



UN
Picnic
DE LETRAS

Sistema de Producto



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

Isabella Tascón Sanclemente

Un Picnic de Letras

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Facultad de Creación y Hábitat

Diseño de Comunicación Visual

Proyecto Avanzado en Diseño de Comunicación Visual

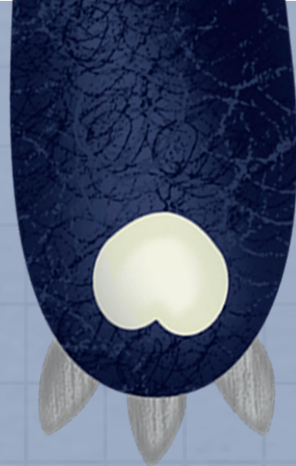
Asesora:

Silvia Arango Echeverri.

Cali - Colombia

2023.





Resumen del Proyecto

Cada día se hace más grande la brecha de la lectura entre los colombianos ya que se ha empezado a perder el interés por este tipo de actividad, esto se puede observar en los estudios actualizados del DANE en el año 2020, estos reflejan que el promedio es de 1,9 libros leídos al año. Por lo que se considera indispensable la difusión pedagógica de la literatura infantil colombiana, para que esta llegue a todas las personas, como lo son los niños, padres de familia, docentes, bibliotecarios, lectores e incluso escritores. Es por esto que con el proyecto “Un picnic de letras” se busca generar: conexión, cercanía e interacción de las personas con la lectura mediante una herramienta interactiva y la experiencia. Esta iniciativa se llevó a cabo en primera instancia con ayuda de la Biblioteca Olivia Garcerá del Municipio de San Pedro y los estudiantes de la institución educativa José Antonio Aguilera del corregimiento de los Chancos.



SISTEMA DE PRODUCTO

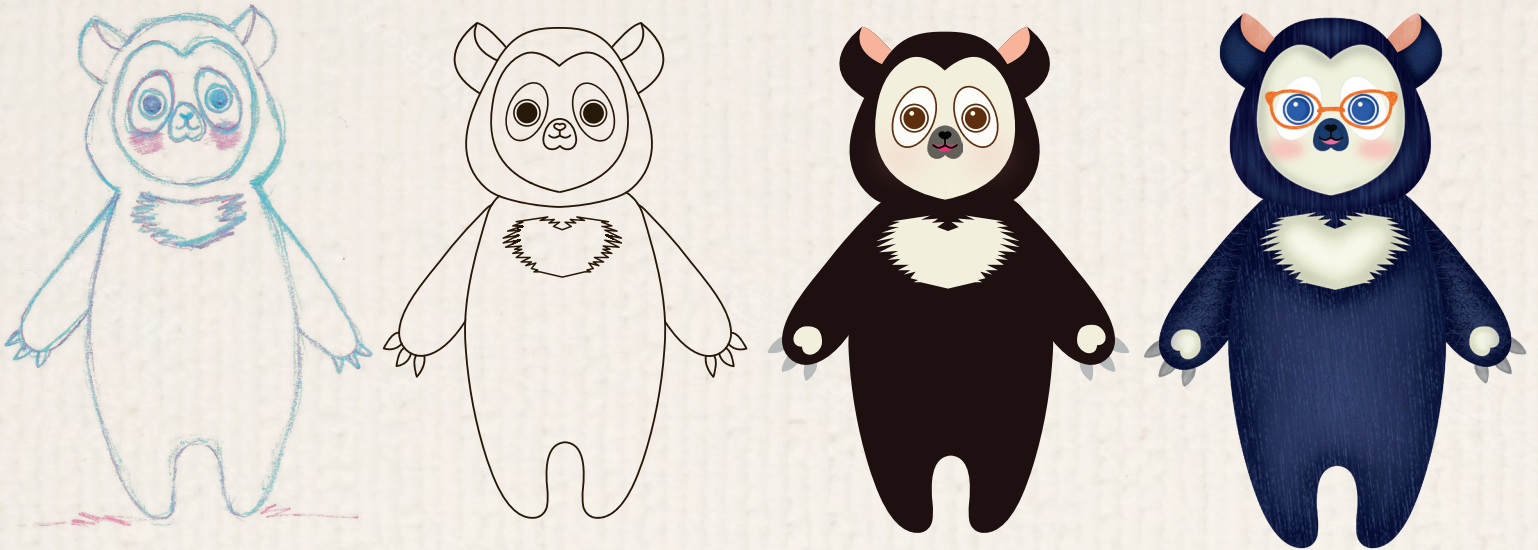
El sistema de producto se desarrolló en cuatro (4) fases esenciales, la primera es la creación del personaje, luego la herramienta interactiva y la cartilla de actividades, finalmente lo que recopila los dos pasos anteriores es la experiencia que esta presente desde el primer minuto de interacción entre el público objetivo y la lectoescritura.



1

Diseño de Personaje

Creación y diseño de un personaje ligado al contexto colombiano.



Roberto Rodríguez Mosquera, pero todos sus amigos lo llaman BETO, él es nuestro personaje principal, un oso de anteojos, originario de la región andina, le gustan las frutas y leer libros. Es el bibliotecario de la región, le encantan las aventuras y conocer mundos nuevos. Sus colores favoritos son el azul y el verde. Escucha música clásica, cumbia y salsa. Y quiere invitar a todos los niños a vivir una super aventura literaria, para que al final lo acompañen a disfrutar de un grandioso picnic literario.

Finalidad:

1. Generar cercanía.
2. Crear conexiones.
3. Incitar a la lectura.

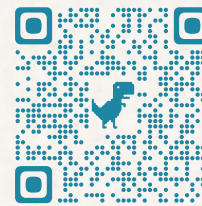
Características:

- Es un oso de anteojos.
- Es el bibliotecario de su región.
- Es amigo de los escritores.
- Usa un lenguaje coloquial y cómico.
- Le gustan las aventuras y los viajes.

2

Herramienta Interactiva

Diseño de un libro interactivo, que une a los escritores de literatura con el personaje principal, con actividades y retos didácticos.



QR del libro interactivo.



Finalidad:

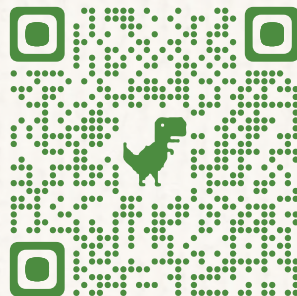
1. Generar conocimiento.
2. Presentar diferentes métodos de aprendizaje.
3. Generar Experiencias.

- **Características:**
- Tiene actividades y retos.
- Se habla un poco sobre las regiones del país.
- Está escrito de manera cómica.
- Busca que los niños se diviertan mientras aprenden.

Diseño de Información

3

Diseño de cartilla actividades, esta es de código abierto, para que los lectores, bibliotecarios y padres de familia puedan descargar las actividades y llevar a cabo la experiencia.



QR de Libro
de Actividades

Diseño de una experiencia (picnic literario) en donde los niños puedan sentarse e interactuar con el libro, un espacio guiado por Beto con la idea de conocer los escritores y sus obras, que se sienta como un espacio de lectura y diversión.



Se hizo una validación del prototipado de la herramienta interactiva, con un grupo de 13 niños, que asisten a la biblioteca en horas de la clase de lengua castellana, de la institución Jose Antonio Aguilera, en el Corregimiento de Chancos (Valle).

OBJETIVO:

1. Observar como interactuaban los niños con el libro, los diferentes autores, actividades y retos.
2. Entender sus opiniones frente a la herramienta y la experiencia.
3. Rectificar con los promotores y educadores la utilidad de la herramienta.
4. Conocer sus ideas ante, durante y después de la experiencia compartida.



Con lo recopilado de la parte de investigación y lo obtenido con la producción, realización y prueba del sistema del producto se pudo concluir que:

1. El proyecto tuvo un gran alcance en las validaciones, el público objetivo se vio interesado en aprender más sobre la herramienta y repetirían toda la experiencia.
2. Se cumplieron todos los objetivos propuestos, ya que se pudieron abarcar desde las diferentes instancias propuestas y se pudo constatar la información recopilada.
3. Se evidencia la importancia de difundir por medio de la pedagogía temas como estos, recalcando la visibilidad de los escritores de literatura infantil y motivando a la lectura desde la primera infancia.
4. El proyecto tiene una gran posibilidad de continuidad, en diferentes contextos e instancias sociales.
5. Desde el diseño de comunicación visual y la pedagogía se pueden llevar a cabo proyectos sociales en donde se visibilicen y se traten ciertas problemáticas.
6. La experiencia como Diseñadores de Comunicación visual en el involucramiento de este tipo de Proyectos nos permite ampliar el panorama de lo que es posible hacer cuando dejamos que la creatividad, lo aprendido y lo que se quiere mostrar pueda hablar por sí sólo.



UN PICNIC DE LETRAS



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

