

Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital
Trabajo de Fin de Máster

El Emocionauta: fomentando la educación emocional y la toma de decisiones en la infancia mediante el diseño editorial interactivo.

Presentado por:
Pamela Proaño López

Dirigido por:
Jesús Enrique Royuela

1

INTRODUCCIÓN

Contextualización del problema
Justificación
Objetivos
Objetivos de desarrollo sostenible
Propósito

2

INVESTIGACIÓN

Desarrollo emocional de la infancia
Inteligencia emocional en la infancia
Narrativa no lineal e interacción
Diseño editorial infantil
Diseño de información y cartografía

3

ESTADO DEL ARTE

Diseño editorial
Libros interactivos
Libros emocionales
Proyectos híbridos



4

METODOLOGÍA

Design thinking
Fase 1: Empatizar
Fase 2: Definir
Fase 3: Idear
Fase 4: Prototipar
Fase 5: Testear
Metodología de diseño

5

DESARROLLO DE DISEÑO

Naming e identidad visual
Tipografía
Paleta de colores
Personajes
Prototipado físico - libro
Prototipado plataforma web

6

DESARROLLO DE DISEÑO

Conclusiones
Referencias bibliográficas



RESUMEN

El Emocionauta es un proyecto de diseño editorial interactivo que transforma las emociones en territorios por descubrir. A través de un atlas ilustrado, propone una experiencia híbrida que combina narrativa, exploración e interacción para ayudar a niños y niñas de 6 a 8 años a reconocer, comprender y expresar sus emociones de forma significativa.

PALABRAS CLAVE

Diseño Editorial - Educación Emocional - Interacción

Narrativa - Ilustración Infantil - Diseño Gráfico Digital

Aprendizaje - Exploración - Innovación Educativa

INTRODUCCIÓN



CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

El presente Trabajo de Fin de Máster aborda la educación emocional en la infancia desde el Diseño Gráfico Digital aplicado al ámbito editorial. El proyecto parte de la necesidad de crear herramientas que ayuden a niños y niñas de entre 6 y 8 años a comprender, interpretar y gestionar sus emociones durante una etapa clave de su desarrollo cognitivo y emocional.

La propuesta se sitúa entre el diseño, la narrativa no lineal y la experiencia interactiva. Frente a los modelos tradicionales de lectura, basados en recorridos lineales, este trabajo plantea un libro infantil en el que el lector participa de forma activa en la construcción de su propio camino.

A partir de la metáfora de la cartografía, las emociones se representan como territorios visuales que pueden ser explorados. Cada emoción se convierte en un espacio con características propias, y las decisiones del niño generan diferentes rutas dentro de ese territorio. De este modo, la experiencia evita respuestas únicas y permite múltiples formas de interpretación.

El proyecto se materializa como un sistema editorial híbrido compuesto por un libro físico, con recursos como mapas interactivos y recorridos, y posibles extensiones digitales que amplían la experiencia. Esta combinación favorece una relación más activa entre el usuario y el contenido.

Desde el punto de vista teórico, el trabajo se apoya en el desarrollo cognitivo y emocional infantil, la inteligencia emocional, la narrativa interactiva y el diseño de información. Estas áreas permiten entender el diseño no solo como un recurso visual, sino como una herramienta capaz de organizar, guiar y facilitar la comprensión de conceptos complejos.

El objetivo principal del proyecto es diseñar un sistema de navegación emocional que permita a los niños explorar sus emociones mediante la experiencia, la toma de decisiones y la interacción. Así, el libro se plantea como un espacio de exploración y aprendizaje, donde el diseño ayuda a hacer visible y accesible aquello que, en muchas ocasiones, resulta abstracto o difícil de expresar.

En consecuencia, este TFM busca aportar una propuesta innovadora al ámbito de la educación emocional y del diseño editorial infantil, transformando el libro en una experiencia participativa que favorece la construcción de significado por parte del lector.

JUSTIFICACIÓN

La educación emocional se ha convertido en un aspecto fundamental del desarrollo infantil, ya que la capacidad de identificar, comprender y regular las emociones influye en el bienestar, las relaciones sociales y el aprendizaje de los niños (Bisquerra, 2000; Goleman, 1995). Sin embargo, muchas de las herramientas destinadas a trabajar estas competencias en edades tempranas siguen siendo lineales, poco participativas o centradas principalmente en la transmisión de contenidos.

Entre los 6 y los 8 años, los niños se encuentran en una etapa en la que comienzan a desarrollar un pensamiento más estructurado, aunque todavía muy vinculado a lo concreto y a la experiencia directa (Piaget & Inhelder, 1966). Por ello, conceptos abstractos como las emociones necesitan ser traducidos a lenguajes visuales, narrativos e interactivos que faciliten su comprensión. En este sentido, el diseño puede actuar como una herramienta mediadora, capaz de transformar lo intangible en formas visibles, accesibles y navegables.

El análisis del estado del arte muestra que los libros infantiles interactivos permiten una participación activa del lector, mientras que los libros de educación emocional ayudan a representar conceptos complejos mediante códigos visuales sencillos. No obstante, cuando estos enfoques se trabajan por separado, presentan ciertas limitaciones. Los libros interactivos suelen centrarse en la acción, sin profundizar necesariamente en el contenido emocional, mientras que los libros sobre emociones suelen mantener estructuras lineales que reducen la capacidad de decisión del lector.

Ante esta situación, surge la necesidad de proponer modelos que integren interacción, narrativa no lineal y educación emocional dentro de una misma experiencia. La narrativa no lineal permite incorporar la toma de decisiones como parte central del recorrido, favoreciendo un aprendizaje basado en la exploración, la elección y la reflexión. Autoras como Janet Murray (1997) y Marie-Laure Ryan (2001) destacan la importancia de la participación activa y de la sensación de agencia para generar experiencias significativas.

Asimismo, el diseño de información y la cartografía ofrecen un marco adecuado para organizar este tipo de contenidos. Los mapas permiten estructurar información compleja a través de relaciones espaciales y sistemas de interpretación (Corner, 1999). Aplicados al ámbito emocional, permiten representar las emociones como territorios que pueden ser explorados, recorridos y comprendidos de forma progresiva.

Desde la neuroeducación, la unión entre emoción, acción y experiencia favorece procesos como la atención, la memoria y la motivación (Mora, 2013). Del mismo modo, el Diseño Universal para el Aprendizaje plantea la importancia de crear sistemas flexibles que permitan diferentes formas de interacción y comprensión, adaptándose a la diversidad de los usuarios (CAST, 2018).

En este contexto, el proyecto se justifica como una propuesta de Diseño Gráfico Digital aplicada al ámbito editorial infantil. A través de un sistema basado en la cartografía emocional, se integran narrativa no lineal, interacción y visualización de la información para crear una experiencia en la que el niño no solo recibe el contenido, sino que lo explora, lo interpreta y lo construye.

Por tanto, El Emocionauta no se plantea únicamente como un libro, sino como un sistema de navegación emocional que sitúa al niño como explorador y decisor. Esta aproximación favorece la comprensión de las emociones, la autonomía, la reflexión y la construcción de significado a partir de la experiencia.

La relevancia del proyecto reside en su aportación tanto a la educación emocional como al diseño editorial infantil, al proponer un modelo en el que el diseño deja de ser un elemento meramente visual para convertirse en una herramienta estructural de aprendizaje, interacción y acompañamiento emocional.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un proyecto editorial híbrido e interactivo basado en una narrativa cartográfica no lineal, donde las emociones se representan como territorios explorables, con el fin de fomentar la educación emocional y la toma de decisiones en niños de 6 a 8 años.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar los procesos de desarrollo emocional y toma de decisiones en la infancia temprana (6–8 años) para identificar estrategias de diseño que faciliten la comprensión y expresión de las emociones.
- Explorar el uso de la cartografía y los mapas como herramientas de visualización narrativa, con el fin de representar las emociones como territorios navegables dentro de una estructura editorial.
- Diseñar un sistema visual de navegación emocional que integre colores, símbolos, rutas y elementos cartográficos para facilitar la orientación y comprensión del recorrido dentro del atlas.
- Crear un prototipo editorial interactivo híbrido que combine recursos físicos del libro (rutas visuales, elementos interactivos) con componentes digitales complementarios.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

ODS 4: EDUCACIÓN DE CALIDAD

Proporciona contenido educativo sobre sostenibilidad, consumo responsable y cambio climático, utilizando gamificación para facilitar el aprendizaje interactivo.

ODS 5: IGUALDAD DE GÉNERO

Promueve la igualdad de oportunidades y la eliminación de estereotipos de género, fomentando contenidos y experiencias educativas inclusivas que ayuden a niños y niñas a desarrollarse libremente, expresar sus emociones y participar de forma equitativa.

ODS 10: REDUCCIÓN DE DESIGUALDADES

Favorece la inclusión y la participación de todos los niños y niñas, independientemente de sus capacidades, contexto social o necesidades de aprendizaje, mediante experiencias accesibles, flexibles y adaptadas a la diversidad.

ODS 12: PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLE

Fomenta el uso consciente de los recursos y la creación de materiales sostenibles, promoviendo decisiones de diseño responsables en la producción editorial, la elección de soportes y el aprovechamiento de formatos físicos y digitales.

PROPÓSITO

El propósito de este proyecto es ayudar a los niños y niñas a comprender lo que sienten. Durante la infancia, las emociones se viven con intensidad, pero no siempre se entienden o se expresan con facilidad. Por ello, El Emocionauta propone una herramienta que no presenta las emociones de forma únicamente teórica, sino que permite explorarlas, experimentarlas y reflexionar sobre ellas a través de la experiencia.

El atlas emocional se concibe como un espacio en el que cada emoción se representa como un territorio que puede ser recorrido. En lugar de ofrecer respuestas cerradas, el proyecto plantea situaciones, caminos y decisiones que invitan al niño a observar, elegir y descubrir distintas formas de afrontar lo que siente. Así, el aprendizaje se construye desde la acción y la participación activa.

La dimensión lúdica ocupa un papel fundamental en esta propuesta. A través del juego, la exploración y la interacción, el niño se implica de manera natural en el contenido, favoreciendo una experiencia más cercana, significativa y fácil de recordar. El objetivo no es solo identificar una emoción, sino construir un recorrido personal a partir de ella.

Asimismo, el proyecto busca aportar una nueva mirada al diseño editorial infantil. El diseño se entiende como una herramienta capaz de organizar, guiar y dar forma a la experiencia de aprendizaje. La combinación entre libro físico e interacción digital permite crear un sistema híbrido que amplía las posibilidades educativas y participativas del proyecto.



INVESTIGACIÓN



DESARROLLO EMOCIONAL EN LA INFANCIA

El desarrollo emocional en la infancia es fundamental para la construcción de la identidad, la socialización y la toma de decisiones. Entre los 6 y los 8 años, los niños comienzan a comprender de forma más estructurada sus propias emociones y las de los demás, aunque este proceso todavía depende en gran medida de sus experiencias concretas y de su desarrollo cognitivo.

Durante esta etapa, los niños avanzan desde una vivencia emocional inmediata hacia una mayor capacidad para identificar, diferenciar y verbalizar lo que sienten. Sin embargo, la comprensión de conceptos abstractos, como las emociones, sigue necesitando apoyos visuales, narrativos y experienciales que faciliten su interpretación.

Desde la teoría del desarrollo cognitivo, Piaget sitúa a los niños de esta edad en la etapa de las operaciones concretas, en la que el pensamiento lógico se aplica principalmente a objetos y situaciones observables (Piaget & Inhelder, 1966). Esto implica que fenómenos intangibles, como los estados emocionales, deben representarse mediante símbolos, imágenes o estructuras visuales que permitan hacerlos más comprensibles.

En esta misma línea, el pensamiento simbólico adquiere una mayor organización entre los 6 y los 8 años. Los niños son capaces de utilizar imágenes, relatos y símbolos para representar la realidad, lo que resulta especialmente útil en el ámbito emocional, ya que permite dar forma externa a experiencias internas que pueden ser difíciles de expresar con palabras.

Por su parte, Vygotsky aporta una perspectiva sociocultural al señalar que el desarrollo cognitivo y emocional está mediado por la interacción social y por el uso de herramientas culturales, como el lenguaje, los símbolos y los sistemas de representación (Vygotsky, 1978). Desde este enfoque, las emociones se comprenden y se construyen también a través del diálogo, la interpretación y la relación con los demás.

Las teorías contemporáneas sobre inteligencia emocional refuerzan esta idea. Goleman define la inteligencia emocional como la capacidad de reconocer, comprender y gestionar las propias emociones, así como de identificar las emociones en los demás (Goleman, 1995). En el ámbito educativo, Bisquerra plantea la educación emocional como un proceso continuo orientado al desarrollo de competencias como la conciencia emocional, la regulación y la autonomía personal (Bisquerra, 2000).

De manera más reciente, Brackett propone el modelo RULER, basado en cinco habilidades: reconocer, comprender, nombrar, expresar y regular las emociones (Brackett, 2019). Este enfoque destaca la importancia de ofrecer a los niños un lenguaje emocional accesible y herramientas que les permitan interactuar de forma activa con sus propios estados internos.

En conjunto, estas aportaciones muestran que el desarrollo emocional infantil se produce a través de la relación entre experiencia, contexto y representación. Por ello, resulta necesario crear entornos que permitan a los niños explorar, interpretar y comprender sus emociones de manera activa.

En relación con El Emocionauta, estas ideas justifican la creación de un sistema editorial que actúe como mediador entre la experiencia emocional y su comprensión. La representación de las emociones como territorios cartográficos permite transformar conceptos abstractos en espacios visuales, accesibles y navegables, adecuados a las capacidades cognitivas y simbólicas de los niños de 6 a 8 años. Así, el diseño no funciona únicamente como recurso visual, sino como una herramienta estructural para facilitar el aprendizaje, la participación y la construcción de significado.

INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LA INFANCIA

La inteligencia emocional se ha consolidado como un componente esencial del desarrollo integral, especialmente en el ámbito educativo. En la infancia, su desarrollo permite que los niños puedan identificar, comprender y regular sus emociones, así como relacionarse de forma saludable y tomar decisiones de manera más consciente.

Daniel Goleman define la inteligencia emocional como la capacidad de reconocer los propios sentimientos y los de los demás, motivarse y gestionar adecuadamente las emociones en uno mismo y en las relaciones (Goleman, 1995). Este autor organiza la inteligencia emocional en cinco competencias principales: autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales. En el caso de los niños, estas competencias requieren acompañamiento y experiencias significativas que favorezcan su desarrollo progresivo.

Entre los 6 y los 8 años, los niños comienzan a reconocer emociones básicas como la alegría, la tristeza, el miedo o la rabia, tanto en sí mismos como en otras personas. Sin embargo, la regulación emocional todavía se encuentra en proceso de desarrollo, por lo que pueden presentar dificultades para controlar la intensidad de sus emociones o anticipar las consecuencias de sus respuestas.

En el ámbito educativo, Rafael Bisquerra plantea la educación emocional como un proceso continuo y permanente orientado al desarrollo de competencias emocionales esenciales para el bienestar personal y social (Bisquerra, 2000). Estas competencias incluyen la conciencia emocional, la regulación emocional, la autonomía emocional, la competencia social y las habilidades para la vida. Desde esta perspectiva, la educación emocional no consiste únicamente en nombrar emociones, sino en ofrecer herramientas para comprenderlas, expresarlas y gestionarlas en situaciones reales.

Las aportaciones de la neuroeducación también refuerzan la importancia de las emociones en el aprendizaje. Francisco Mora señala que la emoción favorece la atención, la memoria y la motivación, por lo que el aprendizaje significativo no puede separarse de la experiencia emocional (Mora, 2013). Durante la infancia, la plasticidad cerebral permite adquirir habilidades emocionales con mayor facilidad si se ofrecen estímulos adecuados que integren emoción, acción y reflexión.

Por otro lado, el Diseño Universal para el Aprendizaje propone la creación de entornos flexibles, capaces de adaptarse a la diversidad de los usuarios desde el inicio del diseño (CAST, 2018). Aplicado a la educación emocional, este enfoque plantea la necesidad de presentar las emociones mediante distintos lenguajes —visual, narrativo, simbólico e interactivo— y de permitir diferentes formas de participación según las capacidades, intereses y ritmos de cada niño.

En relación con El Emocionauta, estas aportaciones justifican la necesidad de diseñar un sistema editorial que no se limite a transmitir información sobre las emociones, sino que permita interactuar con ellas de manera activa. La representación de las emociones como entornos visuales y narrativos facilita que el niño pueda explorarlas, tomar decisiones, observar sus consecuencias y construir su propio recorrido emocional.

De este modo, el diseño actúa como una herramienta mediadora que transforma conceptos complejos en experiencias accesibles, significativas y adaptadas al desarrollo cognitivo y emocional de los niños de 6 a 8 años.

NARRATIVA NO LINEAL E INTERACCIÓN

La narrativa no lineal rompe con los modelos tradicionales de relato secuencial, ya que propone estructuras abiertas en las que la historia no sigue un único camino predefinido. En el diseño editorial infantil, este tipo de narrativa resulta especialmente relevante porque permite que el lector deje de ser un receptor pasivo y participe activamente en la construcción de la experiencia.

A diferencia de la narrativa lineal, donde el recorrido avanza de manera cerrada y progresiva, la narrativa no lineal ofrece múltiples caminos posibles. De este modo, la historia funciona como un sistema que se activa a través de la interacción, la exploración y la toma de decisiones. Cada elección del lector puede modificar el recorrido y generar una experiencia diferente.

Un referente importante de este modelo es la serie Choose Your Own Adventure, creada por Edward Packard en la década de 1970. Estos libros introdujeron una estructura basada en decisiones, donde el lector elige entre distintas opciones que conducen a diferentes desenlaces. Su importancia radica en haber trasladado parte del control narrativo al lector, convirtiéndolo en participante activo de la historia.

Por su parte, Janet Murray entiende la narrativa interactiva como un entorno navegable, donde el usuario no solo consume una historia, sino que la explora (Murray, 1997). Para la autora, conceptos como inmersión, agencia y transformación son fundamentales, ya que permiten que la experiencia cambie en función de las acciones realizadas por el usuario.

En el contexto infantil, la narrativa no lineal también favorece el aprendizaje experiencial. La posibilidad de tomar decisiones dentro de una historia permite que los niños exploren distintas respuestas ante una misma situación, observen sus consecuencias y reflexionen sobre ellas. Este proceso resulta especialmente útil en la educación emocional, ya que no se basa en respuestas correctas o incorrectas, sino en la exploración de diferentes formas de sentir, interpretar y actuar.

En relación con El Emocionauta, la narrativa no lineal se convierte en un elemento estructural del atlas emocional. La representación de las emociones como territorios explorables permite trasladar la lógica de la narrativa interactiva al libro físico, donde las decisiones del niño se materializan en recorridos, rutas y desvíos dentro del mapa.

De este modo, el diseño no solo organiza la información, sino que construye un sistema de navegación emocional. Cada elección influye en el recorrido del lector y favorece una experiencia personalizada, en la que cada niño puede explorar las emociones desde su propia perspectiva. Así, el proyecto refuerza la idea de que no existe un único camino válido, sino múltiples formas de comprender y vivir las emociones.

DISEÑO EDITORIAL INFANTIL

El diseño editorial infantil no debe entenderse como una simple adaptación del diseño para adultos, sino como una disciplina específica que responde a las necesidades cognitivas, perceptivas y emocionales de los niños. Entre los 6 y los 8 años, la lectura se encuentra en una etapa de consolidación, por lo que la comprensión del contenido depende en gran medida de cómo se organiza visualmente la información.

En esta etapa, los niños combinan la lectura del texto con la interpretación de imágenes, colores, formas y estructuras espaciales. Por ello, la imagen no funciona únicamente como un elemento decorativo, sino como un lenguaje narrativo capaz de aportar significado, contexto y emoción (Salisbury, 2004). Diseñar para la infancia implica, por tanto, comprender que los niños también leen a través de lo visual.

La jerarquía visual adquiere un papel fundamental en este proceso. Una organización clara de la información permite guiar la atención del lector, facilitar la lectura y ayudarlo a identificar los elementos más importantes. Según Haslam, el diseño editorial debe estructurar la información de manera intuitiva, estableciendo relaciones claras entre los distintos niveles de contenido (Haslam, 2006). Recursos como el tamaño, el color, el contraste o la posición permiten orientar el recorrido visual y favorecer la comprensión.

En el caso del público infantil, esta organización debe mantener un equilibrio entre claridad y riqueza visual. Un diseño demasiado complejo puede dificultar la lectura, mientras que uno excesivamente simple puede reducir el interés y la exploración. Por ello, el diseño editorial infantil debe facilitar la comprensión sin eliminar la posibilidad de descubrir, interpretar y participar activamente en la experiencia.

También resulta importante el diseño para la comprensión, entendido como la capacidad de hacer accesible un contenido mediante recursos visuales adecuados. En este sentido, el uso de códigos gráficos consistentes, como colores asociados a conceptos, iconos recurrentes o sistemas de navegación, ayuda al niño a establecer relaciones entre diferentes partes del contenido y a construir significado de forma progresiva.

En relación con El Emocionauta, el diseño editorial infantil se plantea como un sistema que va más allá de la relación entre texto e imagen. La jerarquía visual, los códigos gráficos y la organización espacial permiten construir un entorno navegable en el que el niño puede orientarse, tomar decisiones y comprender su recorrido emocional.

De este modo, el diseño no solo facilita la lectura, sino que estructura la experiencia. La representación de las emociones como territorios cartográficos requiere un sistema visual coherente que permita interpretar mapas, identificar rutas y relacionar elementos. Así, el diseño editorial se convierte en un mediador activo entre contenido, interacción y aprendizaje emocional.

DISEÑO DE INFORMACIÓN Y CARTOGRAFÍA

El diseño de información se centra en organizar, estructurar y visualizar contenidos para facilitar su comprensión. En este proyecto, resulta especialmente relevante porque permite traducir conceptos abstractos, como las emociones, en sistemas visuales accesibles, interpretables y navegables para niños.

Uno de sus principios fundamentales es que la forma en que se presenta la información influye directamente en cómo se comprende. Edward Tufte señala que una buena visualización no solo muestra datos, sino que permite revelar relaciones, patrones y significados (Tufte, 1983). Aunque su trabajo se centra en la visualización de datos cuantitativos, sus principios de claridad, precisión y economía visual pueden aplicarse también a contenidos simbólicos y emocionales.

En este sentido, visualizar información no consiste solo en representar contenidos, sino en crear sistemas que ayuden al usuario a orientarse, interpretar y establecer conexiones. Esto resulta especialmente importante cuando se trabaja con emociones, ya que son conceptos intangibles que necesitan ser transformados en lenguajes visuales comprensibles.

Dentro de este ámbito, la cartografía se presenta como una herramienta especialmente útil. Los mapas no son únicamente representaciones de un territorio, sino sistemas de interpretación que organizan la realidad mediante decisiones visuales, simbólicas y narrativas. James Corner plantea que el mapa debe entenderse como un instrumento activo capaz de producir significado y nuevas formas de comprender el mundo (Corner, 1999).

Aplicada al diseño, la estructura cartográfica permite organizar información compleja, establecer jerarquías, definir recorridos y facilitar la navegación. Además, a diferencia de una estructura lineal, el mapa no impone un único camino, sino que ofrece múltiples posibilidades de recorrido. Por ello, resulta especialmente adecuado para proyectos basados en la exploración y la narrativa no lineal.

La metáfora espacial también cumple un papel fundamental. Representar una emoción como un territorio, un paisaje o un recorrido permite hacerla más accesible y cercana. De este modo, el niño puede situarse dentro de la emoción, observarla, recorrerla y relacionarla con diferentes elementos visuales.

En el contexto infantil, este enfoque resulta especialmente eficaz, ya que los niños comprenden el mundo a través de la experiencia, el espacio y la acción. Los mapas funcionan no solo como herramientas de orientación, sino también como dispositivos narrativos que invitan a explorar, tomar decisiones y descubrir.

En relación con El Emocionauta, la cartografía se convierte en el eje estructural del sistema editorial. Cada emoción se representa como un territorio con características, elementos y recorridos propios, mientras que las decisiones del niño se traducen en rutas dentro del mapa.

De este modo, el diseño no solo presenta información, sino que construye un sistema de navegación emocional. La cartografía emocional permite transformar lo abstracto en una experiencia visual, espacial e interactiva, facilitando que el niño pueda orientarse, interpretar y comprender sus emociones mediante la exploración activa.



ESTADO DEL ARTE



DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial infantil ha evolucionado de manera significativa en las últimas décadas, pasando de formatos tradicionales a propuestas que integran interacción, exploración y aprendizaje experiencial. Esta transformación responde a una nueva forma de entender la lectura infantil, no solo como lectura textual, sino como una experiencia visual, espacial y participativa.

En este contexto, el libro infantil deja de ser un objeto estático y se convierte en un sistema activo, capaz de estimular la curiosidad, favorecer la participación del lector y facilitar la comprensión de conceptos complejos.

Dentro de esta evolución, destacan tres líneas principales de análisis: los libros interactivos, los libros orientados a la educación emocional y los proyectos híbridos que combinan diferentes lenguajes, soportes y formas de interacción.

El análisis de estos referentes se organiza a partir de cuatro variables clave: la interacción, el uso del color, la estructura narrativa y el papel del lector. Estas variables permiten identificar estrategias relevantes para el desarrollo de El Emocionauta y para la construcción de una experiencia editorial infantil basada en la exploración emocional.

LIBROS INTERACTIVOS

Los libros interactivos se caracterizan por incorporar mecanismos que requieren la participación activa del lector, ya sea mediante acciones físicas, gestos o decisiones dentro del propio libro. En estas propuestas, la lectura deja de ser una experiencia pasiva y se convierte en un proceso dinámico, en el que el niño interviene directamente en el desarrollo de la secuencia narrativa.

Un referente destacado es *Press Here*, de Hervé Tullet. Este libro propone una interacción basada en gestos simples, como presionar, sacudir o inclinar la página, que generan respuestas visuales en la secuencia posterior. La relación entre acción y resultado es inmediata, lo que facilita la comprensión en edades tempranas y refuerza la participación del lector.

Desde el punto de vista visual, *Press Here* utiliza una paleta limitada de colores primarios sobre fondo blanco. Esta decisión permite centrar la atención en la acción y en las transformaciones visuales que se producen. En cuanto a la narrativa, el libro no presenta una historia lineal ni personajes tradicionales, sino una sucesión de eventos contruidos a partir de la interacción. Por ello, el lector se convierte en el eje principal de la experiencia, ya que sus acciones activan el desarrollo del libro.

Otro referente relevante es *Don't Push the Button!*, de Bill Cotter. Esta obra también plantea una interacción directa mediante acciones sencillas, como pulsar un botón, agitar el libro o girarlo. Estas acciones provocan cambios inmediatos en el personaje y en el avance de la historia, estableciendo una relación clara entre causa y efecto.

En este caso, el uso del color se basa en una paleta viva y contrastada, con fondos claros que permiten destacar al personaje principal y sus transformaciones. A diferencia de *Press Here*, *Don't Push the Button!* mantiene una estructura narrativa lineal sencilla, construida a partir de pequeñas acciones que impulsan el relato. El lector participa activamente, ya que es quien desencadena los acontecimientos y hace avanzar la historia.



Cotter, B. (2013). *Don't Push the Button!*. Sourcebooks Jabberwocky.

La relación de estos referentes con El Emocionauta se encuentra en la concepción del niño como participante activo dentro de la experiencia editorial. Al igual que estas obras, el proyecto sustituye la lectura pasiva por una experiencia basada en la acción, la curiosidad y la exploración. Sin embargo, El Emocionauta amplía este principio hacia el ámbito de la educación emocional, integrando mapas, territorios, rutas y toma de decisiones.

De este modo, la interacción no se plantea únicamente como un recurso lúdico, sino como una herramienta educativa. Mientras que Press Here y Don't Push the Button! utilizan acciones físicas para generar sorpresa y avance narrativo, El Emocionauta emplea la interacción para que el niño explore sus emociones, tome decisiones y construya su propio recorrido emocional dentro de un sistema editorial híbrido.

LIBROS EMOCIONALES

Los libros emocionales tienen como objetivo facilitar la comprensión, identificación y expresión de las emociones en la infancia. A través de narrativas sencillas y recursos visuales claros, estos libros traducen conceptos abstractos en formas accesibles para los niños.

Uno de los referentes más relevantes es *The Colour Monster*, de Anna Llenas. Este libro utiliza el color como herramienta principal para representar distintas emociones, asociando cada una a una tonalidad específica. Esta estrategia permite establecer un código visual directo que facilita la identificación emocional.

En esta obra, el color no cumple únicamente una función estética, sino también estructural. Cada emoción se organiza visualmente a partir de un color concreto, lo que ayuda al niño a diferenciar, clasificar y comprender sus estados emocionales. La narrativa mantiene una estructura lineal, en la que el lector acompaña al personaje durante un proceso de ordenación emocional. Esta linealidad favorece la claridad, aunque el papel del lector es principalmente interpretativo, ya que observa, reconoce y aprende, pero no interviene directamente en el desarrollo de la historia.



Llenas, A. (2018). *The Colour Monster*. Templar Publishing.

Otro referente destacado es *A Little SPOT of Emotion*, de Diane Alber. Esta colección representa cada emoción como un personaje independiente, reconocible por su forma, color y expresión. A través de situaciones cotidianas y un lenguaje accesible, los libros ayudan a los niños a nombrar, comprender y gestionar diferentes estados emocionales.

Desde el punto de vista visual, la colección utiliza una paleta cromática simbólica, donde cada emoción se asocia a un color predominante. Las ilustraciones presentan un estilo sencillo, limpio y expresivo, con formas redondeadas y composiciones claras que facilitan la atención y la comprensión. En cuanto a la narrativa, cada historia aborda una emoción concreta mediante una estructura lineal y didáctica, combinando texto e imagen para favorecer el aprendizaje emocional.

El rol del lector en *A Little SPOT of Emotion* es participativo y reflexivo. Aunque la historia sigue un recorrido definido, el niño es invitado a observar, identificar y relacionar las emociones representadas con sus propias experiencias. De este modo, la lectura favorece el autoconocimiento, la empatía y la alfabetización emocional.

La relación de estos referentes con El Emocionauta se encuentra en el uso del diseño visual como herramienta para hacer comprensibles las emociones. Al igual que The Colour Monster y A Little SPOT of Emotion, el proyecto utiliza el color, la imagen y la representación simbólica para facilitar el reconocimiento emocional.

Sin embargo, El Emocionauta amplía este enfoque al transformar cada emoción en un territorio completo, compuesto por paisajes, rutas, personajes, situaciones y elementos interactivos. De este modo, el niño no solo identifica una emoción, sino que la explora, toma decisiones dentro de ella y construye su propio recorrido emocional. Así, el proyecto evoluciona desde el reconocimiento emocional hacia una experiencia de aprendizaje basada en la exploración, la narrativa no lineal y la participación activa.

PROYECTOS HÍBRIDOS

En los últimos años han surgido diversos proyectos híbridos que combinan recursos físicos y digitales para enriquecer los procesos de aprendizaje infantil. Este tipo de propuestas demuestra el potencial de integrar diferentes soportes dentro de una misma experiencia educativa, favoreciendo la participación, la personalización y el aprendizaje activo.

Entre los referentes más relevantes se encuentran plataformas como Mightier, Lingokids y Play Osmo. Mightier trabaja el desarrollo de competencias emocionales mediante videojuegos y tecnología de biofeedback, permitiendo que los niños aprendan estrategias de autorregulación a través del juego y con el acompañamiento de sus familias. Lingokids, por su parte, plantea un ecosistema educativo que combina una aplicación digital con actividades complementarias para familias y docentes, integrando contenidos interactivos, recursos descargables y experiencias fuera de la pantalla. Finalmente, Play Osmo conecta materiales físicos manipulativos con una aplicación digital que reconoce las acciones del usuario en tiempo real, generando una experiencia multisensorial basada en la exploración, el juego y la resolución de problemas.

Aunque estos proyectos responden a objetivos educativos diferentes, todos comparten una misma idea: situar al niño como protagonista activo de su aprendizaje mediante la combinación de experiencias físicas y digitales. Esta aproximación resulta especialmente relevante para El Emocionauta, que propone un sistema híbrido formado por un libro editorial interactivo, una aplicación móvil y una plataforma web.

Dentro del ámbito editorial infantil, los proyectos híbridos suelen integrar recursos como desplegables, solapas, recorridos visuales, mapas o estructuras espaciales que invitan a la exploración. En estas propuestas, la interacción no se limita a acciones puntuales, sino que forma parte de un sistema más amplio de navegación. El lector no solo observa o manipula el libro, sino que recorre, decide y construye su propio camino dentro de la experiencia.

El uso del color también adquiere una función estructural. No solo sirve para representar emociones, personajes o elementos visuales, sino que ayuda a organizar la información, diferenciar recorridos y guiar la navegación. De este modo, el color se convierte en un código que facilita la comprensión y orienta al usuario dentro del sistema.

En cuanto a la narrativa, muchos proyectos híbridos tienden hacia estructuras abiertas o no lineales, donde el contenido no se presenta en una única secuencia, sino que permite múltiples recorridos. Esta característica favorece la toma de decisiones y permite una experiencia más personalizada, adaptada al ritmo y a las elecciones del lector.

En relación con El Emocionauta, los proyectos híbridos sirven como referencia para construir una experiencia de aprendizaje emocional que continúe más allá del libro físico. La combinación de libro, aplicación móvil y plataforma web permite ampliar la exploración emocional mediante recursos dirigidos tanto a niños como a familias y docentes. Así, el proyecto se alinea con las tendencias actuales del diseño educativo, entendiendo que la integración de distintos medios puede generar experiencias más significativas, inmersivas y adaptadas a las necesidades de la infancia contemporánea.



METODOLOGÍA



DESIGN THINKING

El desarrollo de El Emocionauta se estructuró mediante la metodología Design Thinking, un enfoque centrado en las personas que permite comprender las necesidades de los usuarios, definir problemas, generar soluciones, crear prototipos y revisar las decisiones de diseño de forma iterativa. Esta metodología fue seleccionada porque el proyecto no se limita a la creación de un libro ilustrado, sino que plantea una experiencia educativa destinada a facilitar la comprensión emocional de niños y niñas de entre 6 y 8 años.

A diferencia de los procesos lineales, el Design Thinking entiende el diseño como un sistema flexible en el que la investigación, la ideación y la evaluación se relacionan continuamente. Brown (2009) señala que este enfoque permite conectar las necesidades de las personas con soluciones viables y significativas, mientras que IDEO.org (2015) destaca la importancia de diseñar desde la empatía y la comprensión del contexto real de uso. En El Emocionauta, esta perspectiva permitió integrar diseño editorial infantil, ilustración, narrativa interactiva, experiencia de usuario y educación emocional dentro de una propuesta coherente.

El proceso se orientó a transformar las emociones, conceptos abstractos y difíciles de visualizar, en una experiencia concreta basada en mapas, territorios, personajes y recorridos. De este modo, el atlas emocional se plantea como un sistema narrativo y visual en el que el niño puede explorar distintas situaciones, reconocer lo que siente y construir su propio recorrido mediante la toma de decisiones.

FASE 1: EMPATIZAR

La primera fase tuvo como objetivo comprender las características, necesidades y dificultades de los usuarios relacionados con la educación emocional infantil. La investigación se centró en tres perfiles principales: los niños como usuarios directos, las familias como acompañantes del aprendizaje y los docentes y profesionales del diseño educativo como facilitadores y creadores de experiencias.

A partir del análisis se desarrollaron tres perfiles de user persona. El primero representa a un niño de 7 años, curioso, imaginativo y con interés por aprender mediante el juego y la exploración. Sus principales necesidades se relacionan con el aprendizaje visual, las experiencias interactivas y la posibilidad de expresar sus emociones. Entre sus dificultades se identificaron las explicaciones abstractas, los textos extensos y las interfaces complejas.

El segundo perfil corresponde a las familias, representadas por una madre que busca recursos claros y accesibles para acompañar el desarrollo emocional de su hijo. Este usuario necesita herramientas sencillas, actividades prácticas y contenidos que favorezcan el diálogo en el hogar, evitando propuestas excesivamente teóricas o dependientes del uso prolongado de pantallas.

El tercer perfil agrupa a docentes, profesionales educativos y diseñadores. Sus necesidades se centran en disponer de materiales con valor pedagógico, fáciles de aplicar y adaptables a diferentes contextos. Este grupo también requiere recursos que fomenten la participación del alumnado y permitan trabajar las emociones mediante metodologías más activas.

La elaboración de estos perfiles permitió situar al usuario en el centro del proceso y comprender que cada grupo interactúa con el proyecto desde necesidades diferentes. Esta aproximación responde a los principios del Diseño Centrado en las Personas, donde la investigación del contexto constituye la base para desarrollar soluciones relevantes (IDEO.org, 2015; Krippendorff, 2006).

Desde el punto de vista cognitivo, se tuvo en cuenta que los niños de entre 6 y 8 años comprenden mejor los conceptos cuando se relacionan con experiencias observables, imágenes y situaciones concretas. Piaget e Inhelder (1966) sitúan esta etapa dentro del desarrollo de las operaciones concretas, caracterizada por una comprensión todavía vinculada a elementos tangibles. Por ello, se identificó la necesidad de transformar las emociones en formas visibles y explorables.

Asimismo, Vygotsky (1978) destaca que el aprendizaje se desarrolla mediante la interacción y el uso de herramientas culturales como el lenguaje, las imágenes y los símbolos. En este sentido, los personajes, mapas y códigos visuales de El Emocionauta se plantearon como elementos mediadores capaces de ayudar al niño a interpretar y expresar experiencias internas.

El análisis del contexto también mostró que muchos recursos educativos presentan exceso de teoría, narrativas lineales y escasas posibilidades de participación. Estas conclusiones quedaron sintetizadas en el diagrama de Ishikawa, donde se identificaron seis áreas relacionadas con el problema: recursos educativos, familias, diseño editorial, usuario infantil, contexto educativo y tecnología. El análisis permitió comprender que la dificultad para trabajar la educación emocional no depende de una única causa, sino de la relación entre factores pedagógicos, visuales, sociales y tecnológicos.



Tabla de Users Persona. Creación Propia.



Diagrama de Ishikawa para El Emocionauta. Creación Propia.

FASE 2: DEFINIR

Una vez analizadas las necesidades de los usuarios, la fase de definición permitió sintetizar los principales hallazgos y concretar el problema de diseño. El análisis mostró que las emociones resultan difíciles de comprender cuando se presentan únicamente mediante definiciones, explicaciones verbales o modelos lineales de aprendizaje.

A partir de esta observación se formuló la siguiente pregunta de diseño: ¿Cómo podríamos ayudar a niños y niñas de entre 6 y 8 años a reconocer, comprender y expresar sus emociones mediante una experiencia visual, narrativa e interactiva?

Esta pregunta dio lugar al principal hallazgo conceptual del proyecto: Las emociones son difíciles de comprender porque no pueden verse ni recorrerse.

A partir de este planteamiento se desarrolló el concepto central: “Las emociones son territorios por descubrir.”

La metáfora territorial permitió transformar los estados emocionales en espacios visuales que pueden observarse, explorarse y recorrerse. Cada emoción deja de presentarse como una definición aislada y adquiere una identidad espacial formada por paisajes, caminos, símbolos y situaciones narrativas.

La elección de la cartografía se relaciona con los planteamientos de Corner (1999), quien entiende el mapa como una herramienta activa capaz de organizar información y producir significado. En El Emocionauta, el mapa no representa un territorio real, sino que funciona como un sistema de interpretación emocional. Las rutas permiten establecer relaciones entre emociones, decisiones y experiencias, favoreciendo una lectura abierta y personalizada.

El diseño de información también resultó fundamental para organizar el contenido. Tufte (1983) sostiene que una representación visual eficaz debe facilitar la comprensión y revelar relaciones entre los elementos. Por ello, el proyecto utiliza códigos cromáticos, símbolos, caminos y jerarquías visuales que permiten identificar cada territorio y orientarse dentro de la experiencia.

La fase de definición estableció cuatro principios principales: aprendizaje mediante la exploración, participación activa, representación visual de las emociones y coherencia entre los diferentes elementos del sistema editorial.



Bocetos de mapa para El Emocionauta. Creación Propia.

FASE 3: IDEAR

La fase de ideación se centró en explorar distintas posibilidades para representar visualmente las emociones y convertir el aprendizaje en una experiencia narrativa. Durante el proceso se estudiaron diferentes metáforas, como planetas, estaciones, criaturas y paisajes naturales. Finalmente, se seleccionó la idea de los territorios porque permitía integrar mapas, recorridos, personajes y decisiones dentro de una misma estructura.

A partir de esta decisión se desarrolló el universo visual de El Emocionauta. El mapa general se organizó en cinco territorios diferenciados: alegría, tristeza, rabia, miedo y calma. Cada espacio se construyó mediante paisajes y elementos simbólicos relacionados con las características de la emoción.

El territorio de la alegría se representó mediante paisajes abiertos, luz, flores y tonos naranjas. La tristeza se vinculó con lagos, lluvia y entornos azules. La rabia se relacionó con volcanes, montañas y tonos rojos. El miedo se representó mediante bosques, cuevas y caminos verdes. Finalmente, la calma se vinculó con paisajes morados, lagos tranquilos y espacios equilibrados.

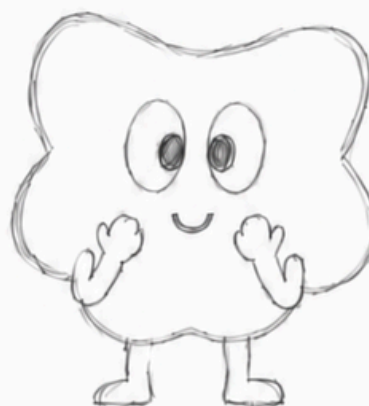
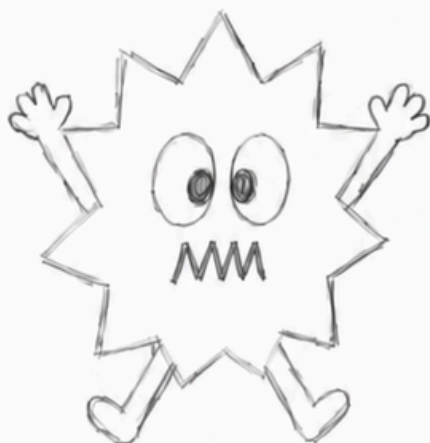
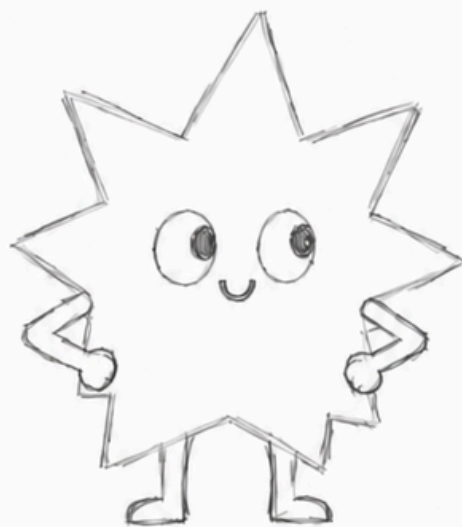
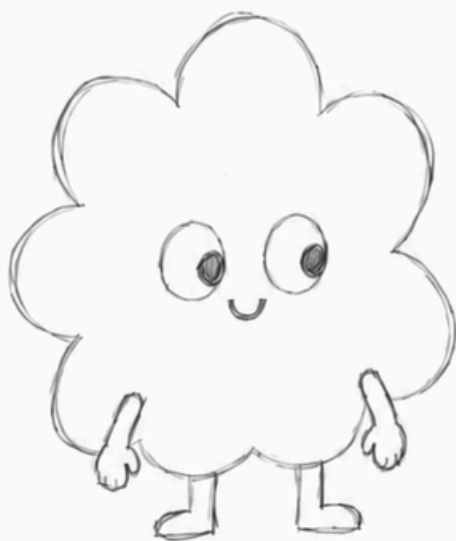
La creación de los personajes surgió como una extensión de este sistema. Cada figura se diseñó mediante una combinación específica de color, forma y expresión, facilitando la identificación de las emociones sin depender exclusivamente del texto. Arnheim (1974) señala que la organización de las formas puede transmitir sensaciones de movimiento, equilibrio o tensión, mientras que Kandinsky (1979) destaca el valor expresivo de las líneas curvas, angulares y direccionales.

El personaje naranja de la alegría presenta una forma abierta y redondeada, inspirada en una flor, que comunica energía y expansión. El personaje azul de la tristeza utiliza curvas suaves que recuerdan a una nube, transmitiendo sensibilidad y recogimiento. La rabia adopta una silueta similar a una llama, con formas ascendentes y puntiagudas que expresan intensidad. El miedo se construye mediante una figura verde irregular, relacionada con la alerta y la incertidumbre. La calma se representa a través de una forma morada equilibrada y simétrica, asociada visualmente con la estabilidad.

El personaje amarillo desempeña una función diferente, ya que no representa una emoción concreta. Actúa como guía narrativa y acompaña al usuario durante la exploración. Su diseño luminoso y reconocible permite diferenciarlo del resto de figuras y reforzar valores como curiosidad, orientación y descubrimiento.

El uso del color se planteó como un sistema narrativo y funcional. Los estudios de Valdez y Mehrabian (1994) indican que variables como la luminosidad y la saturación influyen en la respuesta emocional, mientras que Elliot y Maier (2014) señalan que el significado del color depende del contexto en el que se utiliza. Por ello, los colores de El Emocionauta funcionan como códigos propios del proyecto y mantienen una relación constante con personajes, paisajes y rutas.

En esta fase también se definió una narrativa no lineal basada en la exploración. Murray (1997) entiende las narrativas interactivas como entornos navegables, mientras que Ryan (2001) destaca la importancia de la agencia, es decir, la percepción de que las decisiones del usuario influyen en la experiencia. Estos principios se trasladaron al libro mediante diferentes caminos y situaciones en las que el niño puede elegir cómo continuar.



Bocetos de personajes para El Emocionauta. Creación Propia.

FASE 4: PROTOTIPAR

La fase de prototipado permitió transformar las ideas conceptuales en soluciones visuales y editoriales. El objetivo fue comprobar cómo funcionaban conjuntamente el mapa, los territorios, los personajes, la narrativa y los sistemas de navegación.

El prototipo se estructuró como un atlas emocional interactivo. El mapa general funciona como punto de acceso a los cinco territorios y permite comprender visualmente que las emociones forman parte de un mismo universo. Los caminos conectan diferentes paisajes y simbolizan las distintas formas de sentir, interpretar y actuar ante una situación.

La composición del mapa se diseñó mediante áreas cromáticas diferenciadas. Aunque cada territorio posee una identidad visual propia, todos se conectan mediante rutas comunes. Esta decisión refuerza la idea de que las emociones no son estados completamente aislados, sino experiencias que pueden relacionarse y aparecer de forma conjunta.

Desde el diseño editorial, cada doble página se concibió como una gran escena ilustrada. El uso predominante de la imagen responde a la importancia de la narrativa visual en los libros infantiles. Salisbury (2004) señala que la ilustración no actúa únicamente como decoración, sino como un lenguaje capaz de construir significado. Asimismo, Nodelman (1988) y Nikolajeva y Scott (2001) destacan que la relación entre texto e imagen permite ampliar la interpretación y generar diferentes niveles de lectura.

El texto se organizó en bloques breves integrados dentro de la composición, evitando interrumpir la experiencia visual. Haslam (2006) señala que la jerarquía y la organización editorial son fundamentales para guiar al lector y facilitar el acceso a la información. Por ello, se establecieron sistemas consistentes de color, señalética, iconos y elementos de navegación.

Los personajes se prototiparon en diferentes poses y expresiones para adaptarse a las situaciones del libro. Esta variedad permitió utilizarlos como mediadores emocionales capaces de acompañar al lector, reforzar el significado de cada escena y facilitar el reconocimiento de los estados emocionales.

El prototipo también incorporó momentos de decisión mediante el recurso “Sigue tu camino en la historia”, que presenta diferentes rutas narrativas. Esta interacción convierte la lectura en un proceso participativo, donde el usuario observa, interpreta y elige.

El diseño se desarrolló siguiendo principios de experiencia de usuario. Norman (2013) destaca que los sistemas deben ofrecer señales comprensibles y facilitar la relación entre las acciones y sus resultados. Por ello, las rutas, iconos y códigos cromáticos se diseñaron para que el niño pudiera comprender la navegación de forma progresiva.

Además, se consideraron los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, que promueven diferentes formas de representación, participación y expresión (CAST, 2018). El uso combinado de texto, imagen, color, personajes y exploración permite ofrecer varias vías de acceso al contenido y adaptarse a distintas formas de aprendizaje.



Elaboración propia a partir de un mockup generado mediante inteligencia artificial con ChatGPT (OpenAI, 2026) y posteriormente editado y adaptado en Adobe Photoshop.

FASE 5: TESTEAR

Los resultados obtenidos en el proceso de investigación sugieren que el proyecto podría servir como test para validarse en un contexto educativo real en un futuro próximo o en un paso posterior al TFM.

Las revisiones se centraron en comprobar la comprensión del mapa, la diferenciación de los territorios, la legibilidad de los textos, la claridad de las rutas y la relación entre color, personaje y emoción. También se analizó la coherencia entre las necesidades identificadas en los perfiles de usuario y las soluciones desarrolladas.

En relación con el usuario infantil, se revisó que la navegación utilizara recursos visuales sencillos y que las instrucciones fueran breves. Se redujeron elementos que podían generar sobrecarga visual y se reforzó el uso de personajes, iconos y colores como herramientas de orientación.

Para las familias, se valoró la claridad de los contenidos y la posibilidad de utilizar las situaciones narrativas como punto de partida para hablar sobre emociones. En el caso de docentes y profesionales, se consideró la capacidad del sistema para adaptarse a diferentes actividades y contextos educativos.

El proceso permitió reforzar el papel del mapa como elemento principal, mejorar la diferenciación cromática entre territorios y ampliar la variedad expresiva de los personajes. También se revisaron las rutas para que las decisiones fueran comprensibles y mantuvieran una relación clara con las situaciones emocionales.

La evaluación confirmó la coherencia conceptual entre el problema identificado y la solución propuesta. La metáfora de los territorios permite convertir las emociones en espacios visibles y explorables, mientras que los personajes aportan una referencia cercana para facilitar su reconocimiento. No obstante, una fase futura deberá incluir pruebas directas con niños, familias y docentes para evaluar aspectos como comprensión, usabilidad, participación y aprendizaje emocional.

En conjunto, el proceso de Design Thinking permitió construir El Emocionauta como un sistema editorial centrado en las personas, donde investigación, narrativa, ilustración y experiencia de usuario trabajan de forma integrada. El resultado es una propuesta que transforma la educación emocional en un recorrido visual y participativo, situando al niño como explorador activo de su propio mundo emocional.



Elaboración propia a partir de un mockup generado mediante inteligencia artificial con ChatGPT (OpenAI, 2026) y posteriormente editado y adaptado en Adobe Photoshop.

METODOLOGÍA DE DISEÑO

La metodología aplicada en El Emocionauta parte de un enfoque de Diseño Centrado en las Personas, complementado con los principios del Design Thinking. Esta elección responde a la necesidad de comprender cómo los niños de entre 6 y 8 años perciben, identifican y expresan sus emociones, así como las dificultades que encuentran las familias y los docentes al acompañar este aprendizaje. En lugar de comenzar con una solución formal definida, el proceso se orientó a investigar las necesidades de los usuarios y transformar los hallazgos obtenidos en decisiones visuales, narrativas y funcionales. De este modo, el diseño se entiende como una herramienta estratégica capaz de generar experiencias educativas significativas y no únicamente como un recurso estético (Brown, 2009; IDEO.org, 2015).

La investigación inicial permitió definir tres perfiles principales: el niño como usuario directo, las familias como acompañantes y los docentes o profesionales como facilitadores del aprendizaje. El desarrollo de los user persona ayudó a identificar objetivos, necesidades, motivaciones y frustraciones específicas. Se observó que el público infantil responde mejor a experiencias visuales, narrativas y participativas que a explicaciones extensas o abstractas; las familias necesitan herramientas sencillas que faciliten el diálogo emocional; y los docentes buscan materiales flexibles, claros y con valor pedagógico. Estos resultados permitieron orientar el proyecto hacia una experiencia basada en la exploración y la toma de decisiones.

El análisis de las causas del problema, sintetizado mediante el diagrama de Ishikawa, mostró que las dificultades para trabajar la educación emocional están relacionadas con distintos factores: exceso de teoría, narrativas lineales, baja interacción, falta de recursos adaptados, metodologías pasivas y escasa integración entre los soportes físicos y digitales. A partir de estos hallazgos se formuló el principal reto de diseño: transformar las emociones, conceptos abstractos e intangibles, en una experiencia visual, comprensible y explorable para la infancia.

La respuesta conceptual surgió a través de la metáfora “Las emociones son territorios por descubrir”. Esta idea permitió desarrollar el proyecto como un atlas emocional compuesto por paisajes, mapas, rutas y situaciones narrativas. La cartografía se utiliza como un sistema de organización y construcción de significado, ya que permite establecer relaciones, representar recorridos y ofrecer diferentes posibilidades de exploración (Corner, 1999). Asimismo, la representación espacial facilita que el niño pueda visualizar y comprender conceptos que, de otro modo, resultarían difíciles de interpretar.

El diseño editorial se planteó como una experiencia activa y no únicamente como un soporte de lectura. Cada doble página se concibe como un espacio de exploración en el que la ilustración adquiere un papel narrativo principal, mientras que el texto se integra mediante bloques breves y accesibles. Esta decisión responde a la importancia de la relación entre imagen y palabra en la construcción del significado dentro del álbum infantil (Salisbury, 2004; Nodelman, 1988). La jerarquía visual, el uso del color y la organización espacial se desarrollaron para facilitar la orientación y mantener una lectura clara sin limitar la curiosidad del usuario (Haslam, 2006).

La creación de los personajes emocionales también forma parte de esta metodología. Cada figura combina color, forma y expresión para representar visualmente una emoción. Las formas redondeadas y abiertas se relacionan con sensaciones de cercanía y expansión, mientras que las siluetas irregulares o puntiagudas aportan mayor tensión y dinamismo. Estas decisiones se apoyan en principios de percepción visual que reconocen la capacidad expresiva de la forma y de la organización gráfica (Arnheim, 1974; Kandinsky, 1979). El color funciona como un código narrativo que permite identificar cada territorio y mantener una continuidad visual en todo el proyecto, aunque su interpretación se establece dentro del contexto propio de El Emocionauta y no como una asociación universal (Elliot & Maier, 2014).

La narrativa se estructuró de forma no lineal para situar al niño como participante activo. En determinados momentos, el lector puede elegir diferentes caminos y construir un recorrido propio. Esta dinámica introduce el concepto de agencia, entendido como la percepción de que las decisiones del usuario influyen en el desarrollo de la experiencia (Ryan, 2001). Asimismo, la organización del libro como un entorno navegable se relaciona con los planteamientos de Murray (1997), quien destaca la exploración, la participación y la transformación como elementos esenciales de las narrativas interactivas.

El prototipado se utilizó como una herramienta de investigación y mejora continua. La creación de mapas, personajes, páginas ilustradas, rutas narrativas y sistemas de señalética permitió comprobar la relación entre los distintos elementos antes de consolidar la propuesta final. Las revisiones se centraron en la claridad de la navegación, la diferenciación de los territorios, la legibilidad, la coherencia gráfica y la adecuación de las dinámicas al público infantil. Este proceso permitió simplificar la arquitectura de la información, reforzar el papel del mapa como elemento principal y mejorar la identificación visual de las emociones.

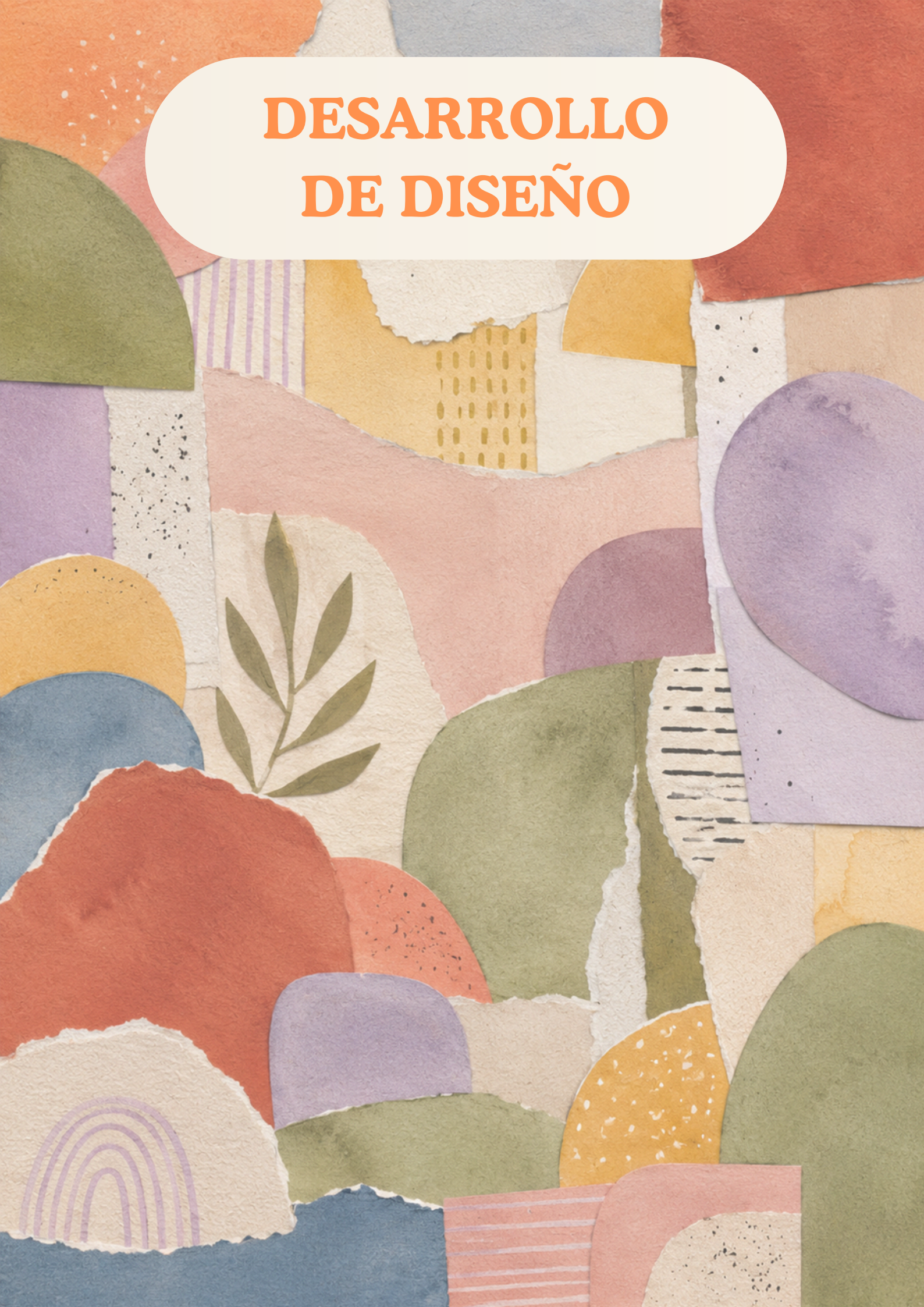
Finalmente, la metodología incorporó principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, mediante el uso combinado de texto, ilustración, color, símbolos, personajes e interacción. La presencia de diferentes formas de representación y participación busca adaptarse a distintos ritmos y maneras de comprender la información (CAST, 2018). En conjunto, la metodología permitió construir El Emocionauta como un sistema editorial coherente, inclusivo y centrado en el usuario, donde la investigación, el diseño gráfico, la narrativa y la educación emocional trabajan de forma integrada para convertir el aprendizaje en una experiencia activa de exploración y descubrimiento.



Elaboración propia a partir de un mockup generado mediante inteligencia artificial con ChatGPT (OpenAI, 2026) y posteriormente editado y adaptado en Adobe Photoshop.



DESARROLLO DE DISEÑO



NAMING E IDENTIDAD VISUAL

El naming El Emocionauta nace de la unión entre dos conceptos clave del proyecto: emoción y exploración. La palabra combina el término “emoción”, eje central de la propuesta, con la terminación “-nauta”, asociada a la idea de viajar, navegar o descubrir territorios desconocidos. De este modo, El Emocionauta se presenta como un explorador de emociones, un personaje simbólico que invita al niño a recorrer su mundo interior como si fuera un mapa lleno de lugares por descubrir.

El nombre resulta cercano, memorable y coherente con el concepto principal del proyecto: “Las emociones son territorios por descubrir.” Además, transforma el aprendizaje emocional en una aventura visual y narrativa, facilitando que el niño se implique en la experiencia desde la curiosidad y la exploración.

Uno de los elementos más representativos del logotipo es la incorporación de una brújula dentro de la letra “O”. Este recurso funciona como símbolo de orientación, viaje y descubrimiento, conectando directamente con la metáfora del atlas emocional. La brújula sugiere que el usuario necesita una guía para recorrer sus emociones y encontrar sus propios caminos dentro del proyecto.

EL EMOCIONAUTA

EL EMOCIONAUTA

EL EMOCIONAUTA

TIPOGRAFÍA

La combinación entre Copper Std Black y Sofia Pro permite equilibrar expresividad y funcionalidad dentro del sistema visual de El Emocionauta. Mientras la primera aporta personalidad, carácter editorial y una fuerte capacidad de identificación de la marca, la segunda garantiza claridad, accesibilidad y una excelente experiencia de lectura tanto en el libro físico como en los soportes digitales. De este modo, el sistema tipográfico no solo contribuye a construir una identidad gráfica coherente, sino que también actúa como un recurso de mediación que facilita la comprensión de los contenidos y mejora la interacción de los usuarios con todo el ecosistema del proyecto.

COOPER STD BLACK

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss T
t Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! @ # \$ % ^ & * ()**

SOFIA PRO VAR LIGHT

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss T
t Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! @ # \$ % ^ & * ()

PALETA DE COLORES

La paleta cromática de El Emocionauta se divide en dos grupos: los colores narrativos de los territorios y los colores neutros y de marca.

Los colores narrativos representan cada emoción dentro del libro. El naranja #F47A3C se asocia a la alegría; el azul #5EB4E7, a la tristeza; el rojo #F44336, a la rabia; el verde #2DB56F, al miedo; y el morado #B183C9, a la calma. El amarillo #F8D34B funciona como color de apoyo, relacionado con la luz, la orientación y el descubrimiento.

Por otro lado, los colores neutros y de marca ayudan a equilibrar la composición visual y a mantener la coherencia del proyecto. El negro #1F1F1F se utiliza para textos y contraste; el blanco cálido #F6F0E5 aporta limpieza y legibilidad; el beige #E8D9BF y el marrón #8A5B3D refuerzan el carácter artesanal y editorial; y el naranja suave #F9B15A aporta calidez a la identidad.

En conjunto, la paleta no solo cumple una función estética, sino también narrativa y funcional, ya que ayuda a identificar emociones, diferenciar territorios y guiar al niño durante la experiencia.

#1F1F1F

#F6F0E5

#E8D9BF

#8A5B3D

#F9B15A



#F8D34B

#F47A3C

#5EB4E7

#F44336

#2DB56F

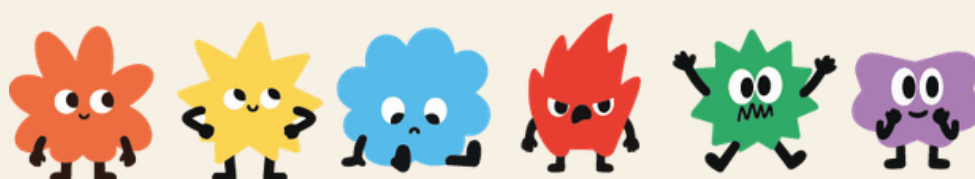
#B183C9

PERSONAJES

El sistema de personajes de El Emocionauta se diseñó como una herramienta de mediación visual capaz de representar conceptos emocionales abstractos mediante recursos accesibles para niños y niñas de entre 6 y 8 años. Cada personaje combina color, forma, expresión y movimiento para construir una identidad propia y facilitar su reconocimiento dentro de la narrativa. Estas decisiones no responden únicamente a criterios estéticos, sino también a principios de percepción visual y psicología del color.

La teoría de la percepción plantea que las formas generan sensaciones de equilibrio, movimiento, tensión o estabilidad según la relación entre sus contornos y su organización visual (Arnheim, 1974). Del mismo modo, Kandinsky defendía que los elementos gráficos poseen una capacidad expresiva y que las líneas curvas, rectas o angulares pueden transmitir diferentes sensaciones visuales (Kandinsky, 1979).

En cuanto al color, su interpretación depende del contexto, la experiencia y los códigos culturales, por lo que en el proyecto se utiliza como parte de un sistema narrativo coherente y no como un significado universal. La tonalidad, la luminosidad y la saturación también pueden influir en la activación y en la respuesta emocional del usuario (Elliot & Maier, 2014; Valdez & Mehrabian, 1994).



Personajes para El Emocionauta. Creación Propia.

Guía de narración · Personaje amarillo

El personaje amarillo desempeña una función diferente al resto, ya que no representa una emoción concreta, sino que actúa como guía, acompañante y mediador narrativo. Su principal valor intangible es la orientación: acompaña al lector durante el recorrido, presenta las situaciones y facilita la comprensión de las diferentes rutas sin imponer una única forma de actuar.

El amarillo permite diferenciar visualmente al guía de los cinco territorios emocionales y aporta luminosidad dentro de las composiciones. Su forma sencilla, amable y redondeada favorece una percepción cercana y accesible. De este modo, el personaje funciona como un punto de referencia constante que transmite curiosidad, confianza y seguridad durante la exploración.

Alegría · Personaje naranja

El personaje de la alegría se representa mediante el color naranja y una silueta abierta y redondeada, inspirada en una flor en expansión. Sus formas amplias y curvas transmiten crecimiento, movimiento y apertura, mientras que la ausencia de ángulos marcados favorece una apariencia amable y cercana.

El naranja, utilizado con una intensidad luminosa, refuerza valores como la energía, la vitalidad, la espontaneidad y el entusiasmo. La combinación entre una tonalidad cálida y una forma expansiva genera una identidad visual dinámica que representa la alegría como una emoción activa y compartida. La elevada luminosidad y saturación contribuyen además a aumentar su presencia visual y su capacidad de atracción dentro de la página (Valdez & Mehrabian, 1994).

Tristeza · Personaje azul

La tristeza se representa mediante una figura azul formada por curvas suaves que recuerdan a una pequeña nube. Su silueta redondeada transmite delicadeza, sensibilidad y recogimiento, evitando representar esta emoción mediante recursos negativos, dramáticos o amenazantes.

El azul contribuye a crear una atmósfera visual más pausada y contemplativa, coherente con los lagos, la lluvia y los paisajes silenciosos que componen su territorio. La intención no es mostrar la tristeza como una emoción que debe evitarse, sino como un estado que necesita tiempo, acompañamiento y espacio para ser comprendido. Sus contornos suaves refuerzan valores como la introspección, la empatía y la aceptación emocional.

Rabia · Personaje rojo

El personaje de la rabia se construye mediante una silueta inspirada en una llama. Sus formas ascendentes, irregulares y puntiagudas generan una mayor sensación de tensión y movimiento, comunicando visualmente la intensidad de esta emoción.

El rojo refuerza valores como la energía, la fuerza y la activación. Su elevada presencia visual facilita una identificación inmediata y ayuda a representar la rabia como una emoción intensa que surge cuando algo importa, resulta injusto o supera los límites personales. La combinación entre el color rojo y la forma de llama no pretende presentar la rabia como una emoción negativa, sino visibilizar su fuerza y la necesidad de comprenderla y expresarla de manera adecuada. Las investigaciones sobre color muestran que los tonos intensos y saturados pueden generar mayores niveles de activación perceptiva, aunque sus efectos dependen del contexto en el que se utilizan (Elliot & Maier, 2014; Valdez & Mehrabian, 1994).

Miedo · Personaje verde

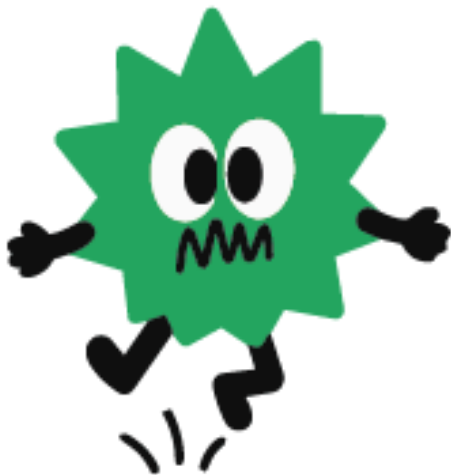
El personaje del miedo presenta una forma irregular compuesta por múltiples puntas, inspirada en una hoja o una estrella asimétrica. La falta de simetría genera una sensación controlada de incertidumbre e inestabilidad, mientras que las pequeñas extensiones de la silueta sugieren atención y alerta.

El verde se relaciona directamente con el territorio narrativo del miedo, compuesto por bosques, cuevas y espacios desconocidos. En este caso, el color no pretende establecer una asociación universal entre el verde y el miedo, sino construir un código visual coherente dentro del universo de El Emocionauta. La combinación entre naturaleza, irregularidad y contraste permite representar el miedo desde una perspectiva cercana y no amenazante. Sus principales valores son la prudencia, la protección, la alerta y la capacidad de avanzar incluso ante la incertidumbre.

Calma · Personaje morado

La calma se representa mediante una figura morada de contornos suaves, redondeados y equilibrados. Su composición simétrica genera estabilidad visual, mientras que la ausencia de líneas angulares o movimientos exagerados transmite serenidad y continuidad.

A diferencia de los personajes más dinámicos, su postura y expresión mantienen un ritmo visual pausado. El morado utilizado en una tonalidad suave contribuye a diferenciar este territorio y a construir una atmósfera vinculada al descanso, la reflexión y el equilibrio. La simetría y la distribución uniforme de la forma favorecen una percepción estable, principio relacionado con la organización visual y el equilibrio compositivo planteados por Arnheim (1974).



PROTOTIPADO FÍSICO - LIBRO

El prototipado físico de El Emocionauta se desarrolló con el objetivo de transformar el concepto de atlas emocional en una experiencia editorial tangible, visual e interactiva. El libro no se plantea únicamente como un soporte de lectura, sino como un espacio de exploración en el que el niño puede recorrer distintos territorios, reconocer emociones y tomar decisiones dentro de la historia. Esta propuesta responde a las necesidades cognitivas de los niños de entre 6 y 8 años, quienes comprenden con mayor facilidad los conceptos abstractos cuando se representan mediante imágenes, acciones y experiencias concretas (Piaget & Inhelder, 1966).

La elección del formato horizontal favorece la representación de paisajes amplios, mapas y recorridos visuales. Cada doble página funciona como una escena completa, permitiendo mostrar los territorios emocionales como espacios conectados y facilitar una lectura más inmersiva. La ilustración ocupa la mayor parte de la composición y adquiere un papel narrativo principal, mientras que el texto se presenta mediante bloques breves integrados en cuadros de lectura. Esta decisión evita la sobrecarga de información y favorece una relación equilibrada entre imagen y palabra, entendiendo la ilustración como un lenguaje capaz de comunicar acciones, contextos y emociones (Salisbury, 2004; Nodelman, 1988).

La estructura del libro se diseñó a partir de una narrativa no lineal. En determinados momentos, el lector encuentra diferentes opciones y puede elegir el camino por el que desea continuar. El recurso “Sigue tu camino en la historia” identifica estas decisiones y orienta al usuario hacia distintas rutas narrativas. De este modo, el niño deja de ser un receptor pasivo y participa activamente en la construcción del relato. Esta dinámica se relaciona con el concepto de agencia, entendido como la percepción de que las decisiones del usuario influyen en el desarrollo de la experiencia (Ryan, 2001), y con la idea de la narrativa como un entorno que puede ser explorado y recorrido (Murray, 1997).

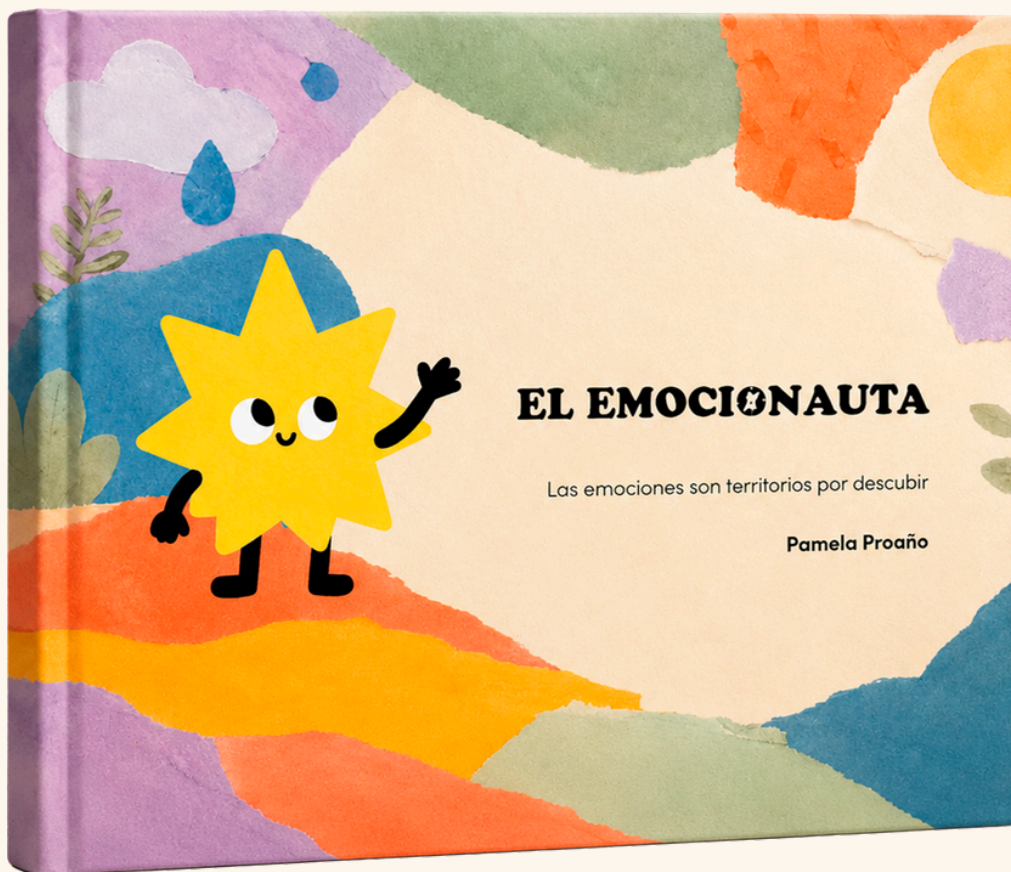
El mapa constituye el principal elemento de navegación del prototipo. Las emociones se representan como territorios diferenciados, conectados mediante caminos que permiten avanzar entre distintas situaciones. La cartografía facilita la organización visual de la información y transforma conceptos emocionales abstractos en espacios concretos que pueden observarse, interpretarse y recorrer. Siguiendo los planteamientos de Corner (1999), el mapa se entiende como una herramienta activa de construcción de significado y no únicamente como una representación gráfica.

Cada territorio dispone de un color, un paisaje, un símbolo y un lenguaje visual propios. El naranja identifica la alegría; el azul, la tristeza; el rojo, la rabia; el verde, el miedo; y el morado, la calma. La continuidad de estos códigos permite reconocer rápidamente cada emoción y facilita la orientación durante la lectura. El color adquiere, por tanto, una función narrativa y funcional, ya que organiza la información y establece relaciones entre los personajes, los escenarios y los recorridos.

Los personajes emocionales se incorporaron como mediadores visuales entre la historia y el lector. Cada uno presenta una forma, un color y diferentes expresiones relacionadas con la emoción que representa. Su presencia permite comunicar estados emocionales sin depender exclusivamente de explicaciones textuales. Las formas redondeadas, abiertas, irregulares o puntiagudas se utilizaron para transmitir distintos niveles de energía, estabilidad o tensión, aprovechando la capacidad expresiva de la forma dentro de la percepción visual (Arnheim, 1974; Kandinsky, 1979).

El prototipo también integra recursos físicos, como mapas, recorridos, elementos desplegados y posibles solapas, con el objetivo de reforzar la participación y convertir la lectura en una experiencia de descubrimiento. La interacción física permite que el niño manipule el libro, explore información y mantenga una relación más activa con el contenido. Estos recursos no se incorporan únicamente como elementos lúdicos, sino como herramientas que favorecen la curiosidad, la comprensión y la construcción progresiva del aprendizaje.

En conjunto, el prototipado físico permitió comprobar la relación entre narrativa, ilustración, color, personajes y navegación antes de consolidar el diseño final. El resultado es un libro concebido como un atlas emocional interactivo, donde cada decisión gráfica y editorial responde al objetivo de hacer las emociones más visibles, comprensibles y cercanas. De este modo, el diseño actúa como mediador entre la experiencia emocional y el aprendizaje, situando al niño como explorador activo de su propio recorrido.



Portada del libro El Emocionauta. Creación Propia.

PROTOTIPADO PLATAFORMA WEB

El prototipado digital de El Emocionauta se desarrolló en Figma como una extensión del universo editorial del libro y no únicamente como un espacio de venta. La plataforma se plantea como un entorno digital capaz de reunir información sobre el proyecto, facilitar la compra del libro físico y ampliar la experiencia mediante contenidos relacionados con la educación emocional infantil. De este modo, la web conecta los ámbitos editorial, educativo y comercial dentro de un mismo sistema, manteniendo una identidad visual y narrativa coherente.

La arquitectura de la información se organizó para facilitar una navegación clara y progresiva. La página de inicio funciona como punto de acceso principal y presenta el concepto del proyecto, las emociones trabajadas, los recursos disponibles y los contenidos dirigidos a diferentes tipos de usuario. A partir de esta estructura, el visitante puede acceder a apartados como la compra del libro, los territorios emocionales, la explicación de la propuesta, las noticias educativas, los recursos para familias y docentes o el formulario de contacto. Esta organización responde a los principios del diseño centrado en el usuario, donde la información debe estructurarse a partir de las necesidades y objetivos de las personas y no únicamente desde la lógica interna del producto (Krippendorff, 2006; IDEO.org, 2015).

El proceso de compra se integró dentro del mismo ecosistema visual para evitar una ruptura entre la dimensión educativa y la comercial. La página dedicada al libro presenta el producto, sus características y las opciones de adquisición mediante una jerarquía clara y llamadas a la acción fácilmente reconocibles. Según Norman (2013), los sistemas digitales deben ofrecer señales visuales comprensibles que permitan anticipar las acciones disponibles y sus resultados. Por esta razón, los botones, bloques informativos y elementos interactivos mantienen una posición y un tratamiento gráfico consistentes durante todo el recorrido.

La sección de territorios emocionales traslada al entorno digital el sistema narrativo del atlas. Cada emoción se representa mediante su personaje, color e identidad visual, facilitando el reconocimiento inmediato y manteniendo la continuidad con el libro físico. Esta organización permite que el usuario comprenda que las emociones forman parte de un sistema conectado, pero que cada una posee características propias. La utilización de personajes y códigos cromáticos funciona como un recurso de orientación, reduciendo la dependencia del texto y reforzando la memoria visual.

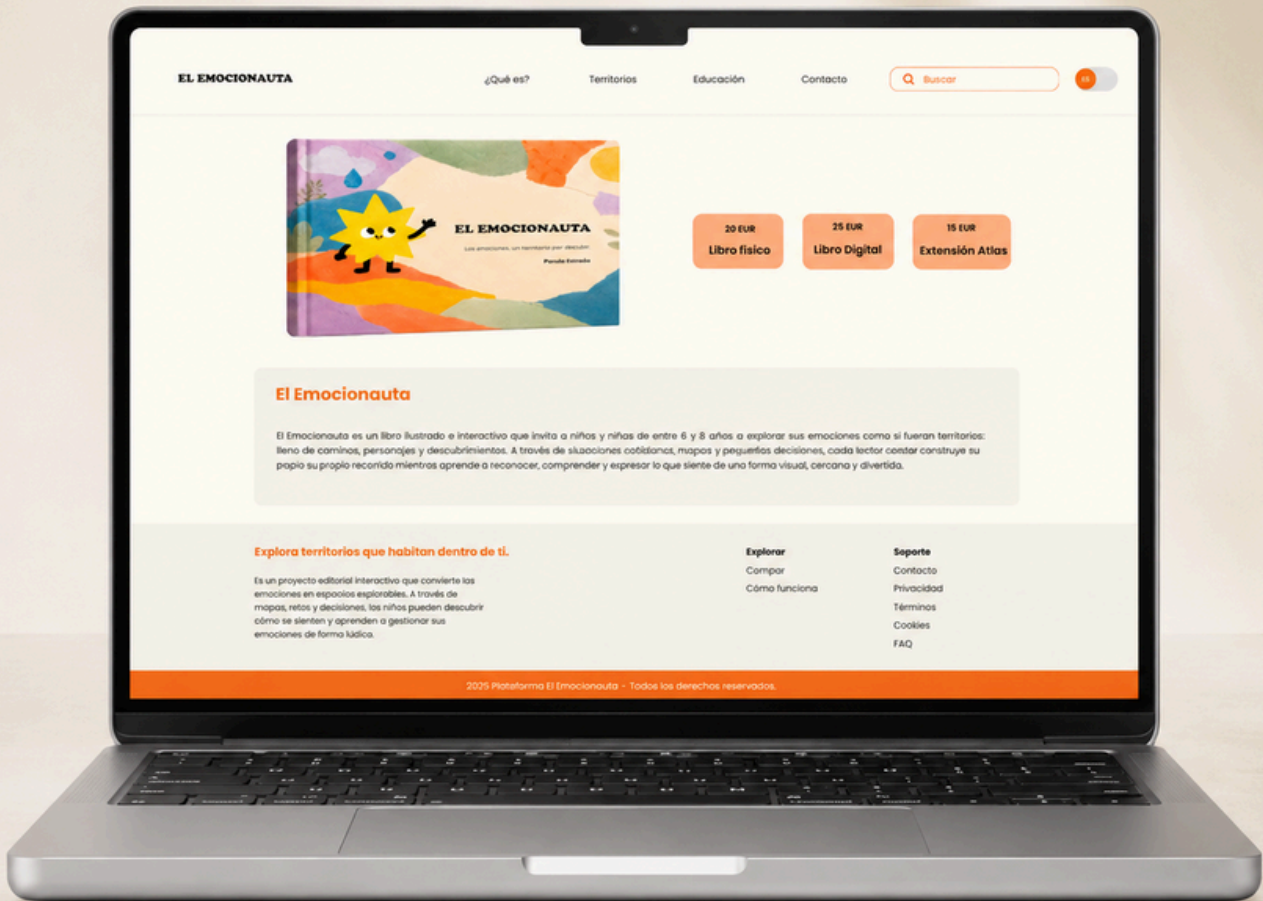
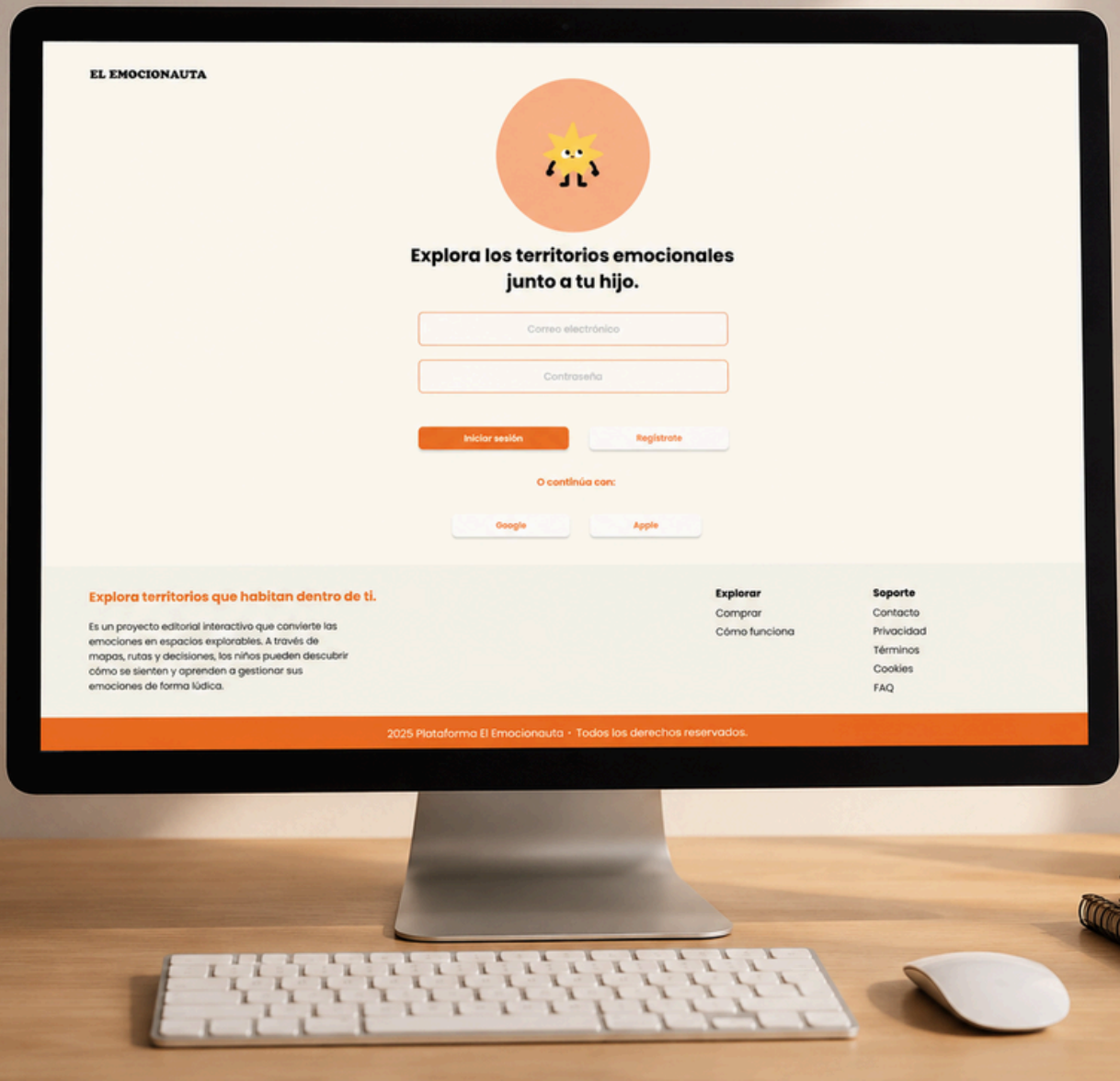
La plataforma también incorpora espacios destinados a explicar la importancia de la educación emocional y a ofrecer contenidos actualizados sobre esta temática. Las secciones educativas y de noticias permiten ampliar el aprendizaje más allá de la lectura del libro, incluyendo información, actividades y herramientas complementarias. La organización mediante tarjetas, imágenes y bloques breves facilita la exploración del contenido y evita composiciones excesivamente densas. Esta decisión se relaciona con los planteamientos de Lupton (2017), quien destaca la capacidad del diseño para estructurar la información y construir recorridos narrativos comprensibles.

Los apartados dirigidos a familias y docentes responden directamente a las necesidades identificadas durante la creación de los perfiles de usuario. Las familias requieren recursos sencillos que faciliten el diálogo emocional en el hogar, mientras que los profesionales educativos necesitan materiales claros, adaptables y con valor pedagógico. La plataforma amplía así la función del libro, proporcionando herramientas que permiten continuar el aprendizaje en distintos contextos. Esta diversidad de contenidos también se relaciona con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, que recomiendan ofrecer múltiples formas de representación, participación y acceso a la información (CAST, 2018).

Desde el punto de vista visual, el prototipo utiliza una retícula modular que organiza los contenidos y mantiene la coherencia entre las diferentes páginas. La repetición de encabezados, márgenes, bloques, botones y zonas de información favorece una experiencia estable y predecible. La paleta de colores neutros actúa como base, mientras que el naranja de marca destaca las acciones principales y los colores emocionales identifican cada territorio. Esta combinación permite conservar el carácter cálido y editorial de El Emocionauta sin dificultar la legibilidad.

La presencia de secciones como inicio de sesión y contacto permite ampliar la relación entre el usuario y el proyecto. El acceso personalizado abre la posibilidad de desarrollar en fases futuras recursos guardados, contenidos educativos específicos o espacios de seguimiento, mientras que el formulario de contacto facilita la comunicación con familias, docentes y profesionales interesados.

En conjunto, el prototipado web convierte El Emocionauta en un ecosistema digital que amplía las funciones del libro físico. La plataforma combina compra, información, divulgación y recursos educativos dentro de una experiencia visual coherente, accesible y centrada en las necesidades de sus usuarios. El diseño digital actúa, por tanto, como un puente entre el producto editorial y la comunidad educativa, favoreciendo la continuidad del aprendizaje emocional más allá de las páginas del libro. Al tratarse de un prototipo, una fase posterior debería incluir pruebas de usabilidad con familias, docentes y usuarios reales para evaluar la comprensión de la navegación, la accesibilidad y la eficacia de los recorridos planteados.





Elaboración propia a partir de un mockup generado mediante inteligencia artificial con ChatGPT (OpenAI, 2026) y posteriormente editado y adaptado en Adobe Photoshop.

PROTOTIPADO FLIPBOOK LIBRO



SCAN ME

PROTOTIPADO PLATAFORMA WEB



SCAN ME

CONCLUSIONES



El desarrollo de El Emocionauta ha permitido demostrar el potencial del Diseño Gráfico Digital como herramienta para crear experiencias educativas significativas, capaces de ir más allá de la comunicación visual tradicional. A lo largo del proyecto se ha trabajado sobre un reto complejo: transformar la educación emocional, un concepto abstracto, en una experiencia accesible, comprensible y motivadora para niños y niñas de entre 6 y 8 años.

La investigación realizada evidenció que muchos recursos orientados al aprendizaje emocional siguen basándose en modelos explicativos y lineales, donde el usuario adopta un papel principalmente pasivo. Frente a esta situación, El Emocionauta propone una experiencia basada en el descubrimiento, en la que el niño se convierte en protagonista de su propio recorrido emocional.

La metáfora de los territorios ha sido uno de los principales recursos conceptuales del proyecto. Representar las emociones como espacios explorables permite transformar ideas complejas en experiencias visuales, narrativas e interactivas adaptadas a las capacidades cognitivas de la infancia. De este modo, cada emoción deja de entenderse como una definición cerrada y se convierte en un lugar que puede ser recorrido, interpretado y comprendido progresivamente.

Desde la perspectiva metodológica, el proyecto demuestra la importancia de trabajar desde enfoques centrados en las personas. La aplicación del Design Thinking permitió integrar investigación, análisis, ideación, prototipado e iteración dentro de un proceso flexible. Esta metodología favoreció la conexión entre distintas disciplinas, como el diseño editorial, la experiencia de usuario, la ilustración, la narrativa interactiva, el diseño digital y la educación emocional.

Uno de los principales aportes de El Emocionauta es la construcción de un lenguaje visual propio. Los personajes emocionales, los mapas ilustrados, los territorios diferenciados, las rutas de exploración y los recursos gráficos coherentes permiten que el diseño actúe como mediador del aprendizaje. El uso del color, las formas orgánicas, las metáforas espaciales y la interacción facilita que los niños puedan reconocer, diferenciar y expresar sus emociones de una manera más intuitiva.

Asimismo, el proyecto amplía la concepción tradicional del libro infantil al plantearlo como parte de un ecosistema híbrido. El libro físico, junto con los recursos digitales y los materiales dirigidos a familias y docentes, permite que la experiencia de aprendizaje continúe en distintos contextos. Esta integración demuestra que el diseño editorial contemporáneo puede evolucionar hacia sistemas conectados, flexibles y participativos.

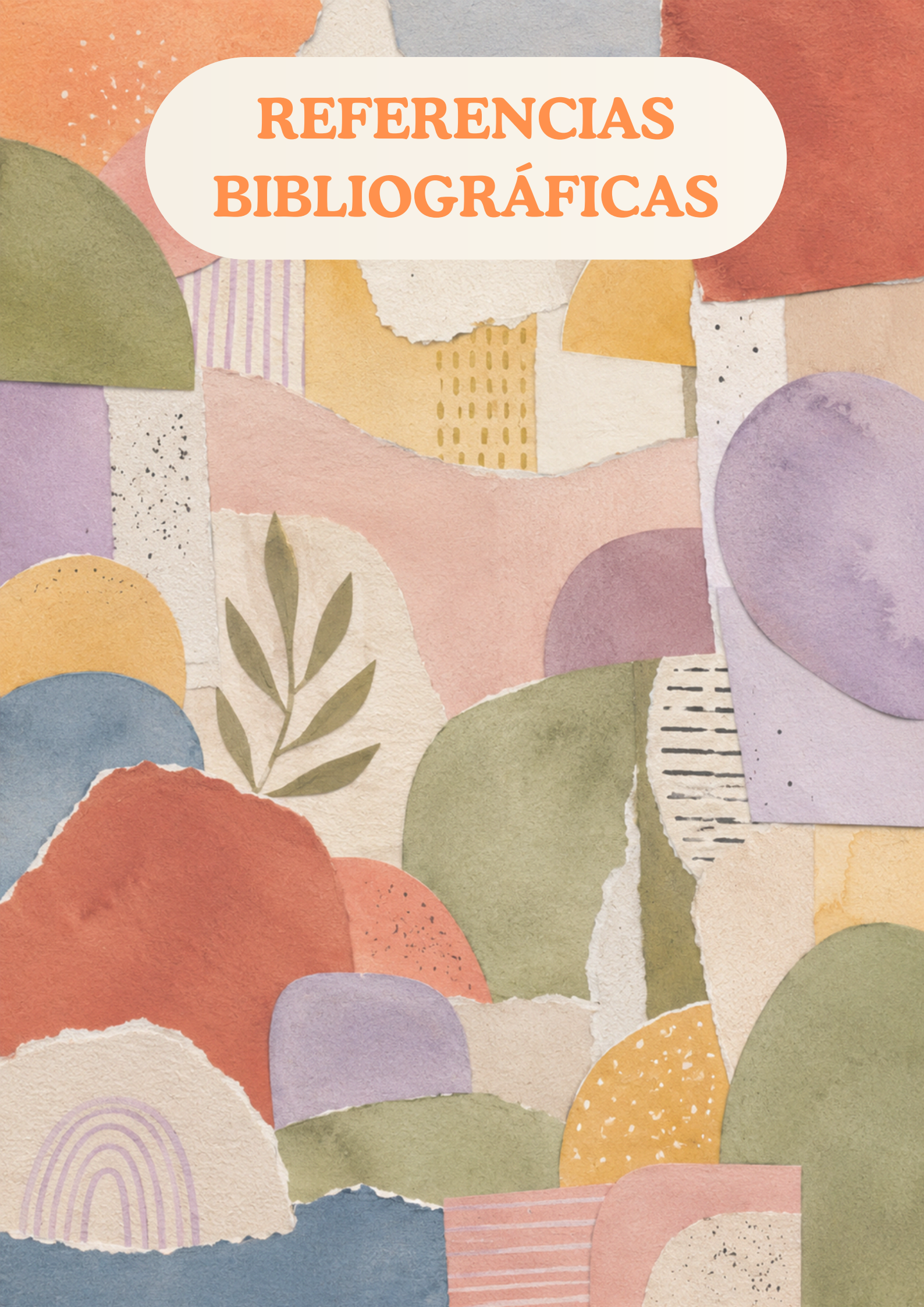
El Emocionauta contribuye al ODS 4: Educación de calidad al proponer una herramienta educativa que facilita el aprendizaje emocional mediante recursos visuales, narrativos e interactivos, favoreciendo una experiencia significativa tanto en el ámbito familiar como educativo. Asimismo, se relaciona con el ODS 5: Igualdad de género, ya que promueve la expresión emocional libre de estereotipos y fomenta la participación equitativa de niños y niñas, ofreciendo referentes y situaciones inclusivas que permiten comprender las emociones sin asociarlas a un género determinado.

El proyecto también se vincula con el ODS 10: Reducción de las desigualdades mediante el uso de distintos lenguajes, como la ilustración, el color, los símbolos y la interacción, facilitando la adaptación a diferentes ritmos, capacidades y formas de aprendizaje. Por último, contribuye al ODS 12: Producción y consumo responsables al plantear decisiones de diseño orientadas al uso consciente de materiales, la optimización de recursos y la integración equilibrada de soportes físicos y digitales, favoreciendo una propuesta editorial más responsable y sostenible.

Más allá del resultado final, el proyecto pone en valor el papel del diseñador como investigador, mediador y creador de experiencias. El Emocionauta no busca ofrecer respuestas únicas sobre cómo enseñar las emociones, sino proponer una forma más abierta, visual y participativa de acercarse a ellas. La exploración, la curiosidad y la toma de decisiones se convierten así en herramientas para favorecer el aprendizaje emocional.

En conclusión, este Trabajo Fin de Máster confirma que el diseño editorial interactivo posee un gran potencial dentro del ámbito educativo. La combinación de narrativa visual, interacción, metodologías centradas en el usuario y recursos digitales permite crear experiencias más inmersivas, inclusivas y significativas. El Emocionauta se plantea, por tanto, como una propuesta que trasciende el ámbito académico y abre una posible línea de desarrollo futuro para la creación de recursos educativos híbridos, donde el diseño actúa como puente entre el conocimiento, la emoción y la experiencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



Alber, D. (2020). A little SPOT of emotion. Diane Alber Art LLC.

Arnheim, R. (1974). Art and visual perception: A psychology of the creative eye (New version). University of California Press.

Bisquerra, R. (2000). Educación emocional y bienestar. Praxis.

Brackett, M. (2019). Permission to feel: Unlocking the power of emotions to help our kids, ourselves, and our society thrive. Celadon Books.

Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society. Harper Business.

CAST. (2018). Universal Design for Learning guidelines version 2.2. <http://udlguidelines.cast.org>

Corner, J. (1999). The agency of mapping: Speculation, critique and invention. En D. Cosgrove (Ed.), Mappings (pp. 213–252). Reaktion Books.

Cotter, B. (2013). Don't push the button! Sourcebooks Jabberwocky.

Cross, N. (2011). Design thinking: Understanding how designers think and work. Berg.

Desmet, P. M. A. (2002). Designing emotions [Tesis doctoral, Delft University of Technology]. TU Delft Research Portal. <https://research.tudelft.nl/en/publications/designing-emotions/>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” En Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning future media environments (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans. *Annual Review of Psychology*, 65, 95–120. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035>

Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Bantam Books.

Haslam, A. (2006). *Book design*. Laurence King Publishing.

Hassenzahl, M. (2010). *Experience design: Technology for all the right reasons*. Morgan & Claypool.

IDEO.org. (2015). *The field guide to human-centered design*.

Kandinsky, W. (1979). *Point and line to plane* (H. Dearstyne & H. Rebay, Trans.). Dover Publications. (Trabajo original publicado en 1926).

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Kolko, J. (2015). Design thinking comes of age. *Harvard Business Review*, 93(9), 66–71.

Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn: A new foundation for design*. CRC Press.

Lingokids. (s. f.). Lingokids. Recuperado el 27 de junio de 2026, de <https://lingokids.com/es/>

Llenas, A. (2018). *The colour monster*. Templar Publishing.

Lupton, E. (2017). Design is storytelling. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Mightier. (s. f.). Mightier. Recuperado el 27 de junio de 2026, de <https://www.mightier.com/es/>

Mora, F. (2013). Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama. Alianza Editorial.

Murray, J. H. (1997). Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace. MIT Press.

Nikolajeva, M., & Scott, C. (2001). How picturebooks work. Garland Publishing.

Nodelman, P. (1988). Words about pictures: The narrative art of children's picture books. University of Georgia Press.

Norman, D. A. (2004). Emotional design: Why we love (or hate) everyday things. Basic Books.

Norman, D. A. (2013). The design of everyday things (Revised and expanded ed.). Basic Books.

Packard, E. (1979). The cave of time. Bantam Books.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1966). The psychology of the child. Basic Books.

Play Osmo. (s. f.). Osmo. Recuperado el 27 de junio de 2026, de <https://www.playosmo.com/>

Ryan, M.-L. (2001). Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media. Johns Hopkins University Press.

Salisbury, M. (2004). Illustrating children's books: Creating pictures for publication. A & C Black.

Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). This is service design doing. O'Reilly Media.

Tufte, E. R. (1983). The visual display of quantitative information. Graphics Press.

Tullet, H. (2010). Press here. Chronicle Books.

Valdez, P., & Mehrabian, A. (1994). Effects of color on emotions. *Journal of Experimental Psychology: General*, 123(4), 394–409. <https://doi.org/10.1037/0096-3445.123.4.394>

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

REFERENCIAS DE IMÁGENES

La mayoría de las imágenes, ilustraciones y recursos gráficos incluidos en esta presentación han sido creados específicamente por el autor para el desarrollo de El Emocionauta. Algunas piezas, como determinados mockups, fueron generadas mediante herramientas de inteligencia artificial y posteriormente editadas, adaptadas y composadas en Adobe Photoshop para integrarlas en la identidad visual y en las necesidades gráficas del proyecto. Las imágenes procedentes de fuentes externas se encuentran debidamente identificadas y citadas.

UTILIZACIÓN DE LA IA

Durante el desarrollo del presente proyecto se utilizaron herramientas de inteligencia artificial como apoyo complementario para la corrección y mejora del estilo de redacción, la asistencia en la elaboración y revisión de referencias según las normas APA y la corrección, optimización y adaptación de determinadas imágenes.