

Las aventuras de Picu y Andy.

Los juegos tradicionales colombianos como herramienta para mejorar las habilidades de socialización primaria de niños con discapacidad cognitiva con edad mental de 5 a 10 años ubicados en el consultorio Recreando de la ciudad de Cali.

Julián Ernesto Rátiva Gallego

Fundación Universitaria Los Libertadores

Director de Tesis: Camilo Rojas

Facultad de Ciencias de la Comunicación y Humanidades

Diseño Gráfico

Proyecto de Grado

Bogotá, D.C., Abril de 2019

Índice

Palabras clave.....	6
Justificación.....	7
Pregunta de investigación.....	9
Planteamiento del problema.....	10
Objetivo General.	12
<i>Objetivos específicos.</i>	12
Marco Teórico.....	13
<i>Discapacidad Cognitiva.</i>	13
<i>Socialización primaria.</i>	14
<i>Contenido expandido.</i>	15
<i>Juegos Análogos Tradicionales.....</i>	16
<i>Metodología deductiva.....</i>	18
Enfoque Cualitativo.	18
Cuento ilustrado.....	18
Marco Contextual.....	20
Metodología.....	25
<i>Propuesta.....</i>	26
<i>Trabajo de campo.....</i>	28
<i>Elaboración del guión.....</i>	31
<i>Aspectos físicos y visuales.</i>	34

<i>Herramientas.....</i>	42
<i>Secciones del cuento ilustrado.....</i>	45
<i>Primera sección</i>	45
<i>Segunda sección</i>	53
<i>Tercera sección.....</i>	61
<i>Empaque.....</i>	68
<i>Producción.....</i>	69
<i>Prueba con los niños del consultorio Recreando.....</i>	71
Conclusiones	73
<i>Comentario Tutoras.....</i>	74
<i>Comentarios Niños.....</i>	74
<i>Comentarios Padres.....</i>	75
<i>Desde la academia.....</i>	76
Anexos	79
<i>Anexo 1: Trabajo de campo realizado con niños del consultorio recreando.....</i>	79
<i>Anexo 2: Valoraciones niños consultorio Recreando</i>	81
<i>Anexo 3: Características personajes</i>	90
<i>Oso de anteojos.....</i>	90
<i>Carpinterito Punteado</i>	93
<i>Anexo 4: Guión.....</i>	95
<i>Anexo 5: Prueba realizada con niños del consultorio recreando.....</i>	98

Bibliografía.....	102
Web grafía.....	104

Índice de tablas.

<i>Tabla 1 - Cronograma de actividades</i>	<i>26</i>
<i>Tabla 2 – Resumen valoraciones niños recreando.....</i>	<i>31</i>

Índice de imágenes.

<i>Figura 1- Niños en la biblioteca Virgilio Barco</i>	<i>35</i>
<i>Figura 2– Portada Cuento ilustrado</i>	<i>36</i>
<i>Figura 3 – Fragmento del libro Un hombre de mar de Rodolfo Castro (2004)</i>	<i>38</i>
<i>Figura 4 – Bocetación Picu.....</i>	<i>39</i>
<i>Figura 5 – Bocetación Andy.....</i>	<i>39</i>
<i>Figura 6 – Ilustración Andy.....</i>	<i>40</i>
<i>Figura 7 – Ilustración Picu.....</i>	<i>40</i>
<i>Figura 8 – Tipografía PassingNotes.....</i>	<i>41</i>
<i>Figura 9 – Boceto páginas 6 y 7.....</i>	<i>42</i>
<i>Figura 10 - Mesa de trabajo páginas 28 y 29.....</i>	<i>43</i>
<i>Figura 11- páginas 2 y 3.....</i>	<i>45</i>
<i>Figura 12 – páginas 4 y 5</i>	<i>46</i>
<i>Figura 13 – páginas 6 y 7</i>	<i>48</i>
<i>Figura 14 – páginas 8 y 9</i>	<i>50</i>
<i>Figura 15 – páginas 10 y 11.....</i>	<i>51</i>
<i>Figura 16 – páginas 12 y 13.....</i>	<i>53</i>
<i>Figura 17 – páginas 14 y 15.....</i>	<i>54</i>
<i>Figura 18 – páginas 16 y 17.....</i>	<i>55</i>
<i>Figura 19 – páginas 18 y 19.....</i>	<i>56</i>
<i>Figura 20 – páginas 20 y 21.....</i>	<i>57</i>
<i>Figura 21 – páginas 22 y 23.....</i>	<i>58</i>

<i>Figura 22 – páginas 24 y 25.....</i>	<i>59</i>
<i>Figura 23 – páginas 26 y 27.....</i>	<i>60</i>
<i>Figura 24 – páginas 28 y 29.....</i>	<i>61</i>
<i>Figura 25 – páginas 30 y 31.....</i>	<i>62</i>
<i>Figura 26 – páginas 32 y 33.....</i>	<i>63</i>
<i>Figura 27 – páginas 34 y 35.....</i>	<i>64</i>
<i>Figura 28 – páginas 36 y 37.....</i>	<i>65</i>
<i>Figura 29 – Portada</i>	<i>66</i>
<i>Figura 30 – Contraportada.....</i>	<i>67</i>
<i>Figura 31 – Empaque</i>	<i>68</i>
<i>Figura 32 – Proceso de prueba.....</i>	<i>71</i>

Palabras clave.

Contenido expandido, juegos análogos tradicionales colombianos, socialización primaria, niños con discapacidad cognitiva.

Justificación.

Los juegos tradicionales desarrollan habilidades, capacidades y competencias en los niños. Como lo afirma Vahos en su libro *Juguemos: cultura para la paz*, dentro de estas se encuentran las habilidades de socialización primaria, las cuales están dadas por la interacción con otras personas.

Como herramienta fundamental para la elaboración del proyecto se toman las habilidades de socialización, como objetivo a desarrollar en los niños con discapacidad cognitiva en el desarrollo y fortalecimiento de competencias de socialización primaria, ya que estos normalmente presentan en su gran mayoría problemas para interactuar con otros niños, y establecer relaciones en general debido al déficit de habilidades racionales que presentan lo cual los torna tímidos o aislados. (García, Lara, Monjas, 2005).

Es importante tener presente que los niños aprenden de forma más apropiada y rápida que las personas adultas y debemos tener en cuenta que los niños juegan para divertirse y para explorar su entorno, lo cual convierte al juego en un aspecto fundamental de su aprendizaje.

“El juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias, a desarrollar su curiosidad y su confianza. Los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas. El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. La

estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño padece una discapacidad.” (Unicef, 2015).

Se buscará la hibridación entre los medios tecnológicos y los juegos tradicionales, desarrollando un sistema que tenga como base un cuento ilustrado, con el fin de establecer una relación entre un dispositivo digital y un medio impreso para desarrollar una experiencia de entretenimiento expandida y que permita pasar del entretenimiento a la instrucción, de la instrucción al conocimiento y del conocimiento a la práctica, de las competencias en socialización primaria.

Pregunta de investigación.

¿Cómo a través de un cuento ilustrado con contenido expandido basado en los juegos análogos tradicionales se puede complementar las actividades desarrolladas para niños con discapacidad cognitiva con el fin de reforzar competencias en socialización primaria?

Planteamiento del problema.

En Colombia según el DANE (Departamento Administrativo Nacional De Estadísticas), 6 de cada 100 personas entre los 8 hasta los 50 años, sufren de algún tipo de discapacidad, bien sea física o cognitiva. para los cuales dentro del margen de posibilidades y procesos que se les aportan desde las diferentes entidades como lo son FIDES (Fundación Para La Educación Especial) y la FUCS (Fundación Universitaria De Ciencias De La Salud) quienes se unieron en convenio en el año 2014 con la intención de crear mejores espacios para la intervención de la población en condición especial, en los cuales usan como herramienta principal el deporte como foco para generar socialización entre ellos, y como principal receptor de su atención dado a que en la mayoría de casos, por su condición, se ven en la obligación de dejar los estudios.

Ahora, dentro del proyecto la elaboración de los juegos análogos tradicionales colombianos a través de la hibridación de contenidos análogos y digitales, nos permiten un desarrollo más completo, debido a que gracias al uso de soportes tanto físicos como digitales, no solo podemos enriquecer la interacción de los niños con discapacidad especial al momento de jugar, además podemos brindarle nuevas herramientas a los tutores de los niños.

Por otro lado la narrativa expandida nos permite crear una historia, que de forma puntual y didáctica, muestre a los niños con discapacidad cognitiva el desarrollo de los juegos, y sirva como enganche a los mismos, así al momento de llevarlos a cabo se sientan ya identificados con la misma, haciendo que en primer lugar, se motiven a realizarlos y segundo les permita sentirse más cómodos al momento de desarrollarlos, permitiendo

aprovechar los beneficios que traen consigo la interacción generada por los juegos análogos tradicionales los cuales benefician el proceso de la parte emocional y psicológica del niño, facilitando así la comunicación con otras personas lo cual les permitirá tener una mejor calidad de vida.

Objetivo General.

Diseñar un cuento ilustrado con contenido expandido con base en los juegos análogos tradicionales colombianos, como medio para que niños con discapacidad cognitiva complementen sus actividades que les permitan reforzar sus competencias en socialización primaria.

Objetivos específicos.

- Identificar los principales problemas que presentan los niños con discapacidad cognitiva del Consultorio Recreando a la hora de socializar con otras personas para establecer cuáles son los juegos análogos tradicionales colombianos más apropiados que les permita reforzar sus competencias en socialización primaria.
- Diseñar y aplicar instructivos que nos permitan medir el nivel de comprensión y aplicación de los niños para el desarrollo de las actividades
- Describir los aspectos más importantes a resaltar de los juegos análogos tradicionales escogidos para ser recreados dentro del cuento ilustrado.
- Establecer los lineamientos de diseño tanto del cuento ilustrado como del contenido expandido para buscar una impresión efectiva por parte de los niños con discapacidad cognitiva.
- Aplicar y evaluar el cuento ilustrado con contenido expandido en los niños del consultorio Recreando para determinar el impacto generado por el mismo.

Marco Teórico.

Discapacidad Cognitiva.

Dentro del proyecto los niños con discapacidad cognitiva con una edad mental de entre 5 y 10 años representan nuestro público objetivo. La discapacidad cognitiva dentro de este proyecto, como lo afirma el ICBF en su cartilla informativa de “Orientaciones pedagógicas para la atención y la promoción de la inclusión de niñas y niños menores de seis años con Discapacidad cognitiva”, (ICBF, 2016)

Se determina que un niño tiene una discapacidad cognitiva cuando presenta diferencias sustanciales en los ritmos de aprendizaje y desarrollo, que se dan a través de factores biológicos, sociales o culturales. En donde se debe reconocer que existe como tal una serie de capacidades que enmarcan notablemente las diferencias sociales dentro de su contexto, generando que el término de Discapacidad Cognitiva logre englobar los conceptos antes utilizados como lo son el retraso mental, la discapacidad intelectual y la discapacidad mental, esto dado a que el término encierra en sí conceptos fundamentales: Capacidades, entorno y funcionamiento, los cuales se interrelacionan entre sí. (p.11)

- *Capacidades:* Las capacidades son todos los atributos que le permiten al niño un correcto comportamiento dentro de la sociedad, incluyendo la participación dentro de diferentes actividades, y las habilidades sociales.
- *Entorno:* El entorno es todo lo que se relaciona al contexto en el que desenlaza el niño, en donde juega, aprende y vive, por lo que es de vital importancia conocer sus

características para así poderlo adaptar a su edad y a sus habilidades tanto intelectuales como sociales.

- *Funcionamiento*: Es aquel que relaciona las capacidades del niño, tanto intelectuales como sociales, dado a que todos los niños reaccionan conforme a sus posibilidades. Por lo que les pertinente afirmar que el entorno y el contexto puede llegar a convertirse en un gran obstáculo si este no ofrece los recursos y oportunidades necesarias.

La discapacidad Cognitiva se desarrolla bajo 2 aspectos los cuales son: las habilidades intelectuales; memoria, percepción, imitación, atención y solución de problemas. Y las habilidades sociales; la expresión de afecto, relaciones y participación, siendo este el foco en el cual el proyecto pretende centrarse a potenciar por medio de los juegos análogos tradicionales.

Socialización primaria.

El término de socialización primaria como lo afirma. Ariño & Serra, en “Cultura y socialización” (2005), hace referencia al desarrollo efectuado durante la infancia, que al ser la primera experiencia consciente a lo que respecta el hombre, suele ser la más importante y afianzada dentro del marco de la conciencia individual, dado que en ella se interiorizan elementos socioculturales como lo son el lenguaje, la clase, la identidad, el género, etc.

Esta se extiende a todos los conceptos percibidos desde la individualidad, haciéndola muy inclusiva, siendo este un aspecto fundamental dentro del proyecto, pues en la relación que se plantea generar entre el producto final y los juegos análogos tradicionales en su finalidad es desarrollar en gran parte esta parte inclusiva de la socialización en los

niños con discapacidad cognitiva, dado a que en la socialización primaria se construye el primer mundo del niño, un mundo real en donde no hay espacio para la desconfianza o la duda, siendo estos aspectos determinantes en lo que respecta a los problemas de comunicación planteados, que tienen las personas con discapacidad cognitiva.

En esta etapa de la socialización primaria la familia se convierte en un agente socializador significativo, pues constituye el primer acercamiento a lo que se refiere al entendimiento de las normas sociales, dado a que en esta etapa el niño aprende a reconocer las actitudes en otros y comprender su significado, además de que aprende a asumirlas.

Contenido expandido.

La creación de nuevas tecnologías nos ha permitido abordar de forma más dinámica la experiencia de los usuarios, creando así procesos que se relacionan e impactan de forma más apropiada a las nuevas generaciones, quienes han crecido en un entorno mucho más dinámico rodeados de tecnología en comparación a los entornos de sus generaciones antecesoras, la rápida evolución de las tecnologías va de la mano con la universalización de su uso, teniendo como un gran referente el uso de los dispositivos móviles, los cuales se han convertido en una herramienta de la vida cotidiana teniendo presente que la complejidad y el dinamismo evolutivo de estos dispositivos nos impide un análisis tranquilo dentro de las diferentes áreas en donde pueden tener cabida su uso, una de las tecnologías cuyo auge ha estado en el siglo XXI es la Realidad Aumentada (Fabona, 2012).

Como afirma *Julio Cabero Almenara* en su texto *ecosistema de aprendizaje con realidad aumentada (2016)*.

La tecnología de la Realidad Aumentada nos ofrece diferentes posibilidades para desplazarnos a contextos de formación fuera de los escenarios tradicionales, interaccionar en tiempo real con la realidad, visualizar fenómenos no perceptibles y comparar un objeto o fenómeno desde diferentes perspectivas. (p.141)

La realidad aumentada nos permite rediseñar nuestro entorno, permitiéndonos así desarrollar experiencias que son más afines al público que lo percibe, generando así nuevos puntos de vista desde el lado comunicativo lo que nos permite una simpatía más próxima con quien interactúa con ella, en pocas palabras, la realidad aumentada nos permite diseñar no solo experiencias nuevas por medio de la modificación de los entornos, si no que nos posibilita el diseñar nuevos modos de comunicar de forma efectiva, pensando en aquellos usuarios que han nacido rodeados por el mundo tecnológico, cuyo interés es más difícil de captar con respecto a las personas que los anteceden un ejemplo de ello, son los museos los cuales recurren a la realidad aumentada para darle nuevas perspectivas a sus espacios y exposiciones como por ejemplo el museo arqueológico de Burriana en España, que abordó la realidad aumentada para la documentación de las piezas expuestas y la recreación virtual e investigación de piezas con elementos faltantes, creando así una nueva forma de abordar sus exposiciones.

Juegos Análogos Tradicionales.

Como afirma Vahos, en su libro “Juguemos” (1998)

El juego como tradición cultural se vive desde el momento en el que un niño escucha las canciones que le canta su madre y ve a la gente de su entorno, explorando con todos sus sentidos y sensibilizándose con su micro entorno, pues

este lo va moldeando con respecto a sus habilidades tanto motrices como sociales, permitiéndole adentrarse en su comunidad, hasta quedar totalmente inmerso en sus tradiciones e ideologías. (p.24)

Los juegos mestizos y tradicionales revelan un influencia fuerte de la cultura europea y africana y un poco de la indígena americana, lo cual se explica históricamente por la colonización de hace poco más de 500 años, en la cual se marginó a las comunidades indígenas causando así la pérdida cultural de las mismas que fueron reemplazadas por las europeas, lo cual repercute en que actualmente lo que llamamos juegos urbanos o tradicionales sean un resultado de dichos acontecimientos históricos y de las influencias del mundo contemporáneo.

Ahora debemos entender que el juego es parte fundamental en las manifestaciones de toda cultura, pues en él encontramos el saber popular basado en la evolución social, material, espiritual, económica, y el contexto geográfico de las comunidades que lo generan.

También es indispensable saber que una gran parte de la estructura cultural que se le hereda a los niños en las nuevas generaciones, radican en la lúdica infantil, lo cual les permite desarrollar sus habilidades sociales, físicas, cognitivas, etc. Lo que convierte al juego tradicional en la base de los saberes del conocimiento cultural y en la base para la formación de una identidad propia.

Metodología deductiva.

Esta metodología nos propone el desarrollo del proyecto desde lo universal a lo particular, teniendo como referente los antecedentes presentados en el campo, lo que nos permite identificar las características principales de cada elemento primordial del proyecto, lo cual deriva en el planteamiento de conclusiones desde el razonamiento adquirido en base los referentes, este proceso dentro del proyecto nos servirá para identificar de manera completa el contexto en el que se desenvuelve el mismo, y a establecer sus puntos fuertes frente a los proyectos que ya se están llevando a cabo en el campo. Maya (2014)

Enfoque Cualitativo.

Como lo afirma Rivas en el documento *El enfoque mixto en los procesos de investigación (2014)*

Los estudios cualitativos ponen especial énfasis en la valoración de lo subjetivo y lo vivencial y en la interacción entre sujetos de la investigación privilegian lo local, lo cotidiano y lo cultural para comprender la lógica y el significado que tienen los procesos sociales para los propios autores, que son quienes viven y producen la realidad sociocultural. Su perspectiva holística le plantea al investigador valorar los escenarios. (p.26)

Cuento ilustrado

El cuento ilustrado en Colombia tiene un auge en la primera mitad del siglo XXI por la llegada de un extenso material producido en el exterior, lo cual impulsa el interés de editoriales, escritores e ilustradores a la creación de este tipo de producto a nivel local que

poco a poco y con el paso del tiempo ha ido tomando importancia a nivel internacional (Rosero J. 2010).

En el caso particular de este proyecto para el desarrollo del libro ilustrado lo definiremos basándonos en el texto “*Panorama histórico del libro ilustrado y el libro-álbum en la literatura infantil colombiana*” de Pardo Zully quien afirma:

El libro-álbum es uno de los géneros más destacados —si no el propio— de la literatura infantil contemporánea. Aunque se lo ha definido erróneamente por el formato y las ilustraciones, especialistas en el tema consideran que el concepto va más allá de lo material, pues involucra elementos comunicativos y semióticos. Este género, propio de la literatura infantil, se basa en el principio de que la ilustración y el texto deben hacer parte de un todo narrativo, fusionando en muchos casos el papel del ilustrador y el del autor. La estructura secuencial de sus páginas, el ritmo y la preponderancia de las imágenes que desempeñan un papel fundamental. (p.93)

Marco Contextual.

Las personas con discapacidad equivalen a un número bastante representativo en la población colombiana pues según el DANE 6 de cada 100 colombianos posee las características necesarias para hacer parte de esta población. (DANE, 2016) y según la OMS (Organización Mundial de la Salud), el 15% de la población a nivel mundial presenta un tipo de discapacidad, lo cual significa que estamos hablando de más de mil millones de personas. Durante el 2015, MinSalud (Ministerio de Salud) manifestó que en Colombia existían, más o menos 3'051.217 personas con limitaciones, y de esta cifra, el 9,9% de las personas tenían una alteración genética o hereditaria que les dificulta el relacionarse con los demás (Una parte del porcentaje corresponde a personas en condición de discapacidad intelectual). Además, en el mismo informe indica que por lo menos una tercera parte de la población con algún tipo discapacidad cognitiva en el año 2015 no participaba ni asistía a ningún centro educativo, y que tan sólo un 16% de estos había logrado culminar su educación de básica primaria.

Ahora la AAIDD (Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo), (2011) define la discapacidad intelectual como “un conjunto de limitaciones significativas, tanto en el funcionamiento cognitivo, como en conducta adaptativa tal y como se ha manifestado en habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas”. (p.42)

Lo cual significa que esta condición presenta dificultades para comprender, asimilar y entender temas, ideas y conceptos nuevos por sí mismos, además de ello dentro de las sociedades contemporáneas este es un factor que resalta dado que esta condición dejó de ser

una enfermedad que necesita tratamiento o rehabilitación, para convertirse en una característica particular del hombre que requiere de especial inclusión y reconocimiento.

“Desde el modelo social, la discapacidad cognitiva es el resultado de la interacción de las condiciones específicas de una persona con un entorno que le presenta barreras físicas y sociales. Es una expresión de diversidad”, (Toscano, 2016, p.90). Lo cual visto desde el ámbito sociocultural colombiano repercute en una discriminación por parte de las personas del común dado a que los espacios dentro del mismo son reducidos para la diferencia de condición.

Por tanto, entidades como lo son FIDES y la FUCS han realizado esfuerzos por brindar una atención especial por medio de su convenio creado en el año 2014 el cual busca crear espacios deportivos, con el fin de ser un gran foco de atención para las personas con discapacidad cognitiva, principalmente a aquellos que se ven obligados a dejar sus estudios, pues el deporte se convierte en parte fundamental a la hora de fijar metas, socializar y desde allí potenciar las diferentes habilidades con las que cuentan las personas con discapacidad. El problema de este es que no define grupos de trabajo distribuidos por edades, lo cual es importante, dado que se debe tener en cuenta que los niños presentan una mejor percepción en lo que respecta a desarrollos de socialización primaria, por lo cual deben tener procesos más conformes a ello, pues se puede aprovechar de mejor forma esta etapa de sus vidas para, así poderles brindar una mejor calidad de vida en su adolescencia y adultez. Pues el dominio de una forma correcta de sociabilización les permitirá aprovechar una gran cantidad de posibilidades que se les puedan presentar.

“Los niños, en interacción con sus compañeros, desarrollan las destrezas necesarias para su socialización y para el logro de su independencia social. Para formar parte de un grupo, el niño tiene que aceptar los valores y normas que existan en él” (Yubero. S, 2005, p.1)

La relación entre el juego y el desarrollo humano se manifiesta de diferentes maneras, como cuando aporta a las dimensiones históricas, culturales, sociales, lúdicas y económicas del hombre, el juego es un lenguaje de carácter universal que nos permite interpretar desde varios puntos de vista las diferentes realidades que vive la sociedad lo que lo convierte en un excelente escenario para desarrollar y potencializar el sentido de lo humano.

La cultura colombiana, gracias a su gran variedad étnica nos ofrece un amplio mundo en lo que concierne a la tradición oral, por la cual podemos destacar los juegos verbales, intelectuales y de razonamiento como lo son: El coplerío, la paremiología, las adivinanzas, trabalenguas, retahílas, etc. Juegos que dado a la gran atracción que genera en los niños, les propicia diferentes e interesantes opciones para el desarrollo de la intelectualidad, la abstracción, síntesis, deducción, lógica, memoria, inteligencia y creatividad.

Ahora, dado a los avances tecnológicos y gracias a la transformación del medio comunicacional tanto visual como lingüístico dentro de sus diferentes contextos, como lo afirma Scolari en su artículo, *Alrededor de las(s) convergencia(s). Conversaciones teóricas, divergencias conceptuales y transformaciones en el ecosistema de medios* (2009)

¿Qué sucede cuando la convergencia de lenguajes y medios supera la fase inicial de convivencia dentro de un mismo entorno? Las diferentes retóricas abandonan sus respectivas ventanas en la pantalla y se contaminan entre sí. La multimedialidad deja de ser algo más que una yuxtaposición de medios en una única pantalla: los lenguajes comienzan a interactuar entre sí y emergen espacios híbridos que pueden dar origen a nuevas formas de comunicación.” (p.49)

Es necesario para el diseñador aceptar y apropiarse de nuevas perspectivas, el diseño multimedia y la hipertextualidad se han convertido en elementos imprescindibles en la formación de aquella persona que aspira a convertirse en Diseñador Gráfico, el cual debe aprender a navegar en Internet de una forma efectiva.

La relación que se crea entre el texto y la imagen, inherente dentro de la elaboración en la narración gráfica, repercute en que dentro de los proyectos con contenido expandido de mayor relevancia, se use la realidad aumentada como una alternativa para ampliar de forma dinámica y eficaz la experiencia de sus usuarios, como lo afirma Ruiz T. en su artículo *Realidad aumentada y Patrimonio Cultural: nuevas perspectivas para el conocimiento y la difusión del objeto cultural* (2011)

La Realidad Aumentada ha obtenido especial relevancia en los últimos años, especialmente en su aplicación en el campo del Patrimonio Cultural, gracias a su gran atractivo y a las posibilidades que ofrece para su interpretación y puesta en valor. Se trata de una nueva tecnología derivada de la Realidad Virtual y que a diferencia de ésta, no consiste en generar entornos virtuales, sino que se caracteriza por insertar objetos o espacios virtuales en un escenario real mediante la utilización

de un determinado display. De este modo, la Realidad Aumentada muestra un gran potencial en su capacidad de mejorar el espacio real que nos circunda mediante la inclusión de gráficos generados por ordenador obteniendo una imagen mejorada o enriquecida de la realidad conformando lo que se denomina, espacios aumentados.

(p.3)

Uno de los primeros proyectos en usar la Realidad Aumentada para rediseñar un entorno desde el ámbito patrimonial fue el ARCHEOGUIDE el cual fue un proyecto ejecutado en el 2002 desde la Unión Europea, que utilizó la realidad aumentada para diseñar un recorrido en donde se reconstruyen las estructuras del Olympia dentro del espacio creando una nueva perspectiva para sus visitantes.

Y como lo afirma Gil en su ensayo *Narrativa aumentada* (2015) “la narrativa impresa tradicional se adapta al medio a través de mutaciones de carácter interno o intramedial: ya en forma de hibridaciones ya en la de remediaciones de otros códigos, lenguajes, temas o géneros.” (p.46) En donde entra en el estudio de varios ejemplos de hibridaciones de material literario que involucra un ejemplar impreso o una puesta en escena con una narrativa expandida al campo de la realidad aumentada como lo son la instalación de *Imagin art* (2011, p.50), en donde hace la puesta en escena de un libro infantil ilustrado con material audiovisual, que lo convierte en un *magic boock*, que despliega todos su contenido multimedia en un computador, o el *Jekyll & Hyde* de *Martin Kovacosky* (2010, p.51) que nuevamente por medio de una cámara y un computador, nos permite observar un contenido animado sobre las páginas del libro la cual nos brinda una experiencia nueva con respecto a su narración.

Metodología.

Este proyecto se desarrolla desde el método de investigación deductiva dado a que por medio de la revisión de los antecedentes y los resultados obtenidos en el desarrollo del proyecto en el cual se utilizaron herramientas de recolección de datos como los son: La observación no participante, la observación directa y el uso de un ejercicio práctico, se ha logrado identificar los elementos primordiales para el desarrollo del mismo, pasando de una lectura universal a la caracterización de lo primordial estableciendo los puntos de desarrollo para su elaboración y se aborda desde el enfoque cualitativo el cual nos permite explorar y comprender el entorno de los niños con discapacidad cognitiva, a través de lo cual se establecen los juegos análogos tradicionales colombianos más pertinentes para el desarrollo de sus habilidades de sociabilización primaria y así poder plantear las bases del proyecto.

En la siguiente tabla se evidencia la metodología del proyecto, estipulada en un cronograma de actividades que se realizó para poder desarrollar el mismo, en este se puede observar a detalle el proceso que se llevó a cabo para llegar al producto final y poder observar los resultados del mismo.

Tabla 1 - Cronograma de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	
ACTIVIDAD	FECHA
Propuesta y fase de investigación del proyecto	15/08/2018 - 20/09/2018
Búsqueda de convenios con diferentes instituciones especializadas en niños con discapacidad cognitiva en la ciudad de Bogotá, para realizar actividad escrita	23/09/2018 - 16/11/2018
Ejercicio de escritura con niños de RECREANDO	19/11/2018
Creación del guión	17/11/2018 - 20/12/2018
Revisión del guión	21/12/2018 - 05/01/2019
Corrección del guión	06/01/2019 - 20/01/2019
Revisión de referentes gráficos	21/01/2019 - 23/01/2019
Ejercicio de observación sección infantil biblioteca Virgilio Barco	24/01/2019 y 31/01/2019
Elaboración story board	25/01/2019 - 01/02/2019
elaboración ilustraciones	01/02/2019 - 06/03/2019
Finalización cuento ilustrado	06/03/2019 - 07/03/2019
Prueba del cuento ilustrado con niños con discapacidad cognitiva en el Consultorio Recreando en la ciudad de Cali	08/03/2019 - 11/03/2019

Propuesta.

Se busca desarrollar un producto que junte lo análogo y lo tradicional con las nuevas tecnologías, generando una narrativa con contenido expandido que nos permita establecer un equilibrio entre estos dos mundos, generando así una interacción más completa con el usuario, permitiéndole complementar la información apreciada a primera

vista, por medio del uso de 2 o más dispositivos creando así una experiencia más atractiva y eficiente.

El primer paso para ello consistió en realizar una investigación en el jardín Recreando de la ciudad de Cali con respecto al comportamiento de los niños con discapacidad cognitiva en situaciones de socialización, en donde encontramos que su gran mayoría presenta problemas para poder integrarse o entablar algún tipo de relación con otras personas, lo cual tiene diferentes causas, que van desde las burlas en sus entornos escolares donde dado a su condición presentan falencias de todo tipo dada su poca capacidad de comprensión, que en últimas termina en la desescolarización, hasta la sobreprotección familiar que no les permite mayor interacción con personas fuera de su núcleo familiar por el temor de que identifiquen a sus hijos como retrasados.

Teniendo presente eso se realizó un estudio con respecto proyectos que se han llevado a cabo desde diferentes organizaciones en la ciudad de Bogotá que se enfocarán en el refuerzo de las capacidades de socialización primaria para niños con discapacidad cognitiva, en donde se encontró que como herramienta utilizan en gran parte los deportes y las actividades físicas para crear entornos en donde los niños se sientan más cómodos usando el esfuerzo físico como un canalizador de estrés y atención, más sin embargo para acceder a estas es necesario un desplazamiento y evidentemente una participación activa en dichas organizaciones, lo cual dificulta el acceso de muchos niños a dichas actividades, por lo que es necesario dar solución práctica que se pueda aplicar en contextos que no involucren necesariamente un desplazo o una afiliación a este tipo de organizaciones

Por lo que se plantea la creación de un cuento ilustrado con narrativa aumentada, el cual permitirá reforzar las habilidades de socialización primaria que utilizará como medio los juegos análogos tradicionales colombianos, los cuales entenderemos como aquellos desarrollados desde el margen de un grupo de personas, conformado de por lo menos 2 individuos, los cuales interactúan de formas física, verbal y cognitiva, cumpliendo una serie de actividades para lograr un fin común.

Como afirma Vahos, en su libro “Juguemos” (1998) Estos juegos son aquellos que han surgido desde las costumbres o tradiciones de una población que se ha generado dentro del territorio colombiano. Las características con las que los juegos deben contar dentro de las actividades y sus lúdicas son:

- Debe ser voluntario, debido a que el juego obligado o por mandato psicológicamente para un niño no es interpretado como un juego.
- Debe ser gratificante, que los niños que se ven involucrados en el juego no puedan perder, pues lo ideal es que al culminar cada juego se corrige, se supera, y se complementa.

Trabajo de campo.

En el trabajo de campo, se ha intentado un acercamiento con los niños del Consultorio Recreando para realizar las actividades previstas en relación a la aplicación de 1 o 2 juegos análogos tradicionales colombianos y poder determinar su comportamiento en

el desarrollo de los mismos, además de ello se pretendió realizar un ejercicio de carácter conceptual con el que se esperaba tener un acercamiento con respecto a sus afinidades para la creación del guión, el cual, es base fundamental del proyecto, pero a pesar de tener el permiso de la institución para realizar las actividades, el acercamiento necesitaba de la autorización de los padres de los niños en cuestión, los cuales en su gran mayoría dieron una negativa a la participación del proyecto en la institución, debido a este inconveniente se ha intentado realizar dichos ejercicios en otras dos instituciones, pero a pesar de cumplir los requerimientos solicitados, no ha sido posible concretar los ejercicios por diferentes circunstancias, lo cual deja en evidencia que los niños con discapacidad cognitiva no solo presentan un problema de aceptación social por su condición, la cual dificulta que se relacionen con facilidad, sino que también repercute la sobreprotección de los padres y escuelas con respecto a la incorporación de conceptos o actividades nuevas que les puedan ayudar, más sin embargo se logró realizar un ejercicio de conceptualización con 3 niños, del consultorio Recreando, en el cual se les pidió que elaborarán una historia a su gusto, esto con el fin de poder evidenciar con qué tipo de elementos narrativos se sienten identificados los niños (Anexo 1).

Dentro del ejercicio pudimos descubrir que los niños sienten empatía por los animales personificados envueltos en situaciones en donde se involucran solo 2 personajes los cuales, ponen dentro de situaciones básicas de su propio contexto, identificando relaciones y situaciones sencillas que se resuelven con una corta cantidad de actos, sin prestar atención a los detalles que implican cada uno de estos.

Tomando en cuenta el ejercicio realizado con los niños se procedió a la selección del juego a desarrollar dentro del cuento ilustrado y a la creación del guión con la ayuda de

la señora Angélica Rodríguez Preciado Licenciada en educación especial y especialista en arte en los procesos de aprendizaje quien es encargada del Consultorio Recreando de la ciudad de Cali, con quien llegamos a la conclusión de elaborar el proyecto tomando como base el juego del salto en lazo dado a que el mismo no involucra acciones demasiado elaboradas y permite un contacto físico reservado, lo cual hace que los niños vayan entrando poco a poco en confianza, además de que permite poner metas alcanzables creando una competencia sana entre sus participantes, que no involucra roles que género, permitiendo una integración total.

Elaboración del guión.

Para la elaboración del guión hemos realizado una valoración de los niños a los cuales pretendemos abordar con la ayuda de la señora Angélica Rodríguez Preciado Licenciada en educación especial y especialista en arte en los procesos de aprendizaje, y la señora Lina María Avendaño psicóloga profesional, para tener como punto de partida los niveles de comprensión cognitiva de los mismos y así poder desarrollar una narrativa acorde a dichos niveles, de este hemos obtenido los siguientes resultados (Anexos 2):

Tabla 2 – Resumen valoraciones niños recreando.

VALORACIÓN DE LOS NIÑOS	
EDADES	Entre los 6 y 13 años
ASPECTO PRAGMÁTICO	En general, los niños estudiados poseen la capacidad de mantener una conversación coherente manteniendo el tópico y respetando los turnos de conversación, pero presentan un alto grado de timidez para iniciar una conversación o realizar alguna pregunta
LECTURA	Realizan lectura comprensiva respondiendo a preguntas abiertas, describen lo leído, pero les falta atención al detalle, y deben reforzar en la descodificación de las palabras y los significados de la forma expresiva
DISCAPACIDAD COGNITIVA	Niños que presentan problemas de aprendizaje con dificultad en la comprensión del lenguaje, falta de atención y memoria.
ATENCIÓN	Presentan atención tónica y fásica frente a estímulos determinados por un periodo corto
SENSOPERCEPCIÓN	Siguen la mirada en las actividades, escuchan las ordenes que se les piden, y hacen uso del tacto y la percepción para describir algo

Teniendo presente la información obtenida, nos damos cuenta de que en su mayoría los niños presentan problemas para iniciar una conversación, además de tener problemas

para la comprensión del lenguaje, lo cual nos permite deducir que para la creación del guión es necesario evitar el uso de palabras y expresiones complejas, creando diálogos con palabras que puedan identificar de su vida cotidiana, además de ello de establecer una estrategia para poder mantener su atención de forma efectiva en la realización de las actividades.

El cuento ilustrado se pretende desarrollar desde el punto de vista del lector, haciendo de este el personaje principal de la historia y este será guiado por dos personajes secundarios, los cuales se han creado tomando como referente el material recolectado en el trabajo de campo, por lo cual se han desarrollado en base a animales, ya que son de gran empatía para los niños, los cuales se usan para personificar sus historias y poderlas entender de forma más fácil, los personajes son Andy (oso de anteojos), o también conocido por la cultura precolombina como el guardián del bosque debido a que se considera como una especie sombrilla ya que al proteger su hábitat, se salvaguarda el territorio que da hogar y alimento a más especies como el venado cola blanca, el periquito aliamarillo, las ranas arlequines y tigrillos, además de ser el único oso nativo de Sudamérica, es una especie que se encuentra en peligro de extinción, (El Tiempo, Medio Ambiente, 2018) por lo que en los últimos años se ha buscado crear conciencia desde diferentes organizaciones como lo son el parque Jaime Duque y la gobernación de Cundinamarca quienes han creado diferentes estrategias en pro de su conservación.

Y Picu (carpinterito punteado) Es un ave endémica de Colombia que aunque se considere como una especie cuya prioridad de conservación es mediana, sus avistamientos en los últimos años se han reducido, pues se han visto obligados a migrar de territorio debido a la destrucción de su habitad natural, por lo que si no se presta atención dentro de

pocos años se podrán calificar como una especie de conservación alta. (Verhelst, Botero, Orrego, Fajardo, 2002, p.207) El carpinterito Colombiano resalta por ser uno de los carpinteros más pequeños del país, y a pesar de no ser una especie tan representativa como el oso de anteojos, la hemos seleccionado no solo por su importancia dentro del ecosistema y a que es una especie que se encuentra únicamente en Colombia, sino porque es una especie que se encuentra en la ciudad de Cali, ciudad en la que se ha realizado el estudio para el desarrollo del proyecto, lo que nos permite tener obtener una cercanía con el entorno de los niños estudiados. (Gestión del Medio Ambiente DAGMA. Cali, Colombia, 2010, p.123), (Anexo 3)

Además de esto para la construcción del guión se deben desarrollar una serie de instrucciones que les permita a los niños llevar a cabo la interacción, estas además se ser puntuales deberán llevar refuerzos gráficos, pues es importante puntualizar en la claridad de las mismas, para ello no podemos escatimar en la cantidad de pasos a seguir, los cuales son:

- Inclusión para entrar al mundo de Picu y Andy.
- Presentación de los personajes del cuento ilustrado.
- Buscar un compañero de juego.
- Coger el lazo que viene con el libro.
- Buscar un lugar seguro donde se pueda atar el lazo o buscar a más compañeros para poder jugar.
- Atar el lazo al lugar seguro y coger la punta libre o si se han conseguido más compañeros que dos de los participantes tomen cada uno una punta del lazo.
- Empezar a girar el lazo suavemente.
- Cuidar que el movimiento del lazo tenga la altura deseada.

- Que quien se encuentre libre se ponga de frente al lazo.
- Esperar el momento en el que el lazo esté por encima de la cabeza de quien va a saltar.
- Al sentirse seguros entrar dentro del loop del lazo y comenzar a saltar
- Bajo su propio criterio y como recomendación de los personajes involucrar un elemento más como una canción o una cuenta a voz alta

Para que estas instrucciones se lleven a cabo de forma efectiva se pretende crear un efecto espejo en los niños, en donde ellos repitan de forma consecuyente los actos que van haciendo los personajes, motivándolo a de forma efectiva a realizar la interacción de forma subconsciente (para ver el guión ver Anexo 4)

Aspectos físicos y visuales.

Posterior a la realización del guión se elaboró un trabajo de observación en la sección infantil de la biblioteca Virgilio Barco ubicada en la localidad de Teusaquillo de la ciudad de Bogotá, la cual según un estudio realizado en el 2017 por Caracol radio es la tercera biblioteca más visitada de la ciudad, la cual abordamos los días domingo dado a que es un día en donde normalmente realizan talleres y cursos para los niños, la finalidad del trabajo de observación era:

1. Recopilar referentes de libros ilustrados para poder observar su lenguaje gráfico
2. Ver la interacción de los niños con los libros
3. Determinar qué aspectos físicos de los libros eran los que llamaban en gran parte la atención de los niños y que los motivaba a no descartar los libros después de seleccionarlos.

4. Revisar si existían ejemplares o espacios especiales dedicados a niños con discapacidad cognitiva.

Después del trabajo de observación, en donde recogimos los libros que los niños iban dejando sobre las mesas después de leerlos, en lo que respecta a los aspectos físicos, concluimos que en su gran mayoría los niños se interesan por los libros de formatos grandes con tapas rígidas, dado a que esto les permitía interactuar con los libros de forma más cómoda. Y en la parte gráfica, los niños buscaron en su gran mayoría libros cuyo contenido era un 90% ilustrado, dado a que cuando se encontraban con un libro que involucra grandes bloques de texto, lo descartaron de inmediato, además de ello corroboramos que dentro de la biblioteca no existe material o espacios dedicados a los niños con discapacidad cognitiva.



*Figura 1- Niños en la biblioteca
Virgilio Barco*

Dado esto nos permitimos establecer los aspectos Físicos del cuento ilustrado, el cual se elaborará a cuerpo cerrado en tamaño carta (21,5 cm por 27,5 cm) pues no solo es un tamaño que permita llamar la atención de los niños, si no que les permitirá interactuar con el libro de forma más cómoda, esto porque en el trabajo de observación dimos cuenta de que con libros de mayor tamaño a este los niños presentan algunos problemas para manejarlos no solo por su tamaño si no por el peso de los mismos, y lo que son de menor tamaño no presentan el mismo impacto visual para captar su atención.



Figura 2– Portada Cuento ilustrado

Con respecto a los materiales se pretende elaborar tapas duras para la portada y contraportada dado a que esto no solo capta la atención de los niños si no que mejora

notablemente su manejo, dando soporte a el contenido interno del cuento ilustrado y permitiéndole una manipulación más óptima, además de esto se involucraron puntas metálicas para proteger el cuento ilustrado de golpes o caídas que pueda tener protegiendo así la integridad física del mismo durante la interacción que este propone.

Las hojas internas se imprimirán en papel propalmate de gramaje 200 el cual nos permitirá unas páginas lo suficientemente rígidas como para que no se rompan con facilidad, pero al mismo tiempo lo suficientemente blandas para poder manipularlas, pues es importante al momento de realizar el procedimiento con la realidad aumentada que las paginas tengan la consistencia para dejarse escanear con comodidad.

Para la producción de un gran número de ejemplares se pretende usar la litografía dado a que este método de impresión no solo nos permite establecer unos costos adecuados para la elaboración del cuento ilustrado, si no que nos permite que la calidad gráfica del cuento ilustrado en lo que respecta al color del mismo sea más impactante, más sin embargo para los primero ejercicios de acercamiento del cuento ilustrado, se imprimirá en impresión láser dado a que para la producción de una cantidad reservada de ejemplares la litografía se vuelve un método sumamente costoso.



Figura 3 – Fragmento del libro Un hombre de mar de Rodolfo Castro (2004)

En lo que respecta a la parte gráfica empezando por los personajes se pretende desarrollar un entorno similar a donde habitan los mismos, creando una especie de ambiente boscoso propio del hábitat del oso de anteojos y carpintero punteado, el cual nos permitirá manejar una amplia gama de colores que aprovecharemos para captar la atención de los niños, además se pretende apropiarse de los aspectos físicos de dichos animales para su desarrollo.



Figura 4 – Bocetación Picu



Figura 5 – Bocetación Andy



Figura 7 – Ilustración Picu



Figura 6 – Ilustración Andy

Por otro lado se escogió una la tipografía se buscó un tipo de letra con la cual los niños se sintieran identificados, y que al verla pudieran sentir como si fuese una letra hecha a mano, como si hubiese sido escrita por otro niño, además de ello una se tuvo presente que no tuviera caracteres como lo son la letra “a” en estilo romano, que en su versión minúscula se elabora con una cabeza unida a un asta vertical que se prolonga hacia arriba en un brazo que forma un contrapuzón abierto, pues es una forma que no todos los niños logran interpretar, la tipografía seleccionada debía tener la letra “a” con estilo moderno formada simplemente por un anillo unido a un asta vertical por la parte derecha y la otra letra que se tuvo que tener presente fue la letra “g” en estilo romano, que en su versión minúscula que está conformada por un ojal el cual se une a un cuello que lo une a la cabeza que tiene una oreja, al igual que en el caso anterior es una letra que no todos los niños logran reconocer, por lo que la tipografía debía incluir la letra “g” con estilo moderno, que se forma solo por la cabeza con una cola descendente en su parte derecha, así que teniendo presente esto se escogió la tipografía PassingNotes que además de cumplir con los criterios tenidos en cuenta, es bastante legible para los niños.

a	b	c	d	e	f	g	h	i
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
s	t	u	v	w	x	y	z	

Figura 8 – Tipografía PassingNotes

Herramientas.

Para el desarrollo gráfico del cuento ilustrado se han empleado como herramientas un computador y un ipad mini 2 con un lápiz digital Wacom Stylous 2. En el ipad se desarrolló la parte ilustrativa utilizando el programa Procreate, el cual nos permite desarrollar los dibujos de forma digital con un carácter preciso y realizarlos a partir de capas permitiendo separar los contenidos ilustrados para después poderlos pasar al computador en Photoshop y así poder complementarlos, el desarrollo de las ilustraciones paso por un proceso de desarrollo que culminó en la separación de 5 capas las cuales se separan en: Fondo, personajes, elementos 1 , elementos 2 y partículas (que son las hojas y luciérnagas que se animaran al final), el procedimiento empezaba con un boceto básico del escenario (ver figura 9).

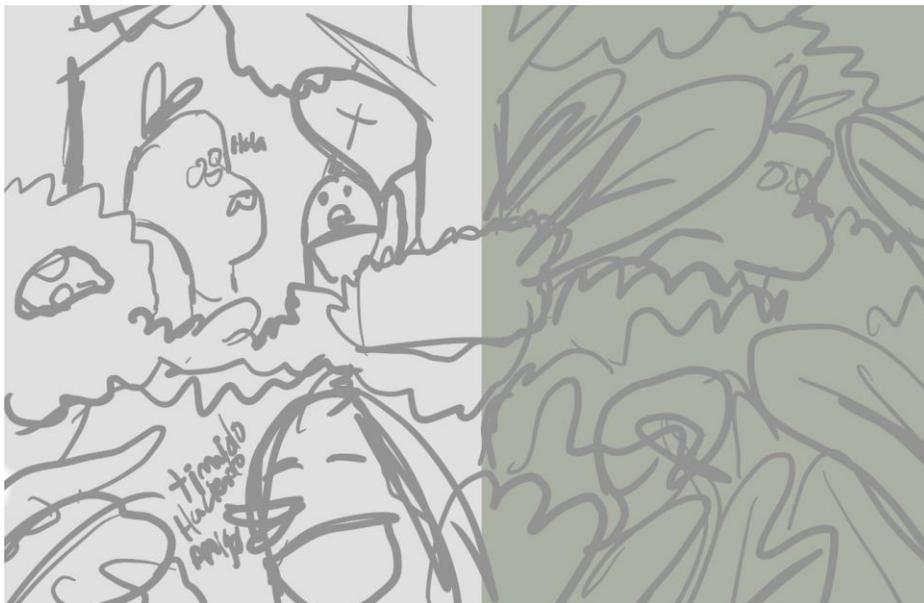


Figura 9 – Boceto páginas 6 y 7

Después de esto se desarrollaba la primera parte del fondo, y se continuaba con la elaboración del color de los elementos 1 y 2 que consisten en los elementos del contexto, osea árboles, hierbas, arbustos y plantas, en otro archivo se elaboraban los personajes, que se importaban al archivo al terminar la elaboración de color de los elementos 1 y 2, y después de esto se procedía a la elaboración de contornos y sombras, como paso final se hicieron las hojas y luciérnagas además de retocar detalles de la ilustración.

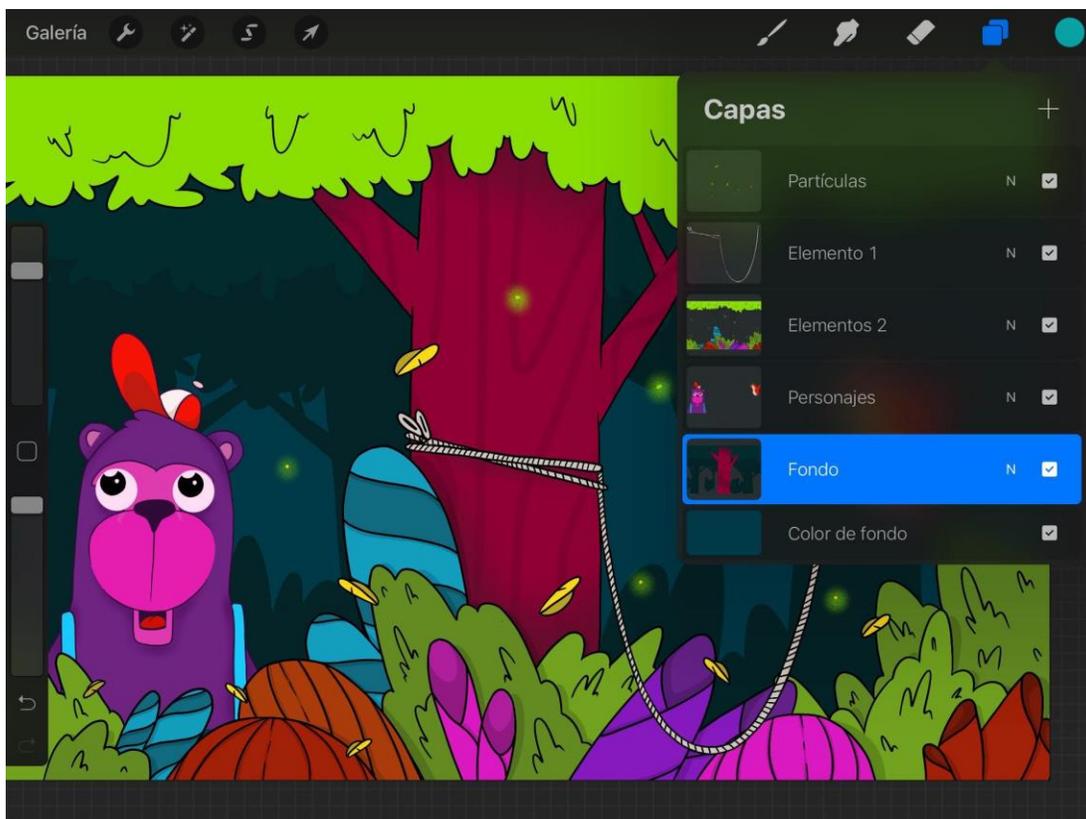


Figura 10 - Mesa de trabajo páginas 28 y 29

Al tener la ilustración lista, se exportó a Photoshop en donde se procedió a exportar las ilustraciones en formato JPG en alta para importarlas a un documento en Indesign en donde se le colocaron los diálogos y textos pertinentes, para después compaginar el archivo

y que este quedara listo para pasar a impresión, pero además de ello en Photoshop se procedió a separar por capas cada una de los elementos de la capa de partículas y separar en capas independientes los personajes, esto para poder manejar de forma independiente cada uno de los elementos al importar el archivo de Photoshop a After Effects.

Posteriormente con las animaciones de todas las páginas listas, se buscó una app para realizar la interacción de realidad aumentada, la cual terminó siendo HP Reveal, debido a la facilidad que nos brinda para hacer los montajes de las animaciones además de ser gratuita, por consiguiente se creó el perfil de Las Aventuras de Picu y Andy y se montaron todas las animaciones y marcadores para poder realizar la interacción.

Secciones del cuento ilustrado.

Al ver el cuento ilustrado podríamos decir que se divide en 3 secciones esenciales que son cruciales para determinar su funcionalidad.

Primera sección

La primera es la sección de presentación e inclusión, que se desarrolla entre las páginas 1 y 11.



Figura 11- páginas 2 y 3

En estas dos páginas se realiza la presentación formal del proyecto, incluyendo el nombre de los colaboradores y de la institución, se presenta con un fondo negro con la intención de crear una expectativa, pues aún no hemos entrado en el mundo de Picu y Andy hasta que el lector no se ponga el elemento que le permita entrar, no obtendrá mayor información del mismo, por lo que la única pista que se involucra son las diferentes

partículas que dentro del contenido expandido se animan para crear un efecto de movimiento y se convierta en un elemento interactivo.



Figura – páginas 4 y 5

En esta doble página se empieza a hacer el proceso de inclusión al lector, que por medio de una pequeña instrucción se le pide colocarse el brazalete que incluye el cuento ilustrado como una condición para poder continuar con el desarrollo del mismo, pues involucra al lector como el personaje principal de la historia, además de ello vemos el proceso narrativo que tiene la ilustración, en el cual tenemos un primer momento en el cual conservamos el color negro de fondo con pequeños elementos que no nos permiten concluir de forma completa el desarrollo de la historia, pero nos resalta el elemento en el que el lector debe centrarse para poder llevar a cabo la instrucción y continúa con un segundo

momento en donde evidencia el desenlace de la instrucción, que involucra la mano con el brazalete ya puesto, por lo que ya con la condición cumplida tal cual como se muestra nos encontramos inmersos en el mundo de nuestros personajes.

Esta es la única página que se elaboró con una diferencia gráfica con respecto al resto, que básicamente radica en la forma y consistencia de los contornos, que se han desarrollado con un pincel que nos permite variar el tamaño y flujo dependiendo de la presión que se le aplica al lápiz gráfico en la superficie del Ipad creando líneas más anchas con respecto a las usadas en el resto de ilustraciones y con un aire borroso, esto con el fin de crear un efecto de descubrimiento, como cuando al despertar abrimos los ojos y nos encontramos con tanta luz que la vista se torna borrosa por unos instantes mientras se termina de adaptar, esté es ese momento, es la primera luz que se le da al lector con respecto a la narrativa.



Figura 12 – páginas 6 y 7

En esta doble página se presentan a los personajes por primera vez, su composición se divide en 3 momentos que se utilizan como un diálogo con el lector, este diálogo se utiliza para seguir involucrando al lector en la historia, el cual puede inferir de forma intuitiva aspectos característicos de la personalidad de cada uno de los personajes.

En el primer momento se encuentran los dos personajes siendo Picu quien toma la iniciativa para entablar la conversación, en su primer diálogo saluda al lector, lo que termina de reforzar la idea de su incursión en el mundo de los personajes, y siguiente a ello comenta la novedad de su presencia en este nuevo mundo en el cual lo hemos involucrado y para terminar se presenta a sí misma y a su compañero que observa atentamente al lector de forma nerviosa y sin decir una sola palabra.

En el segundo momento aparece Picu justificando por qué su compañero parece asustado y no habla, diciendo que Andy es tímido y le cuesta hacer amigos, este diálogo es de vital importancia pues crea una intersección entre el momento y un posible recuerdo o sentimiento del lector, lo cual se pretende crear una empatía por parte del lector con Andy, pues se sentirá identificado por haber vivido alguna experiencia similar, de esta forma afianzamos su atención y lo seguimos involucrando en la historia.

Y para cerrar, en el tercer momento se acerca Andy de entre el follaje y saluda tímidamente, para fortalecer esta idea no solo se usó su acto de esconderse detrás de, si no que la tipografía usada para su diálogo se modificó por medio de una malla creando una sensación de temblor, indicando que al saludar, a Andy le tiembla un poco la voz, dejando en evidencia su dificultad para relacionarse y hablar con los demás.



Figura 13 – páginas 8 y 9

En las páginas 8 y 9 se presenta una situación sencilla, en donde Picu se exalta al tener una idea para que Andy y el lector puedan establecer una amistad a lo que Andy se emociona y le responde preguntándole si está seguro de ello, este momento funciona como una antesala a lo que viene ser la explicación del juego tradicional análogo colombiano que se utiliza en el cuento ilustrado para que el lector juegue con los personajes, por lo cual sirve para crear expectativa y dejar en suspenso al lector.



Figura 14 – páginas 10 y 11

En estas dos páginas se nombra por primera vez el juego que se emplea a lo largo del cuento ilustrado respondiendo al suspenso generado en la página anterior, la función de esta doble página consta en crear un acercamiento suave a lo que será la primera instrucción del juego, la cual será buscar a un compañero para poder jugar tal cual como lo hacen los personajes de la historia, este acercamiento es necesario al tener presente que aunque es la primera instrucción del cuento ilustrado, esta puede ser la más complicada de llevar a cabo para los niños, pues involucra perder el miedo o la timidez para invitar a jugar a alguien más y como en páginas anteriores la composición que forman las 2 páginas se divide en 3 momentos. En el primero se observa a Picu respondiendo la pregunta que Andy

había realizado en la página anterior, en donde indica que van a jugar al salto en lazo que es un juego sencillo de jugar además de asegurar que se divertirán mientras lo juegan y termina indicando al lector que no puede jugar solo (con el último apunte realizado por Picu hacemos que intuitivamente el lector piense en una persona con la cual pueda jugar, preparándolo para la instrucción).

En el segundo momento se observa a Andy sorprendido ante el comentario de Picu se pregunta sobre las posibilidades de juego del lector, motivando al mismo a que vaya considerando la idea de invitar a alguien a jugar, esta respuesta sirve para afirmar el hecho de que no se puede considerar el jugar solo, y le da tiempo al lector de pensar en alguien que lo pueda acompañar.

Y en el tercer y último momento se puede ver a Picu con un ala sobre el pico con una expresión de análisis acompañada de un breve texto que indica que Picu está pensando, lo cual nos sirve para reafirmar lo que intuitivamente ya ha interpretado el lector, preparándolo para cumplir con la primera instrucción.

Segunda sección

Desde este punto entraríamos a lo que sería la segunda sección del cuento ilustrado que se centra a lo que son las instrucciones y pasos a seguir, que van desde la página 12 hasta la página 27.



Figura 15 – páginas 12 y 13

En esta página podemos observar a Picu con una actitud alegre indicando al lector la instrucción de ir a buscar a alguien para poder continuar con el juego, y para que el lector no olvide que se encuentra dentro del mundo de Picu y Andy el libro le indica que sus dos nuevos amigos se quedarán esperando mientras el lector regresa con su nuevo compañero para poder empezar a jugar, este último comentario nos permite reforzar la conexión con el lector pues le recordamos que hace parte del mundo en el que está inmerso debido a que

involucra un compromiso, que consiste en volver con sus nuevos amigos para poder seguir con la actividad.



Figura 16 – páginas 14 y 15

En esta doble página se da respuesta al momento creado en la página anterior dando cumplimiento al compromiso en el que se involucra al lector, en la primera parte observamos a Picu dándole de nuevo la bienvenida después de su pequeña ausencia, esto sirve para reforzar la idea de inclusión y no perder la atención del lector, posteriormente se procede a la segunda instrucción, que consta de realizar un acto sencillo que es buscar y coger el lazo que viene con el libro, y para hacer la instrucción más clara se involucra un ilustración del lazo con un elemento textual que resalta el objeto.

Por otro lado en esta composición vemos como Andy se empieza a ocultar entre los arbustos debido a los nervios y a su timidez lo que nos sirve de referencia para los lectores por si alguno de los dos se encuentra con un sentimiento similar al compartir con la persona que lo acompañó para el desarrollo del juego.



Figura 17 – páginas 16 y 17

Esta doble página sirve como preparación para el instructivo del juego, la composición se divide en 2 momentos, aunque la situación se define en el primero, en donde vemos a Picu afirmando que ellos al ser solo dos, para jugar van a empezar por buscar un lugar seguro para poder atar el lazo, lo que significa que aunque no se esté dando una instrucción de forma directa, inconscientemente se le dice al lector que considere su situación, pues si son solo dos personas al igual que los personajes deberá pensar en un

lugar seguro para poder atar su lazo, preparándose para lo que se le puede estar pidiendo en las próximas páginas y en el segundo momento vemos como Picu llama a Andy para que salga de entre los arbustos, se acerque con el lazo y pierda el miedo para poder llevar la actividad a cabo.



Figura 18 – páginas 18 y 19

En esta doble página al igual que la anterior es una antesala a lo que viene a ser la instrucción para el juego, su objetivo principal es que el niño vea a detalle lo que en algún momento debe llegar a hacer, en este caso vemos como Andy respondiendo a la petición de Picu en las páginas anteriores, visualiza un lugar para poder atar su lazo que termina siendo un árbol grande y fuerte, que denota seguridad, esto para dejar en claro la importancia del lugar al que el lector pueda pretender atar el suyo, y de tener una interpretación literal, se

motivará a salir a buscar un lugar similar en donde atarlo, siendo este probablemente un árbol en un parque en donde obtendrá la seguridad necesaria para llevar a cabo la actividad.



Figura 19 – páginas 20 y 21

Bajo el mismo principio de las 2 composiciones anteriores, esta doble página tiene como objetivo reforzar a detalle el acto de los personajes, preparando de forma subconsciente al niño para el momento en el que le toque realizar la acción correspondiente, en esta vemos como Andy se acerca al árbol y empieza a atar el lazo alrededor del mismo, mientras Picu resalta su acción para puntualizar que el lazo debe quedar debidamente sujetado a la base.



Figura 20 – páginas 22 y 23

En esta doble página se da la primera instrucción para empezar el juego, en ella podemos ver a Picu indicando al lector en un primer momento que busque un lugar fuerte y estable para atar una de las dos puntas del lazo, mientras su compañero sujeta la otra punta y les brinda una segunda opción la cual consiste en encontrar a otra persona para que cada uno de ellos puedan tomar cada una de las puntas del lazo, para dejar en claro la acción que pide el personaje se involucran dos ilustraciones que de forma infográfica explican la instrucción dejando ver las posiciones de cada una de las personas con respecto al lazo, la función de estas ilustraciones es indispensable, pues aclara de forma concisa el primer

momento del juego, anulando la cabida de malas interpretaciones que puedan tener los lectores con respecto al desarrollo de la situación.



Figura 21 – páginas 24 y 25

Consecuente con las dos páginas anteriores en esta composición se observa a Andy en un primer momento preguntando qué se debe hacer después de haber encontrado un lugar adecuado y haber atado nuestro lazo, pues como se ha evidenciado a lo largo del cuento ilustrado quien conoce y explica el juego es Picu, por lo que la misma le responde mientras coge la punta suelta del lazo explicando que se debe empezar a girar el lazo suavemente para posteriormente empezar a saltar, nuevamente como un refuerzo de la instrucción se incluye una ilustración que evidencia la forma correcta en la que se debe girar el lazo, en la ilustración del cuento ilustrado se dibuja el recorrido que el lazo debe

seguir, y en el contenido expandido se anima el lazo creando el movimiento del mismo, esta composición sirve de guía para el lector, nuevamente se vuelve a puntualizar el acto a realizar minimizando la posibilidad de una mala interpretación por parte del lector.



Figura 22 – páginas 26 y 27

Ahora dando respuesta a la posibilidad planteada por Picu en las páginas 22 y 23 (ver figura 18) en donde se puede involucrar a una persona más al juego, en esta composición observamos en primer lugar a Andy preguntándole a Picu como se gira el lazo si son dos personas las que lo sostienen a lo que Picu responde que deben girarlo entre los dos, teniendo cuidado de girarlo al mismo tiempo, y nuevamente se involucra una ilustración que ayuda a interpretar la afirmación que ha hecho Picu, donde se evidencia el recorrido que debe hacer el lazo, y en el contenido expandido se anima el movimiento del mismo, dejando en claro cómo debe ser la interacción de los lectores.

Tercera sección

A partir de esta doble página entramos a la tercera y última sección del cuento ilustrado que se refiere a la parte práctica y de juego, en donde los lectores ya habiendo seguido las instrucciones serán capaces de desarrollar la actividad de forma correcta llevando a cabo los procesos necesarios, creando así un ambiente que les facilitara la interacción entre sí reforzando sus competencias de socialización primaria.



Figura 23 – páginas 28 y 29

En esta doble página tenemos a Picu indicándonos que ha llegado la hora de saltar pero para ello es necesario tomar las precauciones necesarias como esperar el momento correcto para poder entrar al loop del lazo y cuando este pase por los pies saltar con cuidado de no caerse, además de ello invita a Andy a que empiece a saltar, esta composición funciona

como preparación para lo que vendrá siendo el final del juego, por ello aunque se reciben los consejos por parte de Picu para poder saltar, hacemos una pausa con la imagen de Andy frente al lazo, es la preparación para poner en marcha el juego, pero para que este empiece es necesario mostrarle a los lectores la forma para saltar, la cual se mostrará en las páginas siguientes.



Figura 24 – páginas 30 y 31

En esta doble página se observa el primer paso del juego, donde Andy acepta la propuesta de Picu, y siguiendo las recomendaciones del mismo entra al loop del lazo cuando este se encuentra sobre su cabeza, además de ello resalta la instrucción dada en las páginas 24 y 25 (ver figura 19) en donde le pide a Picu que gire el lazo suavemente para

poder saltar sin problema alguno, esto para refrescar la memoria de los lectores y que estos no cometan errores al momento de ejecutar la actividad.



Figura 25 – páginas 32 y 33

Ya en esta composición podemos observar como Andy logra saltar el lazo mientras Picu lo gira, esta doble página funciona netamente para que los lectores vean como se ejecuta el juego, dejándolos listos para que ellos también puedan hacerlo.



Figura 26 – páginas 34 y 35

Después de realizar el juego aparece esta doble página en donde aparece Andy que le indica a los lectores que ya habiendo visto todo el proceso pueden intentar jugar con sus amigos, pero que además de ello pueden incluir otros elementos al juego para poder hacerlo más divertido como lo es cantar canciones o contar en voz alta y por último pone como regla que quien logre realizar más saltos de forma consecutiva ganará el juego, esta regla es de vital importancia ya que le permite a los lectores identificar la finalidad del juego creando una competencia sana entre sus participantes, esta competencia sirve para estrechar lazos entre los participantes, pues sirve como motivación para superarse entre sí, y en el segundo momento de la composición aparece Picu que le pone el reto a los lectores de ver

quien logra saltar más veces que Andy, esto sirve para colocar un límite en la competencia y no crear discordias, los lectores en vez de concentrarse en competir entre sí mismos en un comienzo competirán juntos contra Andy, esperando cual es el primero en superarlo, mientras disfrutan juntos del juego, se decidió colocar 10 saltos como límite teniendo en cuenta las capacidades motrices de nuestro público objetivo.



Figura 27 – páginas 36 y 37

Para finalizar el libro tenemos esta composición que despide a los lectores con una escena que se va cerrando y cuya segunda parte comprende el mismo principio de las páginas 4 y 5 (ver figura 9) en donde involucramos un fondo negro para dar a entender que estamos saliendo del mundo de Picu y Andy y se resalta el siendo este el elemento primordial para que los lectores continúen con el juego por su propia cuenta.



Figura 28 – Portada

En el desarrollo de la portada se utilizaron elementos que podremos encontrar en el hábitat natural de los personajes usando hojas, follaje, y elementos naturales para crear una gama de colores que persuadan al niño de tomar el libro, sin embargo se ha dejado un elemento de color negro al centro para poder que este posteriormente encaje con el elemento de misticismo del mundo de Picu y Andy, osea que la portada termina siendo la

representación de una puerta a dicho mundo, por otro lado se agrega el nombre del cuento ilustrado que se elabora de forma manual en altas para que sea legible y visible.



Figura 29 – Contraportada

El cierre del libro, tiene la sensación de ya haber salido del mundo de Picu y Andy, con el fondo negro y unos pocos elementos naturales dejamos una frase de reflexión para los padres o tutores de los niños, que nos indica que es mejor hacer las cosas bien desde el

comienzo y no esperar a que estén mal para repararla o sobre llevarlas después, es importante que tengan presente que los niños con discapacidad cognitiva necesitan de una atención especial para que al crecer no sean personas vulnerables que no puedan valerse por sí mismas, y para ello es necesario prestar atención a los problemas que puedan presentar en su entorno.

Empaque.

Las aventuras de Picu y Andy es un cuento ilustrado que se fundamenta en la experiencia de sus usuarios por lo cual se planteó la creación de un empaque para que cumpla fundamentalmente 2 funciones principales, la primera es poder incluir el lazo que deberán usar los lectores para llevar a cabo el juego, y la segunda es crear la sensación de descubrimiento de un niño al destapar un regalo, por ello el empaque se desarrolló como una envoltura que se sella envolviendo el lazo a su alrededor.

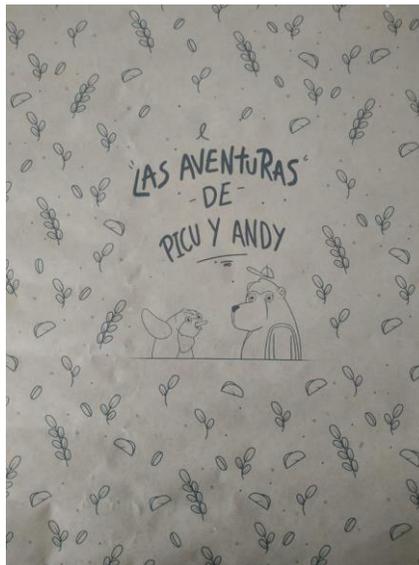


Figura 30 – Empaque

Para el material de la envoltura se escogió como material el papel craft por su economía y textura que es algo rupestre además de que funciona para proteger las portadas del cuento ilustrado de posibles rayaduras, al papel se le diseñó una textura a base de elementos naturales como hojas y chamizos e incluye el título del cuento ilustrado para poderlo identificar, y el lazo se envolvió alrededor del libro creando una especie de lazo que termina en moño tipo regalo.

Producción.

Para la impresión del Cuento ilustrado se preparó el archivo compaginado utilizando el programa indesign y se procedió a cotizar la impresión de 4 ejemplares en el sector de Ricaurte en Bogotá, al ser la cantidad de cuentos ilustrados tan baja no se pudo cotizar sobre impresión litográfica debido a su alto costo para producciones pequeñas, por lo que para la muestra del proyecto nos vimos obligados a realizar la impresión en impresoras láser, lo cual nos hizo perder un poco la calidad del producto final, esto debido a que esta técnica implica el uso de tintas brillantes.

Después de cotizar en varios lugares la producción de 4 ejemplares, recibimos precios por unidad que iban desde los \$98.000 COP hasta los \$24.000 COP, al final se decidió imprimir en un lugar llamado “5 Sentidos” ubicado en el segundo piso del centro comercial centro nacional de las artes Ricaurte ubicado en la carrera 28 # 10 - 50, el cual nos ofreció un precio por ejemplar de \$34.000 COP incluyendo la impresión y armada de los 4 ejemplares, además de brindarnos una calidad aceptable en cuanto a la impresión, cosa que no nos aseguraban los negocios que nos cotizaron por precios más bajos, el proceso de impresión y armado se demoró un total de 4 días, sin contar con el imprevisto

que después de que al hacer entrega la persona encargada de imprimir los cuentos ilustrados tuvo una confusión con respecto a las guardas, modificando el archivo base que se entregó, y generando así que la compaginación de los cuentos ilustrados se modificara, por lo que se procedió al reclamo y posteriormente a la reimpresión del contenido interno de los cuentos ilustrados, en lo que se demoraron otros 3 días completos, al hacer la segunda entrega de los libros, se vuelve a presentar un inconveniente con tres de los cuatro ejemplares, pues al armar y coserlos se confunden 4 hojas por lo que quedan mal armados, para lo que se toman medio día más para descocer y re armar los libros, en este proceso hacen uso de 5 milímetros más de la parte central de las hojas, lo cual causa una ruptura a nivel visual de las páginas 28 a la 31 (ver figura 21 y 22) pues en la composición de estas 4 páginas el personaje Andy se encontraba al centro de las mismas, lo cual causa que al usar esta parte de demás se pierda gran parte del personaje en la re-encuadernación.

Por otro lado aunque las impresiones presentan una calidad aceptable el material usado para imprimir las portadas no fue el adecuado por parte del impresor, debido a que aunque las portadas son sólidas, y presentan un plastificado mate, al verse sometidas al maltrato en el proceso de las 3 encuadernaciones que se tuvieron que hacer, presentan algunas rasgaduras en los puntos de pliegue, y una de las portadas presenta un golpe fuerte en la parte inferior, que alcanza a levantar el plastificado y el material usado para la impresión, más sin embargo los libros presentan la consistencia adecuada y la resistencia de los mismos cumplen su función a la hora de poner a prueba los cuentos ilustrados con la actividad que involucró los niños.

Prueba con los niños del consultorio Recreando.

Con el cuento ilustrado ya finalizado se procedió a la elaboración de una prueba con 4 niños del Consultorio recreando, en donde los juntamos y bajo la asesoría de la licenciada Angélica Rodríguez Preciado, procedimos a la realización de una actividad en donde se involucró el cuento ilustrado, en donde se pudo evidenciar la empatía de los niños con el mismo. Aunque presentaron una negativa al comienzo al tratarse de un libro, al momento en que el mismo los invita a interactuar su panorama cambia, el hecho de involucrarlos con un acto tan simple como el de colocarse una manilla capta su atención y los hace sentir especiales, pues se sienten parte de un grupo, de ese momento en adelante los niños sienten interés con las instrucciones del cuento ilustrado y siguen sus instrucciones para llevar a cabo la actividad que él mismo les indica, además de ello la interacción con el dispositivo móvil ha causado un encanto especial en los niños hacia el cuento ilustrado, despertando su interés con el mismo y agregando relevancia al interés ya captado, creando así un momento “mágico” dado a que se sienten inmersos en el mundo que hemos creado para ellos. (Anexo 5)



Figura 31 – Proceso de prueba

Ahora con respecto a la narrativa se ha cumplido el objetivo de brindar instrucciones en un lenguaje que los niños pueden interpretar creando una interactividad que nos permite captar su atención y ampliar su experiencia que crea un entorno de juego y diversión para los niños, lo cual les facilita integrarse y les permite la interacción con los otros participantes, además de reforzar en aspectos como lo son la concentración, memoria, motivación y censo -percepción lo cual son elementos que refuerzan las socialización primaria, lo cual en este caso particular ayudó a fortalecer los lazos que tienen con las personas que ya conocen.

Conclusiones

Se concluyó que el cuento ilustrado *Las aventuras de Picu y Andy*, cumplió con las expectativas previstas y utilizando los juegos análogos tradicionales colombianos (siendo el salto del lazo este) por medio de una narrativa híbrida que involucra un contenido expandido con la utilización de un dispositivo móvil en conjunto con el elemento físico del cuento ilustrado, se logró desarrollar una herramienta lúdica que no solo capta la atención de los niños de forma efectiva sino que también por medio del juego y el seguimiento de las instrucciones logra reforzar las habilidades de socialización primaria de los niños con discapacidad cognitiva que participaron en la actividad realizada en el consultorio Recreando.

En lo que fue el desarrollo del proyecto se logró identificar cuáles eran los principales problemas para socializar de los niños con discapacidad cognitiva del consultorio recreando por medio de una valoración pedagógica que realizó la señora Angélica Rodríguez Preciado Licenciada en educación especial y especialista en arte en los procesos de aprendizaje.

Posteriormente se realizó un ejercicio de escritura con los niños del consultorio, que nos permitió concluir el nivel de comprensión e interpretación de los mismos, dándonos una perspectiva con respecto a la intensidad del lenguaje que se utilizó para la creación del guión y a la complejidad de las instrucciones que se utilizaron para el desarrollo del cuento ilustrado.

Con la parte literaria resuelta se procedió a un trabajo de observación no participante en la sección infantil de la biblioteca Virgilio Barco en donde se concluyeron el

aspecto tanto físico como gráfico del cuento ilustrado, teniendo presente las características principales del material seleccionado por los niños.

La efectividad del cuento ilustrado se tomó a partir de los comentarios realizados por los participantes, los cuales incluyen a las tutoras de la actividad que son la señora Angélica Rodríguez Preciado Licenciada en educación especial y especialista en arte en los procesos de aprendizaje, y la señora Lina María Avendaño psicóloga profesional, los niños, y los padres de los mismos.

Comentario Tutoras.

Las personas encargadas de llevar a cabo el ejercicio con los niños fueron la señora Angélica Rodríguez Preciado Licenciada en educación especial y especialista en arte en los procesos de aprendizaje, y la señora Lina María Avendaño licenciada en psicología, las cuales le dieron un visto bueno a la herramienta elaborada dado a que según su punto de vista: “presenta una forma adecuada para acercarse a los niños, porque los invita a interactuar con varios elementos, lo cual facilita la interacción y el acercamiento entre ellos, además de que les ayuda a reforzar los procesos de atención, memoria, seguimiento de instrucciones y tiempos de espera, que son procesos indispensables al momento de interactuar con otras personas, por lo que le agradecemos a Julián por escogernos para la elaboración de esta herramienta lúdica la cual esperamos seguir implementando en los procesos que llevamos a cabo dentro de nuestra institución.”

Comentarios Niños.

El comentario de los niños lo hemos tomado de sus impresiones durante y después de la actividad, para el cual tomamos los puntos en los que coincidieron, que a nivel general

aunque al comienzo del ejercicio mostraron una negativa al tratarse de un libro, diciendo “un libro no... que aburrido yo no quiero leer”, pero su perspectiva cambió al momento en el que el libro les pide interactuar con la primera instrucción, la cual les pide colocarse una manilla para poder entrar a la trama del cuento ilustrado, desde ese preciso momento hemos logrado captar su atención, además de ello, al involucrar el dispositivo móvil para acceder al contenido expandido su actitud cambia, pues desde su punto de vista el cuento ilustrado se torna mucho más interesante, y eso lo expresaron diciendo “ es un libro mágico, ¿cómo hace eso? Yo quiero ver qué pasa, ¿por qué se mueve?”, a partir de ese momento no solo centraron su atención en los acontecimientos e instrucciones que daba el cuento ilustrado, si no que colaboraron entre ellos para poder llevarlos a cabo.

Al llegar al final del cuento ilustrado, en donde se pretende superar el reto impuesto en la última instrucción, que es superar la cantidad de saltos lograda por el personaje, los niños se dedicaron a realizar el juego y a competir entre ellos para saber quién lograba la mayor cantidad de saltos en donde evidentemente no solo compartieron, si no que se divertieron y al llegar al final de la actividad las tutoras preguntaron si les gustaría volver a hacer actividades similares o de esa índole, a lo que los niños respondieron “síiiii, ¿Cuándo podemos volver a jugar con el libro?” además de ello algunos preguntaron si no habían otros libros mágicos para jugar.

Comentarios Padres.

Después del desarrollo de la actividad, que se realizó en un espacio donde no intervinieron los padres de los niños, se les mostró a estos la evidencia audiovisual que se tomó en el proceso de la misma, para que ellos pudieran ver como fue el comportamiento de sus niños, a lo que algunos se mostraron sorprendidos, pues aseguraron que el

comportamiento de sus niños había sido diferente a como acostumbraban a ser al momento de interactuar con otras personas, uno de ellos dijo “Mi hijo no es así en casa, él normalmente es más tímido con otras personas, y no le gusta mucho jugar” por lo que les gusto la iniciativa generada por el cuento ilustrado y mostraron un interés por que se sigan llevando actividades de este tipo en el consultorio.

Desde la academia.

Al momento de desarrollar este proyecto, mi experiencia como estudiante del programa de Diseño gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores, fue indispensable dado a que lo largo de mi carrera como profesional logre adquirir las competencias necesarias para poder realizar el trabajo de investigación que necesitó el desarrollo de este proyecto, además de brindarme las herramientas necesarias y acompañamiento de un excelente docente que me ayudó en todo el proceso del proyecto.

Teniendo presente también que para el desarrollo correcto de este tuve que trabajar de la mano con dos profesionales de otras materias como lo fueron la señora Angélica Rodríguez Preciado Licenciada en educación especial y especialista en arte en los procesos de aprendizaje graduada de la Fundación Universitaria los Libertadores, y la señora Lina María Avendaño psicóloga profesional, lo cual dejo en evidencia la importancia del trabajo en equipo, pues gracias el mismo se pudo desarrollar correctamente el proyecto, pues como profesionales siempre fueron muy correctas en lo que respecto al cumplimiento del cronograma y entrega de información y material para cumplir con los objetivos planteados y por otro lado yo como profesional logre aprender y entender cosas que no podría aprender desde mi campo de trabajo.

Además de ello cabe resaltar que como diseñador gráfico, escogí la universidad porque mi enfoque se inclina hacia el lado de la ilustración, la editorial y las nuevas tecnologías, que son aspectos que tienen gran cabida en el proceso que imparte la universidad en sus estudiantes, que más que brindarme el conocimiento para manejar las herramientas fundamentales para desempeñarme como diseñador, me brindo la cultura de siempre buscar y aprender de procesos y herramientas nuevas, que en el caso de este proyecto incurrió en la apropiación de programas como lo fueron Procreate y After Effects, que fueron de gran ayuda en la elaboración de la parte ilustrativa y del contenido expandido respectivamente.

Es necesario tomar en cuenta el apoyo brindado desde el Laboratorio de Hipermedia para el desarrollo de la realidad aumentada en el proyecto, pues desde allí nació la idea y el desarrollo del contenido expandido para el cuento ilustrado, lo cual fue un punto fundamental del proyecto, pues le añadió gran valor al producto final.

Y para finalizar teniendo presente el resultado de la actividad desarrollada con el cuento ilustrado, el consultorio Recreando nos confirmó su apoyo para seguir con el desarrollo del proyecto el en cual se visualizará la creación de dos o más ejemplares que involucren otros juegos para continuar con las Aventuras de Picu y Andy y además de esto se proyecta la creación de redes o blogs que sirvan para poder involucrar contenido inédito visualizado en material audiovisual que puede ir desde la narrativa de los propios libros, hasta pequeñas aventuras que nos enseñen variaciones de los juegos que ya hemos involucrado en los libros, esto para poder crear una comunidad y así crear lazos más cercanos entre nuestros usuarios y así poder reforzar aún más la socialización primaria de los niños con discapacidad cognitiva y dependiendo de su resultado podríamos proyectar la

creación de material de venta para los niños como lo podrían llegar a ser peluches de los personajes, botones y libretas para colorear y que los niños puedan personalizar las historias a su gusto y poderlas compartir por medio de las redes.

Por otro lado para cumplir este objetivo de proyección y permitir que el proyecto siga evolucionando se espera seguir contando con la ayuda del Laboratorio de Hipermedia de la Fundación Universitaria los Libertadores, no solo para el desarrollo del mismo, sino también para la búsqueda de recursos y colaboradores.

Anexos

Anexo 1: Trabajo de campo realizado con niños del consultorio recreando

la paloma y la amiga
una amiga y ba anbaloo an Sotaci Paules
be pata cuambo, de poto, se pal-teo se
dijo la amiga enotabas q' a veno bebe un po de agua
ayolla y bibla paloma - que esta da - de no do por si mo
el avillo esta saca y perca/bnocoga se nel la gmba
fue avio y comeso abbe un biento y petio la abjo
lololova

Cuento realizado por: Camila Abadía

los tortugos y el pajarito
Scribble habia una vez y dos tortugos y un pajarito
ellos cuidaban a las tortugas - que
pequeñas, para que los pajaritos entoces
los cuidaban dia y noche y cuando nacido
los ayudan a llegar a el mar felices y
un ballena se la comio.
fin

Cuento realizado por: Nicolás Marulanda

Ángel Adrián Miba

Inventa un cuento.

Abi a unaves

umono que se llamaba Miguel

que gu Piero.

Cuento realizado por: Ángel Adrián

Anexo 2: Valoraciones niños consultorio Recreando

Valoración Nicolás Marulanda:



NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Nicolás Klein Marulanda Rodríguez	DOC. DE IDENTIDAD	-----
FECHA DE NACIMIENTO	20/Enero/2010	EDAD	8 años
FECHA VALORACION	15/Agosto/2018	GRADO	Tercero
ACUDIENTE	Erika Rodríguez	TELEFONO	3113350989

AREA COMUNICATIVA

Aspecto Semántico

1. **Definiciones:** Realiza definiciones por función, describe los objetos, anulando su categoría, con escasa riqueza de vocabulario.
2. **Relaciones Semánticas:** Hace relaciones sencillas de forma oral, pero con dificultad logra hacerlas de forma lecto-escrita.
3. **Categorías:** Hace categorías sencillas con apoyo de imagen y las justifica.
4. **Semejanzas y diferencias:** Realiza las sencillas de forma oral.
5. **Analogías:** Realiza las sencillas de forma oral y con apoyo visual.
6. **Opuestos y sinónimos:** Identifica algunos sencillos de forma visual.
7. **Absurdos:** Identifica absurdos visuales pero verbales no.
8. **Interpretación de hechos:** Los realiza de forma adecuada.
9. **Solución de situaciones:** Con dificultad soluciona situaciones de forma coherente.

Aspecto Sintáctico

Maneja un lenguaje estructurado con frases subordinadas, manejo de tiempos verbales, con concordancia de género y número.

Aspecto Pragmático

Mantiene una conversación coherente, mantiene el tópico, respeta turnos, responde preguntas, pero con dificultad inicia conversación o hace preguntas.

Aspecto Fonético – fonológico

Identifica algunos sonidos de las consonantes pero confunde s, c, z, los sonidos de la t, p, f, y sílabas trabadas como bra, cra, tra.

1. Gnosia Temporo - auditiva: Respeta las sílabas con dificultad de análisis y síntesis auditiva.
2. Gnosia Viso - espacial: Respeta límites, formas y ángulos pero tiende a repisar.
3. Gnosia Temporo - espacial: Identifica izquierda y derecha pero con dificultad patrón cruzado. Ubica ayer, hoy y mañana, al igual que antes y después, pero no reconoce los días de la semana, en su respectivo orden; No identifica los meses del año, lo que le dificulta ubicar fechas.

Lectoescritura

Realiza una lectura automática con silabeo, con movimiento cefálico que requiere de ayuda digital para no perder la línea.

Realiza lectura comprensiva respondiendo a preguntas abiertas, describe lo leído, pero debe reforzar atención al detalle, descodificación de la palabra, capacitación de los significados de la forma expresiva.

Su escritura automática mantiene organización de frases, sin signos de puntuación ni mayúsculas. Presenta omisiones, sustituciones, inversiones, contamina los textos, tiene fallas de fragmentación de las palabras, manejo de espacios, distorsión y repisado.

Su escritura comprensiva es buena en creación de historias, con enumeración de sustantivos, personajes, espacios, en relación con un referente.

Dispositivos Básicos para el Aprendizaje

Atención: Presenta atención tónica y fásica frente a estímulos determinados por un período corto.

Memoria: Se observa su memoria sensorial y operativa en la repetición de actividades en milisegundos, siguiendo acorde las instrucciones dadas. Su memoria a largo plazo necesita refuerzo en la semántica para mejorar la comprensión del lenguaje. Se encuentra acorde su memoria episódica.

Sensopercepción: Sigue la mirada en las actividades, escucha las ordenes que se le piden, hace uso de su tacto y percepción para describir algo.

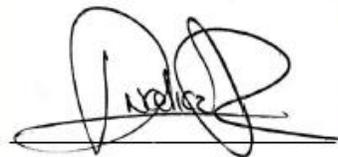
Habitación: Se habitúa con facilidad a las actividades propuestas.

Observaciones

Nicolás presenta dificultades de aprendizaje en la comprensión del lenguaje desde la palabra y su significado, con una lectura lenta, trabajosa y cargada de errores, con fallas en la ortografía en los dictados, con uniones o separaciones incorrectas en las palabras, dando dificultades en la automatización del aprendizaje y memorización (posible dislexia). Con unos dispositivos básicos de aprendizaje funcionales pero que requieren refuerzo en atención y memoria.

Recomendaciones

- **Refuerzo escolar:** En una hora diaria se realizarán actividades para reforzar las falencias ya nombradas.
- **Terapia de lenguaje:** El profesional de esta área deberá trabajar en el punto y modo articulatorio de los sonidos de las consonantes.
- **Terapia ocupacional:** El profesional realizará ejercicios que fortalezcan su atención y memoria.
- **Terapia de Neurofeedback:** Esta es una terapia tecnológica novedosa que estimula la actividad eléctrica del cerebro, para mejorar los procesos de atención.
- **Pediatría:** Descartar dislexia
- **Apoyo y acompañamiento escolar:** El profesional tendrá que brindar las estrategias necesarias para un adecuado aprendizaje en el aula.



ANGELICA RODRIGUEZ PRECIADO

LIC. EDUCACIÓN ESPECIAL

ESP. ARTE EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

Valoración Camila Abadía:



VALORACIÓN PEDAGÓGICA

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Camila Abadía	DOC. DE IDENTIDAD	-----
FECHA DE NACIMIENTO	-----	EDAD	13 años
FECHA VALORACION	18/Sept/2018	GRADO	séptimo
ACUDIENTE	Elena Espinoza	TELEFONO	3168236699

AREA COMUNICATIVA

Aspecto Semántico

1. **Definiciones:** Realiza definiciones por categoría, mostrando riqueza de vocabulario.
2. **Relaciones Semánticas:** Hace relaciones sencillas de forma oral, pero con dificultad logra hacerlas de forma lecto-escrita.
3. **Categorías:** Hace categorías sencillas con apoyo de imagen y las justifica.
4. **Semejanzas y diferencias:** Realiza las sencillas de forma oral.
5. **Analogías:** Realiza las sencillas de forma oral y con apoyo visual.
6. **Opuestos y sinónimos:** Identifica algunos sencillos de forma visual.
7. **Absurdos:** Identifica absurdos visuales y verbales.
8. **Interpretación de hechos:** Los realiza de forma adecuada.
9. **Solución de situaciones:** Con apoyo soluciona situaciones de forma coherente.

Aspecto Sintáctico

Maneja un lenguaje estructurado con frases subordinadas, manejo de tiempos verbales, con concordancia de género y número.

Aspecto Pragmático

Mantiene una conversación coherente, mantiene el tópico, respeta turnos, responde preguntas, con timidez dificultad inicia conversación o hace preguntas.

Aspecto Fonético – fonológico

Identifica los sonidos de las consonantes, con buen punto y modo articulatorio.

1. Gnosia Temporo - auditiva: Respeta las sílabas con análisis y síntesis auditiva.
2. Gnosia Viso - espacial: Respeta límites, formas y ángulos pero tiende a repisar y autocorregir.
3. Gnosia Temporo - espacial: Identifica izquierda y derecha, patrón cruzado. Ubica ayer, hoy y mañana, al igual que antes y después, puede ubicar fechas.

Lectoescritura

Realiza una lectura automática fluida disprosódica, con movimiento cefálico y autocorrecciones.

Realiza lectura comprensiva respondiendo a preguntas abiertas, describe lo leído, pero debe reforzar atención al detalle, descodificación de la palabra, capacitación de los significados de la forma expresiva.

Su escritura automática mantiene organización de frases, sin signos de puntuación ni mayúsculas, con algunas fallas de ortografía. Pero hace descripción enumerativa, caracterizaciones, oraciones yuxtapuestas coordinadas, uso de atributos concordantes de género y número de los artículos y los sustantivos.

Su escritura comprensiva es buena en creación de historias, con enumeración de sustantivos y verbos, incorpora personajes, en relación con un referente, con coherencia del título y secuencia de las ideas.

Pensamiento Lógico.

Se encuentra en una etapa transitoria de la etapa de las operaciones concretas en el que empieza a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas, siempre y cuando las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas haciendo análisis de situaciones abstractas, evidenciando su desarrollo en una etapa de operaciones formales en el cual analiza, manipula deliberadamente esquemas de pensamiento, y puede utilizar el razonamiento hipotético deductivo con apoyo, resolviendo adecuadamente operaciones matemáticas básicas.

Dispositivos Básicos para el Aprendizaje

Atención: Presenta atención tónica y fásica frente a estímulos determinados por un periodo corto.

Memoria: Se observa su memoria sensorial y operativa en la repetición de actividades en milisegundos, siguiendo acorde las instrucciones dadas. Su memoria a largo plazo necesita refuerzo en la semántica para mejorar la comprensión del lenguaje. Se encuentra acorde su memoria episódica.

Sensopercepción: Sigue la mirada en las actividades, escucha las ordenes que se le piden, hace uso de su tacto y percepción para describir algo.

Habitación: Se habitúa con facilidad a las actividades propuestas.

Observaciones

Camila presenta dificultades de aprendizaje en la comprensión del lenguaje desde conceptos abstractos e ideas principales con una lectura fluida, con autocorrección para comprender algunas palabras, con fallas en la ortografía en los dictados. Por lo que necesita apoyo en la explicación de algunos temas de forma personalizada. Con dispositivos básicos de aprendizaje funcionales pero que requieren refuerzo en atención y memoria para mejorar sus procesos de análisis y solución de problemas.

Recomendaciones

- **Refuerzo escolar:** En una hora diaria se realizaran actividades para reforzar las falencias ya nombradas.
- **Psicología:** Trabajar seguridad, autoestima y motivación.
- **Terapia de Neurofeedback:** Esta es una terapia tecnológica novedosa que estimula la actividad eléctrica del cerebro, para mejorar los procesos de atención.
- **Apoyo y acompañamiento escolar:** El profesional tendrá que brindar las estrategias necesarias para un adecuado aprendizaje en el aula.

Valoración Ángel Adrián Arana:



VALORACIÓN PEDAGÓGICA

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Angel Adrian Arana Mina	DOC. DE IDENTIDAD	-----
FECHA DE NACIMIENTO	07/Nov/2011	EDAD	6 años y 11 meses
FECHA VALORACION	26/Sept/2018	GRADO	Segundo
ACUDIENTE	Ruth Estella Mina Caicedo	TELEFONO	3153342118

AREA COMUNICATIVA

Aspecto Semántico

1. **Definiciones:** Realiza definiciones por función, describe los objetos, anulando su categoría, con escasa riqueza de vocabulario.
2. **Relaciones Semánticas:** Hace relaciones sencillas de forma oral, pero con dificultad logra hacerlas de forma lecto-escrita.
3. **Categorías:** Hace categorías sencillas con apoyo de imagen y las justifica.
4. **Semejanzas y diferencias:** Realiza semejanzas por función y diferencias por percepción.
5. **Analogías:** Realiza las sencillas de forma oral, por percepción y con apoyo visual.
6. **Opuestos y sinónimos:** Identifica algunos sencillos de forma visual.
7. **Absurdos:** Identifica absurdos visuales pero verbales no.
8. **Interpretación de hechos:** Los realiza de forma adecuada.
9. **Solución de situaciones:** Con dificultad soluciona situaciones de forma coherente.

Aspecto Sintáctico

Maneja un lenguaje estructurado con frases subordinadas, manejo de tiempos verbales, con concordancia de género y número.

Aspecto Pragmático

Mantiene una conversación coherente, mantiene el tópico, respeta turnos, responde preguntas, con un poco de timidez inicia conversación o hace preguntas.

Aspecto Fonético – fonológico

Identifica algunos sonidos de las consonantes pero confunde s, c, z, realizando de forma inadecuada el punto y modo articulatorio de estos sonidos. También dificultad para reconocer algunas combinaciones como br, dr, tr, cr.

1. Gnosia Temporo - auditiva: Respeta las sílabas con dificultad de análisis y síntesis auditiva.
2. Gnosia Viso - espacial: Respeta límites, formas y ángulos.
3. Gnosia Temporo - espacial: Confunde izquierda y derecha, Ubica ayer, hoy y mañana, al igual que antes y después, pero no reconoce los días de la semana, en su respectivo orden; No identifica los meses del año, lo que le dificulta ubicar fechas.

Lectoescritura

Realiza una lectura automática de silabeo con reintegro, con movimiento cefálico que requiere de ayuda digital para no perder la línea.

Realiza lectura comprensiva respondiendo a preguntas abiertas, describe lo leído, pero debe reforzar atención al detalle, descodificación de la palabra, capacitación de los significados de la forma expresiva.

Su escritura automática mantiene organización de frases, sin signos de puntuación ni mayúscula, con algunas omisiones, sustituciones e inversiones.

Su escritura comprensiva requiere de apoyo para la creación de historias, con enumeración de sustantivos, personajes, espacios, en relación con un referente.

Dispositivos Básicos para el Aprendizaje

Atención: Presenta atención tónica y fásica frente a estímulos determinados por un periodo corto.

Memoria: Se observa su memoria sensorial y operativa en la repetición de actividades en milisegundos, siguiendo acorde las instrucciones dadas. Su memoria a largo plazo necesita refuerzo en la semántica para mejorar la comprensión del lenguaje. Se encuentra acorde su memoria episódica.

Sensopercepción: Sigue la mirada en las actividades, escucha las ordenes que se le piden, hace uso de su tacto y percepción para describir algo.

Habitación: Se habitúa con facilidad a las actividades propuestas.

Observaciones

Ángel Adrián es un niño tierno, amable con muchas capacidades, que se encuentra acorde con su etapa de crecimiento y desarrollo, pero requiere refuerzo y apoyo para mejorar sus procesos de aprendizaje lecto escritos ya que presenta algunas dificultades en la comprensión del lenguaje desde la palabra y su significado, con una lectura lenta y trabajosa, que se repercute en su escritura. Con unos dispositivos básicos de aprendizaje funcionales pero que requiere fortalecer atención y memoria.

Recomendaciones

- **Refuerzo escolar:** En una hora diaria se realizaran actividades para reforzar las falencias ya nombradas, apoyando la ejecución de tareas para que haya concordancia en el proceso.
- **Terapia de lenguaje:** El profesional de esta área deberá trabajar en el punto y modo articulatorio de los sonidos de las consonantes de las cuales tiene dificultad.
- **Apoyo y acompañamiento escolar:** El profesional tendrá que brindar las estrategias necesarias para un adecuado aprendizaje en el aula.



ANGELICA RODRIGUEZ PRECIADO
LIC. EDUCACIÓN ESPECIAL
ESP. ARTE EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE
DIP. NEURODESARROLLO

Anexo 3: Características personajes

Oso de anteojos



Nombre común:

Oso de anteojos, Oso Andino, Oso Frontino (Esp) – Spectacled Bear (Eng).

Tipo de fauna:

Nativa.

Clasificación:

Reino: Animalia

Phylum: Chordata

Clase: Mamífero

Orden: Carnivora

Familia: Ursidae

Género: Tremarctos

Especie: Tremarctos ornatus

Distribución geográfica:

Habita en la Cordillera de Los Andes, desde Venezuela hasta el norte de Argentina.

Hábitat:

Habita en bosques húmedos andinos con precipitaciones anuales superiores a los 1.000 mm, aunque también se encuentra en páramos y zonas semi áridas con precipitaciones de 250 milímetros. Prefiere altitudes que van desde los 800 hasta los 3.8000 metros de altitud, aunque también se le ha observado a 4.750 metros sobre el nivel del mar.

Hábitos alimenticios:

Es omnívoro. Prefiere los vegetales, como las hojas de bambú y las brómelas, aunque también consume mamíferos, miel, huevos y reptiles.

Reproducción:

La gestación es de seis a ocho meses, tras de le los cuales suelen nacer dos crías que pesan, cada una, entre 300 y 500 gramos.

Comportamiento:

Diurno, trepador y solitario, el oso de anteojos establece senderos por los que se desplaza con rapidez entre áreas alejadas. Marca su territorio con feromonas y rasguños en los árboles. En las ramas de los árboles construye plataformas para descansar y obtener su alimento. Como plantígrado, es decir que tiene los pies planos, tiene la facultad de asumir

una postura erecta, especialmente para mirar en la distancia, defender su territorio y trepar en los árboles. Es un acto de amaneramiento que complementa con el erizado de su pelo.

Estado de Conservación:

Vulnerable. (IUCN).

Amenazas:

La vulnerabilidad de la especie se da porque cada día se amplían más las fronteras agrícolas y ganaderas, se construye sin pensar en las cercanía de los osos y de otras especies, y -además- por la cacería excesiva fundamentada en la falsa información de que se trata de un animal que estropea los cultivos de maíz y que puede ser peligroso para los animales domésticos y las personas. Como si fuera poco, al oso de anteojos también se le da muerte por considerar, sin fundamento alguno, que sus garras y otras partes del cuerpo poseen propiedades medicinales y afrodisíacas. (Zoológico Santa Fe, 2018)

Carpinterito Punteado



Nombre común:

Carpinterito Punteado - *Picumnus granadensis*.

Tipo de fauna:

Nativa.

Clasificación:

Dominio: Eukaryota

Reino: Animalia

Filo: Chordata

Subfilo: Vertebrata

Clase: Aves

Orden: Piciformes

Familia: Picidae

Distribución geográfica:

Esta especie es ENDÉMICA de Colombia y se encuentra desde 800 hasta 2100 m de altura sobre el nivel en tierras bajas desde el valle medio del río Cauca hacia el sur hasta la parte alta del valle del río Patía. También se encuentra en la vertiente occidental de la cordillera Occidental desde el sur de Antioquia hasta la parte alta del río San Juan. Como límites al norte del país se han establecido el municipio de Támesis en la vertiente oriental de la cordillera Occidental, el municipio de Amagá en la vertiente oriental de la cordillera Central y los municipios de Chinchiná y Buenavista en la vertiente occidental de la cordillera Central.

Hábitat:

Habita en bordes de bosques secos a moderadamente húmedos, bosques en crecimiento secundario, matorrales y cafetales con sombrío.

Hábitos alimenticios:

Se desconocen su dieta pero presumiblemente es similar a la de *P. olivaceus*. (Insectos).

Reproducción:

Se han registrado individuos copulando en el mes de enero arriba de Cali, una pareja alimentando jóvenes en febrero en el valle del Pichindé y un macho joven a finales de junio

cerca de Cali. Anida en cavidades de troncos de árboles muertos Se desconocen otros aspectos de su biología reproductiva.

Comportamiento:

Permanece solo, en parejas o grupos familiares y en ocasiones se une a bandadas mixtas. Forrajea principalmente a alturas bajas y medias y con frecuencia se le observa rebuscando por ramitas y lianas mientras se desplaza hacia arriba y hacia abajo. Perfora pequeños agujeros en búsqueda de insectos y captura presas en los peciolos de hojas grandes, incluyendo hojas muertas que penden de ramas y lianas.

Estado de Conservación:

En el ámbito internacional es considerada como una especie de preocupación media.

(Universidad ICESI, 2015)

Anexo 4: Guión

L: Locutor

A: Andy

P: Picu

(Imagen de fondo llena de naturaleza con un brazo y un brazalete que se señala con el texto
- recuerda que para poder entrar en nuestro mundo debes ponerte tu brazalete especial)

-Aparecen los dos personajes -

P –Hola amigo lector, ¿cómo estás?, al parecer eres nuevo por aquí, yo soy Picu y él es Andy

A - (de forma muy tímida) Hola

L - Andy es un poco tímido, Y no es muy bueno haciendo nuevos amigos

P - Tengo una idea para que tú y Andy puedan ser amigos

A - ¿Enserio?

P- Si, vamos a jugar, algo llamado El salto en lazo, jugar es muy fácil y divertido, pero no puedes jugar solo

A - ¿Entonces cómo podrá jugar nuestro amigo lector si esta solo?

P - (Picu piensa) ve rápido por una o más personas para que podamos jugar todos juntos

L - Entonces Picu y Andy se quedaron esperando, mientras tu amigo lector busca a alguien para poder empezar a jugar

-PÁGINA QUE LE INDIQUE AL NIÑO BUSCAR A UNA PERSONA PARA JUGAR CON UNA MANILLA PARA QUE EL AMIGO PUEDA INGRESAR TAMBIÉN –

P – Los estábamos esperando, ahora si podremos jugar juntos, cojan el lazo que viene en el libro, y Andy ven para acá

A- (Andy se acerca nervioso con un lazo en sus manos)

P- Como nosotros solo somos dos lo que haremos es buscar un lugar seguro para atar un extremo del lazo a un árbol.

A- Mira Picu atemos la punta del lazo a este árbol (se acerca y ata el lazo)

P- Busquen un lugar fuerte y estable para atar una de las puntas mientras uno de los dos sujeta la otra punta, o mejor, busca uno o más amigos para que cada uno pueda tomar una de las puntas del lazo y así poder hacerlo más divertido.

A- Picu y después de tenerlo atado ¿qué hacemos?

P - Muy fácil Andy cogemos el lazo de la otra punta y con fuerza lo empezamos a girar y a girar teniendo cuidado de no girarlo demasiado rápido para poder saltar

A- ¿Pero y si son dos personas las que sostienen el lazo?

P- Lo tienen que girar entre las dos personas teniendo cuidado de girarlo al mismo tiempo

P- Y ahora para empezar a saltar debemos hacerlo con mucho cuidado, debes pararte en frente del lazo esperar el momento en el que esté por encima de tu cabeza, y en ese momento y cuando te sientas seguro entras al lazo y empiezas a saltar cada vez que el lazo pase por tus pies, eso sí con mucho cuidado de no caerte.

P - Inténtalo Andy

A - Está bien, pero Picu gíralo suave para poder entrar a saltar (El oso se para frente al lazo espera un momento, entra y se empieza a reír)

A - Vamos inténtalo con tus amigos, es muy divertido, y mientras saltan pueden cantar canciones, o contar en voz alta cuantas veces logras saltar sin tropezar con la cuerda, a lo último quien haya logrado saltar más veces es quién ganará

P- Andy ha logrado saltar 10 veces, tú crees que puedas ganarle, vamos inténtalo con tus amigos

A - Nos gustó conocerte amigo lector, y esperamos verte por acá pronto, para seguir divirtiéndonos contigo y tus amigos

Anexo 5: Prueba realizada con niños del consultorio recreando



Primera impresión del cuento ilustrado dentro del consultorio Recreando



Lectura del cuento ilustrado dentro del consultorio Recreando



Interacción con el contenido expandido del cuento ilustrado dentro del consultorio

Recreando



Interacción con las instrucciones del cuento ilustrado dentro del consultorio Recreando

Bibliografía

- Alcaldía de Santiago de Cali, el Departamento Administrativo de Gestión del Medio Ambiente – DAGMA & la Asociación Calidris. (2010). Las aves de mi ciudad, una guía de las aves de Cali
- American Association of Intellectual and Developmental Disabilities; Verdugo, A, Ángel. M. (2011). Discapacidad intelectual: definición, clasificación y sistemas de apoyo. Madrid, España: Alianza.
- Ariño, A., Serra, I. (2005). Cultura y socialización, en García Ferando, Manuel (coord.): Pensar nuestra sociedad global. Fundamentos de sociología. València, Tirant Lo Blanch, Págs. 113-128.
- Arheart, K., Johnson, K., Rew, L. y Thompson, S. (2013). Predictors of adolescents health-promoting behaviors guided by primary socialization theory. *Journal For Specialists In Pediatric Nursing*, 18(4), Págs. 277-288.
- Buyero, S. (2005). Capítulo 24. Socialización y aprendizaje social. En Psicología social, cultura y educación. Págs. 819-844. Madrid, España: Pearson.
- Dudacek. O. (2015). Transmedia Storytelling in Education. *Procedia*, 197, Págs. 694-696.
- Floréz. J. (2015). Discapacidad intelectual y Neurociencia. *Revista Síndrome de Down*, 32, Págs. 2-14.

- García-Bacete, F., & Lara Carrión, A., & Monjas Casares, M. (2005). ¿Por qué los niños no quieren jugar con otros niños? *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, (1). Págs. 257-268
- Gil G. (2015) *Narrativa aumentada*. 1616: Anuario de Literatura Comparada. Págs. 45-74
- Guadalupe Álvarez. A, González López. L. (2015). Hipertextualidad en el campo educativo: análisis de los usos de hipertextos en el espacio Facebook de un taller de lectura y escritura universitario. *Apertura*, 7, Págs. 185.
- Moreno B. (2008), revista educación Física y deporte *Funámbulos Editores*. Juego tradicional colombiano: Una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. Págs 93-99
- Ruiz T. (2011) *Archeoguide, Realidad aumentada y patrimonio cultural: Nuevas perspectivas para el conocimiento y la difusión del objeto cultural*. Págs. 1-19
- Simkin, H., & Becerra, G. (2013). El proceso de socialización. *Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. Ciencia, Docencia y Tecnología*, XXIV (47), Págs. 119-142.
- Vahos. J. (1998). *Juguemos: cultura para la paz*. Medellin Colombia: Litoroca. Págs 1-24

Web grafía

- Arango, C. 2015. Carpintero Punteado (*Picumnus granadensis*). Wiki Aves Colombia. Universidad ICESI. Cali. Colombia. Sitio web:

http://www.icesi.edu.co/wiki_aves_colombia/tiki-index.php?page_ref_id=1689
- Cabrero A. & Barroso o. (2016), Ecosistema de aprendizaje con realidad aumentada: Posibilidades educativas. Tecnología y ciencias. Págs. 141-154. Sitio web:

<https://plus.google.com/u/0/communities/102143147822806126247>
- Cárdenas, G., V. Vidal-Astudillo, H. López, C. H. Giraldo, C. Ruíz, C. A. Saavedra-Rodríguez, P. Franco y C. Gutiérrez-Chacón (2014). Inventarios de fauna y flora en relictos de bosque en el enclave seco del río Amaime, Valle del Cauca, Colombia, 1186 registros aportados por Wildlife Conservation Society-WCS, Empresa de Energía del Pacífico S.A. E. S. P. - EPSA. Sitio web:

<http://www.gbif.org/dataset/fdbbb939-ee0b-4c6e-8eb3-15ed92177306>
- Colprensa. (2014). 6 de cada 100 colombianos sufren discapacidad Física o cognitiva. 2018, de La Vanguardia. Sitio web:

<http://www.vanguardia.com/actualidad/colombia/258099-6-de-cada-100-colombianos-sufren-discapacidad-fisica-o-cognitiva>

- Fombona Cadavieco, J., Pascual Sevillano, M., & Ferreira Amador, M. (2012). REALIDAD AUMENTADA, UNA EVOLUCIÓN DE LAS APLICACIONES DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (41), 197-210. Sitio web:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36828247015>

- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, Secretaría Distrital de Integración Social. (2014). Orientaciones pedagógicas para la atención y la promoción de la inclusión de niñas y niños menores de seis años con Discapacidad cognitiva. 2018, de Alcaldía Mayor de Bogotá. Sitio web:

<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/cartilla-cognitiva-7.pdf>.

- LEIVA, Juan José; MORENO, Noelia (2015). Tecnologías de geolocalización y realidad aumentada en contextos educativos: experiencias y herramientas didácticas. En Revista Didáctica, Innovación y Multimedia, núm. 31. Sitio web:

<http://dim.pangea.org/revista31.htm>

- Maya., E. (2014). Métodos y técnicas de investigación. 2018, de Universidad Nacional Autónoma de México. Sitio web:

http://arquitectura.unam.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/metodos_y_tecnicas.pdf

- Ministerio de educación, Universidad Nacional de Colombia. (2016). Orientación para la formación de familias de estudiantes con discapacidad intelectual / cognitiva. De Plan Nacional De Desarrollo Sitio web:

<https://es.slideshare.net/sbmalambo/cartilla-discapacidad-intelectualcognitiva-men-de-colombia>
- Ministerio de salud. (2016). Abecé de la discapacidad 2018, de Plan Nacional De Desarrollo. Sitio web:

<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/PS/abece-de-la-discapacidad.pdf>
- Moreno Bañol. G. (2008). JUEGO TRADICIONAL COLOMBIANO “Una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano”. 2018, de Universidad Tecnologica de Pereira Colombia. Sitio web:

<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/Juego-Tradiciona-Colombiano.pdf>.
- Pardo Zully, “Panorama histórico del libro ilustrado y el libro-álbum en la literatura infantil colombiana”, Ensayos. Historia y teoría el arte. Bogotá D. C., Universidad Nacional de Colombia, 2009, No. 16, 25 fotos, pp. 81-114. Sitio web:

<https://revistas.unal.edu.co/index.php/ensayo/article/viewFile/45864/47417>

- Rosero Jode “Las cinco relaciones dialógicas entre el texto y la imagen dentro del álbum ilustrado” Bogotá Colombia, 2010. Págs. 5 – 19. Sitio web

http://www.ilustradorescolombianos.com/documentos/doc/LAS_CINCO_RELACIONES_DIALOGICAS-JOSE%20ROSERO.pdf
- Scolari, C. (2009). Alrededor de las(s) convergencia(s). Conversaciones teóricas, divergencias conceptuales y transformaciones en el ecosistema de medios. *Signo Y Pensamiento*, 28(54). Págs. 44 - 55. Sitio web:

<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/4527>
- Unicef. (2017). El desarrollo infantil y el aprendizaje temprano. 2018, de Unicef. Sitio web:

<https://www.unicef.org/spanish/ffi/03/3.htm>
- Unicef. (2017). Niños es un mundo digital. 2018, de División de comunicaciones Unicef. Sitio web:

<https://www.unicef.org/paraguay/spanish/UN0150440.pdf>
- Verhelst J., Botero J., Órrego O., Fajardo D., Programa de biología de la conservación, Cenicafé. Apartado 2427. (2002). Págs. 201 – 2018. Sitio web:

<http://www.bdigital.unal.edu.co/37617/1/39441-175501-1-PB.pdf>
- Zoológico Santafé. (2018), Habitantes: Oso de anteojos. Sitio web:

<https://www.zoologicosantafe.com/mamiferos/oso-de-anteojos>