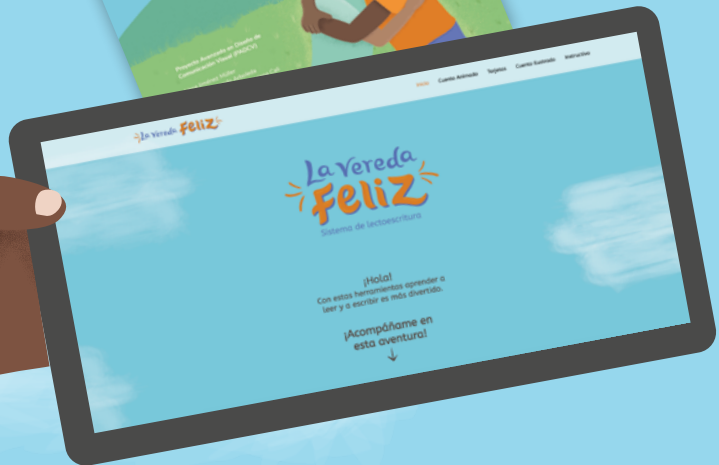


La Vereda Feliz

Sistema de lectoescritura



Resultado del proyecto Avanzado en
Diseño de Comunicación Visual
Lissa Jiménez Müller



La Vereda Feliz

Sistema de lectoescritura



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

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Santiago de Cali, 2021-1

Lissa
Diseñadora Visual



Cuento animado



Tarjetas de juego

Instructivo docente

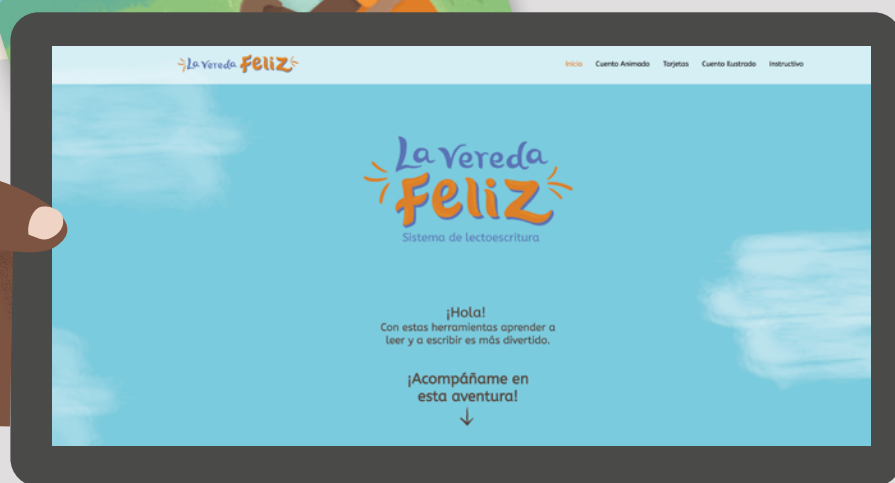


La Vereda Feliz

Sistema de lectoescritura

¡Bienvenido/a a La Vereda Feliz!

Este es un documento que presenta el sistema de lectoescritura desarrollado en el Proyecto Avanzado en Diseño de Comunicación Visual. El sistema contiene herramientas para apoyar el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de 6 a 7 años. Este ha sido desarrollado a través del diseño participativo con la profesora Martha Rojas y estudiantes de la sede educativa Laureano Gomez en el Banqueo, Pance.

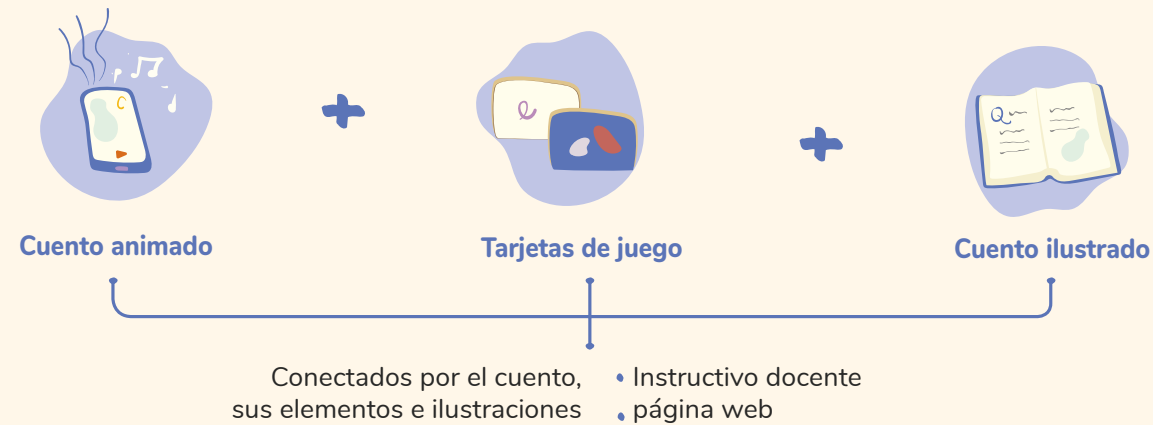


Página web



Cuento ilustrado

Definición del sistema



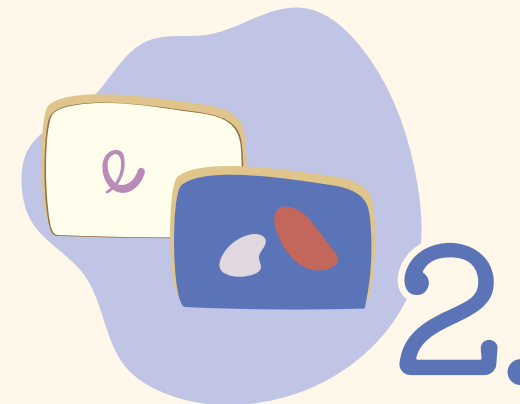
Es un sistema que integra lo físico y digital e incluye diferentes actividades y formatos. Como base y conexión del este se escribe un cuento y realizan ilustraciones alusivas a la historia, que se construyen a partir del diseño participativo, debido a que se usan como inspiración los insumos recolectados 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.



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.



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)



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

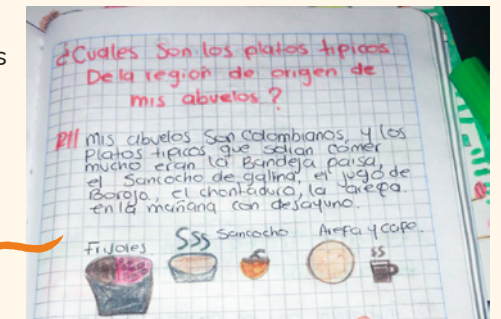
Los productos de diseño siguen el modelo de clase virtual de la escuela aliada. Por esto, son actividades que los niños pueden realizar desde su casa. El nivel de acompañamiento por parte de sus padres o familiares depende de cada una de las herramientas. El cuento animado puede ser realizado solo por 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:



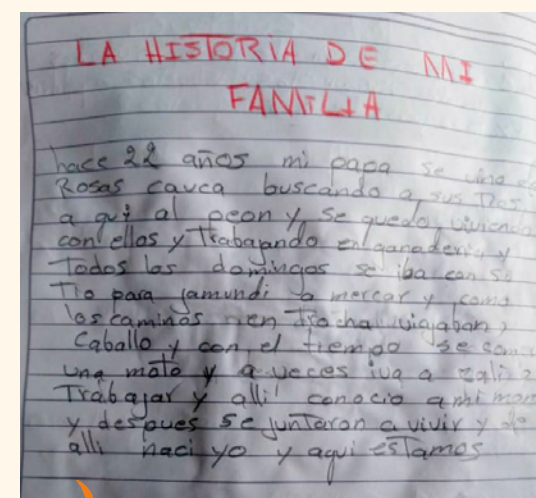
Retratos de familia



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

Logo

Para la identidad visual del sistema se crea este logotipo, que es un símbolo conformado por su nombre para identificarlo y representarlo. Se presentan sus posibles versiones

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.

Versión principal



Versión horizontal



Variaciones de color



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

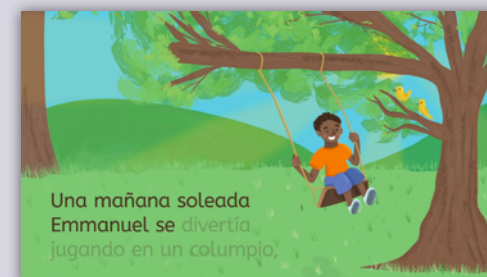
Presenta el sistema y la instrucción para el estudiante, le informa qué encontrará en el vídeo y qué hará al verlo. Durante su observación escuchará la historia y podrá seguir la lectura a partir de los textos que aparecen en pantalla.

¡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.



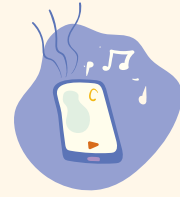
3. Evaluación

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)

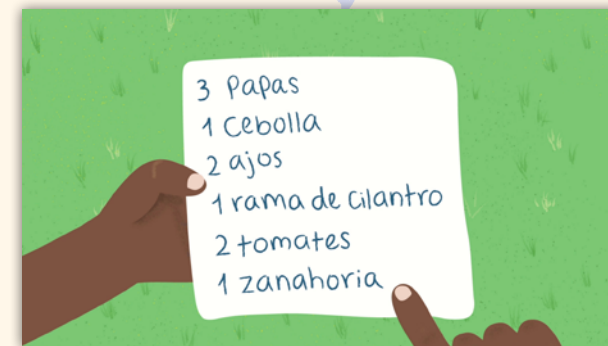
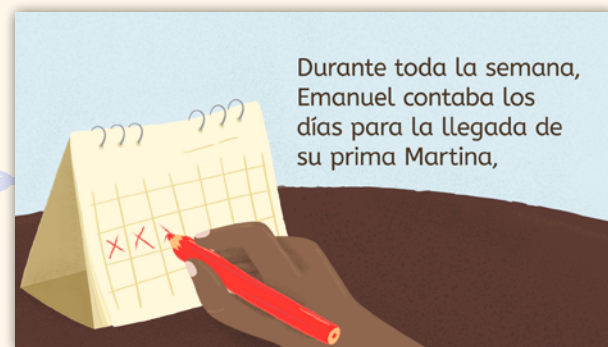
1. En una hoja de papel dibuja 3 elementos que más te hayan gustado del cuento, y escribe su nombre correspondiente. Tómale una foto y envíala a tu profesora.

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

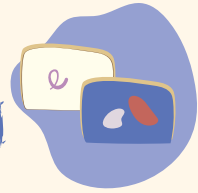
Cuento animado



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



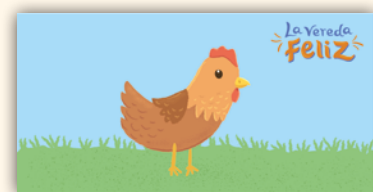
Cara frontal



Cara trasera



Cara frontal



En tamaño carta para imprimir



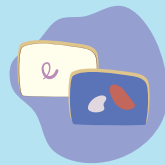
Cara frontal



Cara trasera (igual para las 3 caras frontales)



Las imágenes son de referencia (están escaladas)



Tarjetas de palabras e imágenes
modos de juego e instrucciones

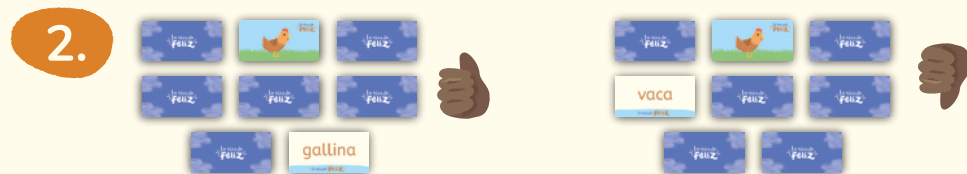


Memoria

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

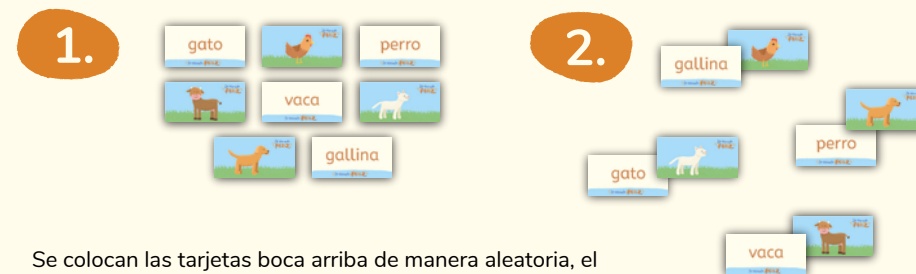
Para 2 o más jugadores



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.

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 _____.

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 _____.

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 imprimirlos y recortarlas.

Muestra de algunas tarjetas:

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.

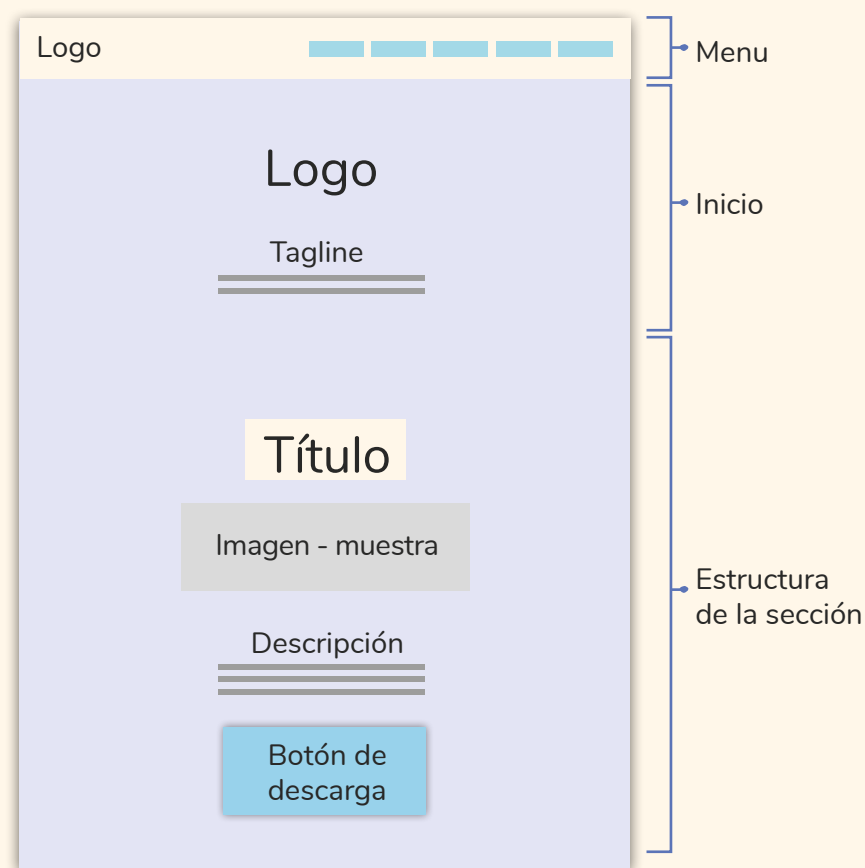
Muestra de algunas páginas:

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 sólo 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.

Estructura



Vista de la página completa



Página web

Inicio y secciones



Link de la página, descarga las herramientas aquí

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

QR de 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 juego y el cuento ilustrado en un sobre que puede tener impreso el logo del sistema y código QR del cuento animado en Youtube.

Si tienes alguna duda o requieres mayor información, contáctame:

lissajm@javerianacali.edu.co

Lissa
Diseñadora Visual

Muchas Gracias

estás invitado/a a
implementar este sistema

Lissa
Diseñadora Visual

