



Proyecto de Diseño de Comunicación  
Visual que apoya el proceso de  
**lectoescritura en niños**

Lissa Jiménez Müller



Proyecto de Diseño de Comunicación  
Visual que apoya el proceso de  
**lectoescritura en niños**

Proyecto Avanzado en Diseño de Comunicación Visual (PADCV)

Lissa Jiménez Müller

**Énfasis:** Diseño Editorial - Diseño de Identidad Corporativa y Marca

**Asesor:** Fernando Arboleda

Diseño de Comunicación Visual

Facultad de Creación y hábitat

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Santiago de Cali, 2021-1

*Lissa*  
Diseñadora Visual



## Agradecimientos

Inicio agradeciendo a mi asesor, Fernando Arboleda, quien con su compromiso y conocimientos me apoyó y guió durante todo el proceso, gracias por aconsejarme y motivarme para así culminar con éxito el proyecto. A su vez, agradezco a mi aliada, la profesora Martha Rojas, por su disposición y aporte al proyecto, gracias por la oportunidad de trabajar y construir en conjunto con ella y sus estudiantes. También agradezco a las personas que participaron en las entrevistas, validación y pruebas de usuario, gracias por su disposición y aporte al proyecto.

De igual manera, agradezco a las profesoras de la asignatura, Ángela Sánchez y Ana Milena Vélez por su orientación y recomendaciones en el desarrollo del proyecto. Asimismo, aprovecho este espacio para agradecer a la Universidad Javeriana y a todos los profesores por su ejemplo a seguir y enseñanzas, gracias a esto, me he formado de manera integral como diseñadora de comunicación visual profesional. También agradezco a todos mis compañeros y amigos por su compañía y apoyo en esta etapa universitaria.

Gracias a Nicolás Rodríguez Ángel, por su ayuda incondicional, en este caso en especial gracias por apoyarme, acompañarme y animarme durante el desarrollo del proyecto. También quiero agradecer a mis padres y a mi hermana por su compañía continua y porque gracias a ellos he tenido el beneficio de mi educación en Diseño de Comunicación Visual.

## Contenido

Tema, Introducción y palabras claves .....	6
Justificación .....	7
Planteamiento del problema .....	8
Objetivos .....	9
Aliado .....	10
Marco de referencia .....	11
Usuario .....	14
Metodología .....	18
Resultados .....	20
Conclusiones investigación .....	28
Benchmarking .....	29
Requerimientos de diseño .....	38
Definición sistema .....	40
Inspiración .....	43
Moodboard .....	44
Creación cuento .....	46
Ilustraciones y tipografía .....	52
Logo .....	54
Cuento animado .....	58
Tarjetas de juego .....	62
Cuento ilustrado .....	66
Instructivo docente .....	70
Página web .....	72
Validación .....	77
Pruebas de usuario .....	81
Conclusiones finales .....	84
Recomendaciones .....	85
Referencias .....	86
Anexos .....	87

**Tema** Proyecto de Diseño de Comunicación Visual que apoya el proceso de lectoescritura en niños

## Introducción

El lenguaje y la comunicación son procesos inherentes a la naturaleza del ser humano, son esenciales para el desarrollo en interacción con la sociedad. Gracias a la escritura se ha plasmado en el presente documento este Proyecto Avanzado en Diseño de Comunicación Visual y por consiguiente, la lectura permite que el lector lea y comprenda los mensajes abordados.

De esta manera, se reconoce la importancia de la lectura y escritura, precisamente, este proyecto tiene la oportunidad de apoyar al proceso de lectoescritura (aprendizaje de lectura y escritura) en niños, teniendo como objetivo crear un sistema de comunicación visual bajo un enfoque metodológico de diseño participativo que favorezca el proceso de lectoescritura en niños de 6 a 7 años de la sede educativa Laureano Gomez en el Banqueo, Pance.

Para el desarrollo del proyecto se llevó a cabo una metodología propia, la primera parte Gestos (un acercamiento al tema, usuarios y necesidades a través de escuchar y empatizar), la segunda parte Garabatos y signos (la realización de la propuesta de diseño a través de idear y crear) y finalmente Construcción del lenguaje (Prueba y entrega de la propuesta).

Como respuesta a las necesidades y requerimientos se propone un sistema de lectoescritura que integra herramientas físicas y digitales incluyendo diferentes actividades y formatos, inspirado y pensado en el contexto de los estudiantes de la sede educativa aliada. Se finaliza con el cumplimiento de los objetivos del proyecto y se obtiene como conclusión relevante que implementar el diseño participativo y Diseño de comunicación Visual tiene efectos relevantes y positivos en la construcción de estas herramientas pedagógicas.

**Palabras claves** Lectoescritura, Diseño participativo, Educación rural, Educación en pandemia, Diseño de Comunicación Visual, Niños



**E**l aprendizaje de la lectoescritura es un proceso fundamental para el desarrollo de los niños, consiste en la apropiación de un sistema determinado de símbolos y signos cuyo dominio marca un momento crucial en el desarrollo cultural del niño (Vygotski, citado por Montealegre, 2006). De esta manera, este significa uno de los aprendizajes más importantes que deben iniciarse en la educación infantil ya que le permite adquirir capacidades de comunicación esenciales para participar en la sociedad. Según Idalberto Chiavenato (2006), la comunicación es “el intercambio de información entre personas. Significa volver común un mensaje o una información. Constituye uno de los procesos fundamentales de la experiencia humana y la organización social”.

En ese sentido, cabe mencionar que se encuentra un déficit en torno a la efectividad del proceso de aprendizaje en Colombia. Esto se puede afirmar según los resultados de las investigaciones de la Universidad de la Sabana en 2014 con niños en la capital del país, las cuales detectaron que el 60% de los niños en Colombia que ingresan al sistema escolar en la primera etapa tienen problemas de lectoescritura.

Por otro lado, el informe nacional de resultados de las pruebas PISA 2018, cuya finalidad es evaluar las habilidades y conocimientos de los estudiantes, los cuales son esenciales para participar en la sociedad, como lo es la lectura, matemáticas y ciencias (ICFES, 2020) evidencia que Colombia en el área de lectura se encuentra posicionado por encima del promedio de Latinoamérica, sin embargo, se encuentra por debajo del resto de los países que hacen parte del estudio. Cabe resaltar que la competencia lec-

tora de la prueba incluye la comprensión, el uso, la reflexión y el involucramiento con los textos.

Dicho proceso de lectoescritura y sus dificultades pueden ser apoyadas desde el Diseño de Comunicación Visual, debido a que entiende y reconoce las necesidades, habilidades y limitaciones reales de las personas de la sociedad, con la finalidad de dar soluciones a problemas (Gallego, 2017) en consecuencia, permite mejorar la calidad de vida de los individuos. De esta manera, se comprende el diseño no solamente desde una disciplina creativa sino también social, como lo afirma Gamonal (2011). Esta área del conocimiento, tiene un valor relevante en la sociedad, al aportar en procesos de educación, metodologías, herramientas de enseñanza y aprendizaje, como la elaboración de material educativo ya sea impreso, didáctico o multimedia. (Berryman, citado por Moreno C, 2009).

En este orden de ideas, al ser estudiante de Diseño de Comunicación Visual, se tiene la iniciativa de apoyar el proceso de lectoescritura en los niños, generar empatía con ellos y producir contenido visual pensado para este público. Además, participar en trabajos sociales que favorezcan el desarrollo educativo de estos y en el ámbito profesional como diseñadora.

De manera personal se considera que se tienen habilidades relevantes para el proyecto, como la ilustración y tipografía. Dichas afinidades, facilitan la enseñanza de la lectoescritura, dado que el niño se ayuda de elementos gráficos y paratextuales, como imágenes, colores y tipografías, para anticipar el sentido del texto y dar inicio a saber leer, como lo afirma Medina (2009).

## Planteamiento del problema

**E**l proyecto busca ser un apoyo desde el Diseño de Comunicación Visual al proceso de la lectoescritura en niños de 6 a 7 años. Durante este proceso de aprendizaje, los educadores, padres y familiares cumplen un papel muy importante, puesto que son los encargados de enseñar a leer y escribir, por lo tanto, necesitan emplear con los niños herramientas y distintos materiales que fortalezcan las habilidades necesarias para alcanzar satisfactoriamente la lectoescritura.

Por ende, en el contexto rural, que es en el cual se sitúa la escuela Laureano Gómez, en la que se estudia y aplica el proyecto, se presentan dificultades para el acceso equitativo del conocimiento, incluso, como afirma Martha Rojas (2017) hay familias con escasa formación académica y padres de familia que no saben leer ni escribir.

Respecto a esto, según el censo del DANE de 2017 la tasa de analfabetismo existente en el país correspondía a 5,24%, equivalente a un millón 857 mil

colombianos. No obstante, en el Censo Nacional Agropecuario de 2014 se identificó que en el sector rural colombiano la tasa de analfabetismo corresponde al 12,6%. A partir de las cifras anteriores se puede afirmar, como lo menciona Lopez (2006), que el sector rural tienen una tasa de analfabetismo mayor y un déficit evidente en materia educativa, lo cual incide sobre la calidad de vida y la economía rural. Estas son razones por las que se hace necesario que existan herramientas que faciliten el proceso de lectura y escritura en los niños de este contexto, de esta manera surge la pregunta problema.

**¿Cómo apoyar el proceso de lectoescritura en niños desde el Diseño de Comunicación Visual?**

## Objetivos

### Objetivo general

Crear un sistema de comunicación visual bajo un enfoque metodológico de diseño participativo que favorezca el proceso de lectoescritura en niños de 6 a 7 años de la sede educativa Laureano Gomez en el Banqueo, Pance.

### Objetivos específicos

- Identificar las dificultades de los estudiantes de la escuela aliada frente al proceso de lectoescritura
- Conocer métodos usados en la enseñanza de la lectura y escritura, a partir de las dinámicas del diseño participativo
- Diseñar una herramienta que apoye el proceso de lectoescritura de los niños

## Aliado



Captura de Google Maps



Fotos propias tomadas en 2019

La escuela primaria Laureano Gómez es una sede de La Institución Educativa de Pance, es de carácter público y está ubicada en la vereda el Banqueo, en Pance. Este es un corregimiento del sur de Cali, es definido como rural y suburbano. La escuela es liderada por la profesora Martha Rojas, quien se encarga de educar a todos los estudiantes que hacen parte de esta, empleando el modelo de Escuela Nueva. Este, como lo define el Ministerio de Educación de Colombia es un modelo escolarizado de educación formal que ofrece los cinco grados de la básica primaria con calidad en escuelas multigrado, la cual uno, dos o tres educadores tiene todos los grados a su cargo. En cuanto a la infraestructura de la escuela aliada, esta cuenta con unos salones de clase, una zona verde y una cancha de baloncesto.

La escuela y la profesora están interesados en ser parte del proyecto aportando información y espacios para los procesos necesarios, debido a que consideran que será un proyecto que apoye y potencialice las herramientas de aprendizaje de lectura y escritura de una manera cercana, motivadora y significativa para los niños.



## Marco de referencia

### Lectoescritura

La lectoescritura es la práctica de leer y escribir, como lo menciona Kalman (2004), es el proceso de alfabetización que se realiza con los niños (Velázquez, 2016). Por su parte, Vygotski (citado por Montealegre 2006) propone que el proceso de lectoescritura consiste en la apropiación de un sistema determinado de símbolos y signos cuyo dominio marca un momento crucial en el desarrollo del niño. En la actualidad, el proceso de aprendizaje de lectura y escritura es simultáneo, busca generar gusto mediante abecedarios ilustrados, juegos e inclusión de nuevos lenguajes tecnológicos (Castillo, 2010).

El proceso de lectoescritura de los niños comparte similitud con la evolución del lenguaje humano a lo largo de la historia, puesto que inicialmente está presente la comunicación mediante gestos y dibujos hasta evolucionar a un lenguaje codificado más complejo, como lo conocemos en la actualidad. Por consiguiente, es posible encontrar dos etapas relevantes en este proceso de aprendizaje, la prehistoria del lenguaje escrito y la conceptualización según Montealegre (2006). La primera, se desarrolla de forma natural mediante la representación simbólica de signos visuales, cosas y personas familiares en actividades lúdicas cotidianas como gestos, garabatos y juegos simbólicos. Durante la segunda fase, el niño entiende la escritura como otra forma de representación, por ende, en esta etapa el signo con significado subjetivo progresa al signo objetivo del lenguaje, diferenciado y permanente en el tiempo.

Los métodos para la enseñanza de la lectura y escritura, se pueden clasificar en los siguientes, según Castillo (2010):

**Sintético**, su estrategia procede de lo particular a lo general, esto significa, que inicia con el aprendizaje del nombre de las letras (alfabético), su sonido (fónico) o las sílabas (silábico), hasta la estructura de la palabra, frase, oración y finalmente del texto; este método tiene como desventaja que puede ser aburrido, repetitivo, memorístico y poco motivador para los niños.

**Analítico**, su estrategia procede de lo general a lo particular, por ende, inicia con el texto y frases, continúa con las palabras y finalmente se enseñan las unidades constructivas (sílabas, letras y sonidos); este método promueve la lectura y la visión de un conjunto global por parte de los niños, no obstante, se limita a lo que ofrece el texto, puede ser origen de dislexias y problemas de ortografía.

**Mixtos**, se construye a partir de las ventajas de los métodos anteriores. Procede de una idea global ubicando a los niños en contacto con textos cercanos, como la lectura de cuentos por parte de familiares, una manera afectuosa y eficaz de introducirse al proceso de aprendizaje. Al mismo momento, se enfoca en el aprendizaje sistemático de las letras y las sílabas.

A manera de reflexión se encuentra que el método más efectivo de aprendizaje de la lectoescritura es aquel que motive a los niños, aproveche su experiencia y conocimientos previos para facilitar su comprensión y dominio; que dinamice su descubrimiento y que tenga sentido funcional para los niños. Finalmente, la lectura y escritura se deben comprender como herramientas de uso y adquisición social (escuela, familia y amigos) para resolver problemas y comunicarse con otros.



## Diseño participativo

El diseño participativo, según el equipo de Innovación educativa del Tecnológico de Monterrey (s.f.), consiste en construir propuestas y soluciones de mejora dentro de una comunidad, a través de procesos creativos en los cuales participen especialistas de diferentes áreas del conocimiento y personas pertenecientes a la población de dicha comunidad. De este mismo modo, Simonsen y Robertson (como se citó en Carnelli, 2018) definen el diseño participativo como el codiseño de las tecnologías a partir del directo involucramiento de las personas, siendo su foco de atención trabajar en cómo los procesos colaborativos de diseño son determinados por la participación de aquellos afectados por la tecnología diseñada.

Por otra parte, IDEO (2015) propone el co-diseño participativo como un método en el que se forma un equipo integrado por personas de la comunidad con las que se esté trabajando para un ejercicio de co-diseño de soluciones; este método ayuda a mejorar el conocimiento de dicha comunidad y propicia la creación de innovaciones contextualizadas y realizables en el momento de ser adoptadas.

En conclusión, esta corriente de diseño se caracteriza por incluir a los usuarios, es decir el público objetivo, en los procesos de diseño, debido a que estos pueden tener un papel fundamental en dichos procesos. Con respecto a esto, Schuler y Namioka (como se citó en Carnelli, 2018) afirman que las personas a quienes se destina el uso del sistema cuentan con rol decisivo en su diseño, y de esta manera, los principios y prácticas del diseño participativo tienen como fin hacer que las tecnologías, herramientas, instituciones, entre otros respondan mejor a las necesidades humanas.

## Educación en pandemia

Según el informe de CEPAL y la UNESCO (2020) en el ámbito educativo, la crisis sanitaria actual causada por la pandemia, ha conllevado al cierre de las actividades presenciales en las instituciones educativas con la intención de evitar la propagación del virus. Lo anterior, ha dado origen al uso de modalidades de aprendizaje a distancia y asincrónico, a través de diferentes formatos y plataformas virtuales.

Por esta razón se evidencia, el incremento de estrategias que aprovechan las TIC como forma de enseñanza por parte de los docentes. Sin embargo, se presentan dificultades de conexión a internet, des-

igualdades de recursos y estrategias en las zonas de menores ingresos o mayor vulnerabilidad.

Debido a la flexibilización y contextualización curricular por la situación actual, se da prioridad a competencias como el aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico y reflexivo teniendo en cuenta la comprensión de dinámicas sociales. En coherencia con lo anterior, los docentes han re planificado y adaptado sus metodologías, diseño de materiales, y plataformas de trabajo, implementando estrategias como las guías de estudio, vídeos explicativos de los contenidos y clases virtuales.

## Educación rural

La educación es una de las actividades principales de la sociedad y debe estar presente en todos los sectores del país, esta es un derecho constitucional en Colombia y es definida como “Un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” según la Ley General de la Educación, Ley 115 de 1994, en el artículo 1.

En Colombia el 94% de su territorio es rural y el 32% de la población colombiana vive allí. Este ha sido un sector de violencia, pobreza, migraciones y reformas inconclusas, en donde el servicio educativo se ha visto condicionado por los aspectos socio-económicos y culturales de las poblaciones rurales. De este modo, las condiciones educativas de esta población han sido comprendidas como precarias y las escuelas rurales han sido descritas como pobres, con poco personal y mobiliario insuficiente. (Carrero y González, 2016).

En este orden de ideas cabe mencionar que según el Consejo Nacional de Política Económica y Social (2007), el 62% de la población rural colombiana vive en condiciones de pobreza y el 21.5% en condiciones de extrema pobreza. Por otra parte, se ha presentado el abandono de lo rural, permitiendo el desarrollo histórico de la continua guerra de movimientos guerrilleros y paramilitares por la distribución de la tierra como lo menciona Cuesta (2008).

Es importante afirmar que la educación rural como plantea Gaviria (2017) no se reduce al hecho de estudiar en esta ubicación geográfica sino que comprende toda la vida de estas comunidades, sus actividades productivas y formas propias de trabajo, su contexto socio-económico, su cultura, su historia y sus experiencias cotidianas diferentes a la urbana.

A pesar de este difícil panorama el Estado se ha encargado de resolver problemas de la educación

rural a partir de la construcción de modelos que favorezcan la formación básica y media, y vinculen la realidad del contexto rural en los procesos de aprendizaje y enseñanza. De estos modelos se destacan Escuela Nueva, Postprimaria Rural y Sistema de Aprendizaje Tutorial (SAT) (Cuesta, 2008).

Escuela Nueva, según Cuesta (2008), es un modelo propuesto por docentes rurales del departamento del Norte de Santander y adoptado mediante el Decreto 1490 de 1990 como principal estrategia de atención básica primaria para zonas rurales. Este modelo ha sido reconocido, adoptado en diferentes países y ha logrado mejorar la calidad de la educación rural, esto se ha demostrado a partir de la evaluación del Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE) en 1998.

El modelo Escuela nueva responde a la característica de dispersión de la población rural, esto significa que en grandes espacios habita poca gente. Por esta razón, ofrece la primaria completa de tipo multigrado, donde hay uno o dos maestros que enseñan a niños de los diferentes grados. Según Perfetti (citado por Cuesta 2008) el modelo desarrolla un aprendizaje activo, participativo y cooperativo que fortalece las relaciones de la escuela y la comunidad. Además, respeta el ritmo de aprendizaje y emplea la promoción flexible según las condiciones y necesidades de los estudiantes.

El modelo Postprimaria Rural emplea la estrategia de Escuela Nueva en los siguientes niveles a la primaria. Este modelo busca mantener la población en el espacio rural, ya que muchas personas salen del campo a la ciudad para continuar su vida. (Cuesta, 2008). El modelo Sistema de Aprendizaje Tutorial (SAT) es una metodología planteada para satisfacer la oferta educativa de la secundaria y educación media, que permite la integración de la educación con el trabajo del campo y la organización comunitaria. Busca desarrollar en los estudiantes jóvenes y adultos capacidades científicas, matemáticas, comunicativas, tecnológicas y capacidades de servicio. (Perfetti citado por Cuesta, 2008).

# Usuario

El usuario principal definido para el proyecto son niños entre 6 a 7 años del sector rural, que se encuentran estudiando en la escuela Laureano Gómez en el Banqueo, que viven en esta vereda u otras como Peón y Pico de Águila; las cuales están ubicadas en el sector rural. Proviene de familias campesinas con dificultades socio económicas y de carácter multicultural, de diferentes orígenes. De igual manera, se tienen en cuenta como usuarios secundarios la edu-

cadora y los padres de los niños, quienes hacen parte del mismo contexto.

Se pretenden hacer pruebas de usuario y aplicación con los niños de la institución educativa, por lo tanto, este se considera un espacio en el cual se aplicará el proyecto. Adicionalmente, en espacios gestionados por la Pontificia Universidad Javeriana Cali se difundirá el trabajo académico.

## Caracterización de usuario

Se realiza la caracterización de un usuario persona real de la comunidad educativa:

### Bryana Yalena

Niña de 6 años

Familiar, amorosa y activa

Sus hobbies son dibujar, pintar y caminar.

Vive una finca en la vereda Peón, con sus padres y sus hermanas.

Ella es estudiante de primer grado de la sede educativa Laureano Gomez, está aprendiendo a leer y escribir; sabe escribir su nombre, reconoce las letras con las que inician palabras conocidas y le motiva aprender. Le gustan las nuevas historias, que le lean cuentos y ver las ilustraciones que tengan.



## Mapas de empatía



### ¿Qué piensa y siente?

Los niños se sienten motivados cuando encuentran un sentido funcional en la lectura y escritura, como la comunicación. De igual forma, se logran conectar con el proceso formativo cuando se vincula su contexto.

### ¿Qué ve?

Antes de la crisis sanitaria actual, la escuela era el punto de encuentro para socializar con sus demás compañeros.

Los niños se encuentran en un entorno rural, que a diferencia de la ciudad no se pueden visualizar una abundante cantidad de textos y tipografías como en anuncios publicitarios.

El entorno rural, no exige las mismas habilidades de lectura para poder desenvolverse, como ocurre en el espacio urbano, donde se requiere de carácter estricto estos conocimientos.

Los que pueden conectarse a las clases virtuales lo hacen desde el celular de sus padres.

### ¿Qué oye?

Lo que dicen sus padres, hermanos y familiares.

En el contexto rural los niños escuchan a sus padres y familiares emplear de forma incorrecta algunos términos y palabras.

Los pocos niños que pueden atender la clase mediante videollamada escuchan a su profesora. También los niños que reciben notas de voz de la profesora por medio de whatsapp.

### ¿Qué hace?

Los niños de primer grado se encuentran en el proceso de aprender a narrar historias en compañía de sus padres, escribir su nombre, el de familiares y lugar donde viven.

### Esfuerzos

Uno de los obstáculos de los estudiantes de primero es dar el paso de organizar las ideas y posteriormente escribirlas.

### Resultados

Los estudiantes tienen la necesidad de apoyo para realizar el proceso de aprendizaje de lectura y escritura sin presión, de manera que se sientan con libertad, que puedan reconocer su progreso y generar gusto por este.



Sus padres

### ¿Qué piensa y siente?

La mayoría de los padres trabajan y su principal responsabilidad es el sustento de su hogar. Por esta razón, dedicar tiempo para el acompañamiento de la formación de sus hijos puede ser una dificultad.

Un porcentaje de los padres, están comprometidos con la educación de sus hijos. Sin embargo, algunos de los padres no consideran la educación de sus hijos como una prioridad.

Es posible que varios de los padres de familia, se sientan frustrados en el acompañamiento de sus hijos, puesto que no cuentan con las capacidades, estrategias y herramientas para la enseñanza de sus hijos.

Algunos de los padres no saben leer ni escribir, a pesar de esto, motivan a sus hijos a estudiar y aprender.

### ¿Qué oye?

En el contexto rural escuchan personas que emplean de forma incorrecta algunos términos y palabras.

De sus familiares y padres escuchan que ellos prefieren seguir trabajando que estudiar debido a que no le encuentran la misma necesidad.

### ¿Qué hace?

Una parte de los padres de familia son pacientes y comprensivos con el proceso de aprendizaje de sus hijos, no obstante, otra parte de los padres se presenta impaciente frente a este proceso.

### Esfuerzos

Intentan apoyar el proceso de educación pero no tienen las mismas capacidades que un docente.

El tiempo para dedicar a sus hijos se presenta como un obstáculo.

### ¿Qué ve?

El dispositivo de comunicación que predomina en la población rural es el celular frente a otros aparatos tecnológicos como el computador.

El canal de comunicación con la profesora es el Whatsapp.

El material escolar que disponen para trabajar con sus hijos son guías impresas o digitales.



Profesora

### ¿Qué piensa y siente?

A la profesora le importan sus estudiantes y le interesa que aprendan a leer y escribir de manera correcta y consciente

Le preocupa que los estudiantes, debido a la coyuntura actual no estén avanzando en sus objetivos de aprendizaje de la misma manera que lo hacían en la escuela de manera presencial. Respecto a esto, la profesora no tiene la seguridad del proceso los estudiantes ya que muy pocos pueden conectarse a la clase virtual y no todos envían las tareas asignadas.

### ¿Qué oye?

Sólo logra escuchar a los estudiantes que se puedan conectarse a las clases virtuales y a los estudiantes que envíen tareas por medio de notas de voz o videos.

Puede evaluar y verificar el avance de los niños mediante las reuniones virtuales.

### ¿Qué ve?

El canal de comunicación con los padres es a través de Whatsapp.

Se conecta a reuniones con otros profesores y con el Ministerio de Educación.

### ¿Qué hace?

Emplea tarjetas escritas a mano para mostrar cómo se escriben las palabras y hace uso de los materiales que recibe del Ministerio de Educación.

### Esfuerzos

Le preocupa que sus estudiantes no alcancen satisfactoriamente los objetivos de aprendizaje.

### Resultados

Desea que sus estudiantes aprendan y necesita materiales didácticos que apoyen el proceso de enseñanza de lectura y escritura.

# Metodología

Para el abordaje metodológico de este proyecto se tienen como referencia las siguientes metodologías, Design Thinking (pensamiento de diseño), Diseño centrado en las personas y Colores por la vida. A continuación, se expondrá brevemente cada una de estas.

El Design Thinking tiene sensibilidad por las necesidades de las personas desde la perspectiva del diseño y fue propuesta por Tim Brown, presidente de IDEO. Esta metodología cuenta con tres etapas para su desarrollo. La primera de estas consiste en la inspiración, que mediante la observación identifica las necesidades de las personas, siendo la búsqueda de soluciones su principal motivación; ideación, fase en la cual procede a generar ideas que puedan dar solución a dichas necesidades; implementación, en la que se aplica la solución (Harvard Business Review, 2008).

El Diseño centrado en las personas es un proceso que ayuda a identificar nuevas oportunidades, incrementar la efectividad de crear soluciones significativas e innovadoras para mejorar la vida de las personas. Se divide en tres etapas, escuchar, momento en el que se identifican, conocen y entienden

las personas, para de este modo, comprender sus necesidades y asumir el reto de diseño; crear, que implica sintetizar e interpretar la información que se ha recolectado y crear soluciones a partir de generar ideas y prototipos; entregar, que requiere realizar la solución de manera que sea viable, evaluar y planificar su implementación. (IDEO, 2015)

Colores por la vida es un modelo creado junto con la estrategia pedagógica desarrollada en la Pontificia Universidad Javeriana Cali que lleva el mismo nombre y se fundamentan en el diseño participativo para desarrollar proyectos que den respuesta a necesidades pedagógicas de instituciones sociales y educativas. Este cuenta con cuatro fases, la fase azul, la cual se centra en conocer al otro, tener un primer encuentro, obtener datos e insumos y definir el tema; la fase violeta, momento en el que se formulan preguntas y se construye el argumento del proyecto; la fase naranja, que plantea la creación a partir de la exploración de ideas y selección de alternativas; la fase verde, que consiste en apropiarse del conocimiento a partir de la validación de los prototipos, sus ajustes, la producción y entrega final. (Arboleda, Bermúdez, s.f.)

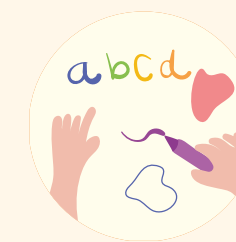
A partir de lo anterior, se construye la metodología y se nombran sus etapas según las formas de comunicación que apropia progresivamente un niño en el proceso de aprender a leer y escribir.



## Gestos escuchar y empatizar

- Conocer a la comunidad (los usuarios)
- Identificar problemas
- Comprender las necesidades y el reto de diseño
- Acercamiento al tema

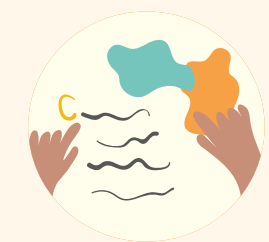
Métodos: Conocimiento generado por la comunidad, Inmersión en el contexto, Entrevistas a expertos, Revisión documental



## Garabatos y signos idear y crear

- Interpretar lo observado y la información recolectada
- Exploración de ideas y alternativas
- Elaborar bocetos
- Realizar la propuesta de diseño

Métodos: Co diseño participativo



## Construcción del lenguaje probar y entregar

- Validar la propuesta con la comunidad
- Realizar los ajustes pertinentes
- Entrega final

# Resultados

**Método:**  
Conocimiento generado  
por la comunidad

## Reuniones con Martha Rojas

### 1 Acercamiento y presentación del proyecto

Se realizaron reuniones con la profesora de la escuela aliada Laureano Gomez, Martha Rojas, incluyendo su participación en la investigación y realizando entrevistas libres sobre la temática según los objetivos de cada encuentro.

**Objetivos:** Establecer relación con la profesora de la escuela, conocer información de la escuela y la forma de enseñanza que está llevando a cabo, presentar el proyecto, abordar el tema de lectoescritura y acordar su colaboración en el proyecto.

**Documentación:** La reunión se realizó por llamada de voz y durante esta se hizo un registro escrito

#### Datos:

- La profesora expone que actualmente el contacto con los niños se está realizando a través del whatsapp de los padres, por este medio se están enviando guías institucionales y se recibe el desarrollo de las mismas.
- Para el semestre 2020-2 los estudiantes de la asignatura de Diseño de Comunicación Visual que realizaron proyectos en conjunto con la escuela generaron un enlace donde la profesora y los estudiantes pueden descargar los proyectos.
- Entre Marzo y abril de este año están planeando retomar las clases presenciales bajo el modelo de alternancia
- Actualmente, hay entre 28 y 31 estudiantes en la escuela, de los cuales 6 se encuentran en grado primero
- Al terminar el grado primero los estudiantes deben estar en capacidad de escribir oraciones cortas

#### Hallazgos:

- La escuela es el punto de encuentro y socialización para los niños, sin embargo, los estudiantes no están asistiendo presencialmente. Es posible mencionar que se dificulta el proceso de lectoescritura, puesto que este requiere de la socialización para su debido desarrollo.
- Los padres pueden necesitar herramientas para apoyar el proceso de educación en casa de sus hijos, puesto que no pueden hacerlo de la misma manera que lo haría un profesor.
- Con los niños de transición y primero se emplean libros de trabajo que incluye actividades de lectura activa y comprensión con preguntas a nivel literal e inferencial.
- La lectura crítica se debe fomentar desde etapas escolares tempranas puesto que en caso contrario se presentan dificultades de lectura más adelante
- Los libros que han realizado los estudiantes de Diseño de Comunicación Visual en conjunto con los niños de la escuela, incluyen vivencias de su contexto y los motivan a escribir, puesto que en estos encuentran la utilidad de la lectura y escritura.
- Los juegos son importantes en el proceso de aprendizaje y deben tener sentido, ser pensados desde y para el usuario.

### 2 Encuentro junto con asesor del proyecto

**Objetivos:** Formalizar la alianza del proyecto, conocer el material que implementa la profesora para la enseñanza de lectoescritura y establecer próximos encuentros.

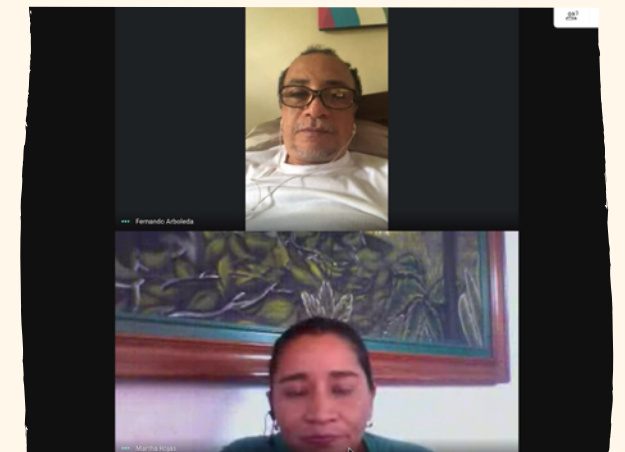
**Documentación:** El encuentro se realizó por una video llamada en la plataforma Meet, se hizo un registro escrito y la profesora hace envío de los materiales del Ministerio de Educación que emplean en los grados transición, primero y segundo para el área de lenguaje.

#### Datos:

- Para el grado primero se emplean textos, juegos y lecturas compartidas.
- Todavía hay padres y familiares de los niños que no saben leer ni escribir.
- Debido a la contingencia actual, no se han tenido los adelantos académicos correspondientes.

#### Hallazgos:

- Que el proceso de aprender a leer y a escribir no sea repetitivo, por el contrario debe ser ameno y motivador.
- Los materiales para los niños no deben limitarse a planas de letras y enseñar la caligrafía, sino que mo-



tiven a los niños a crear y que entiendan la escritura como un recurso para comunicarse.

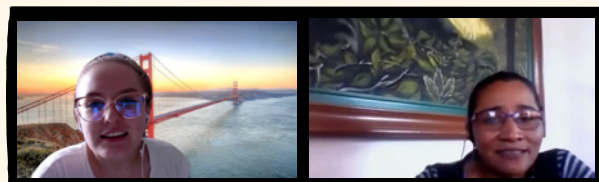
- La parte visual es importante, se deben tener en cuenta los colores y ser llamativo para los niños. Actualmente se cuenta con un libro de cuentos a escala de grises para los niños de primero.
- Se debe proponer el diseño de una alternativa innovadora, diferente a los materiales con los cuales trabajan y que esta sea pensada para el contexto rural.
- Las herramientas que se presentan a los niños deben ser visibles desde el celular, ya que este es el dispositivo con el que cuentan.

**Método:**  
Conocimiento generado  
por la comunidad

## Resultados

**Método:**  
Inmersión en el contexto

### 3 Validación para el encuentro con los niños



**Objetivos:** Identificar necesidades y dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lecto-escritura, y validar planeación para el encuentro con los estudiantes.

**Documentación:** El encuentro se realizó por una video llamada en la plataforma Zoom, se grabó y se hizo un registro escrito.

#### Datos:

- Los niños de primer grado se encuentran en el proceso de aprender a narrar historias en compañía de sus padres, escribir su nombre, el de familiares y lugar donde viven
- En primer grado los objetivos de aprendizaje de lenguaje son en primera instancia, fortalecer la expresión oral, organizar sus ideas, reconocer e identificar vocales y consonantes, construir palabras. Y finalmente, escribir palabras y oraciones.
- Los padres de familia reciben las guías de trabajo digital o impresas en la escuela, estas pueden complementarse con videos y con cuentos en PDF, estos son enviados por medio de links y mensajes de Whatsapp
- En el contexto rural, hay términos mal empleados que no ayudan a aumentar el vocabulario de los niños

#### Hallazgos:

- Para los encuentros virtuales se debe hacer uso de recursos auditivos, de grandes imágenes y textos
- Para actividades se plantean preguntas indagatorias que guíen a los niños.
- Se hace hincapié en la importancia del acompañamiento en casa de parte de los padres de familia, no obstante en algunos casos se presentan dificultades, que imposibilitan el avance de los niños.
- La profesora presenta la necesidad de material didáctico en el aula, por ejemplo juegos que mantengan la concentración y motiven a los estudiantes.
- Una de las dificultades de los estudiantes de primero es dar el paso de organizar las ideas y posteriormente escribirlas.
- El hecho de no reconocer los sonidos de las letras y palabras dificulta el proceso de lectoescritura
- Algunos puntos importantes para facilitar la lecto-escritura son que los niños realicen el proceso sin presión, se sientan libres, reconozcan su progreso y generen un gusto por esta.
- Se debe proponer el diseño de una alternativa innovadora, diferente a los materiales con los cuales trabajan y que esta sea pensada para el contexto rural.
- Las herramientas que se presentan a los niños deben ser visibles desde el celular, ya que este es el dispositivo con el que cuentan.

### Encuentro con los estudiantes y la profesora

**Objetivos:** Conocer el contexto y los estudiantes

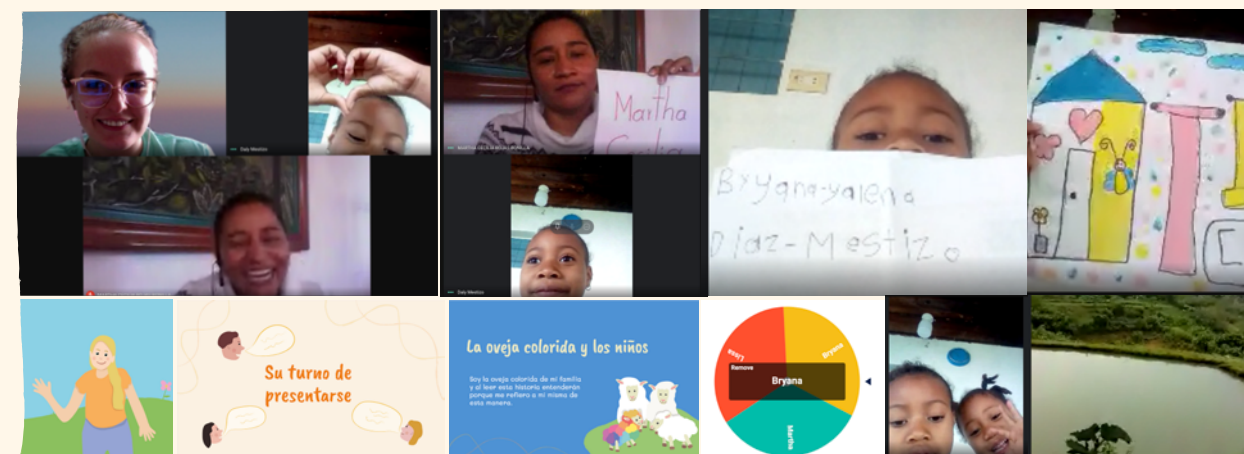
**Documentación:** El encuentro se realizó por video llamada en la plataforma Meet, se grabó y se hizo un registro escrito.

**Descripción:** Se conectaron la profesora y una estudiante de primero, se inició con que cada una se presentará, se le hicieron preguntas a la niña sobre sus gustos y contexto, se le invitó escribir su nombre y así lo hizo. Posteriormente, se realizó una lectura de una historia escrita para la actividad y se le hicieron preguntas de comprensión lectora. La profesora

le explicó de qué manera estaban escritas algunas palabras que se mencionaban en el momento. Finalmente se realizó un juego de contar una historia por turnos al azar.

#### Hallazgos:

- Es valioso incluir el contexto (la realidad en la que vive el estudiante) en los métodos de enseñanza, por ejemplo conectar historias y anécdotas de su realidad con el aprendizaje de palabras o asociar letras y palabras con el contexto cercano.
- Al planear la actividad se halló la ausencia de videos como herramienta de enseñanza de lectura

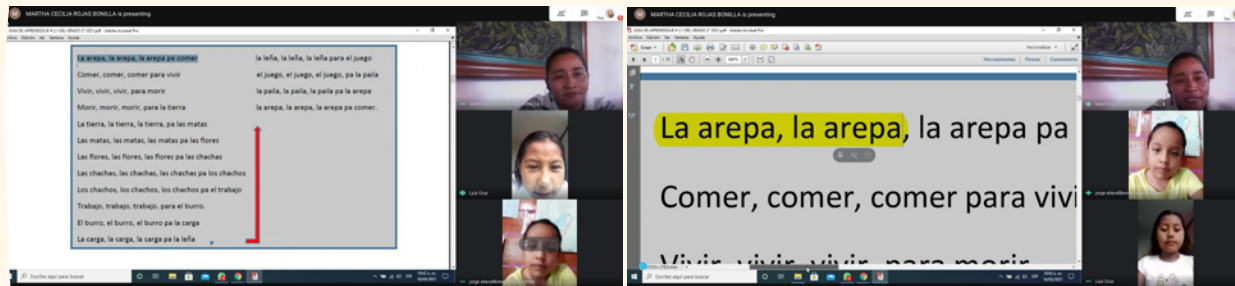


Se tiene la autorización de las imágenes con fines académicos

**Método:**  
Inmersión en el contexto

# Resultados

## Asistencia y observación de clase virtual



Se tiene la autorización de las imágenes con fines académicos

**Objetivos:** Conocer métodos usados en la enseñanza de lectura y escritura e identificar dificultades o necesidades

**Documentación:** El encuentro se realizó por video llamada en la plataforma Meet, se grabó y se hizo un registro escrito.

**Descripción:** Se conectaron la profesora y dos estudiantes, hicieron una lectura por turnos de un texto y fue asignada la actividad en casa de hacer un dibujo del texto trabajado.

**Datos:** Para el grado primero se emplean textos, juegos y lecturas compartidas.

### Hallazgos:

- Dificultad para ver el material desde el celular
- Subrayado de palabras en el texto para guiar la lectura
- Escuchar los sonidos de letras y palabras es importante para el proceso de aprendizaje de lectura y escritura
- Captar la atención y observación de los niños es clave para el aprendizaje
- Texto con palabras repetidas permite practicar y seguir la lectura fácilmente

**Método:**  
Inmersión en el contexto

**Método:**  
Entrevistas a expertos

## Conversación con Mauricio Muñoz

Profesor de primaria y bachillerato del Cauca (Sector rural)

## Entrevista a Ana María Angel

psicóloga de colegio público

### Objetivos:

Acercamiento al contexto de educación rural

### Documentación:

Llamada de voz y registro escrito

### Hallazgos:

- El contexto influye en el aprendizaje, lo rural cuenta con condiciones y dinámicas diferentes
- Tener en cuenta los Derechos básicos de aprendizaje de lenguaje
- No sólo se leen textos, también imágenes
- Los niños son orgánicos, se encuentran en su etapa de desarrollo

**Objetivos:** Conocer experiencias y métodos del proceso de enseñanza de la lectoescritura

**Documentación:** La entrevistada envió las respuestas de las preguntas por escrito

### Hallazgos:

- Los procesos cognitivos necesarios para la lectoescritura son percepción, atención, memoria, lenguaje, motivación
- Tener en cuenta los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje
- Existe la dificultad de carencia de recursos
- Crear una herramienta además de contar con las técnicas existentes de enseñanza, aporte al proceso desde lo didáctico.

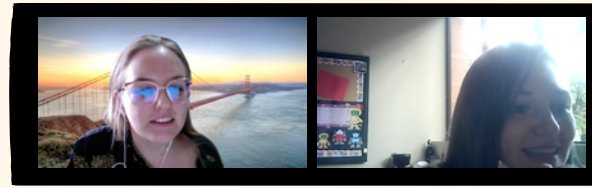
**Método:**  
Entrevistas a expertos

# Resultados

**Método:**  
Revisión documental

## Entrevista a Angélica Vásquez

profesora de primero de primaria  
de lenguas maternas



**Objetivos:** Conocer experiencias y métodos del proceso de enseñanza de la lectoescritura

**Documentación:** El encuentro se realizó por video llamada en la plataforma Zoom, se grabó y se hizo un registro escrito.

### Datos:

- Se afirma que leer no es decodificar sino comprender el texto e interrogarse, que se hagan preguntas críticas sobre la lectura y construir una base literaria
- Para las clases virtuales se emplea paint como herramienta, en la cual se pueden dibujar las letras
- En el grado primero inician aprendiendo a escribir su nombre y palabras que sean significativas, siguen con la lectura de cuentos, empleando ejercicios de identificar los personajes, acciones y letra en específico.

### Hallazgos:

- Es importante emplear el análisis textual, que se desarrollen aprendizajes significativos, no aprender por hacerlo y cumplir la tarea
- Las tipografía deben ser más cercanas a la grafía escrita para que sea identificable y facilite el aprendizaje de escritura, un ejemplo es la a de comic sans.
- Se presentan diferentes inteligencias que se deben tener en cuenta como las visuales y auditivas
- Es valioso establecer el vínculo con un texto eje e historia que toque emocionalmente a los niños
- La discriminación de color, forma e imagen en el proceso de aprendizaje de lectoescritura

## Principios del Diseño universal para el aprendizaje

Según Pastor et al., (2014):

### Principio I.

Proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos (el qué del aprendizaje), ya que los alumnos son distintos en la forma en que perciben y comprenden la información.

### Principio II.

Proporcionar múltiples formas de expresión del aprendizaje (el cómo del aprendizaje), puesto que cada persona tiene sus propias habilidades estratégicas y organizativas para expresar lo que sabe.

### Principio III.

Proporcionar múltiples formas de implicación (el porqué del aprendizaje), de forma que todos los alumnos puedan sentirse comprometidos y motivados en el proceso de aprendizaje.

## Derechos básicos de aprendizaje de lenguaje de grado 1°

Según el MINEDUCACIÓN (2016):

1. Identifica los diferentes medios de comunicación como una posibilidad para informarse, participar y acceder al universo cultural que lo rodea.
2. Relaciona códigos no verbales, como los movimientos corporales y los gestos de las manos o del rostro, con el significado que pueden tomar de acuerdo con el contexto.
3. Reconoce en los textos literarios la posibilidad de desarrollar su capacidad creativa y lúdica.
4. Interpreta textos literarios como parte de su iniciación en la comprensión de textos.
5. Reconoce las temáticas presentes en los mensajes que escucha, a partir de la diferenciación de los sonidos que componen las palabras.
6. Interpreta diversos textos a partir de la lectura de palabras sencillas y de las imágenes que contienen.
7. Enuncia textos orales de diferente índole sobre temas de su interés o sugeridos por otros.
8. Escribe palabras que le permiten comunicar sus ideas, preferencias y aprendizajes.

# Conclusiones

de los resultados  
de la investigación

El contexto es importante y debe ser tenido en cuenta para la enseñanza de lectura y escritura en niños, pues es una técnica útil y eficaz que logra que los niños se conecten mejor con el proceso de aprendizaje.

Se evidencia la necesidad de herramientas y materiales que apoyen y acompañen el proceso, los cuales puedan beneficiar no sólo a los niños sino también a sus padres y profesora.

Se requieren diferentes formas de representación de la información con la intención que cada niño, pueda alcanzar el mismo nivel de aprendizaje. Así mismo, se debe tener en cuenta el reconocimiento por parte de los niños de las características visuales y auditivas de las letras y las palabras.

La solución debe ser pensada desde la situación y dificultades actuales, abarcando el ámbito de lo virtual y semipresencial.

Las actividades que se desarrollen deben motivar a los estudiantes y ellos deben encontrar un sentido funcional en los ejercicios.

# Benchmarking

Se realizó una búsqueda y documentación de referentes de los campos sectorial y no sectorial con referente al tema del proyecto. En el caso del aspecto sectorial se tuvieron en cuenta proyectos, sistemas de materiales, métodos y programas del sector pedagógico que se enfocarán en el aprendizaje de lectura y escritura. Por otro lado, en el caso no sectorial se encontraron proyectos que no trabajan la enseñanza de lectoescritura, pero que tampoco se alejaron del todo de la pedagogía. Posteriormente, los referentes se analizaron bajo los siguientes criterios establecidos y se evaluaron según cada uno.

- **Funcionalidad:** que tan efectiva es la solución que propone para abordar la problemática seleccionada desde el diseño de comunicación visual.
- **Creatividad:** que tan novedoso es, debido a que tiene una propuesta innovadora y diferente a lo convencional o usual.
- **Usabilidad:** implica que tan claro y fácil de usar es.
- **Diseño visual:** que tan agradable y atractivo es visualmente.
- **Accesibilidad:** la mayoría del público objetivo puede tener acceso al proyecto.
- **Medios:** variedad de medios con los que dispone, pueden ser con físicos y digitales.

### 1. Ludiletras

Ludiletras “es un programa con el que tus alumnos, desde Infantil a Primaria, aprenden la lectoescritura a través del movimiento, los gestos y el juego, gracias a actividades experienciales y motivadoras.” (Ludiletras, s.f.)

En este sistema se desarrolla un trabajo contextualizado con actividades reales y significativas basadas en la creatividad, juegos manipulativos, cooperativos y corporales. Para lograr esto cuenta con las siguientes herramientas:

- Libro del alumno actividades
- Bits: tarjetas palabra e imagen
- Abecedario como juego: Canciones y ludigestos
- Cuentos
- Plan lector
- Kit ludiletras de actividades
- Guías del maestro
- My room / Cyberludiletras / App: material digital interactivo

**Usuarios: Educadores y estudiantes**

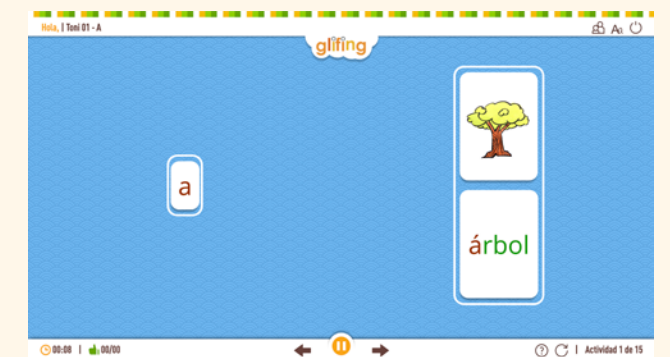
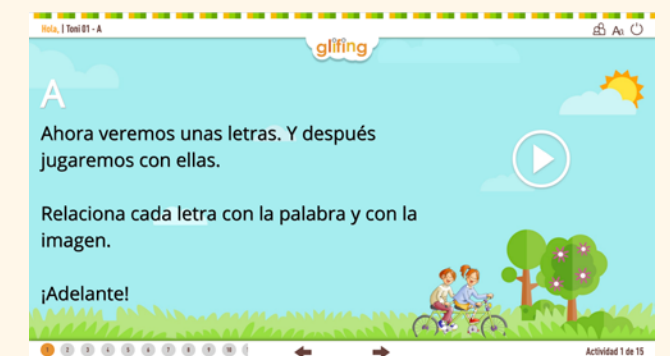


### 2. glifing®

Glifing es un método de entrenamiento de la lectura que se aplica mediante un programa informático, este es una especie de juego digital, en donde se encuentran una serie de actividades, ejercicios y niveles que pueden desarrollarse usando un computador e internet. Se puede acceder a esta herramienta a través de su página web.

Esta herramienta tiene como objetivo mejorar la habilidad lectora de los niños con dificultades para leer de forma correcta y fluida, para así aumentar su rendimiento y permitirles aprovechar toda su capacidad intelectual.

**Usuarios: Estudiantes**



## 3. molalaletra

letrilandia y mucho más

El nuevo proyecto de Aurora Usero Alijarde




Molalaletra es un método completo de prelectura, preescritura, lectura y escritura a través de materiales manipulativos, recursos digitales on-line y off-line.

Los contenidos y materiales que se pueden encontrar en este método están enfocados en su personaje principal y personajes de diferentes contextos.



Este método ofrece tres niveles para el aprendizaje y cada uno incluye los siguientes materiales:

- Tres cuadernos para trabajar la preescritura/escritura
- Un libro de prelectura/escritura personalizable que puede ser desarrollado durante todo el año
- Material manipulativo: troqueles con los personajes, juego magnético, manguitos para el inicio del trabajo de lateralidad, tarjetas de trazos para practicar direccionalidad y pegatinas

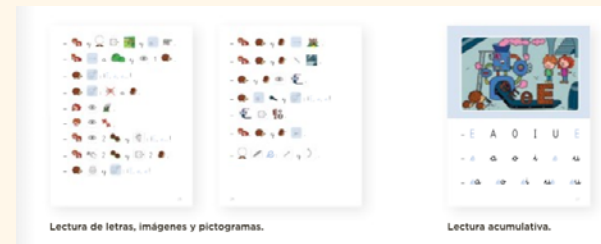
**Usuarios: Educadores y estudiantes**



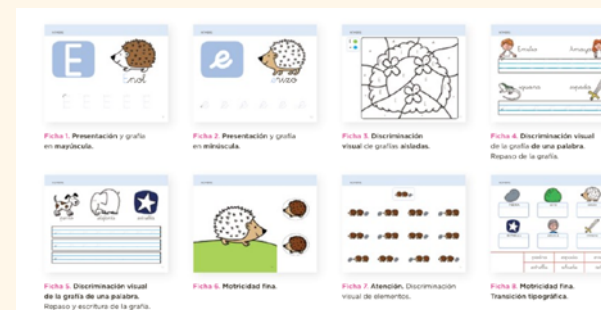
## 4. LA FÁBRICA DE LETRAS



La fábrica de letras es un método donde el trabajo de cada letra parte del nombre propio del protagonista de cada historia. Incluye todas las destrezas necesarias para el aprendizaje de la lectoescritura, también incluye pictogramas para que la lectura sea motivadora y productiva desde el comienzo. Además, los estudiantes podrán personalizar las aventuras de los protagonistas de las historias.



La metodología que emplea La fábrica de letras cuenta tres niveles de trabajo cada uno con cuatro pasos; el primero es motivación que implementa una guía didáctica a partir de una historia y canción que acompaña y refuerza, también tiene a disposición recursos digitales para ser presentados. La segunda es el aprendizaje donde los estudiantes con el libro de lectura establecen hipótesis, realizan la lectura de letras, imágenes y pictogramas. La tercera es la aplicación, que emplea cuadernos que contienen distintas sesiones de actividades de escritura a partir del reconocimiento de la grafía de letras y palabras, y práctica de la motricidad fina. Por último, la evaluación, donde el estudiante evidencia los logros obtenidos a través del cuaderno de logros con pegatinas y un carné lector.



**Usuarios: Educadores y estudiantes**

# Benchmarking

No Sectorial

## 5. RE- CONECTAR

Re-Conectar es un proyecto de grado de Jennifer Vega Carrera de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Facultad arquitectura, arte y diseño para la Carrera de diseño gráfico y comunicación visual, en Quito, Junio 2019. El cual, tuvo como resultado la propuesta y el desarrollo de un material lúdico que apoya el tratamiento de personas con Alzheimer en etapa leve y moderada en el Centro Alzheimer de la Fundación TASE.

El material tiene como objetivo trabajar la memoria de la persona con Alzheimer y socializar con su familia. Esto lo logran al ejercitar la actividad cerebral de los jugadores de manera divertida, creativa y emocionante a través de diferentes modalidades de juego, retos mentales y tarjetas de calcular, adivinar, crear y escuchar.

**Usuarios:** personas con Alzheimer, familiares y terapeutas

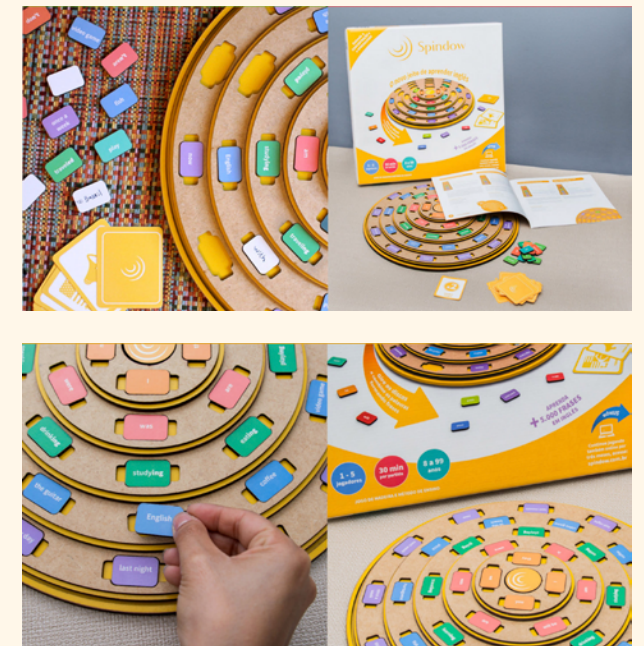


## 6. Spindow

Spindow es un método innovador para aprender un idioma, es práctico y divertido. Este funciona al mostrar los patrones repetitivos del inglés y deconstruye las frases en palabras por colores para que el niño o adulto le de una lógica y aprenda la estructura del idioma de una manera intuitiva.

Este juego de mesa que ayuda a las personas con dislexia (10-15% de la población del mundo la padece) ha logrado llegar al resultado que el 80% de los estudiantes que usan esta herramienta han aprendido satisfactoriamente.

**Usuarios:** niños y adultos



# Benchmarking

## Conclusiones

### Matriz

Criterios evaluados de 1 a 5



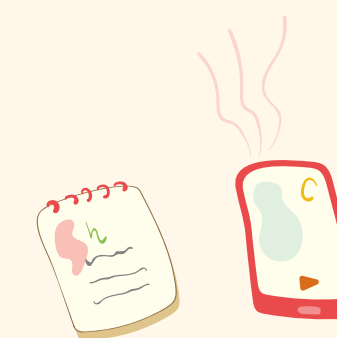
Criterios	Funcio- nalidad	Creati- vidad	Usabi- lidad	Diseño Visual	Accesi- bilidad	Medios	Total
Referentes							
<b>Sectorial</b>							
	4	5	4	4	4	5	26/30
	3	4	3	3	3	2	18/30
	4	4	4	5	4	4	25/30
	4	4	4	3	4	4	23/30
<b>No sectorial</b>							
	4	4	3	4	3	3	21/30
	4	4	4	4	3	3	22/30
<b>Total</b>	24/30	21/30	22/30	23/30	20/30	21/30	

A partir de la revisión de proyectos que estén enfocados en el aprendizaje de lectura y escritura se obtienen las siguientes conclusiones según los criterios evaluados. En primera instancia, se puede observar que en la actualidad para que un producto de este tipo sea lo más accesible posible, este debe integrar lo físico y lo digital, debido a que de esta forma puede tener mayor alcance dentro de su público objetivo. Es igual de relevante, el ámbito de la funcionalidad puesto que al integrar ambos medios, se abarcan diferentes formas de representación útiles para el aprendizaje.

En seguida, respecto a la funcionalidad con relación al diseño visual se encuentra que la mayoría de los referentes emplean una tipografía de carácter manuscrita y cursiva. Lo anterior puede resultar contraproducente para los estudiantes en el momento del aprendizaje puesto que estas tipografías pueden ser difíciles de visualizar y reconocer cada letra como una unidad para los niños.

Las actividades de estos proyectos, utilizan de forma recurrente actividades como planas y repetición de letras y palabras. No obstante, para este proyecto de diseño de comunicación visual se tiene en cuenta herramientas que apoyen y complementen el proceso de aprendizaje de lectura y escritura, a partir de materiales creativos, novedosos y que fomenten la comprensión lectora y no acudan necesariamente al uso de planas.

Finalmente, en la búsqueda de referentes no sectoriales, se encuentran proyectos de materiales lúdicos que recurren al juego apoyar diferentes procesos. Durante este análisis se observa relevante, propuestas de juego que a partir de un mismo material consigan crear diferentes modo de juego, esto denota un uso óptimo y recursivo del diseño.



# Requerimientos de diseño

Necesidades	Requerimientos	Tipo	Deseo / Obligación	Descripción
Motivar a los estudiantes a encontrar un sentido funcional de la lectura y escritura, incluyendo su contexto	Aplicar el diseño participativo	F-O	Obligación	A través del diseño participativo, recopilar historias de los niños que sirvan como fuente de inspiración para la creación de un material de lectura y demás materiales relacionados
El resultado debe ser accesible y contar con diferentes formas de representación	Sistema que integre lo físico y digital	F-O	Obligación	Elaborar productos que pueden ser los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales impresos y manipulativos como libro, cartilla y tarjetas</li> <li>• Material digital como contenido audiovisual</li> </ul>
Los estudiantes requieren un material que complemente el proceso de lectoescritura y no recurra al uso de planas	Desarrollar un material creativo que incluya diferentes actividades y formatos	F-O	Deseo	Ejercicios, juegos, actividades y audiovisual que trabajen la lectoescritura

Necesidades	Requerimientos	Tipo	Deseo / Obligación	Descripción
Es necesario un material recursivo	Emplear el diseño de manera recursiva y óptima	T-P	Obligación	Desarrollar un material que tenga diferentes modos de uso  Puede ser un juego de mesa que a partir de los mismos elementos se puedan realizar diferentes dinámicas
Los estudiantes de grado primero deben reconocer las características visuales-auditivas de las letras y las palabras	Diseño que integre el ámbito visual y auditivo	E-C	Obligación	Para el ámbito visual se propone animar el cuento ilustrado y texto en pantalla correspondiente, en cuanto a lo auditivo, se emplea narración en voz en off sincronizada con el texto
Incluir a los padres en el producto final	Comunicación bidireccional	F-O	Obligación	Diseñar juegos de mesa y actividades en familia que promuevan los gestos y expresión oral
Los niños necesitan identificar fácilmente las letras. Puesto que algunas tipografías (manuscritas y digitales) pueden ser difíciles de comprender	Usar tipografías fáciles de identificar para los niños	E-C	Obligación	Se puede implementar tipografías de carácter palo seco que se asemeje a la grafía escrita y manual, evitando ser caligráfica y cursiva.

**E-C:** Estético - Comunicativo, abarca los estímulos sensoriales, lo gráfico y visual, colores, texturas y tipografías.

**F-O:** Funcional- Operativo, abarca el funcionamiento, la interacción física en tiempo real del usuario con el producto y sus usos permitidos.

**T-P:** Tecno-Productivo, abarca la producción y materialización del producto.

# Definición del sistema



Es un sistema que integra lo físico y digital e incluye diferentes actividades y formatos. Como base y conexión del este se escribe un cuento y realizan ilustraciones alusivas a la historia, que se construyen a partir del diseño participativo, debido a que se usan como inspiración los insumos recolectados en las actividades desarrolladas por los estudiantes. Cabe resaltar que el uso del contexto en la historia busca una mejor conexión de los niños con el material.

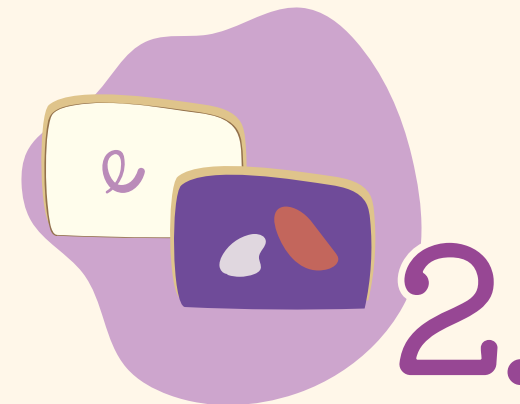


1.

Promueve la identificación del sonido y grafía de palabras en contexto a partir de su **escucha y observación**

## Cuento animado

Se pretende animar el cuento escrito en formato audiovisual, con el propósito de emplear otras formas de representación, integrar el ámbito visual y auditivo y de esta manera complementar el material y la enseñanza. Este recurso presenta el contenido del cuento, de manera visual mediante las ilustraciones, la animación de los personajes y del texto en pantalla; y de forma auditiva a través de la narración del texto. Esto, con la intención de apoyar el reconocimiento por parte de los niños de las características visuales y auditivas de las palabras.



2.

Promueve la expresión oral, pronunciación y relación palabra e imagen

## Tarjetas de juego

En primera instancia, se debe mencionar que estas actividades estarán relacionadas directamente con el cuento, puesto que se incluyen palabras e imágenes para el desarrollo de las mismas. Estas actividades, están pensadas para realizar en compañía de familiares, profesores o pares, cumpliendo de esta manera con el requerimiento de comunicación bidireccional.

Se propone emplear el diseño de manera recursiva ya que con las mismas tarjetas de palabras e imágenes se podrán realizar los diferentes modos de juego:

- Memoria
- Mímica y/o descripción
- Asociar las palabras e imágenes (encontrar y ubicar las tarjetas correspondientes entre sí)



3.

Promueve la lectura y escritura de palabras en contexto

## Cuento ilustrado con ejercicio

En este producto se encuentra el cuento, ilustraciones y ejercicio de apoyo a para el aprendizaje de la lectura y escritura que, es el siguiente:

Lectura con pictogramas y escribe la palabra indicada. (escribir a partir del reconocimiento de una imagen).

# Modo de uso del sistema

Como objetivo, está planteado que los productos de diseño sean accesibles para los usuarios, por tal razón, cada uno de los componentes del sistema funciona de forma independiente. Lo anterior significa, que en caso tal que, el usuario no pueda acceder a alguno de los productos, sí sea posible con otro de los componentes del sistema de diseño. Por ejemplo, en caso que el estudiante no tenga disponible conectividad a internet o algún dispositivo que permita la visualización del cuento animado, puede recurrir al cuento ilustrado en formato físico. Por el contrario, en caso que el estudiante presente dificultades para tener el cuento ilustrado, puede acceder al cuento animado y visualizarlo desde casa.

Idealmente, si el docente puede implementar las tres herramientas para trabajar con sus estudiantes, el orden sugerido es el siguiente. Primero abordar el cuento animado, posteriormente, los juegos en familia, y por último el cuento ilustrado. Esto se debe, a los objetivos que promueven cada una de las herramientas y la secuencia de aprendizaje ( escuchar y ver; pronunciar; leer y escribir)

## Recurso de apoyo para el docente

Para este proyecto avanzado de diseño de comunicación visual se propone un material que desde el diseño apoye el proceso de lectura y escritura en niños. Por consiguiente, el docente puede agregar formas de evaluación diferentes a las propuestas en este proyecto. De igual forma, el docente según sus necesidades pedagógicas puede crear nuevas actividades que giren en torno a la historia y/o el material de diseño.

## Pensando en el momento actual, trabajo en casa

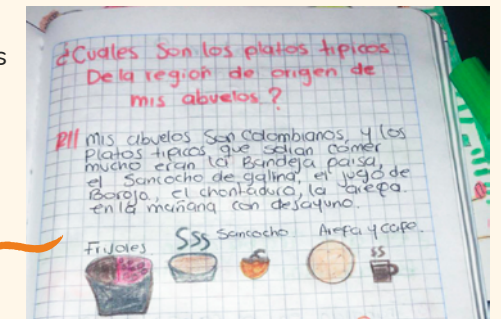
Los productos de diseño siguen el modelo de clase virtual de la escuela aliada. Por esto, son actividades que los niños pueden realizar desde su casa. El nivel de acompañamiento por parte de sus padres o familiares depende de cada una de las herramientas. El cuento animado puede ser realizado solo por el niño, sin embargo, en el momento de evaluación necesita acompañamiento de un adulto. Por otro lado, el juego en familia requiere interacción, con sus padres o familiares para llevar a cabo la actividad. Finalmente, el cuento ilustrado sí requiere un acompañamiento del adulto, puesto que este debe indicarle al estudiante la instrucción del cuento y guiarlo en la lectura.

# Inspiración

La principal inspiración fueron el encuentro con la estudiante en la etapa de investigación y las actividades realizadas por estudiantes de la escuela Laureano Gomez (vídeos de ellos, dibujos y escritos del tema de la historia familiar). Algunos puntos relevantes que se tuvieron en cuenta al momento de crear el cuento para construir el contexto, escenas y demás elementos, fueron los siguientes:



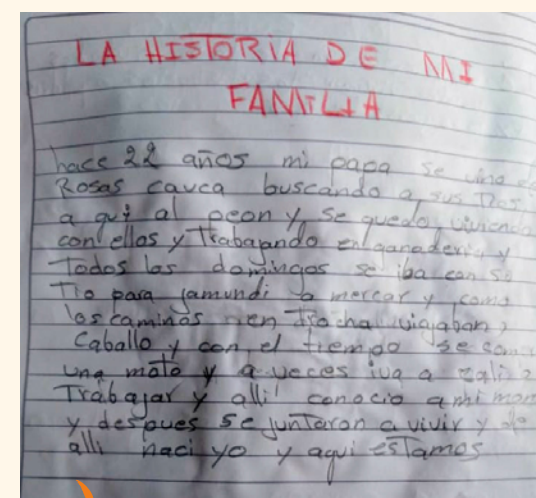
Retratos de familia



Paseos y encuentros familiares

Platos típicos de la región como sancocho

Animales y paisajes del campo de pance



Migración en Colombia



Actividades económicas: como agricultura y huertas

# Moodboard

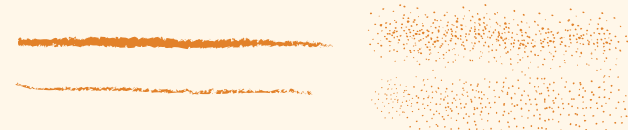


Vídeo The Boy Who Grew A Forest de Vooks.



Vídeo El príncipito de Smile and Learn

Mali se inspiró en la letra de un alumno



Livvic tiene referencias de la escritura a mano

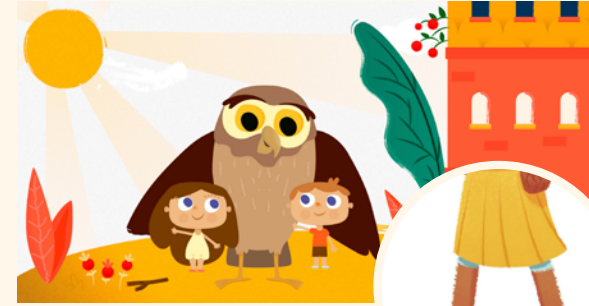


Sniglet redonda y amigable

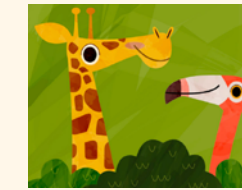


Vídeo Roberto el escultor de nubes de Babyradio

ABeeZee, fuente de aprendizaje para niños



-Monica Paola Rodríguez



-Adriana Camargo



-Cata Bobadilla



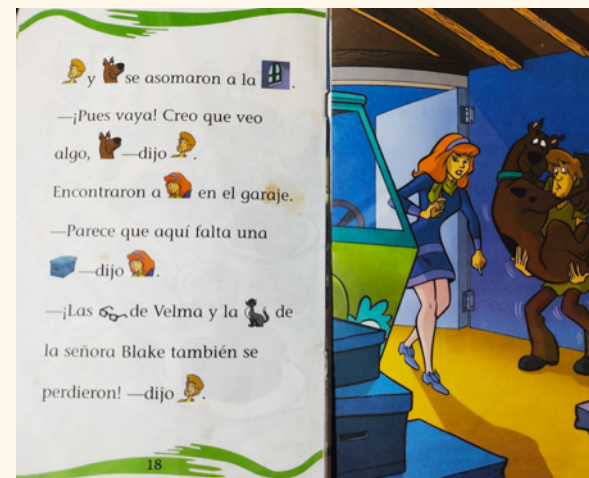
Ilustración y texturas



Juego de mímica Vídeo de Power Kids



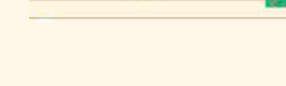
Juego de memoria



-Scoobydoo



-docentesaldia.com



Lectura con pictogramas



Tarjetas palabras e imágenes

# Creación

## Construcción del cuento Escaleta

Acción	Descripción
1	Emmanuel juega solo en el columpio en un árbol de la finca.
2	Su madre lo interrumpe para contarle una nueva noticia. Ella le comenta que sus tíos y prima Martina vendrán a vivir cerca.
3	Emmanuel se sobresalta de la emoción y se dirige a su cuarto para hacerle un dibujo a su prima y escribir que la espera pronto.
4	Emmanuel se acerca a su madre y le muestra lo que ha hecho, ella se ofrece a enviarle por celular este mensaje a su prima y tíos.
5	Emmanuel cuenta los días para que llegue su prima Martina en un calendario.
6	Martina y sus padres llegan a la vereda. Ya en el hogar de Emanuel, los niños se abrazan y juegan con los animales de la finca.
7	La madre de Emmanuel les comparte la receta del Sancocho de la bisabuela y les encarga que consigan los ingredientes en la huerta.
8	Los niños deben leer en el papel para poder cumplir con esta tarea.
9	Emmanuel y Martina entregan los ingredientes a la madre del niño, quien prepara el sancocho.
10	La familia almuerza en la mesa y comparten un momento agradable.
11	El abuelo de la familia les comenta a los niños acerca de una cascada en el río, y les indica cómo llegar. Martina escribe las indicaciones en un papel.
12	Emmanuel y Martina se dirigen a la cascada siguiendo las indicaciones.
13	Los niños logran llegar a la cascada en el río y junto a su familia se divierten.

## Cuento

Una mañana soleada, Emmanuel se divertía jugando en un columpio sujetado a un gran árbol, se balanceaba una y otra vez. Cuanto más alto llegaba mayor era su sonrisa. Los pájaros silbaban y una suave brisa movía las hojas de las plantas.

Su madre se acercó sutilmente sin que él lo notara para impulsarlo de nuevo y ayudarlo a llegar aún más alto, ella aprovechó el momento para contarle una noticia que lo alegraría

- ¡La próxima semana tus tíos y prima Martina vendrán a vivir cerca!

Emmanuel emocionado saltó del columpio y dando brincos se dirigió a su cuarto.

Tomó sus colores, una hoja de papel y se acostó en el suelo para hacerle un dibujo a su prima, además, le escribió que la esperaba pronto. Una vez terminada su obra de arte, se acercó a su madre para compartirla lo que había hecho.

- ¡Hijo que dibujo tan precioso, estás aprendiendo a escribir muy bien! ¿quieres que se lo enviemos a tu primita Martina por el celular?  
- Siii mami, sería súper

Durante toda la semana, Emmanuel contaba los días para la llegada de su prima Martina, hacia una X con un color rojo un su calendario marcando cada día que pasaba.

El día tan esperado para Emmanuel por fin llegó, Martina y sus tíos estaban en la vereda. Ya en el hogar de Emmanuel, los niños se dieron un fuerte y merecido abrazo, luego de no haber estado juntos en un buen tiempo.

Los niños recorren toda la finca para que Martina la conozca y Emmanuel le presenta a sus mascotas que los acompañan en el camino. Su perro Milo y su gata Blanquita ¡también su vaca y sus gallinas!

Los padres los llaman para que regresen a la casa, la madre de Emmanuel tiene una gran tarea para encargarle a los niños. Ellos corren a la casa para ver que pueden ayudar.

¡Hoy es día de Sancocho! Y lo vamos a preparar con la receta de la bisabuela, por eso necesito que vayan por mi y encuentren los siguientes ingredientes en la huerta.

La madre de Emmanuel les entrega un papel con la lista:

- 2 papas
- 1 rama de cebolla larga
- 1 ajo
- 1 zanahoria
- 2 tomates
- 1 rama de cilantro
- 3 mazorcas de maíz

Los niños aceptan el reto Una vez están en la huerta, los niños unen esfuerzos y se ayudan mutuamente para lograr leer las palabras y llevar los ingredientes de la receta.

Emmanuel y Martina entregan todos los ingredientes a la madre del niño, quien los esperaba con ansias para empezar a preparar el Sancocho.

-Niños, ¡Muchas gracias! Los felicito por cumplir con esta tarea, se nota que ya están mejorando su lectura.






Una vez estaba listo el almuerzo, toda la familia se reunió alrededor de la mesa para compartir los alimentos y pasar un rato agradable lleno de risas y conversaciones, después de todo, hace tiempo no estaban todos juntos.

El abuelo de la familia, quien está sentado cerca a los niños les pregunta si ya habían ido al mejor lugar del río, donde hay una cascada hermosa y un amplio tramo de agua tranquila para que puedan jugar y disfrutar mucho. Los niños se emocionan al escuchar a su abuelo describir este lugar, no pueden esperar a estar sumergidos en el agua. Así que ellos le preguntan cómo llegar a este maravilloso espacio, pero antes de que el abuelo les responda, Martina toma una libreta y un lápiz para anotar las indicaciones, de esta manera, podrán seguirlas y no perderse por olvidar alguna de estas.







La familia emprende el trayecto siendo guiados por los niños, llevan consigo una pelota, y tienen puestos sus trajes de baño. Luego de caminar por un rato, llegan a la cascada. Emmanuel y Martina están asombrados, sus rostros expresan la gran felicidad que sienten por estar en este bello lugar, ellos corren a sumergirse en el agua y a divertirse juntos.






## Storyboard

Con fines de producción del cuento animado se se acortaron algunos textos del cuento y el final.

#	Plano	Imagen	Texto	Descripción
1	PG Diagonal		Una mañana soleada Emmanuel se divertía jugando en un columpio, se balanceaba una y otra vez.  Cuanto más alto llegaba mayor era su sonrisa. Los pájaros silbaban y una suave brisa movía las hojas del árbol.	Animación de Emmanuel columpiándose.
2	PG Movimiento de cámara		Su madre se acercó para ayudarlo a llegar aún más alto. Ella aprovechó el momento para contarle una noticia que lo alegraría.	Emmanuel continúa columpiándose.  Entra la madre y lo empuja.
3	PM Frontal		-¡La próxima semana tus tíos y prima Martina vendrán a vivir cerca!	Diálogo de la madre.
4	PG Perspectiva		Emmanuel emocionado saltó del columpio y corrió a su cuarto.	Emmanuel da un gran paso saltando y corriendo
5	PG Levemente contrapicado		Tomó sus colores, una hoja de papel y se acostó en el suelo para hacerle un dibujo a su prima y escribirle que la esperaba pronto.	Emmanuel coloreando y dibujando.

PG: Plano general / PM: Plano medio / PP: Primer Plano

#	Plano	Imagen	Texto	Descripción
6	PP Levemente contrapicado			Manos de Emmanuel entregando el dibujo.
7	PG Movimiento de cámara		Una vez terminada su obra de arte, se acercó a su madre para compartirle lo que había hecho y pedirle que le enviara una foto a su prima por celular.	Madre recibiendo el dibujo.
8	PP Diagonal		Durante toda la semana, Emanuel contaba los días para la llegada de su prima Martina, hacia una X con un color rojo en su calendario marcando cada día que pasaba.	Se marcan las X en el calendario
9	PM Frontal		El día tan esperado para Emmanuel por fin llegó. Ya en el hogar de Emmanuel, los niños se dieron un fuerte y merecido abrazo.	Niños dándose un abrazo
10	PG Perspectiva		Los niños recorren la finca y se encuentran con las mascotas en el camino. A Milo, el perro; Blanquito, el gato; cafecita, la vaca y las gallinas	Emmanuel coloreando y dibujando.
11	PG		La madre llama a los niños para pedirles un favor.	La madre llama a los niños.

#	Plano	Imagen	Texto	Descripción
12	PG Movimiento de cámara		-¡Hoy es día de Sancocho! Y lo vamos a preparar con la receta de la bisabuela, necesito que encuentren unos ingredientes en la huerta.	La madre les entrega la lista.
13	PP Diagonal		3 papas 1 cebolla 2 ajos 1 zanahoria 2 tomates 1 rama de cilantro	
14	PG Perspectiva		Una vez están en la huerta, los niños se ayudan para lograr leer las palabras y llevar los ingredientes de la receta.	Niños dándose un abrazo
15	PG Lateral Movimiento de cámara		-Mamá ten, aquí están los ingredientes que nos pediste. -Niños, ¡Muchas gracias! Los felicito por cumplir con esta tarea, se nota que ya están mejorando su lectura.	Los niños entregan los ingredientes.
15	PG Frontal		La familia se reunió alrededor de la mesa, para compartir los alimentos y pasar un rato agradable, después de todo, hace tiempo no estaban juntos.	Familia comiendo y riendo.

PG: Plano general / PM: Plano medio / PP: Primer Plano

# Ilustraciones



Ilustración digital amigable y cercana con suaves detalles de sombras, luces y texturas. Se realiza una representación de elementos y colores reales inspirados en el contexto de Pance.



## Personajes principales

Son ilustrados con un vestuario de un color característico e identificable para cada uno teniendo en cuenta la psicología del color. Son caracterizados de esta manera:



**Emmanuel**

Juventud, vitalidad y diversión

Inspirado y nombrado así por un estudiante de la escuela Laureano Gomez, es un niño muy alegre, cercano a su familia, le gusta su hogar, jugar y ayudar a los demás. Es atento y está aprendiendo a leer y escribir.

Confianza y tranquilidad

**Martina**

Es la prima de Emmanuel en el cuento, una niña que al igual que su primo le gusta jugar, ayudar a los demás y aprender a leer y a escribir.



**Madre**

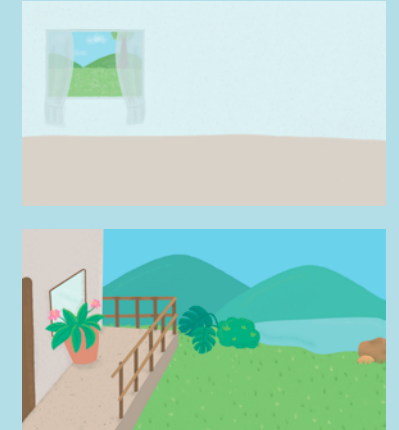
Sabiduría

Mamá de Emmanuel, es una mujer atenta con su familia, lo más importante para ella es que su hijo sea feliz y apoyarlo en su estudio.



## Escenarios

Predomina el verde del campo, sus montañas y su naturaleza, también incluye parte de la casa interna y externa. Estos escenarios permiten la contextualización del espacio, cuentan con texturas suaves y detalles pero no contienen muchos elementos para no acaparar la atención de los personajes y del texto.



## Tipografía

Responde al requerimiento de usar tipografías fáciles de identificar para los niños. Se emplea AbeeZee como tipografía principal por sus características y Nunito como complementaria para textos más largos.

### Textos cortos

#### AbeeZee

Fuente de aprendizaje para niños y niñas, las formas son abiertas, amigables y simples. Apoyan el proceso de aprender a leer y escribir, inspira a crear la propia escritura.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abctefghijklmñopqrstuvwxyz 123456789., - \$%&"!¿?

### Textos largos

#### Nunito

San serif con terminaciones redondeadas, es una fuente amigable y de fácil lectura.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abctefghijklmñopqrstuvwxyz 123456789., - \$%&"!¿?

# Logo

## del sistema

La palabra más recordada después de ver el material enviado por los estudiantes fue feliz, debido a que el estudiante llamado Emmanuel la repetía con frecuencia en su vídeo, mencionando ser muy feliz con su familia. Así mismo, se piensa en una palabra que haga referencia al contexto, por eso el nombre La vereda feliz y se plantea que el título del cuento a la vez sea el nombre del sistema. Se desarrolla un lettering para darle un estilo único y hecho a mano.

### Ideas de nombre

- La familia feliz
- La vereda feliz
- La casita feliz
- La finca feliz
- Emmanuel y su familia
- Emmanuel y Martina

### Lettering y bocetación

### Digitalización

### Versión horizontal

### Variaciones de color



### Propuesta

espacio y contexto

palabra reiterativa de Emmanuel y colores del personaje

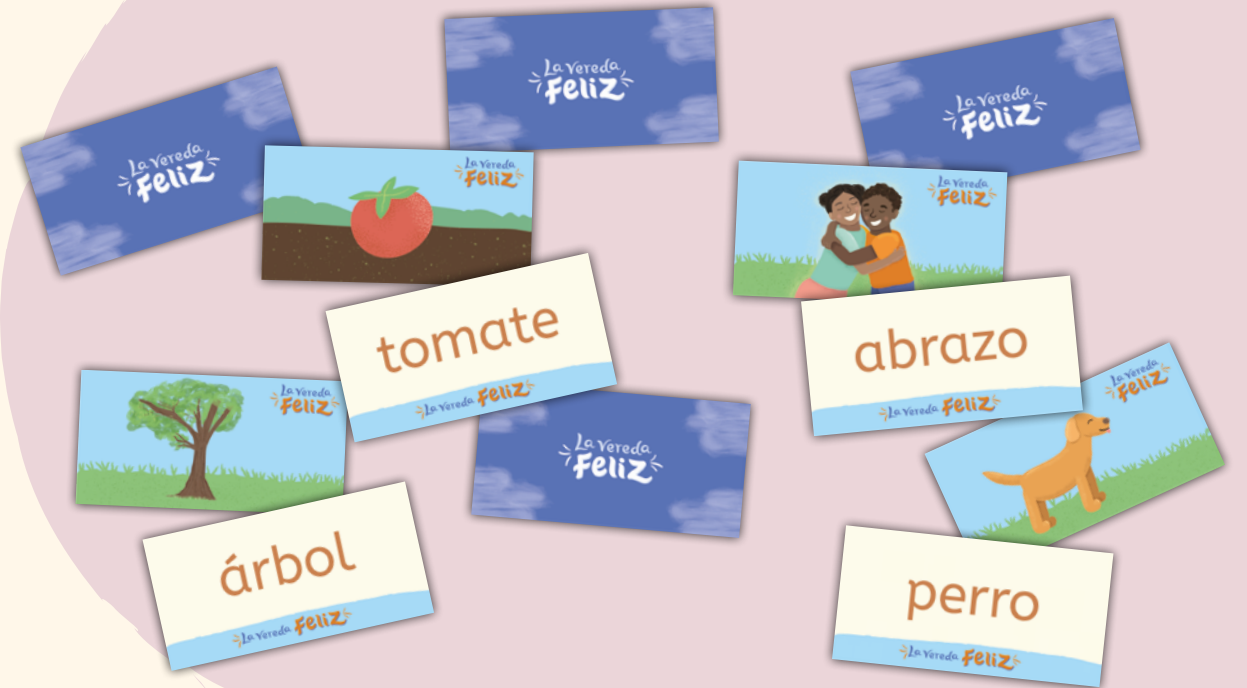
Sistema de lectoescritura

Hace referencia al sistema de diseño

Cuento animado



Tarjetas de juego

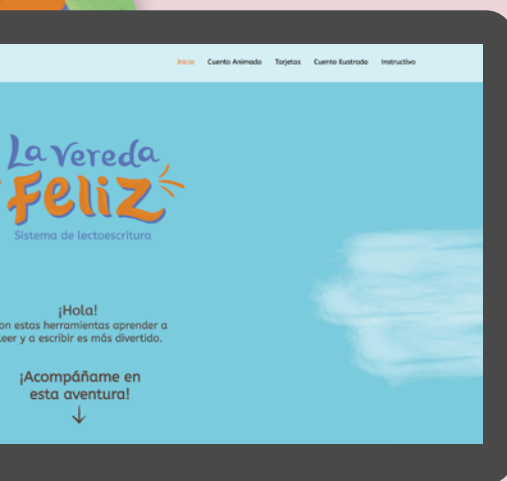


Instructivo docente



# La Vereda Feliz

Sistema de lectoescritura



Página web



Cuento ilustrado

# Cuento animado



Ilustraciones y animaciones alusivas al texto



Textos se revelan según la narración-voz en off, justificados a la izquierda para facilitar que los estudiantes encuentren el principio del renglón y así sigan la lectura fácilmente

QR para ver el vídeo



▶ Link del vídeo

<https://youtu.be/1OaaC4OzmUI>

## Estructura, secuencia y fotogramas

### 1. Introducción

Presenta el sistema y la instrucción para el estudiante, le informa qué encontrará en el vídeo y qué hará al verlo. Durante su observación escuchará la historia y podrá seguir la lectura a partir de los textos que aparecen en pantalla.

**¡Hola!** En este cuento animado conocerás la historia de Emmanuel y su prima Martina,

con este video aprender a leer y a escribir es más divertido. Yo te leeré el cuento, y tú podrás seguir la lectura en los textos que aparecerán en el video. ¡Acompáñame en esta historia!

### 2. Cuento animado

Momento donde el cuento es presentado de manera visual, mediante las ilustraciones, animación de los personajes y del texto en pantalla; y de forma auditiva, a partir de la narración acompañada de música y sonidos ambiente.



### 3. Evaluación

Incluye dos consignas para que los estudiantes realicen y envíen a la profesora dando cuenta de la visualización del vídeo y de esta forma el cumplimiento de su objetivo. Aplicando aquí la renarración, pues esta tiene efectos positivos en la comprensión de la historia y el lenguaje oral (Correa, 2003)

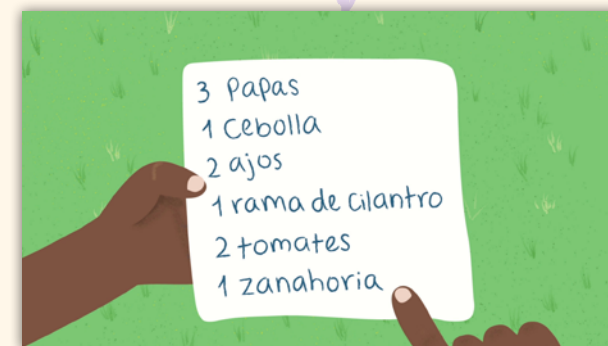
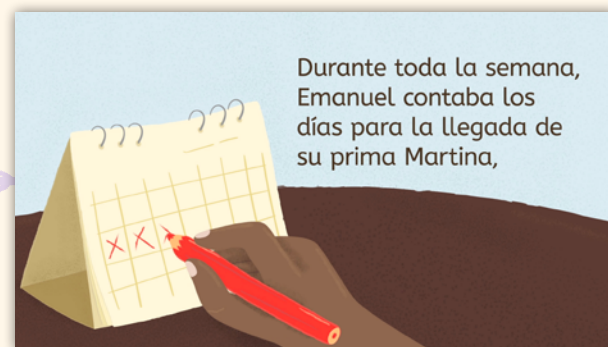
1. En una hoja de papel dibuja 3 elementos que más te hayan gustado del cuento, y escribe su nombre correspondiente. Tómale una foto y envíala a tu profesora.

2. Pídele a tus padres que te graben con el celular un vídeo o nota de voz, contándole a tu profe acerca de qué trata el cuento.

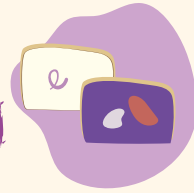
# Cuento animado



## Fotogramas



# Tarjetas de juego



30 tarjetas (15 de imagen y 15 de palabra) para 3 diferentes modos de juego en compañía de familiares, profesores o pares

La propuesta de estas tarjetas, es que sea una actividad de apoyo y puedan realizar los juegos para practicar cuantas veces lo deseen los estudiantes. Con el fin de ser una propuesta accesible se propone un archivo PDF que contenga:

- Tarjetas para imprimir y recortar
- Instrucciones

Cara trasera



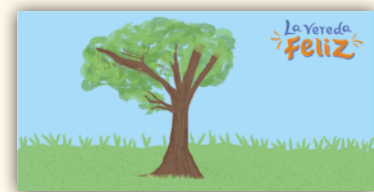
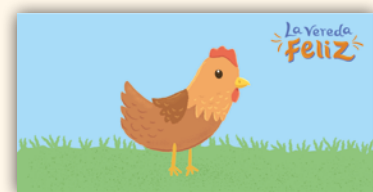
Cara frontal



Cara trasera



Cara frontal



En tamaño carta para imprimir



Cara frontal

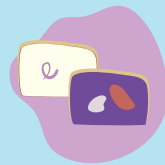


Cara trasera (igual para las 3 caras frontales)



Imágenes de referencia escaladas

# Tarjetas de juego



## Instrucciones

En tamaño carta para imprimir

Tarjetas de palabras e imágenes  
modos de juego e instrucciones

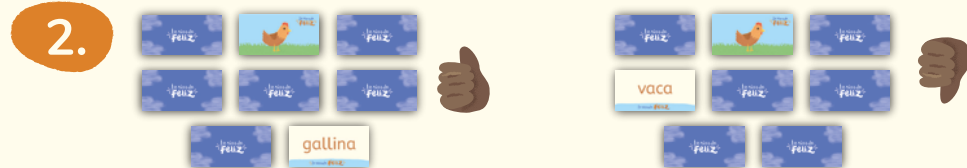


### Memoria

Puede jugarse solo pero para jugar con turnos y ganar se debe jugar entre 2 o más personas.



Se colocan todas las tarjetas boca abajo.



El primer jugador levanta 2 tarjetas, si el dibujo coincide con la palabra correspondiente, se las lleva, continúa su turno y levanta otras dos tarjetas.

Por el contrario, si no coinciden, las deja en el mismo lugar, boca abajo y pasa el turno al siguiente jugador.



Los jugadores deben memorizar el lugar de las tarjetas para lograr el mayor número de parejas posibles, puesto que al final gana quien complete más.

Tarjetas de palabras e imágenes  
modos de juego e instrucciones



### Mímica y descripción

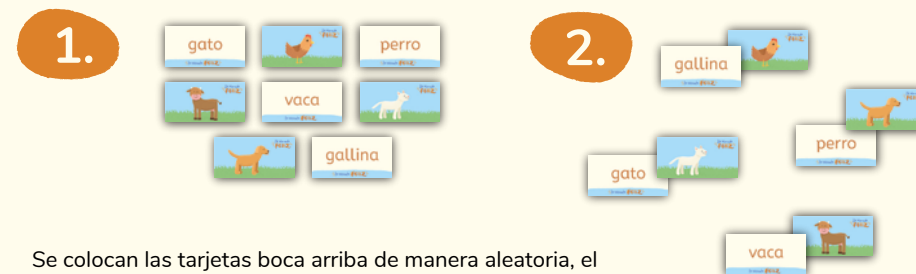
Para 2 o más jugadores



Un jugador toma una tarjeta y la coloca en su frente sin verla, los otros jugadores deben leer en su mente la tarjeta (puede ser de palabra o imagen) y hacer mímica, sonidos o descripciones, sin mencionar la palabra de la tarjeta, para que el jugador que tiene la tarjeta en la frente adivine cual es la palabra.

### Asocia las palabras e imágenes

Para un jugador, en caso de ser más jugadores, se turnan para completar el juego



Se colocan las tarjetas boca arriba de manera aleatoria, el jugador debe seleccionar dos tarjetas que correspondan, en cuanto a dibujo y palabra, y agruparlas aparte. El jugador repite el proceso hasta terminar de asociar todas las parejas.

# Cuento ilustrado



Contraportada

Portada

Todas las páginas están numeradas para guiarse en el orden y así facilitar su impresión

Se presentan a continuación páginas internas del cuento



Guarda y portada interna



Saludo e instrucción del cuento

Pictogramas / imágenes con sus significados

Texto con pictogramas y espacios para que los estudiantes completen escribiendo la palabra que corresponde.



# Cuento ilustrado



-¡La próxima semana tus tíos y prima \_\_\_\_\_ vendrán a vivir cerca!- dijo su \_\_\_\_\_.

Emmanuel emocionado saltó del \_\_\_\_\_ y corrió a su cuarto.

Tomó sus \_\_\_\_\_, una hoja de papel y se acostó en el suelo para hacerle un dibujo a su prima y escribirle que la esperaba pronto.

Una vez están en la huerta, los niños se ayudan para lograr leer las palabras y llevar los ingredientes de la receta.

- \_\_\_\_\_ ten, aquí están los ingredientes que nos pediste.

-dijo \_\_\_\_\_

-Niños, ¡Muchas gracias! Los felicito por cumplir con esta tarea. - dijo \_\_\_\_\_

El día tan esperado para \_\_\_\_\_ por fin llegó.

Ya en el hogar de \_\_\_\_\_,

los niños se dieron un fuerte y merecido \_\_\_\_\_.

Los niños recorren la finca y se encuentran con las mascotas en el camino.

A Milo, el \_\_\_\_\_; Blanquito, el \_\_\_\_\_; cafecita, la \_\_\_\_\_ y las \_\_\_\_\_.

Durante toda la semana, \_\_\_\_\_ contaba los días para la llegada de su prima \_\_\_\_\_, hacía una X con un color \_\_\_\_\_ en su \_\_\_\_\_ marcando cada día que pasaba.

Una vez terminada su obra de arte, se acercó a su \_\_\_\_\_ para compartirle lo que había hecho y pedirle que le enviara una foto a su prima por \_\_\_\_\_.

La familia se reunió alrededor de la \_\_\_\_\_, para compartir los alimentos y pasar un rato agradable, después de todo, hace tiempo no estaban juntos.

**¡Lo lograste!**

Te felicito por completar esta actividad. Sigue practicando para que cada día seas mejor leyendo y escribiendo.

# Instructivo docente



Este es un documento guía para el docente el cual presenta las tres herramientas (Cuento animado, tarjetas y cuento ilustrado), describe qué son, cómo se pueden implementar, qué objetivo promueven y su estructura. Además contiene la propuesta de una rúbrica de evaluación para la actividad del cuento animado.

### Cuento animado Descripción y estructura

El cuento animado en video es una herramienta para el aprendizaje de lectoescritura de estudiantes de primer grado, tiene el objetivo de promover la identificación (a partir de la escucha y observación) del sonido y grafía de palabras en contexto. Este cuenta con la siguiente estructura:

- 1. Introducción**  
Presenta la instrucción para el estudiante, le informa qué encontrará en el video y qué hará al verlo. Durante su observación escuchará la historia y podrá seguir la lectura a partir de los textos que aparecen en pantalla.
- 2. Cuento animado**  
Fue creado a partir del diseño participativo con los estudiantes y profesora de la escuela Laureano Gómez de Pance, Cali, Colombia; el cuento narra la historia del reencuentro familiar de Emmanuel y su prima Martina. Este contenido es presentado de manera visual, mediante las ilustraciones, animación de los personajes y del texto en pantalla; y de forma auditiva, a partir de la narración acompañada de música y sonidos ambiente.

- 3. Evaluación**  
Incluye dos consignas para que los estudiantes realicen y envíen a la profesora dando cuenta de la visualización del video y de esta forma el cumplimiento de su objetivo.

### Cuento animado Instrucciones

El video del cuento animado podrá enviarse a los estudiantes a través del siguiente link de youtube:  
<https://youtu.be/1QaaC4OzmUI>

Los estudiantes tendrán a su disposición el video, podrán verlo y enviar el desarrollo de la evaluación a la profesora, que es la siguiente:

1. En una hoja de papel dibuja 3 elementos que más te hayan gustado del cuento, y escribe su nombre correspondiente. Tómate una foto y envíala a tu profesora.

2. Fídelo a tus padres que te graben con el celular un video o nota de voz, contándole a tu profe acerca de qué trata el cuento.

En la primera instrucción pueden escribir y representar con un dibujo palabras como: árbol, columpio, calendario, colores, pájaros, perro, gato, vaca, tomates, papas, cebolla, ajos, zanahoria, tomates, cilantro.

En la segunda, los estudiantes demostrarán que vieron, escucharon y comprendieron la historia, además practicarán su expresión oral al renarrarla.

### Cuento animado Evaluación

A continuación, se presenta una propuesta de evaluación para las actividades del estudiante. En caso que el docente lo necesite, puede modificar o añadir otros puntos a las rúbricas.

Seleccione el nivel en cual se encuentra la narración del estudiante en cada criterio, y asigne un puntaje dentro del rango que contiene el nivel.

Criterio	Nivel bajo No cumple nada o muy poco con el criterio 0-3 puntos	Nivel medio Cumple parcialmente con el criterio 0.4-0.6 puntos	Nivel alto Cumple excelentemente con el criterio 0.7-1.0 puntos
Realizó 3 dibujos que corresponden a elementos del video y los denomina correctamente			
Es coherente con lo que se presenta el cuento y comprende su sentido global			
Nombra personajes y espacios de la historia			
Maneja la secuencia de sucesos y hechos del cuento			
Recuerda e identifica detalles del texto como elementos, paisajes, acciones, colores y emociones			

**Nota final:**

Si las actividades están correctamente desarrolladas, el docente puede responder al envío de la tarea con ¡Buen trabajo, felicitaciones! y una carita feliz, en caso de necesitar correcciones se sugiere que le envíe indicaciones de como mejorar

### Tarjetas Descripción

30 tarjetas y 3 diferentes modos de juego que promueven la expresión oral, pronunciación y relación palabra e imagen. Estas están relacionadas con el cuento, puesto que se incluyen palabras e imágenes de este. Los modos de juego están pensados para realizarse en compañía de familiares, profesores o pares y son los siguientes:

- Memoria
- Mímica y descripción
- Asocia las palabras e imágenes

Ver instructivos de las tarjetas para conocer en detalle cómo se juega cada uno.

La propuesta de estas tarjetas, es que sea una actividad de apoyo y puedan realizar los juegos para practicar cuantas veces lo deseen. Por esta razón, los estudiantes deben tener a su disposición las tarjetas o el archivo para imprimirlas y recortarlas.

Muestra de algunas tarjetas:

papa	zanahoria	gallina
árbol	cilantro	vaca
columpio	ajo	perro
calendario	cebolla	gato
abrazo	tomate	pájaro

### Cuento ilustrado Descripción

Este cuento ilustrado narra la historia del reencuentro familiar de Emmanuel y su prima Martina al igual que el cuento animado. Este producto presenta en formato libro para imprimir y su objetivo es promover la lectura y escritura de palabras en contexto.

El ejercicio que se desarrolla durante la lectura consiste en identificar los pictogramas y escribir la palabra que corresponda en el espacio en blanco. De esta manera el estudiante escribe a partir del reconocimiento de una imagen.

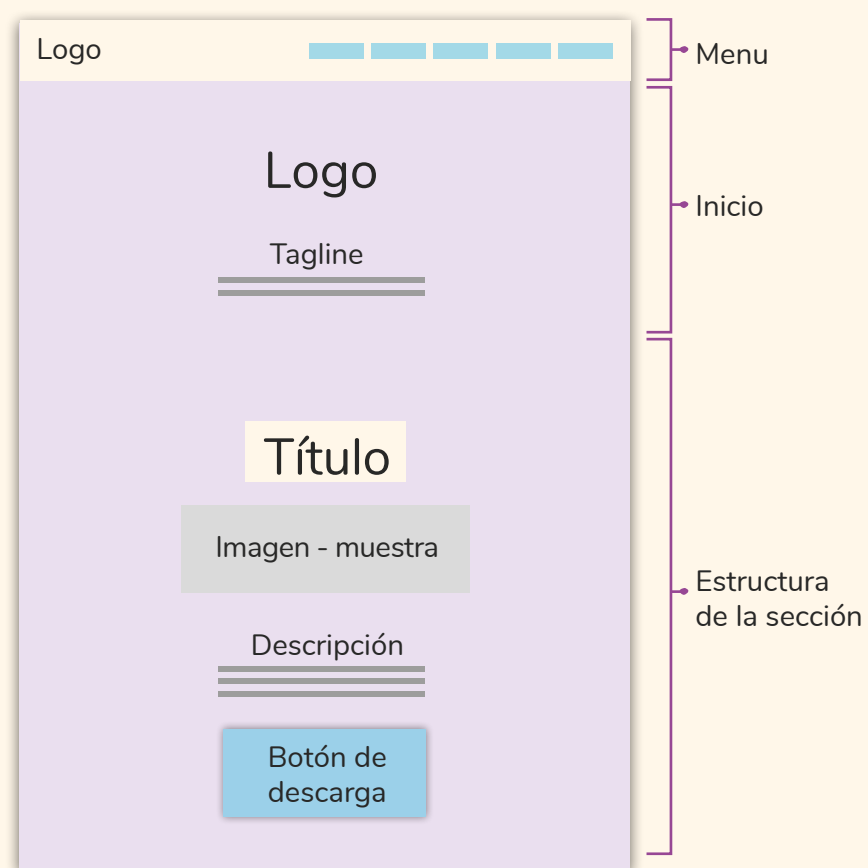
Los estudiantes deben tener a su disposición el cuento ilustrado impreso o el archivo para imprimirlo. Este contiene la instrucción del ejercicio y todo el cuento con los espacios para completar. El docente puede solicitar que el estudiante envíe fotos del ejercicio del libro completado, con la intención de evaluar el proceso.

Muestra de algunas páginas:

# Página web

Una landing page del sistema, lo contiene y presenta, describiendo y posibilitando la fácil descarga de sus herramientas. Es una página web one page site (compuesta por una sola página, contiene las secciones de inicio, cuento animado, tarjetas, cuento ilustrado e instructivo; las cuales cuentan con una misma estructura de título, descripción corta, muestra de la herramienta y botón de descarga. Cuenta con un menú fijo y anclas que permiten el fácil desplazamiento por las secciones.

## Planeación



Vista de la página completa

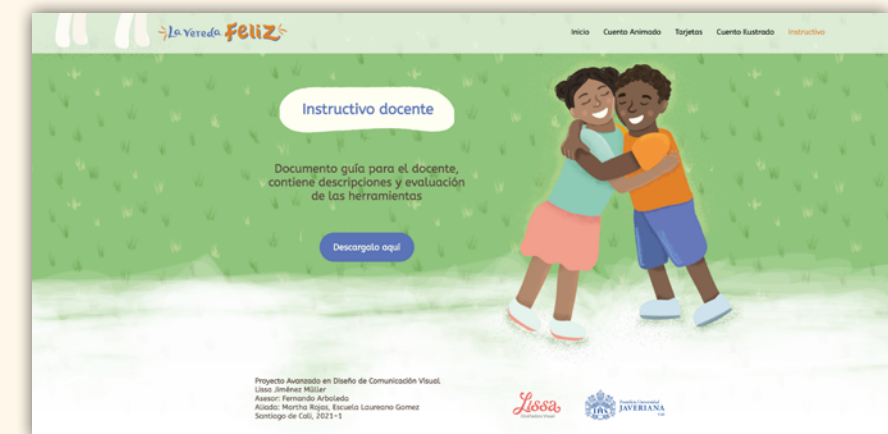
# Página web

Inicio y secciones

Link de la página

<https://laveredafeliz.wixsite.com/lectoescritura>

QR para ver la página



# Propuesta de entrega



Se presenta una propuesta de cómo la profesora y la escuela pueden entregar el material impreso a cada estudiante; las tarjetas de jugo y el cuento ilustrado en un sobre que puede tener impreso el logo del sistema y código QR del cuento animado en Youtube.

# Validación

## Cuento animado e instructivo docente

### Objetivos

- Validar claridad del instructivo docente
- Validar objetivo, usabilidad y diseño del cuento animado

### Participantes

- Martha Rojas, profesora aliada
- Ana María Ángel, psicóloga entrevistada en la etapa de inicial del proyecto

Docentes de primaria externas al proyecto cercanas al sector rural:

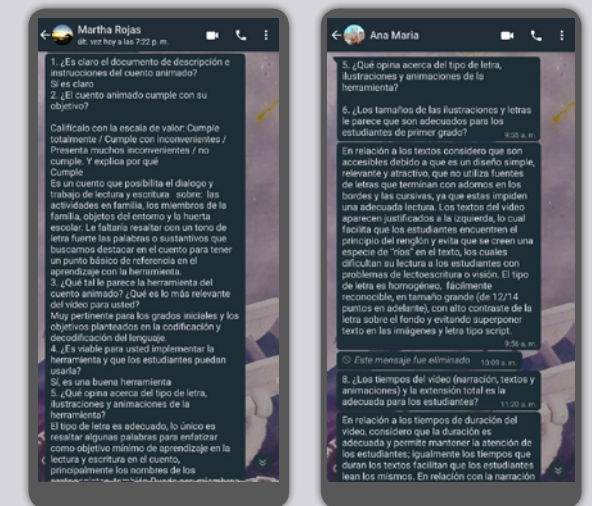
- Teresa Gil
- Fany Lucia Diaz
- Jesusita Araújo

### Planeación y desarrollo:

Por medio de Whatsapp para la facilidad de las participantes, se les envió a las participantes el documento instructivo docente, el link del vídeo y preguntas. Posteriormente, enviaron sus respuestas de manera escrita por este medio.

#### Preguntas realizadas:

1. ¿Es claro el documento de descripción e instrucciones del cuento animado?
2. ¿El cuento animado cumple con su objetivo? Calificalo con la escala de valor: Cumple totalmente / Cumple con inconvenientes / Presenta muchos inconvenientes / no cumple. Y explica por qué
3. ¿Qué tal le parece la herramienta del cuento animado? ¿Qué es lo más relevante del vídeo para usted?
4. ¿Es viable para usted implementar la herramienta y que los estudiantes puedan usarla?



Capturas de las respuestas en Whatsapp

5. ¿Qué opina acerca del tipo de letra, ilustraciones y animaciones de la herramienta?
6. ¿Los tamaños de las ilustraciones y letras le parece que son adecuados para los estudiantes de primer grado?
7. ¿Es llamativo el material para los niños y por qué?
8. ¿Los tiempos del vídeo (narración, textos y animaciones) y la extensión total es la adecuada para los estudiantes?
9. ¿El contenido del vídeo (introducción, cuento y evaluación) es claro para que los estudiantes lo puedan entender? ¿Considera que los estudiantes pueden realizar la evaluación?
10. ¿Tienes otros comentarios?

# Validación

## Cuento animado e instructivo docente

### Análisis

Para este apartado se organizan las respuestas de las profesionales en 3 secciones: objetivos y funcionalidad; usabilidad del producto; y diseño de comunicación visual.

Según las profesionales, el objetivo del cuento se cumple. Por ejemplo, Fany comenta que el cuento animado “permite la interacción, y es fácil de trabajar con los pequeños” Teresa agrega que “es un recurso eficaz para enseñar a apreciar la literatura” adicionalmente, Ana María, menciona que el cuento permite “cautivar a los estudiantes en la lectura” y resulta “pertinente usar contenidos digitales en el aula pues impacta la calidad de educación que se ofrece” los comentarios descritos en líneas anteriores demuestran que la herramienta es pertinente para trabajar con niños de 6 a 7 años para apoyar el proceso de aprendizaje de lectoescritura.

Las profesionales hicieron hincapié en el contexto como factor relevante para cumplir los objetivos, como hace referencia Martha, quien comenta que el cuento animado “es pertinente para los objetivos de codificación y decodificación del lenguaje de los primeros grados escolares” e incluye temas del año escolar como “miembros y actividades familiares, objetos del entorno y la huerta” coincide con esto el comentario de Teresa, quien afirma que el cuento es “atractivo pues no son los tradicionales personajes que aparecen en los cuentos, son iguales a los de nuestro entorno” Jesusita agrega que precisamente “tomar una situación familiar y contextualizarla en un cuento, llama la atención de los niños fácilmente” lo anterior, denota la importancia de tener en cuenta el contexto y la cotidianidad de los estudiantes, con la intención que ellos puedan encontrar una utilidad y motivación por aprender a leer y escribir.

Siguiendo el orden previsto, se abordan los comentarios de las profesionales en cuanto a usabilidad de la herramienta. La psicóloga Ana María afirma lo siguiente:

“El tipo de letra es pertinente debido a que es un diseño simple, relevante y atractivo, que no utiliza fuentes de letras que terminan con adornos ni cursivas, ya que estas impiden una adecuada lectura. Los textos del video aparecen justificados a la izquierda, lo cual facilita que los estudiantes encuentren el principio del renglón y evita que se creen ríos en el texto, los cuales dificultan su lectura a los estudiantes con problemas de lectoescritura o visión.

Considero que la duración es adecuada y permite mantener la atención de los estudiantes; igualmente los tiempos que duran los textos facilitan que los estudiantes puedan leerlos. En relación con la narración es adecuada, ya que la lectura es pausada y respeta los signos de puntuación, además permite que los estudiantes sigan la lectura.”

Por su parte Jesusita comparte este pensamiento y menciona que el cuento animado posee “una narración pausada, un lenguaje sencillo y un contexto de la vida real”. Es posible comprender una adecuada usabilidad de esta herramienta, se logra mediante la puesta en práctica del diseño y comunicación.

Por consiguiente, respecto al diseño de comunicación visual, la totalidad de las profesionales manifiestan que el diseño es muy atractivo para los estudiantes. Ana María, describe que

“Lo mas relevante del video son las ilustraciones y las animaciones de los personajes, debido que logran transmitir sentimientos y emociones: igualmente la selección de color en el diseño de los personajes (tono de piel y los colores predominantes en sus ropas) ayuda a generar emociones. Las ilustraciones y los textos se complementan, de esta manera los estudiantes se sienten atraídos por las imágenes, puesto que el lenguaje visual enriquece y complementa el texto, conectan de inmediato con el cuento.”

De igual forma, Martha la profesora aliada comenta que “los colores y movimientos llaman la atención” Fany escribe en su respuesta que “las animaciones son muy buenas” Jesusita finaliza diciendo que “las ilustraciones y animaciones son muy hermosas y apropiadas para lograr el objetivo”. De esta manera se puede observar, que el diseño visual es un pilar importante dentro de la pedagogía y puntualmente en esta herramienta ya que ayuda a conectar mejor con los estudiantes.

A manera de comentarios adicionales, Jesusita agrega que “el cuento tiene implícito aspectos familiares y valores como respeto, colaboración, entre otros” y que este tipo de herramientas “se pueden usar en otras áreas de grado como matemáticas, inglés, ciencias, entre otros”

A continuación se presenta una tabla con un resumen de respuestas de dos participantes, de igual forma todas las respuestas se encuentran en anexos.

Afirmación	Martha Rojas Profesora aliada de la escuela Laureano Gomez	Ana María Angel Psicóloga de colegio público
<b>Instructivo docente</b>		
Es claro el documento guía	Sí	Sí
<b>El cuento animado</b>		
Cumple con su objetivo	Cumple posibilita el diálogo y trabajo de lectura y escritura	Cumple <ul style="list-style-type: none"> <li>• permite cautivar a los estudiantes en el placer de lectura</li> <li>• útil para trabajar diversas áreas y contenidos</li> <li>• facilita el fortalecimiento de las competencia lectora y habilidades como: hábito lector, motivación para leer y escribir y lectura comprensiva.</li> </ul>
Lo más relevante	Muy pertinente para los grados iniciales y los objetivos planteados en la codificación y decodificación del lenguaje.	Las ilustraciones, la selección de color (tono de piel y los colores en sus ropas) y las animaciones de los personajes, debido que logran transmitir sentimientos y emociones.
Es viable de implementar	Sí es una buena herramienta	Considero que es pertinente el uso de contenidos digitales en las aulas. Impacta en la calidad de la educación que ofrecemos.

# Pruebas de usuario

## Cuento animado

Afirmación	Martha Rojas Profesora aliada de la escuela Laureano Gomez	Ana María Angel Psicóloga de colegio público
<b>El cuento animado</b>		
<b>Tipo de letra, ilustraciones y animaciones</b>	Son adecuadas	Los textos son accesibles debido a que es un diseño simple, relevante y atractivo. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Textos justificados a la izquierda, lo cual facilita que los estudiantes encuentren el principio del renglón</li> <li>• Tipo de letra es homogéneo, fácilmente reconocible, en tamaño grande con alto contraste de la letra sobre el fondo.</li> </ul>
<b>Es llamativo para los niños</b>	Está muy bien, el movimiento y los colores llaman la atención en los niños.	La combinación de los colores en las ilustraciones (forma, tamaño, el como están realizados los personajes del texto y sus movimientos) son fundamentales para captar la atención de los estudiantes. Las ilustraciones y los textos se complementan, de esta manera los estudiantes se sienten atraídos por las imágenes y entiende desde ese lenguaje visual el se enriquece y complementa el texto, conectando de inmediato.
<b>Los tiempos y extensión son adecuados</b>	Totalmente, los niños de primer grado necesitan espacios cortos de concentración.	La duración es adecuada permite mantener la atención de los estudiantes <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los tiempos que duran los textos facilitan que los estudiantes los lean.</li> <li>• La narración es adecuada ya que la lectura es pausada y respeta los signos de puntuación permite seguir la lectura.</li> </ul>
<b>Es claro para los niños</b>	Sí, lo pueden entender perfectamente.	Se proporciona de manera clara (redacción sencilla evitando frases con estructuras complejas y detallado).
<b>Comentarios</b>	Resaltar las palabras que se buscan destacar	Proporcionar múltiples formas en que los estudiantes puedan presentar su tarea.

### Objetivo

Comprobar comprensión del cuento, funcionalidad y diseño del producto.

### Planeación y desarrollo

Por la imposibilidad de realizar las pruebas de usuario con los estudiantes de la escuela aliada debido a la situación del país (Pandemia y paro nacional) se realizaron pruebas individuales por medio de videollamadas a niños de 6 a 7 años que se encontraran aprendiendo a leer y escribir.

Primero fue un saludo y se les compartió el link del vídeo para que lo vieran en ese momento, una vez visto esto, los niños realizaron la evaluación del cuento animado y finalmente se realizó un diálogo de preguntas.

### Preguntas guía:

1. ¿Te gustó el vídeo? ¿Qué te parecieron la letra, los dibujos y las animaciones?
2. ¿Pudiste seguir la lectura del texto?
3. ¿Entendiste el cuento? Cuéntame de qué trata
4. ¿Cuál fue la parte del cuento que más te gusto?

### Participantes



Dibujos realizados por los niños

# Pruebas de usuario

## Cuento animado

### Análisis

Para este apartado, se organizan los resultados y comentarios de los niños frente al cuento animado en tres secciones. La primera, funcionalidad del producto; la segunda, el nivel de comprensión de la historia para los estudiantes; y finalmente, comentarios correspondientes al diseño de comunicación visual.

En primera instancia, es posible resaltar que el objetivo de promover la identificación de sonidos y grafías de las palabras, se cumple en la prueba de usuario, debido que todos los niños afirmaron que pudieron seguir la lectura de las palabras, como lo mencionó Eliana. En relación a esto, Lucía, agregó que el video tiene un “buen tiempo para leer” Resulta igualmente interesante que Jorge repitió la narración en voz alta mientras escuchaba y seguía la lectura.

Como comentario adicional a este punto, Hernán pronunció de forma incorrecta la palabra zanahoria, lo cual, refuerza una cualidad del cuento animado al estar acompañado de una narración en voz en off, que sirve además de guiarlos en la lectura, para enseñarles la forma correcta de pronunciar las palabras.

Continuando con este orden de ideas, la totalidad de los participantes comentaron que comprendieron la historia. Adicionalmente, varios de ellos respondieron acertadamente a la comprensión del cuento de forma global. Por ejemplo, Lucía, afirmó que el cuento “trata de un niño que va ver a su prima, al final le pidieron unos ingredientes para hacer una comida” De igual modo, varios participantes se animaron a resumir por

completo el cuento, incluyendo en su discurso los personajes y espacios de la animación; siguieron la secuencia en la que fue presentada; e identificaron detalles como elementos, colores y emociones.

Lo anterior se evidencia en los siguientes casos, Sharon, mencionó que “cuando Emmanuel estaba columpiándose, entre más alto llegaba, más grande era su sonrisa” Hernan, agregó que recuerda que “los niños sacaron una zanahoria para hacer el Sancocho” Eliana nombró varios de los ingredientes de la receta del Sancocho y Jorge, recordó que el color con el que Emmanuel marcaba en el calendario era rojo. Es posible evidenciar entonces, que su nivel de comprensión lectora frente al producto fue alto.

Por último, en el ámbito de diseño de comunicación visual la mayoría de los niños mencionaron que “los dibujos están bonitos” dando a entender así, que las ilustraciones fueron de su agrado. Cuando Jorge y Hernan, comenzaron a ver la animación se acercaron a la pantalla y denotaron motivación y concentración frente al producto.

Se identificó como aspecto logrado que los niños se identificaron con escenas y personajes del cuento, como comentó Lucía, que una de sus escenas favoritas fue cuando Emmanuel estaba tachando los días pues le recordó que también hizo eso cuando esperaba el día de un paseo con su familia; Sharon también comentó que la madre de Emmanuel se parecía a su mamá

## Tarjetas y cuento ilustrado

### Objetivo

Comprobar la funcionalidad de las herramientas, claridad y motivación de su uso.

### Planeación y desarrollo

Para el caso de Sharon, Jorge y Hernan la prueba se realizó como segunda parte en la misma video-llamada de la prueba del cuento animado, se realizaron una muestra de las actividades, explicando las instrucciones, probando los modos de juego de algunas tarjetas y el cuento ilustrado completando. Por otro lado, con Alejandro de manera presencial se comprobó que podía escribir en los espacios del cuento ilustrado.

### Análisis

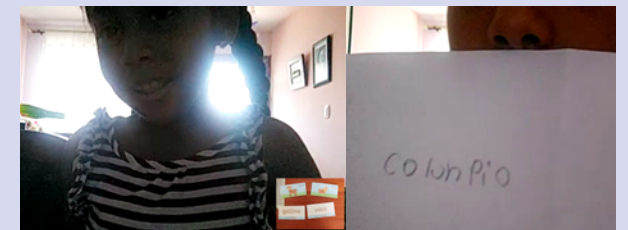
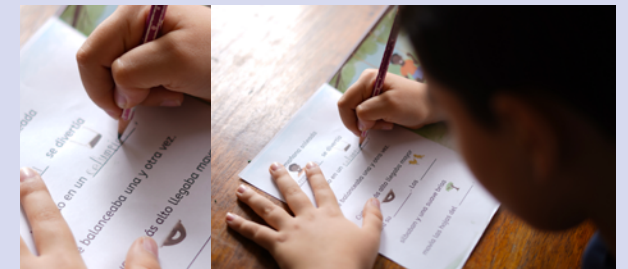
Sharon, entendió rápidamente la dinámica de los modos de juego de las tarjetas y se emocionó con este, por su parte Jorge y Hernan requirieron más acompañamiento para comprender las instrucciones, sin embargo una vez las entendieron pudieron realizar la actividad.

En cuanto al cuento ilustrado, la prueba con Sharon fue exitosa puesto que comprendió rápido la instrucción del cuento, ella leyó en voz alta y completó correctamente los espacios en blanco del ejercicio. Alejandro, escribió correctamente las palabras faltantes del cuento, y el espacio fue suficiente. Jorge y Hernán, necesitaron mayor acompañamiento al momento de entender las instrucciones.

Se encuentra como hallazgo, que para Sharon fue ideal realizar las 3 herramientas, en el orden propuesto (primero el cuento animado) puesto que de esta forma se le facilitó responder los demás ejercicios y conectar palabras al contar con información previa. Se menciona que Sharon quiso ver dos veces el video y esto fue positivo para sus repuestas. Es valioso añadir, que para Jorge y Hernán, realizar las 3 herramientas seguidas fue un proceso largo.

### Participantes

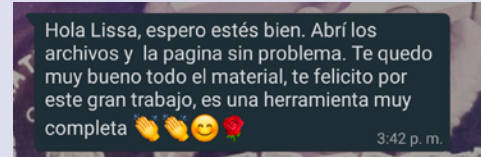
Se realizó esta prueba con parte de los mismos de la prueba del cuento animado niña de 7 años (Sharon), 2 niños de 6 años (Jorge y Hernan) y 1 niño de primaria (Alejandro).



# Validación

## Sistema

Se envió a la profesora Martha las herramientas y componentes del sistema terminados, se comprobó que pudiera acceder sin problema y que el material cumpliera con lo propuesto. La profesora validó el material como muy bueno y completo.



Hola Lissa, espero estés bien. Abrí los archivos y la pagina sin problema. Te quedo muy bueno todo el material, te felicito por este gran trabajo, es una herramienta muy completa 🙌👏😊🌹 3:42 p. m.

# Conclusiones finales

Es posible afirmar que se cumple el objetivo general del proyecto dado que las profesoras validan que el sistema de comunicación visual es efectivo para trabajar con niños de 6 a 7 años y las pruebas con niños de este rango de edad demuestran que los estudiantes pueden realizar las actividades propuestas con un alto grado de satisfacción, de esta forma ejercitan la lectoescritura y se favorece su proceso de aprendizaje.

Las herramientas diseñadas son pertinentes para trabajar con los estudiantes en medios físicos y digitales, y por consiguiente, permite abordar el proceso educativo mediante diferentes formas de representación y aporta a las necesidades de la comunidad.

El diseño de comunicación visual es un pilar importante para la pedagogía y en concreto para estas herramientas, puesto que logra cautivar a los niños, aporta a la usabilidad del producto y logra los objetivos de aprendizaje satisfactoriamente, como se comprobó en las validaciones y pruebas de usuario. Cumpliendo de esta forma necesidades de la comunidad.

Se evidencia que al implementar dinámicas del diseño participativo para la creación de estos productos, se obtienen resultados satisfactorios para la investigación. Lo anterior, es posible conducirlo pues las profesionales entrevistadas mencionan que gracias a incluir el contexto y realidades en los productos, los niños se concentran y conectan más con las actividades.

# Recomendaciones

- Se confirmó el modo de uso del sistema, puesto que para el debido funcionamiento de los productos se requiere un acompañamiento de los familiares o docentes. Según lo estimado para cada uno de los productos.
- Es ideal que el estudiante pueda usar las 3 herramientas, sin embargo, cada una funciona independientemente, por lo tanto podría trabajar con cada una de ellas por separado según su disponibilidad. Adicionalmente, se recomienda que el estudiante que pueda completar los 3 productos, los desarrolle con un tiempo prudente de pausa, para que su proceso no sea extenuante.
- Para fortalecer el cumplimiento de los objetivos de cada herramienta se recomienda que los estudiantes puedan repetir su uso más de una vez.
- Debido a que el proyecto es viable y que tenga mayor continuidad, sería posible implementar en este sistema otras historias enmarcadas en La Vereda Feliz.
- Se puede conservar la estructura de las herramientas realizadas, con fines pedagógicos para otras asignaturas como inglés, matemáticas y ciencias, como lo mencionaron algunas de las profesionales.
- Las herramientas diseñadas son pertinentes para trabajar con los estudiantes en medios físicos y digitales, y por consiguiente, permite abordar el proceso educativo mediante diferentes formas de representación y aporta a las necesidades de la comunidad.

## Referencias

- Castillo, N. D. P. C., LENGUA, D., & COEDUCACIÓN, N. (2010). Principales métodos de aprendizaje de la lectoescritura. *Revista de innovación y experiencias educativas*.
- Carnelli, M. (2018). Diseño participativo. La creación colaborativa de la identidad visual del Programa Redes [Proyecto de graduación Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo] [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/alumnos/trabajos/19102\\_18672.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/19102_18672.pdf)
- Carrero y González (2016). La educación rural en Colombia: experiencias y perspectivas. *Praxis Pedagógica*, 19, 79-89
- Cuesta, J. (2008) Reflexiones sobre la educación rural en el marco de la comunicación - educación. *Civilizar. Ciencias Sociales y Humanas*, 8, 89-102
- Chiavenato, I. (2006) Introducción a la Teoría General de la Administración, Séptima Edición, McGraw-Hill Interamericana.
- Correa, M. (2003). Yo me sé el cuento de. En B. C. Orozco. (Ed.), *El Niño: Científico, Lector y*
- Escritor, Matemático (pp. 99 – 131). Cali, Colombia: Artes Graficas del Valle Editores.
- Gallego, M. (2017) Diseño para la innovación social. Bogotá, Colombia
- Medina, C. (2009). La importancia en la lectoescritura en educación infantil.
- Moreno, C (2009). El diseño gráfico en materiales didácticos.
- Mineducación. (s.f) Escuela nueva. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-340089.html?\\_noredirect=1](https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-340089.html?_noredirect=1)
- MINEDUCACIÓN (2016). Derechos básicos de aprendizaje V.2 Lenguaje. [https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA\\_Lenguaje.pdf](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf)
- Gaviria, J. (2017) Problemas y retos de la educación rural colombiana. *Educación y ciudad*, 33, 53-62
- Innovación educativa del Tecnológico de Monterrey, (s.f.), Diseño participativo <https://innovacioneducativa.tec.mx/disenio-participativo/>
- IDEO. (2015) Diseño centrado en las personas, kit de herramientas.
- Kalman, J. (2004). Saber lo que es la letra. Una experiencia de lectoescritura con mujeres de Mixquic, México: Siglo XXI.
- Montealegre, R., & Forero, L. A. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Acta Colombiana de Psicología*, Vol. 9, no. 1 (ene.-jun. 2006).
- Pastor, C. A., Sánchez, J. M., & Zubillaga, A. (2014). Diseño Universal para el aprendizaje (DUA). [http://www.educadua.es/doc/dua/dua\\_pautas\\_intro\\_cv.pdf](http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf)
- Rojas, M. (2017) Prácticas pedagógicas de los docentes rurales con aula multigrados para el fortalecimiento del pensamiento creativo. [Tesis de grado magister de educación, Universidad ICESI] [https://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/bitstream/10906/83466/1/T00886.pdf](https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/83466/1/T00886.pdf)

## Anexos

### Entrevista a experto: Angelica Vasquez, Profesora de primero

#### Preguntas realizadas:

- ¿Cómo ha sido su experiencia en la enseñanza de la lectura y escritura?
- ¿Cuáles han sido los objetivos del aprendizaje de lectura y escritura que han abordado?
- ¿Cómo han trabajado estos objetivos?
- ¿Qué material usan?
- ¿Qué estrategias ha implementado?
- ¿Que le ha funcionado y que no?
- ¿Qué dificultades ha visto al momento de enseñar como maestra la lectura y escritura?
- ¿Qué dificultades ha visto en los estudiantes que están aprendiendo?
- ¿En qué encuentra debilidades, que el diseño podría aportar?
- ¿Qué es lo crucial (lo más importante) en el proceso de aprendizaje de lectura y escritura?

### Entrevista a experto: Ana María Ángel, psicóloga

#### ¿Cómo psicóloga cómo apoya el proceso de lectoescritura?

Trabajo con los estudiantes, a través de valoraciones, que están orientadas a detectar y prevenir los procesos que afectan al aprendizaje (se realizaron pruebas de escritura, lectura, noción numérica, comprensión, razonamiento, atención, concentración e índice de fatigabilidad) y las dificultades de índole personal y de relaciones con compañeros, familiares (especialmente con padres y hermanos) y profesores. Proponiendo las medidas más adecuadas para tratar cada caso.

Trabajo con las familias, a través de asesorías, que tiene como objetivo el asesoramiento familiar es poner a disposición de madres y padres orientaciones personalizadas para afrontar cualquier dificultad que

surja en el contexto familiar y/o educativo.

Trabajo con los docentes, a través de asesorías, que tienen como objetivo brindar estrategias de intervención escolar en las necesidades educativas detectadas en los y las estudiantes.

#### ¿Desde la psicología qué es importante para el proceso de lectoescritura?

Se requiere la consolidación de los procesos cognitivos necesarios para la adquisición de la lectoescritura, tales como: percepción, atención, memoria, lenguaje, motivación

#### ¿Cómo ha sido su experiencia en el apoyo desde la psicología en el proceso de la lectura y escritura?

Enriquecedora pues me ha permitido realizar intervenciones directas ante las necesidades educativas que presentan los estudiantes y detectar discapacidades e inadaptaciones funcionales, psíquicas y sociales; para posteriormente realizar acompañamiento a los docentes en la flexibilización curricular y que estudiante avance en el ámbito educativo.

#### ¿Qué estrategias y materiales ha implementado?

En la IE (Institución educativa) he aplicado los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), dado que es manera pensar acerca de la enseñanza y el aprendizaje ayuda a todos los estudiantes a tener la oportunidad de ser exitoso; además ofrece flexibilidad en relación a la manera en que los estudiantes acceden al material.

#### ¿Qué dificultades ha visto al momento de apoyar como psicóloga el proceso de lectura y escritura?

Los recursos con los que cuentan las Instituciones Oficiales y el acompañamiento de las familias en el proceso de aprendizaje de los niños.

#### ¿En qué encuentra debilidades en el proceso de aprendizaje de lectura y escritura, que el diseño podría aportar?

Crear una herramienta didáctica que favorezca no solo las conductas que son prerrequisito para una adecuada adquisición de habilidades para la lectoescritura.

## Validación: Instructivo docente y cuento animado

### Martha Rojas, Profesora aliada

#### 1. ¿Es claro el documento de descripción e instrucciones del cuento animado?

Sí es claro

#### 2. ¿El cuento animado cumple con su objetivo? Califícalo con la escala de valor: Cumple totalmente / Cumple con inconvenientes / Presenta muchos inconvenientes / no cumple. Y explica por qué

Cumple. Es un cuento que posibilita el diálogo y trabajo de lectura y escritura sobre: las actividades en familia, los miembros de la familia, objetos del entorno y la huerta escolar. Le faltaría resaltar con un tono de letra fuerte las palabras o sustantivos que buscamos destacar en el cuento para tener un punto básico de referencia en el aprendizaje con la herramienta.

#### 3. ¿Qué tal le parece la herramienta del cuento animado? ¿Qué es lo más relevante del vídeo para usted?

Muy pertinente para los grados iniciales y los objetivos planteados en la codificación y decodificación del lenguaje.

#### 4. ¿Es viable para usted implementar la herramienta y que los estudiantes puedan usarla?

Sí, es una buena herramienta

#### 5. ¿Qué opina acerca del tipo de letra, ilustraciones y animaciones de la herramienta?

El tipo de letra es adecuado, lo único es resaltar algunas palabras para enfatizar como objetivo mínimo de aprendizaje en la lectura y escritura en el cuento, principalmente los nombres de los protagonistas, también Puede ser: miembros de la familia, objetos del entorno, animales domésticos, huerta casera.

En los miembros de la familia es importante cambiar

madre por mamá siendo objetivo mínimo.

#### 6. ¿Los tamaños de las ilustraciones y letras le parece que son adecuados para los estudiantes de primer grado?

#### 7. ¿Es llamativo el material para los niños y por qué?

Está muy bien, el movimiento y los colores llama la atención en los niños.

#### 8. ¿Los tiempos del vídeo (narración, textos y animaciones) y la extensión total es la adecuada para los estudiantes?

Totalmente, los niños de primer grado o niños entre 5 y 7 años necesitan espacios cortos de concentración y mucha actividad física y manual.

#### 9. ¿El contenido del vídeo (introducción, cuento y evaluación) es claro para que los estudiantes lo puedan entender? ¿Considera que los estudiantes pueden realizar la evaluación?

Es claro y lo pueden entender perfectamente.

#### 10. ¿Tienes otros comentarios?

En evaluación se podrá complementar una actividad que implique relación como: Los dibujos de los nombres resaltados como objetivos mínimos para que los estudiantes relacionen sonido, imagen y escritura.

### Ana María Ángel, Psicóloga

#### 1. ¿Es claro el documento de descripción e instrucciones del cuento animado?

El documento es claro

#### 2. ¿El cuento animado cumple con su objetivo? Califícalo con la escala de valor: Cumple totalmente / Cumple con inconvenientes / Presenta muchos inconvenientes / no cumple. Y explica por qué

El cuento cumple con una importante función educativa, ya que permite cautivar a los estudiantes en el placer de lectura; además es una herramienta muy útil para trabajar diversas áreas y contenidos; igual-

mente facilita el fortalecimiento de las competencia lectora de los estudiantes desarrollando habilidades como: hábito lector, motivación para leer y escribir y lectura comprensiva.

#### 3. ¿Qué tal le parece la herramienta del cuento animado? ¿Qué es lo más relevante del vídeo para usted?

Lo mas relevante del video son las ilustraciones y las animaciones de los personajes, debido que logran transmitir sentimientos y emociones: igualmente la selección de color en el diseño de los personajes (tono de piel y los colores predominantes en sus ropas) ayuda a generar emociones.

#### 4. ¿Es viable para usted implementar la herramienta y que los estudiantes puedan usarla?

Considero que es pertinente el uso de contenidos digitales en las aulas, dado que es necesario que los docentes replanteen las actividades tradicionales de enseñanza, ampliándolas y complementándolas con nuevas actividades que contengan nuevos recursos y modos de incorporarlas al aula. Además impacta en la calidad de la educación que estamos ofreciendo a nuestros estudiantes de las Instituciones Educativas Oficiales.

#### 5. ¿Qué opina acerca del tipo de letra, ilustraciones y animaciones de la herramienta?

#### 6. ¿Los tamaños de las ilustraciones y letras le parece que son adecuados para los estudiantes de primer grado?

En relación a los textos considero que son accesibles debido a que es un diseño simple, relevante y atractivo, que no utiliza fuentes de letras que terminan con adornos en los bordes y las cursivas, ya que estas impiden una adecuada lectura. Los textos del video aparecen justificados a la izquierda, lo cual facilita que los estudiantes encuentren el principio del renglón y evita que se creen una especie de "ríos" en el texto, los cuales dificultan su lectura a los estudiantes con problemas de lectoescritura o visión. El tipo de letra es homogéneo, fácilmente reconocible, en tamaño grande (de 12/14 puntos en adelante), con alto contraste de la letra sobre el fondo y evitando superponer texto en las imágenes y letra tipo script.

#### 7. ¿Es llamativo el material para los niños y por qué?

Las ilustraciones y los textos se complementan, de esta manera los estudiantes se sienten atraídos por las imágenes y entienden desde ese lenguaje visual el se enriquece y complementa el texto, conectan de inmediato con el cuento y se adentran al mundo de la fantasía. La combinación de los colores en las ilustraciones (forma, tamaño, el cómo están realizados los personajes del texto y sus movimientos) son fundamentales para captar la atención de los estudiantes.

#### 8. ¿Los tiempos del vídeo (narración, textos y animaciones) y la extensión total es la adecuada para los estudiantes?

En relación a los tiempos de duración del video, considero que la duración es adecuada y permite mantener la atención de los estudiantes; igualmente los tiempos que duran los textos facilitan que los estudiantes lean los mismos. En relación con la narración es adecuada ya que la lectura es pausada y respeta los signos de puntuación además permite que los estudiantes realicen la lectura.

#### 9. ¿El contenido del vídeo (introducción, cuento y evaluación) es claro para que los estudiantes lo puedan entender? ¿Considera que los estudiantes pueden realizar la evaluación?

En relación a la introducción, cuento y evaluación, se proporcionan instrucciones de manera clara (redacción sencilla evitando frases con estructuras complejas y detallado) sobre las actividades que se van a desarrollar.

#### 10. ¿Tienes otros comentarios?

Proporcionaré múltiples formas en que los estudiantes puedan presentar su tarea la próxima clase: mediante artes plásticas, de forma escrita, a través de elementos de construcción (por ej. maquetas, modelos, artefactos), mediante interpretación o producción musical, mediante recursos audiovisuales, a través de un ejercicio investigativo y, posteriormente, tomar una fotografía y subirla a la plataforma.

## Teresa Gil Mejía, Profesora de primaria

### 1. ¿Es claro el documento de descripción e instrucciones del cuento animado?

Si, es claro y da las instrucciones concretas.

### 2. ¿El cuento animado cumple con su objetivo? Califícalo con la escala de valor: Cumple totalmente / Cumple con inconvenientes / Presenta muchos inconvenientes / no cumple. Y explica por qué

Cumple totalmente porque el cuento transmite a través de los personajes y los hechos lo que se va narrando en forma clara y con palabras habituales para el niño.

### 3. ¿Qué tal le parece la herramienta del cuento animado? ¿Qué es lo más relevante del vídeo para usted?

Ejercitan la percepción visual y auditiva con el fin de sensibilizar al niño en la importancia de la lectoescritura. Son los personajes que se van describiendo en forma natural.

### 4. ¿Es viable para usted implementar la herramienta y que los estudiantes puedan usarla?

Un recurso educativo muy eficaz para enseñar a apreciar la literatura.

### 5. ¿Qué opina acerca del tipo de letra, ilustraciones y animaciones de la herramienta?

El tipo de letra fuente es acorde con la practicada por ellos, las ilustraciones y animaciones de la herramienta son claras, no son los tradicionales personajes, que aparecen en todos los cuentos, son iguales a los que conocemos en nuestro entorno y son entendibles.

### 6. ¿Los tamaños de las ilustraciones y letras le parece que son adecuados para los estudiantes de primer grado?

Como digo en la anterior respuesta, son adecuados para los estudiantes.

### 7. ¿Es llamativo el material para los niños y por qué?

Como dije en la respuesta 5, son llamativos porque son ilustraciones acordes con su entorno.

### 8. ¿Los tiempos del vídeo (narración, textos y animaciones) y la extensión total es la adecuada para los estudiantes?

El cuento se ambienta en un texto que es corto, usando el tono, el narrador, el lenguaje y selecciona las palabras adecuadas.

### 9. ¿El contenido del vídeo (introducción, cuento y evaluación) es claro para que los estudiantes lo puedan entender? ¿Considera que los estudiantes pueden realizar la evaluación?

Si, pues es clara, entendible y concisa.

### 10. ¿Tienes otros comentarios?

Se debe acostumbrar a los más pequeños a un narrador externo a la acción, que organiza los hechos en una secuencia lógica y los enriquece de significado facilitando a la vez su comprensión, estarás enseñando a que construyan sus propias historias y sepan explicarlas.

## Fanny Lucio Diaz Solis, Profesora de primaria

### 1. ¿Es claro el documento de descripción e instrucciones del cuento animado?

Las instrucciones son claras, los puntos tienen su respectiva explicitación, lo que permite mayor claridad.

### 2. ¿El cuento animado cumple con su objetivo? Califícalo con la escala de valor: Cumple totalmente / Cumple con inconvenientes / Presenta muchos inconvenientes / no cumple. Y explica por qué

Si cumple en su totalidad

### 3. ¿Qué tal le parece la herramienta del cuento animado? ¿Qué es lo más relevante del vídeo para usted?

Es una herramienta que permite la interacción, es contextualizada y animada, fácil de trabajar para los pequeños.

### 4. ¿Es viable para usted implementar la herramienta y que los estudiantes puedan usarla?

Si es viable, permite un primer acercamiento con los procesos de lectura y escritura en los más pequeños

### 5. ¿Qué opina acerca del tipo de letra, ilustraciones y animaciones de la herramienta?

### 6. ¿Los tamaños de las ilustraciones y letras le parece que son adecuados para los estudiantes de primer grado?

Las animaciones son buenas, y respecto a la letra se debería presentar un poco más grande.

para los estudiantes.

### 7. ¿Es llamativo el material para los niños y por qué?

Sí es llamativo, ya que es una herramienta novedosa de interacción y contextualizada

### 8. ¿Los tiempos del vídeo (narración, textos y animaciones) y la extensión total es la adecuada para los estudiantes?

Me parecen adecuados ya que cuando un video de este tipo es muy largo los más pequeños tienden a dispersarse.

### 9. ¿El contenido del vídeo (introducción, cuento y evaluación) es claro para que los estudiantes lo puedan entender? ¿Considera que los estudiantes pueden realizar la evaluación?

A mi modo de ver es claro y los estudiantes lo pueden realizar.

### 10. ¿Tienes otros comentarios?

Recuerda que cada proceso educativo es diferente, hay estudiantes que requieren mayor tiempo y dedicación que otros.

## Jesusita Araujo, Profesora de primaria

### 1. ¿Es claro el documento de descripción e instrucciones del cuento animado?

El cuento es muy claro y su secuencia perfecta. Las instrucciones son súper claras.

### 2. ¿El cuento animado cumple con su objetivo? Califícalo con la escala de valor: Cumple totalmente / Cumple con inconvenientes / Presenta muchos inconvenientes / no cumple. Y explica por qué

Cumple totalmente. Porque es un cuento animado con una narración pausada, lenguaje sencillo y toma actividades de la vida real y de contexto general.

### 3. ¿Qué tal le parece la herramienta del cuento animado? ¿Qué es lo más relevante del vídeo para usted?

Una herramienta de uso actual y en adelante será de vital importancia.

Lo más relevante es tomar una situación familiar y contextualizarla en un cuento que llamará fácilmente la atención de los niños.

### 4. ¿Es viable para usted implementar la herramienta y que los estudiantes puedan usarla?

Claro que sí. Es perfecta.

Además, porque hay diferentes áreas por trabajar como: Matemáticas, ética y valores, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Claro, Lengua Castellana y Artística.

### 5. ¿Qué opina acerca del tipo de letra, ilustraciones y animaciones de la herramienta?

El tipo de letra es muy apropiada.

Las ilustraciones y animaciones son muy hermosas y apropiadas para lograr el objetivo.

### 6. ¿Los tamaños de las ilustraciones y letras le parece que son adecuados para los estudiantes de primer grado?

Los tamaños de las ilustraciones son perfectos, pero el tamaño de la letra podría ser un poco más grande, para facilitar su lectura a todos.

**7. ¿Es llamativo el material para los niños y por qué?**

Es llamativo el material porque la ilustración, animación y tema les recuerda situaciones cercanas. Además, está implícito en él, aspectos de ética y valores ( el respeto, afectos filiales, colaboración entre otros.)

**8. ¿Los tiempos del vídeo (narración, textos y animaciones) y la extensión total es la adecuada para los estudiantes?**

Totalmente.

**9. ¿El contenido del vídeo (introducción, cuento y evaluación) es claro para que los estudiantes lo puedan entender? ¿Considera que los estudiantes pueden realizar la evaluación?**

El contenido del video es clarísimo y fácilmente los estudiantes pueden realizar la evaluación.

**10. ¿Tienes otros comentarios?**

Primero Felicitaciones.

Luego animar a que de ésta forma se preparen los diferentes temas de las demás áreas del grado; por ejemplo, matemáticas, inglés, Ciencias, entre otros.

Con la evaluación que presenten los niños, se podrá evidenciar que ellos “siempre pueden dar más” porque muy seguramente querrán crear muchos más cuentos e incrementar en ellos más acción dado que actualmente están inmersos en la tecnología e informática.

**Concentimientos informados de las pruebas de usuario**

A continuación se presentan los concentimientos que evidencian la autorización de participación y uso de la imagen de los participantes.

Santiago de Cali, 7 de junio del 2021

**Autorización participación y uso de la imagen:**

Estoy al tanto del proyecto avanzado de diseño de comunicación visual que desarrolla la estudiante de la Pontificia Universidad Javeriana Cali: Lissa Jiménez Müller, sobre lectoescritura en niños. Por lo tanto, autorizo la participación de mi hijo(s) en la prueba de usuario del proyecto y el uso de sus datos como respuestas, nombre, edad e imagen. Lo anterior, con uso exclusivo de fines académicos dentro de los documentos y presentaciones del proyecto.

Acudiente del participante:

Nombre: **Carolina Rodríguez Cobo (madre de Lucía)**

Cédula: **66905373**

Santiago de Cali, 7 de junio del 2021

**Autorización participación y uso de la imagen:**

Estoy al tanto del proyecto avanzado de diseño de comunicación visual que desarrolla la estudiante de la Pontificia Universidad Javeriana Cali: Lissa Jiménez Müller, sobre lectoescritura en niños. Por lo tanto, autorizo la participación de mi hijo(s) en la prueba de usuario del proyecto y el uso de sus datos como respuestas, nombre, edad e imagen. Lo anterior, con uso exclusivo de fines académicos dentro de los documentos y presentaciones del proyecto.

Acudiente del participante:

Nombre: Luz Elena Villota Castro (madre de Luz Eliana)

Cédula: 66967034

Santiago de Cali, 7 de junio del 2021

**Autorización participación y uso de la imagen:**

Estoy al tanto del proyecto avanzado de diseño de comunicación visual que desarrolla la estudiante de la Pontificia Universidad Javeriana Cali: Lissa Jiménez Müller, sobre lectoescritura en niños. Por lo tanto, autorizo la participación de mi hijo(s) en la prueba de usuario del proyecto y el uso de sus datos como respuestas, nombre, edad e imagen. Lo anterior, con uso exclusivo de fines académicos dentro de los documentos y presentaciones del proyecto.

Acudiente del participante:

Nombre: Nery filigrana (abuela de Sharon)

Cédula: 29062738

Santiago de Cali, 7 de junio del 2021

**Autorización participación y uso de la imagen:**

Estoy al tanto del proyecto avanzado de diseño de comunicación visual que desarrolla la estudiante de la Pontificia Universidad Javeriana Cali: Lissa Jiménez Müller, sobre lectoescritura en niños. Por lo tanto, autorizo la participación de mi hijo(s) en la prueba de usuario del proyecto y el uso de sus datos como respuestas, nombre, edad e imagen. Lo anterior, con uso exclusivo de fines académicos dentro de los documentos y presentaciones del proyecto.

Acudiente del participante:

Nombre: Alicia Meneses (madre de Jorge y Hernán)

Cédula: 31925157



# Muchas Gracias

por ver este proyecto

*Lissa*  
Diseñadora Visual

