



UNIVERSIDAD DEL ISTMO

Facultad de Arquitectura y Diseño

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE EN LECTURA EN NIÑOS DE PRIMARIA DE
SANTA CATARINA PINULA

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado al Consejo de
Facultad de Arquitectura y Diseño

por

JULIO EDUARDO CAMEY SILVA

Al conferírsele el título de
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO EN COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD

Guatemala, 13 de febrero de 2016



UNIVERSIDAD DEL ISTMO

Facultad de Arquitectura y Diseño

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE EN LECTURA EN NIÑOS DE PRIMARIA DE
SANTA CATARINA PINULA

JULIO EDUARDO CAMEY SILVA

Guatemala, 13 de febrero de 2016



UNIVERSIDAD
DEL ISTMO

FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y
DISEÑO

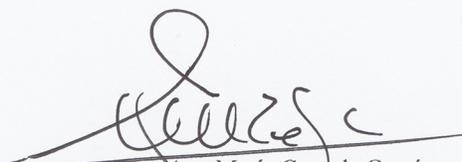
Guatemala, 12 de octubre de 2015

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD
DE ARQUITECTURA Y DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD DEL ISTMO

Tomando en cuenta la opinión vertida por el asesor y considerando que el trabajo presentado, satisface los requisitos establecidos, autoriza a **JULIO EDUARDO CAMEY SILVA**, la impresión de su proyecto de graduación titulado:

**“DIFICULTADES DE APRENDIZAJE EN LECTURA, EN NIÑOS DE
PRIMARIA DE SANTA CATARINA PINULA”**

Previo a optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico en Comunicación y Publicidad.



Arq. Ana María Cruz de García
Decana Facultad de Arquitectura y Diseño

Guatemala, septiembre 2015

Señores
Consejo de Facultad de
Arquitectura y Diseño
Universidad del Istmo
Presente

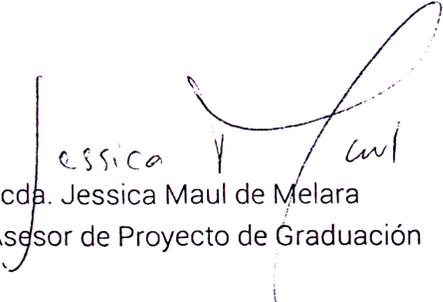
Estimados Señores:

Por este medio hago de su conocimiento que he asesorado a la estudiante Julio Eduardo Camey Silva, de la Licenciatura en Arquitectura y Diseño, con especialidad en Comunicación y Publicidad de esta Facultad, quien se identifica con el carné 2010231 y que presenta el Proyecto de Graduación titulado "DIFICULTADES DE APRENDIZAJE EN LECTURA, EN NIÑOS DE PRIMARIA DE SANTA CATARINA PINULA".

Me permito informarles que el citado estudiante ha completado el Proyecto de Graduación a mi entera satisfacción, por lo que doy un dictamen favorable del mismo.

Sin otro particular, me suscribo de ustedes,

Atentamente,


Lcda. Jessica Maul de Melara
Asesor de Proyecto de Graduación

ÍNDICE

	Página
INTRODUCCIÓN	
1. MARCO DE REFERENCIA	1
1.1. DEPARTAMENTO DE GUATEMALA	1
1.2. SANTA CATARINA PINULA	2
2. MARCO TEÓRICO	3
2.1. EDUCACIÓN	3
2.1.1. Dificultades de aprendizaje (DA)	4
2.1.2. Educación en Municipio de Santa Catarina Pinula	5
2.2. TEMAS RELACIONADOS	6
2.2.1. Veo y aprendo	6
2.2.2. La dislexia y su hijo	9
2.2.3. Dislexia, Lexdisia, Lixdesia	10
3. MARCO METODOLÓGICO	11
3.1. MÉTODO DEDUCTIVO	11
3.2. POBLACIÓN	11
3.2.1. Población I Psicólogos	11
3.2.2. Población II Maestros	12
3.2.3. Población III Niños	12
3.3. MUESTRA	12
3.3.1. Muestra Población I	12
3.3.2. Muestra Población II	12
3.3.3. Muestra Población III	12
4. INSTRUMENTOS	13
4.1. POBLACIONES	13
4.1.1. Instrumento 1: Población I (Psicólogos)	13
4.1.2. Instrumento 2: Población II (Maestros)	13
4.1.3. Instrumento 3: Población III (Niños)	14
4.2. PROCEDIMIENTO	15
4.3. ANÁLISIS DE DATOS	15
4.3.1. Instrumento 1: Población I (Psicólogos)	15

4.3.2. Instrumento 2: Población II (Maestros)	18
4.3.3. Instrumento 3: Población III (Niños)	22
5. ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN	28
5.1. PROBLEMA DE DISEÑO	28
5.2. OBJETIVOS DE DISEÑO	28
5.3. GRUPO OBJETIVO	29
5.3.1. Descripción demográfica	29
5.3.2. Descripción antropológica	29
5.3.3. Grupo objetivo secundario	30
5.3.3.1. Descripción demográfica	30
5.3.3.2. Descripción antropológica	30
5.4. CLIENTE	30
5.4.1. Misión	31
5.4.2. Visión	31
5.4.3. Identidad gráfica	31
5.4.4. Posicionamiento	32
5.4.5. Recursos financieros	32
5.4.6. Área de cobertura	32
5.5. PRESUPUESTO DE DISEÑO	32
5.5.1. Conceptualización	32
5.5.2. Descripción de la propuesta gráfica	33
5.5.3. Material informativo	34
5.5.4. Material didáctico	34
5.5.5. Material persuasivo	35
5.5.6. Descripción del mensaje	35
5.5.6.1. Contenido de texto	35
5.5.6.2. Contenido gráfico	35
5.5.6.3. Tono de comunicación	36
6. DESARROLLO DE PROPUESTA GRÁFICA	37
6.1. PROCESO DE BOCETAJE	37
6.1.1. Paleta de colores	37
6.1.2. Tipografía	38
6.1.3. Retícula	39

6.1.4. Identificador de campaña	40
6.1.5. Bocetaje del identificador de campaña	40
6.1.6. Aplicación de color	41
6.1.7. Aplicación de texto	41
6.1.8. Personajes	42
6.1.9. Bocetaje de personajes	43
6.2. MAPA DE JUEGO	46
6.2.1. Nombre	46
6.2.2. Objetivos	46
6.2.3. Tipo de juego	46
6.2.4. Tema	47
6.2.5. Descripción del juego	47
6.2.6. Habilidades y destrezas	48
6.2.7. Áreas del conocimiento	48
6.2.7.1. Cognitiva	49
6.2.7.2. Afectiva	49
6.2.7.3. Psicomotriz	49
6.2.8. Nivel taxonómico	49
6.2.8.1. Área Cognitiva	49
6.2.8.2. Área Afectiva	49
6.2.8.3. Área Psicomotriz	50
6.2.9. Grupo objetivo	50
6.2.10. Metodología	50
6.2.11. Estrategia de aplicación del juego	50
6.2.12. Recursos de evaluación	51
6.2.13. Meta contenido	51
6.2.14. Características del empaque	51
6.3. JUEGO DIDÁCTICO	51
6.3.1. Libro de cuentos	51
6.3.2. Layout	52
6.3.3. Libro de actividades	61
6.3.4. Layout	62
6.4. MATERIAL INFORMATIVO	70

6.4.1. Layout	70
6.5. MATERIAL PERSUASIVO	73
6.5.1. Layout	73
6.6. VALIDACIÓN	74
6.6.1. Color	75
6.6.2. Diagramación	75
6.6.3. Identificador de campaña	75
6.6.4. Tipografía	75
6.6.5. Información	76
6.6.6. Formato	76
6.6.7. Ilustraciones	76
6.6.8. Cambios	77
6.6.8.1. Trifolear Informativo	77
6.6.8.2. Material Educativo	79
7. PROPUESTA FINAL	80
7.1. COLOR	80
7.2. TIPOGRAFÍA	81
7.3. ILUSTRACIONES	81
7.4. IDENTIFICADOR DE CAMPAÑA	84
7.5. DIAGRAMACIÓN	84
7.6. MATERIAL EDUCATIVO	85
7.7. FOLLETO INFORMATIVO	96
7.8. AFICHE PERSUASIVO	97
8. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN	98
8.1. SELECCIÓN DE MEDIOS	98
8.2. PRESUPUESTO DE DISEÑO	98
8.2.1. Cotización de diseño	98
8.2.2. Cotización de impresión	99
8.3. ARTES FINALES	100
8.3.1. Informe técnico de artes finales	100
CONCLUSIONES	102
RECOMENDACIONES	103
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	104

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Página

Figuras

1. Logotipo “Veoy aprendo”	7
2. Ilustraciones infantiles	7
3. Portada “Guía del maestro”	8
4. Portada 2 “Libro de Actividades”	8
5. Dislexia, lexdisia, lixdesia	10

Fotografías

1. La dislexia y su hijo	9
2. Escudo Institucional	31

Tablas

1. Alumnos de Psicología de la Ciudad de Guatemala	11
2. Perfil físico y psicológico del personaje Lam	44
3. Perfil físico y psicológico del personaje Pit	45

Gráficas

1. ¿Cuántos años lleva impartiendo clases?	18
2. ¿Sabe qué son los problemas de aprendizaje y cómo identificarlos?	18
3. ¿Sabe qué tan frecuentes son este tipo de problemas?	19
4. ¿Sabe qué debe hacer en el caso que a un alumno se le dificulte el aprendizaje?	19
5. ¿Cuántos maestros han lidiado con niños con problemas de aprendizaje?	20
6. Describa cómo diseña sus exámenes	21
7. Primero: ¿Te gusta leer?	22
8. Tercero: ¿Te gusta leer?	22
9. Cuarto: ¿Te gusta leer?	23
10. Primero: ¿Tienes problemas al leer?	23
11. Tercero: ¿Tienes problemas al leer?	24
12. Cuarto: ¿Tienes problemas al leer?	24
13. Primero: ¿Tu maestro te ayuda cuando no entiendes una lectura?	25
14. Tercero: ¿Tu maestro te ayuda cuando no entiendes una lectura?	25
15. Cuarto: ¿Tu maestro te ayuda cuando no entiendes una lectura?	26

- | | |
|--|----|
| 16. Primero: ¿Te gustaría recibir más clases de lectura? | 26 |
| 17. Tercero: ¿Te gustaría recibir más clases de lectura? | 27 |
| 18. Cuarto: ¿Te gustaría recibir más clases de lectura? | 27 |

1. MARCO DE REFERENCIA

1.1. DEPARTAMENTO DE GUATEMALA

La Ciudad de Guatemala y capital de la república, obtiene el nombre oficial de Nueva Guatemala de la Asunción. Limita al Norte con el departamento de Baja Verapaz, al Noreste con el departamento de El Progreso, al Este con el departamento de Jalapa, al Sudeste con el departamento de Santa Rosa, al Sudoeste con el departamento de Escuintla, al Oeste con los departamentos de Sacatepéquez y Chimaltenango y al Noroeste con el departamento de El Quiché. Su superficie es de 2.126 km². Se estima viven alrededor de 2,538,227 habitantes. Es montañoso como la mayor parte del territorio nacional y se subdivide en 17 municipios. En ella se concentra el mayor porcentaje de la población, economía y cultura del país. También están localizados los hospitales públicos y privados, instituciones educativas públicas y privadas, estaciones de bomberos y primeros auxilios, universidades, edificios modernos, el Aeropuerto Internacional La Aurora (principal aeropuerto de internacional de Guatemala), la mayoría de centros comerciales, restaurantes, cines, plazas, hoteles, automóviles, transporte urbano y museos. Las principales zonas comerciales son Las Majadas, ubicada en zona 11, y la Zona Viva, ubicada en zona 10.¹

La Ciudad consta de 25 zonas extendidas en una estructura cuadrada. Posee una variedad de avenidas y bulevares decorados del arte escultórico guatemalteco o de sendas de árboles como Avenida La Reforma, Vista Hermosa, Los Próceres, Avenida Las Américas.

La importancia cultural y económica que tiene la ciudad atrae a muchos jóvenes del interior a seguir sus estudios superiores en la misma. Por esto, varios jóvenes del interior optan por vivir en apartamentos o residencias pequeñas. Muchas otras familias buscan mejorar sus condiciones económicas al ir a la capital.

El 15 de Agosto se celebra a la Virgen de la Asunción por medio de misas, procesiones, comida típica e incluso disfraces de indígenas.

¹ Guatemala Realidad Socioeconómica. Guatemala, 2005. Piedra Santa. Tercera edición. p.208

La Ciudad es el centro político, cultural y económico del país. Es por esto, que los hospitales, colegios, escuelas, universidades, bancos, centros comerciales, edificios, carreteras asfaltadas, redes viales, sucursales de empresas grandes, esfuerzos de bomberos, policías y médicos se encuentran concentrados en la ciudad.

1.2. SANTA CATARINA PINULA

El municipio del departamento de Guatemala, Santa Catarina Pinula, se ubica 15 Km. hacia el Norte de la Ciudad de Guatemala. Al Este del municipio se encuentra San José Pinula y Fraijanes. La principal vía de acceso desde la capital para estos tres municipios es la Carretera a San Salvador. Se encuentra sobre el nivel de la Ciudad de Guatemala, a 1,550 metros sobre el nivel del mar. Se extiende 48 kilómetros a la redonda.

El nombre se le dio en honor a su patrona titular. En los últimos 20 años esta zona ha aumentado en población, infraestructura, importancia social y económica. En un principio este municipio estaba habitado por gente sencilla que diariamente viajaba a la ciudad para desempeñar algún trabajo. Luego, gente con capital buscaba residencias alejadas de la caótica ciudad y, siendo esta zona un área boscosa, con ríos y espectaculares vistas de la ciudad, las familias adineradas se establecieron poco a poco en el municipio. Hoy en día cuenta con más de 64 mil habitantes, de todos los niveles socioeconómicos.

En Santa Catarina Pinula la fiesta patronal se celebra el 25 de Noviembre. Las calles se llenan de decorativos de color y pino y todos los granjeros salen en sus caballos para celebrar jaripeos y liturgias.

A pesar de la fuerte cultura campestre de la zona, se ha visto poco a poco consumida con la edificación de varias centros comerciales, colegios privados y apartamentos.

Los índices de analfabetismo son escasos (2.9 por ciento), a comparación del resto de la República. El porcentaje de escolaridad también se encuentra bien posicionado, al igual que la cantidad de institutos educativos en la zona. La infraestructura de los mismos, tanto de colegios privados como de escuelas públicas se encuentran en estado óptimo. Por esto y el incremento de población y urbanización, esta área se ha convertido en la más próspera de toda Guatemala.²

² Ranking Municipal. En línea, Santa Catarina Pinula, Guatemala. 2012. Disponible en <http://www.scp.gob.gt/noticias/social/Ranking-Municipal.html> .

2. MARCO TEÓRICO

2.1. EDUCACIÓN

La educación de un niño es un proyecto del cual difícilmente se sabe qué va a resultar. Sin embargo, existen varios objetivos generales que engloban la educación de todos los niños:

- Transmitir a las nuevas generaciones los valores culturales.
- Inculcar en el joven los ideales, hábitos y creencias que lo conviertan en un elemento útil y sano.
- Fomentar el impulso creador que permite el progreso del individuo y de las instituciones.³

Aunque aun se toman válidos estos tres objetivos de la educación, hay que reconocer que dejan muchas interrogantes y asuntos sin tratar. Al tomar en cuenta que una persona es un ente sumamente complejo y que en la modernidad el aumento en la población vuelve más complicada la convivencia, estos objetivos se pueden catalogar como vagos y muy generales.

En el Seminario Interamericano celebrado en Uruguay en 1950, la UNESCO empleó el término “educación fundamental” como parte de las áreas humanas que debe cumplir la educación. Esta área la contiene cualquier sistema educativo; pero, la UNESCO le asignó la evaluación de nivel de vida de sectores sociales subdesarrollados, incluyendo los siguientes objetivos:

- “Desarrollo del pensamiento y de los medios de relación (leer y escribir, hablar y escuchar, calcular)”.
- “Desarrollo profesional (formación técnica y comercial elemental necesaria para el progreso económico)”.
- “Quehaceres domésticos (preparación de la comida, cuidado de los niños y los enfermos)”.
- “Desarrollo de los medios de expresión de la propia personalidad en artes y oficios”.

³ ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA PUBLISHERS. Enciclopedia Barsa. Tomo VI México: Encyclopaedia Britannica de Mexico, pp. 103-116

- “Educación sanitaria, por medio de la higiene personal y colectiva”.
- “Conocimiento y comprensión del ambiente humano (organización económica y social, leyes y gobierno)”.
- “Conocimiento y comprensión del ambiente físico y de los procesos naturales” (ecología).
- “Conocimiento de otras partes del mundo, de sus habitantes y su cultura.”
- “Desarrollo de las cualidades que capacitan al hombre para vivir en el mundo moderno (punto de vista personal, iniciativa, triunfo sobre el miedo y la superstición, simpatía y tolerancia)”.
- “Desarrollo moral y espiritual (fe en los ideales éticos y adquisición del hábito de proceder con arreglo a ellos, con la obligación de someter a examen las conductas tradicionales y modificarlas según lo requieran las nuevas circunstancias)”.⁴

Estos objetivos muestran mayor profundidad en las bases educativas que todos los individuos de cualquier sociedad debe aprehender para desenvolverse en el ámbito personal y profesional con sus facultades humanas.

2.1.1. Dificultades de aprendizaje (DA)

Es muy común observar que a algunas personas se les dificulta ciertas materias, siendo muy buenos en otras. A este fenómeno se le atribuye como una dificultad de aprendizaje ya que no logró captar el contenido. Según la teoría de Howard Gardner, la inteligencia se subdivide en ocho ramas que cubren los conocimientos humanos. Estos son: la inteligencia lingüística, la inteligencia lógico-matemática, la inteligencia corporal kinestésica, la inteligencia musical, la inteligencia espacial, la inteligencia naturalista, la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal. Esto tiene sentido al notar que un genio matemático nunca va a igualar a un genio artístico, o de ser así, no podrá competir contra un genio en alguna otra disciplina.

ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA PUBLISHERS. Enciclopedia Barsa. Tomo VI México: Encyclopaedia Britannica de Mexico, pp. 103-116

Todos desarrollan de distinta forma cada una de estas áreas, lo que explica la diferencia entre la dificultad de una materia para una persona y la otra.

También se define a la dificultad de aprendizaje como la discrepancia entre la inteligencia y las notas académicas. En estos casos solo existen dos explicaciones:

- a) El niño tiene algún problema en los procesos de aprendizaje, como pérdida de atención, poca memoria o le dificulta la comprensión de lecturas, símbolos y otros; o ,
- b) El tipo de aprendizaje en el que se basa el sistema educativo no corresponde a la forma especial de aprendizaje del niño.

Esto constituiría un problema en la formación integral del individuo, donde la educación deja de cumplir su función. En países más desarrollados a los niños que tienen algún tipo de dificultad de aprendizaje se les asignan clases de refuerzos, donde se practican distintas formas de aprendizaje dependiendo de las capacidades del niño. Aunque en Guatemala también existen tutorías extraordinarias, pocas personas se imaginan el verdadero porqué de las dificultades y marginando al estudiante de haragán. En lugar de ello deberían analizar la situación y determinar qué es mejor para el niño.

2.1.2. Educación en Municipio de Santa Catarina Pinula

Según el censo del 2002, en Santa Catarina Pinula hay 63, 767 habitantes. Según la municipalidad de este municipio, para finales del 2011 únicamente el 2.9% de la gente es analfabeta. Esto denota el desarrollo en este municipio, además de estar ubicada en la dirección en la que la Ciudad de Guatemala se extiende con mejores infraestructuras. En las zonas más cercanas (zona 10, 15, 16, entre otras) se encuentran la mayoría de colegios privados y universidades del país. Sin contar, las monumentales construcciones que se efectúan actualmente en el municipio vecino de Fraijanes. Esto ocasiona una gran responsabilidad en los habitantes de estas áreas, ya que las futuras generaciones se verán afectadas por el desarrollo educativo y profesional de los mismos.

Para optimizar el proceso de educación y preparación de los ciudadanos, es de suma importancia que se aproveche al máximo las capacidades de cada individuo, otorgándole las herramientas y ayudas necesarias.

La concentración de instituciones educativas privadas en la Ciudad de Guatemala determina el alto índice de población en la misma, en contraste con el pobre desempeño del sistema educativo del sector público, el sector privado opta por la educación privada, bilingüe o trilingüe, con sistemas de educación internacionales y técnicas de aprendizaje no tradicionales. Sin embargo, la ignorancia del tema del óptimo aprendizaje y el tratamiento especial de los problemas de aprendizaje, han ocasionado que muchos colegios de este sector no tomen en cuenta las técnicas adecuadas para tratar dichos problemas.

La falta de conocimientos generales sobre el tema perjudican al estudiante, quien no logra adaptarse al sistema educativo y, que además, no recibe ayuda especial. Constantemente se le cataloga como haragán y crece con un sentimiento de fracaso y rechazo. Esto repercute en su autoestima y en el peor de los casos llega a desarrollar dislexia.

2.2. TEMAS RELACIONADOS

Los principales materiales de apoyo que involucran a padres y maestros son de tipo editorial. Ya que la información es extensa para que una persona se involucre por completo en el tema, vuelven a un libro corto o un folleto el material indicado para desarrollar los temas y hasta ejercicios a practicar. Existen ejemplos en Guatemala de materiales similares pero son de pobre difusión, lo que refleja de nuevo la falta de interés en el tema.

2.2.1 “Veo y Aprendo”

Este proyecto corresponde a la tesis titulada “MATERIAL DIDÁCTICO PARA EJERCITAR LA PERCEPCIÓN VISUAL EN NIÑOS DE PRIMERO PRIMARIA CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE”, desarrollada por Gloria Karina Arrecis Revolorio, ex alumna de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad del Istmo. En cuya tesis propone un material didáctico para padres y maestros y otro material dirigido a los alumnos. La finalidad es estimular a los niños para evitar que desarrollen dificultades de aprendizaje.

Figura N. 1

Logo “Veoy Aprendo”

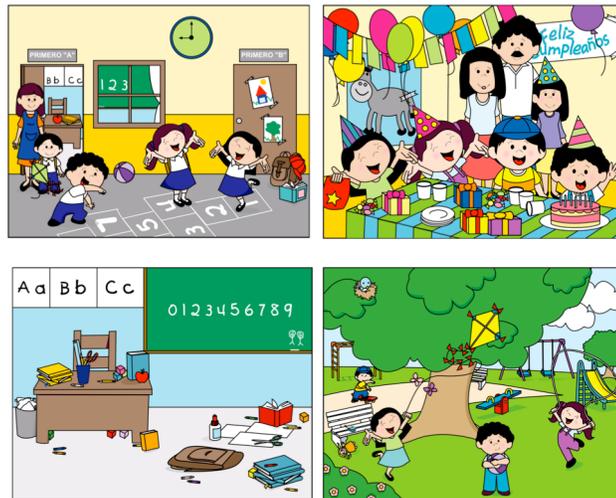


Fuente: Disponible en: <http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2007/17745.pdf> [consulta: 13/04/2014]

Éste es el logo que identifica a la serie de material didáctico de “Veoy Aprendo”, junto al personaje principal. Es importante recalcar la riqueza de colores y fácil lecturabilidad, sin obviar un estilo juguetón y dinámico.

Figura N. 2

Ilustraciones Infantiles



Fuente: Disponible en: <http://glifos.unis.edu.gt> [consulta: 13/04/2014]

Otra parte importante del proyecto son las ilustraciones como punto de suma importancia para la atención de los alumnos y como facilitador de comunicación.

Figura N. 3

Portada “Guía del Maestro”



Fuente: Disponible en: <http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2007/17745.pdf> [consulta: 13/04/2014]

En la gráfica anterior se puede ver la portada y contra portada final del material didáctico propuesto para resolver dicho problema. Como se mencionó antes, una solución muy eficiente es un folleto. Éste material didáctico, por ejemplo, consta de 45 páginas de información guiada a padres y maestros.

Figura N. 4

Portada 2 “Libro de actividades”



Fuente: Disponible en: <http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2007/17745.pdf> [consulta: 13/04/2014]

En este otro material se encuentran actividades guiadas a los niños. Una serie de ejercicios recomendados por expertos y con un aspecto gráfico que cautive a los

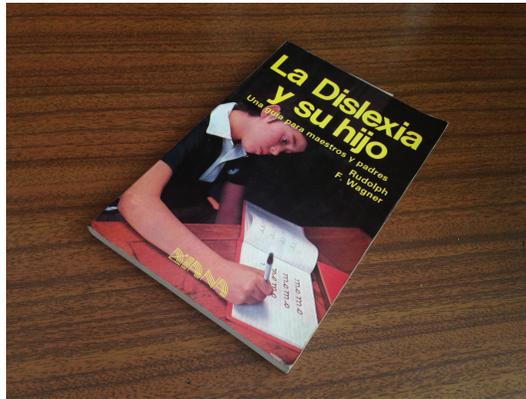
pequeños. Hay ejercicios de reordenar figuras, dibujar, seguir patrones, identificar letras y palabras, entre otros⁵.

2.2.2 “La Dislexia y su Hijo”

Este es el título de un libro guiado a padres de familia primordialmente donde se explica cómo pasar a la acción cuando un hijo tiene dislexia. “Una guía para maestros y padres” es el subtítulo que Rudolph F. Wagner, el autor, le asignó. En más de 150 páginas el autor resalta la forma en la que un padre o maestro puede identificar problemas de aprendizaje y síntomas de dislexia. También informa acerca de ejercicios que pueden ayudar al estudiante a tratar el problema. El autor reconoce que este es un medio con varias limitaciones y que la única forma de solucionar los problemas por completo es acudiendo aun experto. Sin embargo, el primer paso es el más duro de dar, y esta guía permite tener accesibilidad instantánea para iniciar una terapia efectiva y económica.

Fotografía N. 1

La Dislexia y su hijo



Fuente: Propia

En este material se exponen las bases de lo que se debe llevar a cabo cuando empiezan a haber síntomas de dislexia y cómo se puede tratar las dificultades de aprendizaje en casa. Siempre se recalca que se debe acudir con un experto.

⁵ ARRECIS, Gloria Karina. Material Didáctico para ejercitar la percepción visual en niños de primero primaria con Problemas de Aprendizaje. Tesis inédita, Universidad del Istmo, Guatemala, 2007. p. 170

2.2.3 “Dislexia, Lexdisia, Lixdesia”.

Este proyecto, realizado en 2009 por la alumna de Maestría de Educación Educativa de la Universidad Panamericana, Francelina Elizabeth Orantes Sazo corresponde al nombre de tesis “HERRAMIENTAS DE LECTO-ESCRITURA PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE DISLEXIA”. El mismo trata temas sobre la dislexia, los factores que causan la misma y la forma en la que los maestros deben tratar este problema.

Figura N. 5



Fuente: Disponible en: <http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2007/17745.pdf> [consulta: 16/04/2014]

La resolución gráfica de este proyecto está dirigido a padres de familia y maestros y esta comprendido por 90 paginas. El proyecto no fue realizado por un diseñador experto, por lo que funcionalmente tiene muchas fallas.

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. METODO DEDUCTIVO

Es un método científico que considera que la conclusión está implícita en las premisas. Por lo tanto, supone que las conclusiones sigue necesariamente a las premisas: si el razonamiento deductivo es válido y las premisas son verdaderas, la conclusión solo puede ser verdadera.

Este método es el propio de la lógica y sigue un razonamiento de lo general a lo particular. presenta conceptos, principios o definiciones o afirmaciones de las que se van extrayendo conclusiones y consecuencias.⁶

3.2. POBLACIÓN

3.2.1. Población I (Psicólogos)

La psicología es la profesión dedicada al estudio de los procesos mentales y el comportamiento humano. La psicología también trata temas de nuestro interés como el funcionamiento de la inteligencia, el aprendizaje y la forma de aprendizaje, la forma en la que perjudica una mala formación en el individuo. Sus conocimientos ayudaran a entender los procesos químicos y físicos en el cerebro de un joven con dificultades de aprendizaje y las posibles soluciones. Se estimó un total de 1,906 psicólogos que puedan aportar directamente con el tema.⁷

Tabla N. 1

Alumnos de Psicología en la Ciudad de Guatemala

	Alumnos de Psicología en la ciudad de Guatemala					
	USAC	URL	UDV	UFM	UMG	Total
Graduados	1,250	570	54	30	2	1,906

Fuente: AGUILAR, Guido. La Psicología en Guatemala. Tesis inédita, Guatemala: Universidad Francisco Marroquín, 2004. p. 193

⁶ Método Educativo. en línea Definición de. Disponible en: <http://definicion.de/metodo-deductivo/> . [consulta: 28/04/2014]

⁷ AGUILAR, Guido. La Psicología en Guatemala. Tesis inédita, Guatemala: Universidad Francisco Marroquín, 2004. p. 193

3.2.2. Población II (Maestros)

Son las personas encargadas de la edición directamente con el individuo. En Guatemala no es necesario alcanzar un gran nivel de educación para obtener título de maestro. Siendo los maestros las personalidades encargadas del aprendizaje más cercanas al individuo es indispensable escuchar su opinión del tema. Para recopilar una buena cantidad de información se encuestará a 30 maestros de educación media en el Colegio Bethania.

3.2.3. Población III (Niños)

Esta población es el grupo objetivo de la investigación, siendo los principales afectados de la falta de interés de los problemas de aprendizaje. Se espera reafirmar los datos sobre la cantidad de individuos con este tipo de problemas. También verificar los síntomas de lo mismo. Por la importancia de la información a recabar se encuestarán 138 niños que asisten al Colegio Bethania entre los años de Primero Primaria y Cuarto Primaria.

3.3. MUESTRA

3.3.1. Muestra de la Población I

Según la tabla estadística de Foundations of Social Research para el cálculo de la muestra representativa, el porcentaje a aplicar en el número de Población I (Psicólogos) es del 100% (3 personas).

3.3.2. Muestra de la Población II

Según la tabla estadística de Foundations of Social Research para el cálculo de la muestra representativa, el porcentaje a aplicar en el número de Población III (Maestros) es del 100% (30 personas).

3.3.3. Muestra de la Población III

Según la tabla estadística de Foundations of Social Research para el cálculo de la muestra representativa, el porcentaje a aplicar en el número de Población IV (niños) es del 72% (100 personas).

4. INSTRUMENTOS

4.1. POBLACIONES

4.1.1. Instrumento 1: Población I (Psicólogos)

A continuación, se le presentarán una serie de preguntas relacionadas con la tesis Problemas de Aprendizaje de Lectura. Las respuestas serán utilizadas como valiosa fuente de información con finalidades académicas.

1. ¿Cómo afectan los problemas de aprendizaje al individuo?
2. ¿Qué factores llevan al individuo a tener problemas de aprendizaje?
3. ¿Qué soluciones se pueden encontrar en Guatemala para dichos problemas?
4. ¿Qué experiencia ha tenido con este tipo de pacientes?
5. ¿Qué procedimiento se efectúa para tratar este problema?

4.1.2. Instrumento 2: Población II (Maestros)

La presente encuesta servirá como fuente de información para la investigación sobre los problemas de aprendizaje de lectura en niños, correspondiente a la Universidad del Istmo.

1. ¿Cuántos años lleva impartiendo clases?
 - a) 1-5
 - b) 7-10
 - c) 10 o más
2. ¿Sabe qué son los problemas de aprendizaje y cómo identificarlos?
 - a) Sí sé qué son, mas no sé identificarlos
 - b) No sé qué son
 - c) Sí se qué son y sí sé identificarlos

3. ¿Sabe qué tan frecuentes son este tipo de problemas?
 - a) 20% de los alumnos
 - b) 40% de los alumnos
 - c) 60% de los alumnos
 - d) 80% de los alumnos
 - e) No sé
4. ¿Sabe qué se debe hacer en caso de que a un alumno se le dificulte el aprendizaje?
 - a) Sí
 - b) No
5. Si ha tenido alguna experiencia con algún alumno con problemas de aprendizaje, cuente de forma breve su experiencia en la parte posterior de la hoja.
6. Describa cómo diseña sus exámenes (preguntas directas, verdadero y falso, desarrollo de temas, etcétera) en la parte posterior de la hoja.
7. Describa la estructura o el sistema educativo que utiliza en su cátedra (resumir el libro para presentarles las ideas principales a los alumnos, dejar lecturas para que al día siguiente se discuta sobre el tema, exponer la teoría para dejar tareas más prácticas, hacer la clase lo más dinámica posible, etcétera.) en la parte posterior de la hoja.

4.1.3. Instrumento 3: Población III (Alumnos)

Responde sí o no a las Preguntas.

1. ¿Te gusta leer?
2. ¿Tienes problemas al leer?
3. ¿Tu maestro o maestra te ayuda cuando no entiendes una lectura?

4. ¿Te gustaría recibir más clases donde puedas leer?

4.2. PROCEDIMIENTO

Por medio de entrevistas se recabará información de un total de cuatro expertos. Dos Pedagogos y dos psicólogos entrevistados por teléfono o en persona, según se de el caso. Dichas entrevistas se han de realizar antes del día 24 del mes de marzo.

Posteriormente, después de analizar las entrevistas y enriquecer las encuestas a afectados, se realizaran las mismas durante la primer semana de abril. Se encuestará a un total de 10 maestros, empleados del colegio colaborador. Durante la misma visita se encuestará a un estimado de 30 a 90 estudiantes de Primero Primaria a Cuarto Primaria.

4.3. ANÁLISIS DE DATOS

4.3.1. Población I (Psicólogos)

1. ¿Cómo afectan los problemas de aprendizaje al individuo?

- Los problemas de aprendizaje pueden causar que una persona tenga problemas aprendiendo y utilizando algunas destrezas; estos problemas se hacen evidentes en los primeros años del periodo escolar, y varían de una persona a otra. Por esta razón, es importante que las personas que tienen mayor contacto con los niños, (maestros, doctores y familia) puedan detectar temprano dichos problemas. Los expertos comparten que un niño con problemas de aprendizaje se ve afectado no solo en el área escolar, sino también en el área familiar, social y emocional. Lo que repercute en considerablemente en el desarrollo futuro del sujeto.

De esta forma se observa que los efectos principales se ven en el área académica; pero, que al transcurrir los años se afecta en su autoestima y en el interés de aprender, volviéndose cada vez más difícil comprender nuevos conceptos. Esto ayudará a determinar los problemas que los individuos están sufriendo y no enfocarse únicamente en lo académico.

2. ¿Qué factores llevan al individuo a tener problemas de aprendizaje?

- Es importante que se sepa, que en muchos casos se desconoce las causas de los problemas de aprendizaje, sin embargo, los expertos opinan que son resultado de alguna anomalía en la estructura y funcionamiento del cerebro. Los factores que pueden afectar o influenciar en estas anomalías son:
 - o Herencia o genética
 - o Problemas durante el embarazo o parto
 - o Problemas después del nacimiento (lesiones de la cabeza, malnutrición, envenenamiento por plomo, etc.)

Esto determina que los problemas de aprendizaje se pueden diagnosticar por genética o por medio de encefalogramas, aunque esto nunca es definitivo de si el individuo tiene o no dichos problemas. En todo caso, se confirma la idea de que los problemas de aprendizaje son muy comunes.

3. ¿Qué soluciones se pueden encontrar en Guatemala para dichos problemas?

- Primero que nada la capacitación a instituciones educativas, familiares y médicos, para la pronta detección de un niño que presenta problemas de aprendizaje.
- Una vez detectado el problema, se trabaja con un manejo educativo eficaz, y un trabajo en conjunto de médicos, psicólogos, maestros y padres de familia.
- Utilizar las estrategias propuestas en la pregunta número 5

Los expertos determinan como parte de la solución tres pasos que consisten en informar a las personas, detectar el problema y tratarlo. Cuando el problema es identificado es muy fácil seguir con el procedimiento; pero, en la mayoría de los casos este primer paso nunca se llega a dar.

4. ¿Qué experiencia ha tenido con este tipo de pacientes?

- La experiencia con niños con problemas de aprendizaje es muy gratificante debido a los resultados positivos obtenidos en el proceso. Por esta razón, decidí especializarme en dicha área de la psicología.

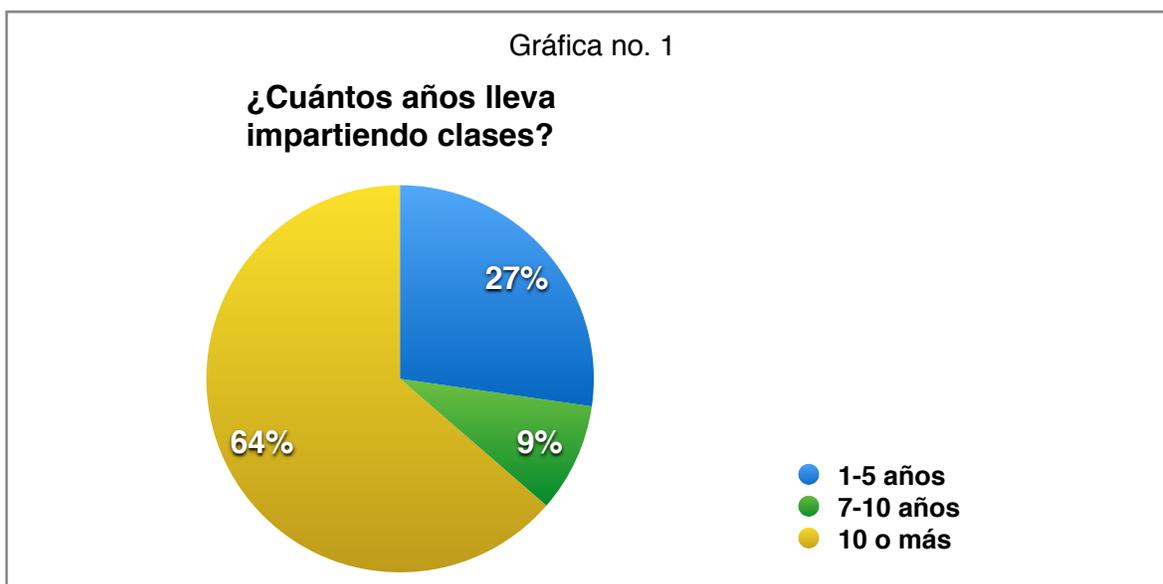
Según los expertos, durante el proceso de nivelación de el individuo es muy gratificante ya que se pueden obtener muy buenos resultados. Lo difícil es que los tutores identifiquen el problema.

5. ¿Qué procedimiento se efectúa para tratar este problema?

- Estrategias para ayudar en los problemas de aprendizaje:
 - o Aprovechar las fortalezas del estudiante.
 - o Programa estructurado con expectativas claras.
 - o Frases cortas y vocabulario simple.
 - o Ambiente de apoyo.
 - o Flexibilidad en procedimientos de clase.

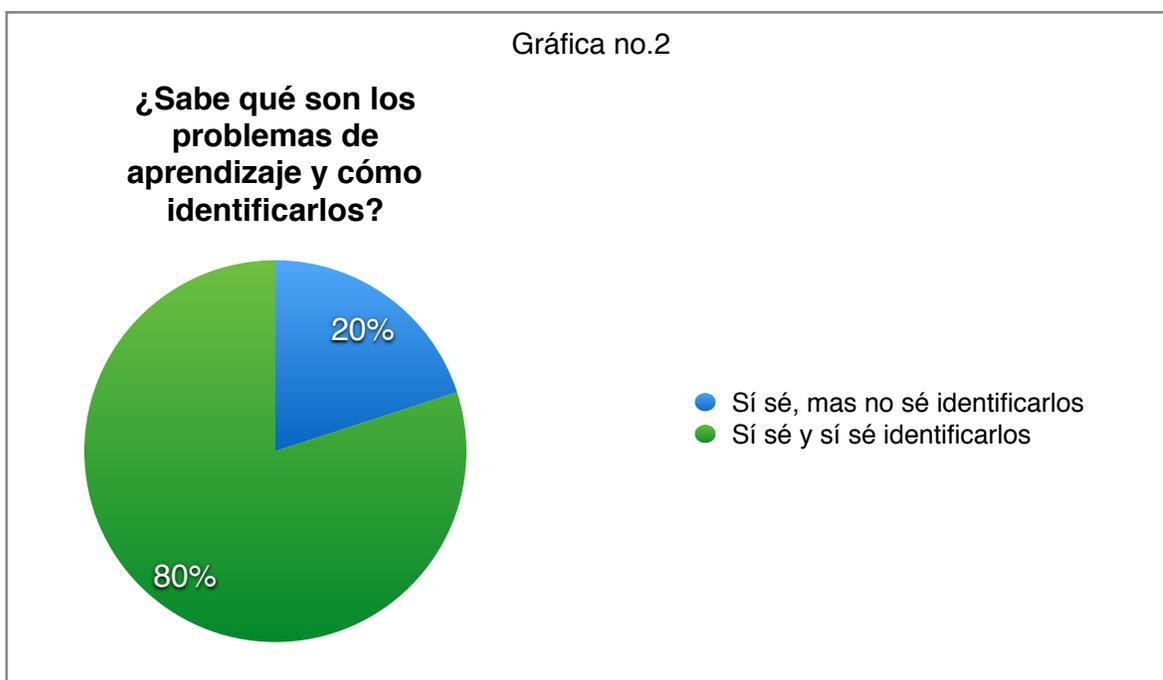
En muchos colegios se ha perdido la atención personalizada hacia los niños, por lo que se puede observar que las tácticas a efectuar se basan en comprender el nivel educativo del alumno y la rapidez con la que aprende. De esta forma se le otorga servicio personalizado adaptado a sus capacidades y gradualmente evolucionar hasta llegar a nivelarlo.

4.3.2. Población II (Maestros)



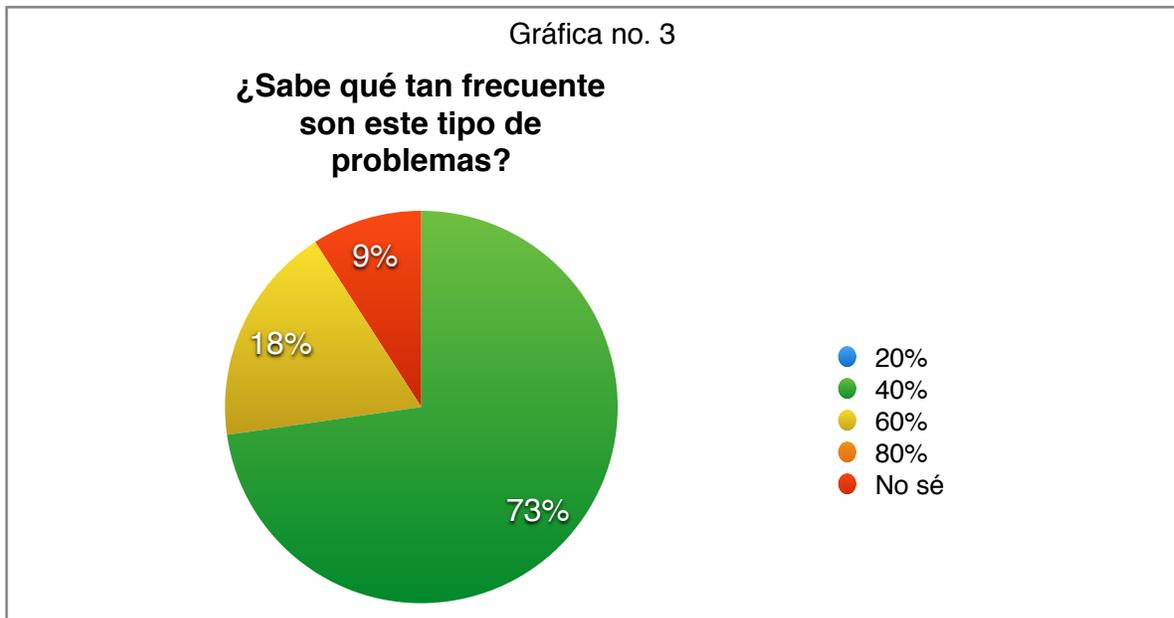
Fuente: Propia.

La mayoría de los maestros que respondieron la encuesta tienen una buena experiencia en el ámbito de la educación, por lo que las siguientes respuestas tienen mucha validez.



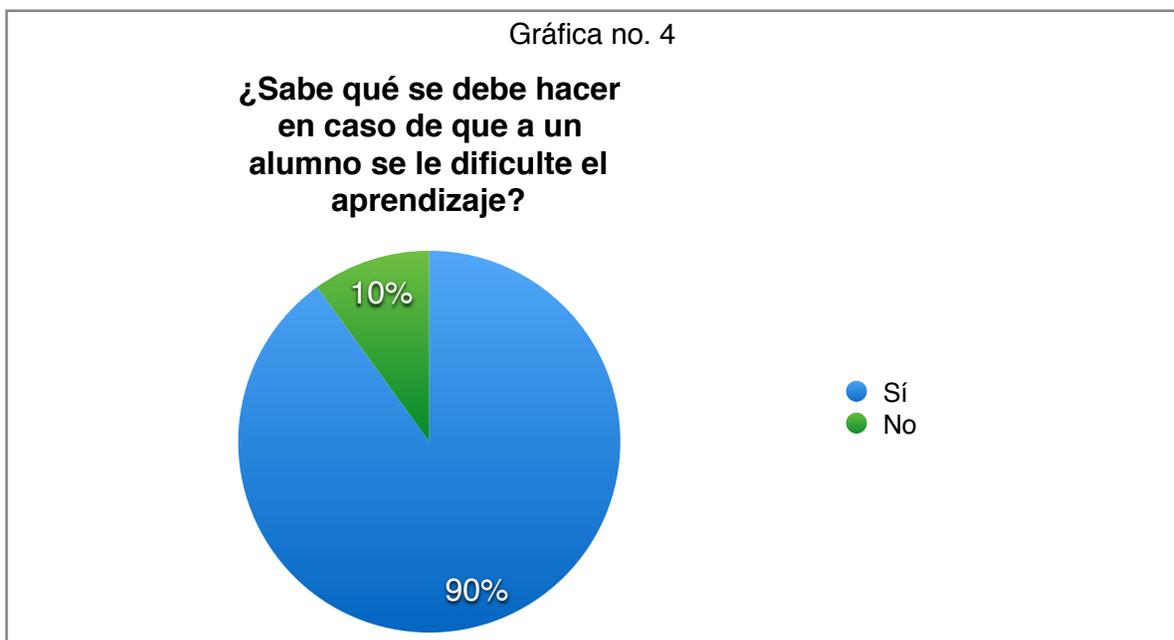
Fuente: Propia.

Los maestros con mayor experiencia aseguran saber acerca de los problemas de aprendizaje. Mientras que quienes no llevan muchos años impartiendo clases no podrían identificar los casos.



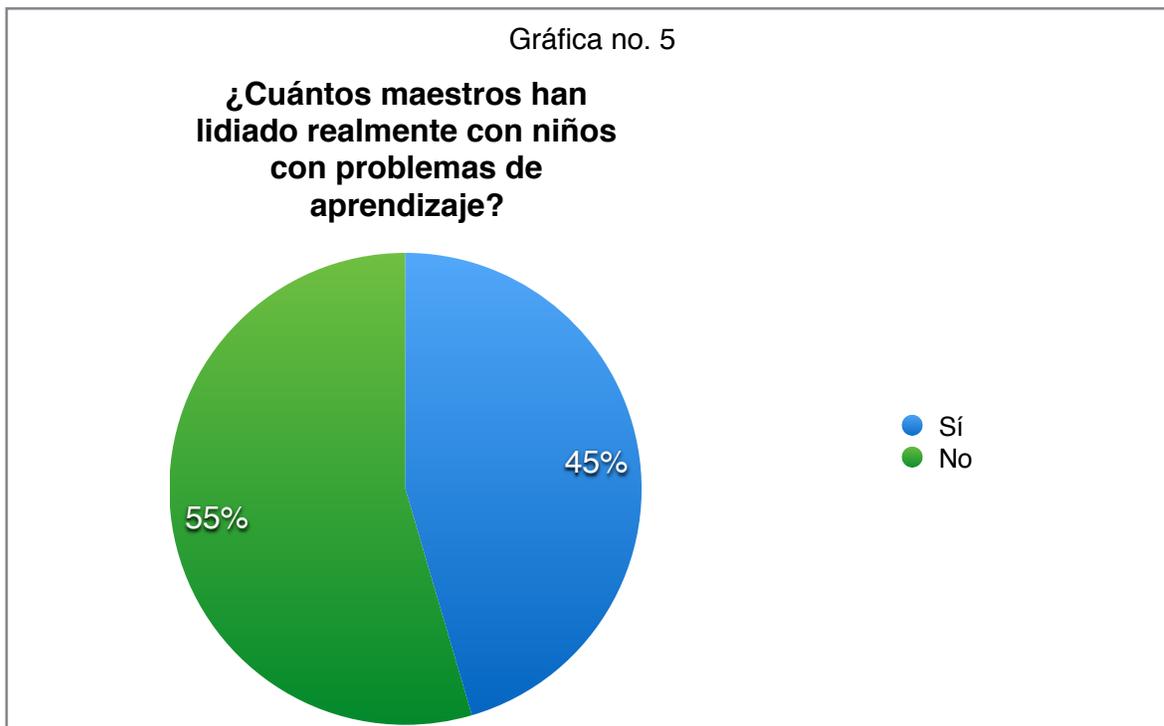
Fuente: Propia.

Los encuestados se basaron en sus experiencias para lograr calcular un porcentaje tentativo de alumnos con problemas de aprendizaje. Con certeza se sabe que son de suma frecuencia.



Fuente: Propia.

Los maestros dicen poder confrontar este tipo de problemáticas y la mayoría, como se puede observar en las preguntas posteriores, han llevado casos similares.



Fuente: Propia.

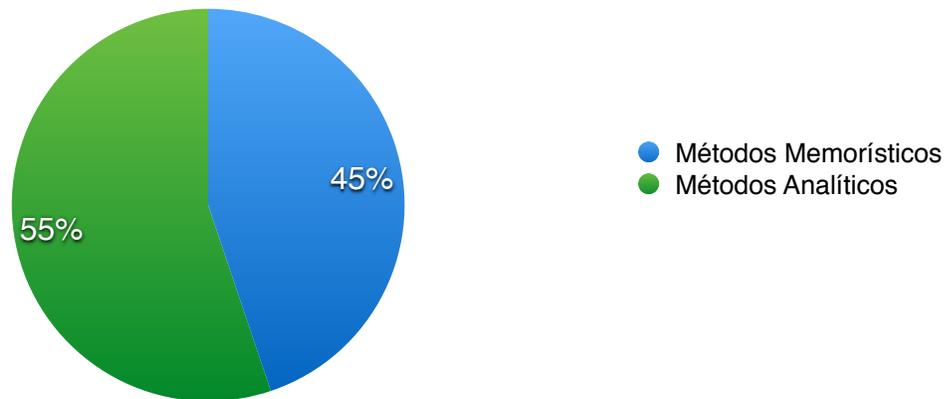
Aunque anteriormente se observó que la mayoría de los maestros aseguran tener basto conocimiento sobre el tema, menos de la mitad han logrado detectar y dar seguimiento a dicho problema de aprendizaje en alumnos.

De esta misma pregunta se logró rescatar un listado de formas en las que los maestros pueden ayudar al alumno:

- Tutorías y repasos.
- Contar con un Departamento de Psicología.
- Evaluaciones orales.
- Cursos con atención personalizada.
- Adecuar textos a las necesidades del alumnos.
- Fortalecer habilidades motrices finas.
- Buscar ayuda especializada.

Gráfica no. 6

**Describe cómo diseña
sus exámenes.**

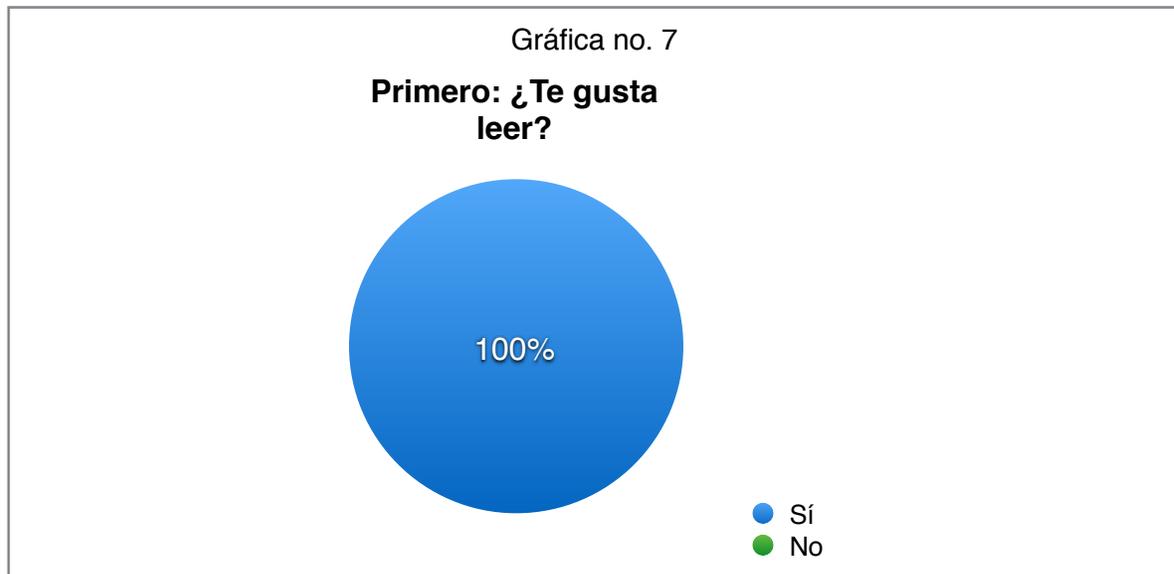


Fuente propia.

Los métodos memorísticos son bastante utilizados por su fácil aplicación, sin embargo, se debe tomar en cuenta que es un método obsoleto que únicamente es útil para recordación de mediano o corto plazo. Cuando es bien utilizado puede dar buenos frutos.

4.3.3. Población III (Niños)

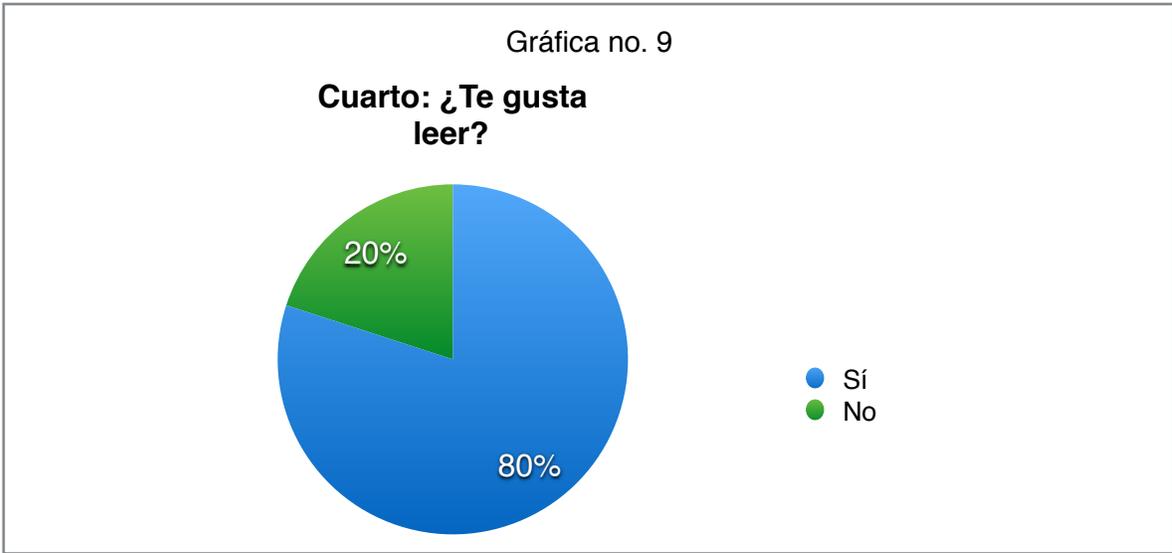
Se encuestaron a niñas y niños de Primero, Tercero y Cuarto Primaria con el objetivo de observar la evolución de los problemas de aprendizaje.



Fuente: Propia.

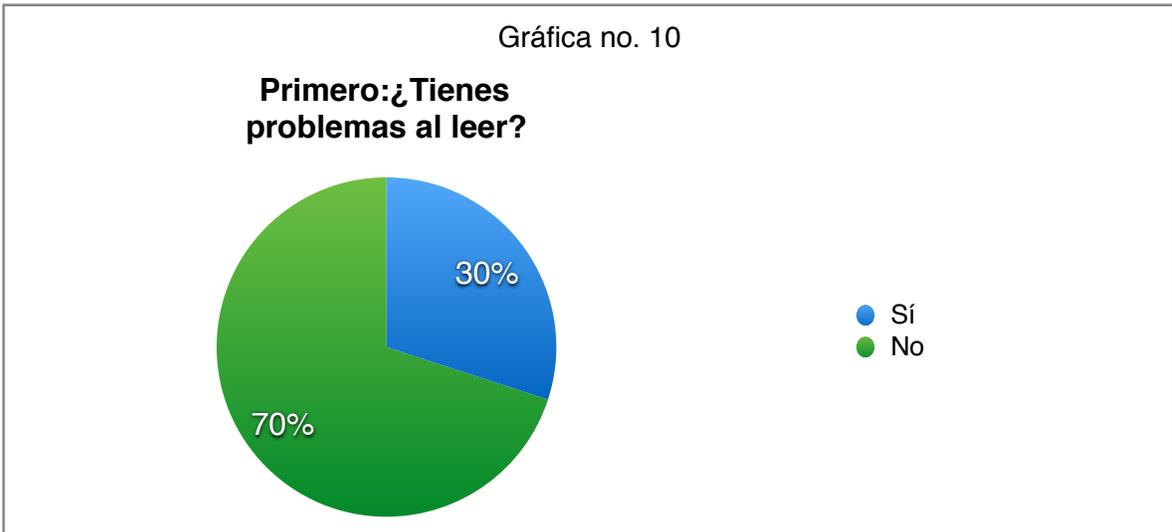


Fuente: Propia.

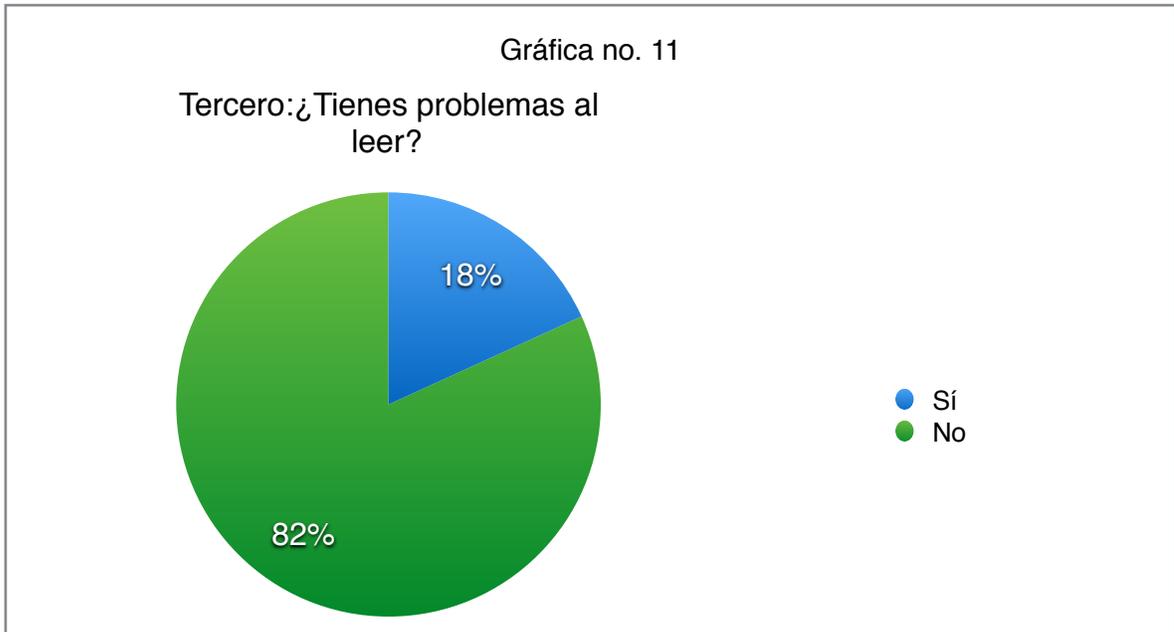


Fuente: Propia.

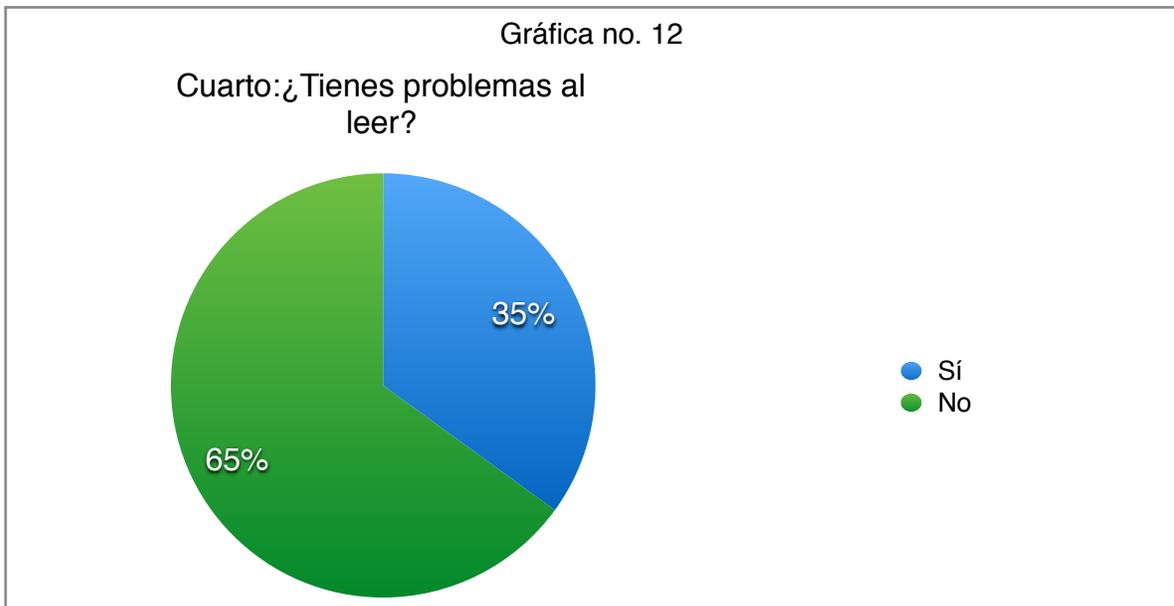
En los primeros años en los que los alumnos inician a aprender a leer se ven entusiasmados por ello; pero, posteriormente empiezan a desanimarse o lo perciben como algo repetitivo y tedioso.



Fuente: Propia.



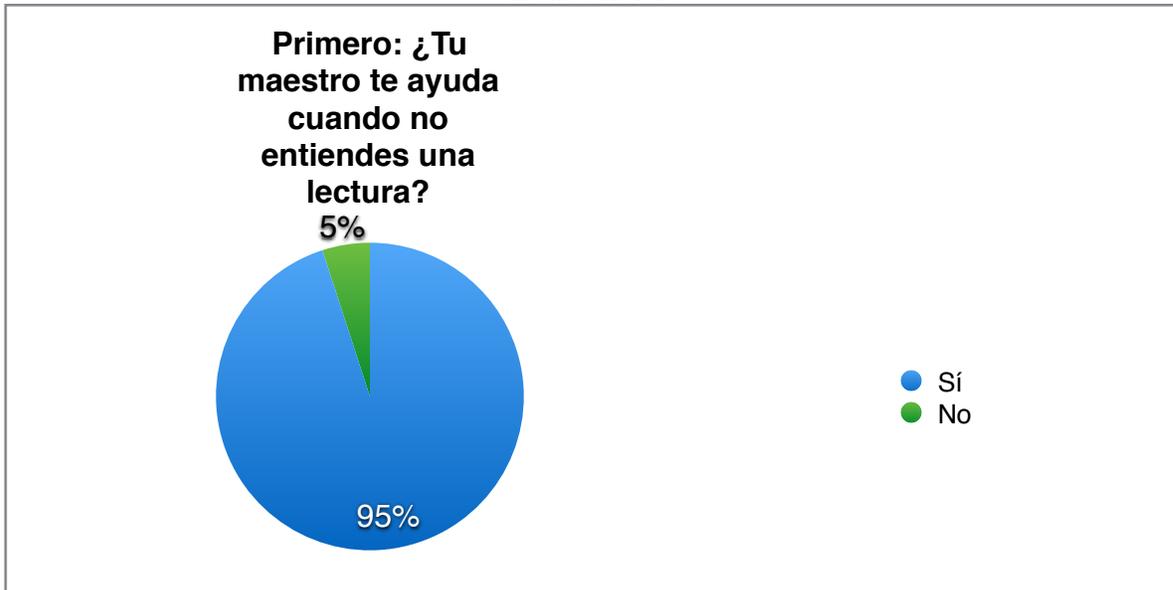
Fuente: Propia.



Fuente: Propia.

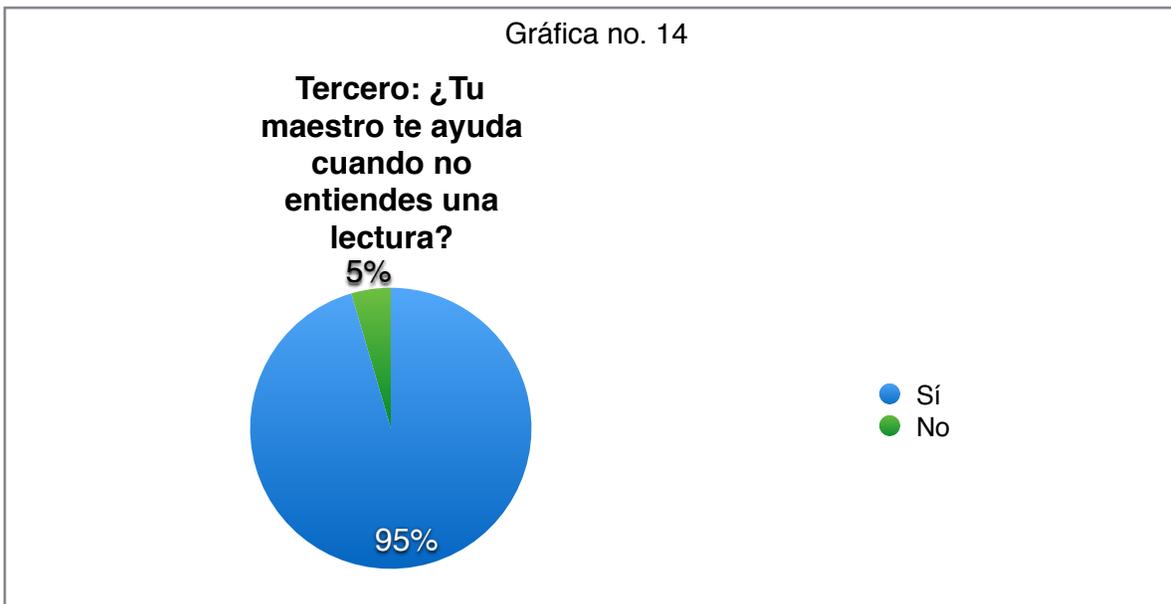
En estas gráficas se evidencia el problema al observar que un número de alumnos con problemas en Primero Primaria es normal, aumenta considerablemente en Cuarto Primaria. Esto se puede deber a la falta de interés que se ha perdido por parte del alumno y del maestro.

Gráfica no. 13



Fuente: Propia.

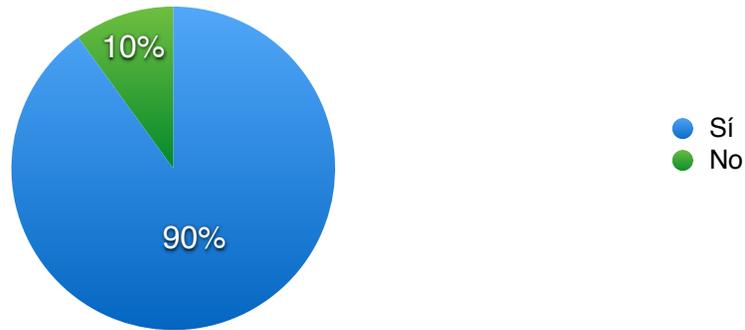
Gráfica no. 14



Fuente: Propia.

Gráfica no. 15

Cuarto: ¿Tu maestro te ayuda cuando no entiendes una lectura?

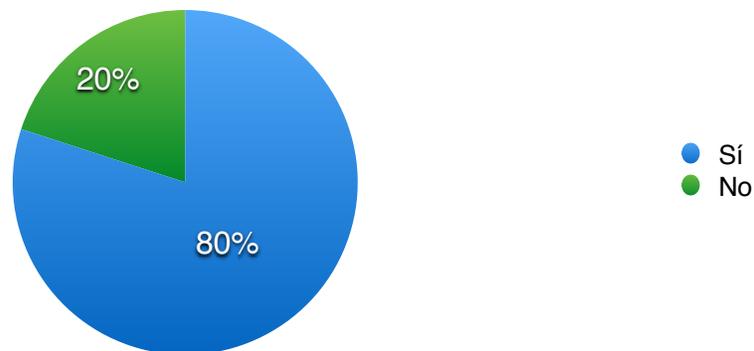


Fuente: Propia.

Aunque no existe una gran diferencia, se observa otro punto a tomar en cuenta. Los maestros dejan de poner atención en ciertas áreas para enfocarse en otras cuando los alumnos crecen.

Gráfica no.16

Primero: ¿Te gustaría recibir más clases para leer?



Fuente: Propia.

Gráfica no.17

Tercero: ¿Te gustaría recibir más clases para leer?



Fuente: Propia.

Gráfica no.18

Cuarto: ¿Te gustaría recibir más clases para leer?



Fuente: Propia.

Los alumnos comparten la idea que es de suma importancia aprender a leer y que requieren de más clases para mejorar.

5. ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

5.1. PROBLEMA DE DISEÑO

Se logró clarificar que los alumnos de primero a cuarto primaria gustan de materias relacionadas con la lectura, sin embargo, los problemas de aprendizaje relacionados con la lectura son muy comunes. Estas dificultades de aprendizaje pueden repercutir en la vida académica del individuo, por ende en su futuro profesional. En las escuelas el proceso de educación es poco flexible lo que dificulta el aprendizaje personal de los niños.

La Escuela Rural Mixta No. 814 Puerta Parada no cuenta con el personal capacitado para detectar problemas de aprendizaje de lectura. Además, que el material educativo y libros de lectura no están actualizados, por lo que no despierta el interés en los alumnos. A pesar que tienen en las instalaciones un laboratorio de computación, no aprovechan dicha tecnología para reforzar la lectura.

Por lo tanto, se identificó que el problema de diseño es que los profesores no tienen los conocimientos necesarios para identificar o tratar problemas de aprendizaje. Por otro lado, los padres de familia no están informados de este tema y pueden afectar el autoestima del niño.

5.2. OBJETIVOS DE DISEÑO

- Elaborar material informativo dirigido a padres de familia, maestros y tutores para informar a cerca de Problemas de Aprendizaje en lectura, sus consecuencias a largo plazo y la detección de sus síntomas en estudiantes.
- Diseñar un juego didáctico para los niños con Problemas de Aprendizaje de lectura, como un material de apoyo para su aprendizaje.

5.3. GRUPO OBJETIVO

5.3.1. Descripción demográfica

El material informativo se dirigirá a padres de familia y maestros de primaria en escuelas. Las edades de los padres de familia radica entre 25 y 35 años, tienen uno o más hijos entre 5 y 10 años. Pertenecen al nivel socioeconómico C- y D con ingresos entre GTQ 6,100 a GTQ 2,500 mensuales⁸. Muchas de estas personas terminaron su educación a nivel primario. Algunos desistieron durante su educación secundaria para iniciar a trabajar. Como la mayoría de guatemaltecos, estas personas son cristianas, aunque pertenezcan a diferentes grupos religiosos. Estas personas obtuvieron su vivienda por herencia familiar o provienen de otras aldeas cercanas. Se establecieron en la zona denominada Puerta Parada. Muchos buscan establecer negocios en su casa, tal como tiendas de barrio, herrerías, venta de ropa, carnicerías, panaderías entre otros. Otros miembros de la familia buscan trabajar para otros comercios o instituciones. De ser necesario, las personas se transportan en camioneta pública a la capital. También puede ser el caso que exista uno a más vehículos en la familia. La mayoría de estas personas utilizan celulares de gama baja y media, con fines específicos de comunicación. En las casas cuentan con un mínimo de electrodomésticos, tales como televisión, radio o equipo de sonido, microondas, licuadora, entre otros.

5.3.2. Descripción antropológica

Los padres de familia que optan por una educación pública para sus hijos es debido a la falta de recursos monetarios, sin embargo, saben que la educación es un aspecto importante para el crecimiento de sus hijos. Las escuelas de esta zona tienen muy buena reputación por su organización, seguridad, calidad e infraestructura. Estas personas viven en pequeñas comunidades donde las personas se conocen. Eventualmente organizan fiestas ya sea para fechas especiales o eventos importantes en las vidas de las personas. Para festejar organizan reuniones en las cocheras o hasta jaripeos. Los fines de semana normalmente lo aprovechan para estar en su casa con su familia. Los niños tienen la oportunidad de salir a jugar a los alrededores. Aunque no

⁸Fuente: prodatos.com

existen parques cercanos donde la gente pueda compartir, buscan la forma de acomodarse y realizar actividades. Ya que muchas personas tienen comercios propios, los fines de semana se ven consumidos por su trabajo.

5.3.3. Grupo objetivo secundario

5.3.3.1. Descripción demográfica

Por otro lado, el material didáctico se dirige a niños y niñas de 7 a 10 años de edad que empiezan a leer, por lo que cursan entre primero a cuarto primaria. A dichos niños se les dificulta el aprendizaje de la lectura, sin embargo, no sufren de síndromes avanzados. Pertenecen a un nivel socioeconómico C- D y viven en Santa Catarina Pinula. Muchos de estos niños van a la escuela caminando y sus horarios son matutinos.

5.3.3.2. Descripción antropológica

Los niños de este sector tienden a acudir a la escuela aunque posteriormente la abandone e al terminar la primaria. Debido a su nivel socioeconómico, una parte de su tiempo los aprovechan para ayudar a la economía de la casa. Ayudan en atender el negocio de la familia o realizar encargos, sin embargo, no es un sector que salga a pedir limosna o que los niños sean explotados. Participan al igual que todos en la comunidad en las fiestas patrias y regionales.

5.4. CLIENTE

La Escuela Rural Mixta No. 814 se ubica en Puerta Parada, kilómetro 14.5 carretera a San Salvador. Sus instalaciones son utilizadas por la mañana para la educación de niños de primaria y pre primaria. Por la tarde, educan a estudiantes de secundaria. Dicha institución pertenece al programa del Ministerio de Educación y se administra bajo su cargo.

5.4.1. Misión:

Somos un equipo de trabajo que vela por la educación de calidad y la formación de valores propiciando un ambiente agradable donde niños y niñas participen libre y espontáneamente.

5.4.2. Visión:

Ser una familia educativa con calidad, valores e integración, al servicio de la comunidad Pinulteca, dispuesta al cambio, con niños y niñas positivos (as), productivos (as) capaces de superar cualquier situación que le presente su realidad cotidiana.

5.4.3. Identidad gráfica

Aunque la identidad institucional de la Escuela Puerta Parada no cuenta con una estructura establecida, mantiene cierta paleta de colores y un escudo institucional, los cuales se aplican a su bandera institucional.

Fotografía N. 2
Escudo Institucional



Fuente: Propia

5.4.4. Posicionamiento

Las escuelas en Guatemala, se localizan por sectores de forma que den a basto a la comunidad que sirven. En el caso de la Escuela de Puerta Parada, la escuela más cercana es la Escuela Rural Mixta No. 815 Don Justo, ubicada en el kilómetro 17 en carretera a San Salvador. También se encuentra la Escuela Rural Mixta No. 813 en Carretera a Muxbal. Esto indica que el posicionamiento es específico para los ciudadanos que habitan en los alrededores.

5.4.5. Recursos financieros

La Escuela Puerta Parada pertenece al programa de educación del Estado y es obligación del mismo designar un porcentaje de su presupuesto a dicho programa. Los padres de familia no realizan ningún pago monetario. Y, casi no reciben ayuda de contribuyentes.

5.4.6. Área de cobertura

Por las mañanas asisten al rededor de 280 niños y niñas de la zona llamada Puerta Parada, la cual abarca desde el paso a desnivel del residencial Las Luces hasta finalizar centro comercial Condado Concepción.

5.5. PRESUPUESTO DE DISEÑO

5.5.1. Conceptualización

El proceso creativo utilizado en diseño gráfico se basa en una estructura establecida, la cual requiere de un concepto para resolver el problema descrito con anterioridad. Existen una gran variedad de técnicas creativas para desarrollar un concepto. Para el presente proyecto se utilizaron cuatro técnicas diferentes: lluvia de ideas, analogías, opuestos y relaciones forzadas. Dichas técnicas dieron como resultado cuatro conceptos creativos: "fábula de juego", "leer ilumina al mundo", "enmarcar el aprendizaje" y "cerrando la realidad inexperta".

Tras analizar los cuatro resultados se decidió utilizar "leer ilumina al mundo" para el desarrollo del proyecto. La decisión se tomó debido al grupo objetivo planteado con anterioridad. Este concepto permitirá relacionar de forma activa a los niños estudiantes, lo que comprometerá a sus padres. De igual forma los maestros tendrán incentivos para la elaboración de material de interés para los alumnos.

El concepto elegido integra tres conceptos importantes para el desarrollo del proyecto. La palabra "leer" integra al problema y al objetivo al que se quiere alcanzar. El concepto de "iluminar" se puede interpretar como el acto que realizan los maestros de enseñar nuevas cosas a los alumnos. También se puede interpretar de forma literal de volver visible o más claro un objeto por medio de la luz. Por último, "mundo" no sólo representa la Tierra, sino la forma en la que un niño percibe la realidad, con curiosidad e imaginación. También apoya la idea de un mundo en un juego.

El resto de conceptos no cumplían con las exigencias de identificar el ámbito del problema, el grupo objetivo y la resolución gráfica necesaria. Estas características se resumen en profundidad, amplitud y perennidad.

5.5.2. Descripción de la propuesta gráfica

El tipo de material gráfico se debe definir tomando en cuenta los objetivos que se quieren alcanzar y al grupo objetivo que se quiere alcanzar. Debido a estas variables, se definió que los materiales dirigidos a padres de familia y maestros deben ser de carácter informativo. Se debe informar en qué consiste los problemas de aprendizaje en lectura y su fácil detección por medio de un folleto. También es importante recalcar que los tutores del niño deben colaborar en su autoestima.

Por otro lado, es necesario material didáctico de apoyo dirigido para niños. Es cualquier tipo de material con el cual los docentes y alumnos pueden interactuar y así facilitar el aprendizaje. Algunos de los tipos de materiales son libros, juegos, carteles, videos y softwares.

Para mejorar los problemas de aprendizaje en lectura es importante fomentar el hábito de lectura tanto en los niños como en sus tutores. Se requiere material de persuasión, el cual recuerda la importancia de la lectura e incentiva a niños, padres y maestros a fortalecer el hábito de lectura.

5.5.3. Material informativo

1. Folleto: esta pieza debe resolver las principales preguntas que cualquier padre de familia o maestro puede tener acerca del tema. Se propone un folleto que debe incluir información básica de qué son los problemas de aprendizaje y las características que presenta un niño con dificultades de lectura. Otro punto de relevancia es el autoestima del niño, ya que estos problemas podría repercutir en la tensión que maneja en otras materias educativas.

5.5.4. Material didáctico

1. Cuentos cortos: parte del problema es que las escuelas no tienen la posibilidad de actualizar su material y que poseen los mismos cuentos, los cuales los niños deben repetir. Los cuentos deben tener temáticas de interés para los niños y a su vez dejar un mensaje positivo. Este material debe tener lecturabilidad para mejorar la fluidez con la que el alumno lee.

2. Calendario: el segundo es un calendario con actividades dirigido a padres de familia principalmente. Las actividades son para que los niños refuercen diariamente la lectura. De igual forma, este material puede ser utilizado por los niños con la finalidad que ellos se planteen las metas para continuar su lectura. De esta forma se integra a los padres como parte importante del aprendizaje de los niños y se le incentiva de una forma dinámica a los niños mientras obtienen el hábito de lectura.

5.5.5. Material persuasivo

1. Afiche: se requieren dos materiales de carácter persuasivo los cuales buscan recordar e incentivar tanto a niños como a padres y maestros el desarrollo educativo de los niños. El primer material es un afiche dirigido a niños y maestros.

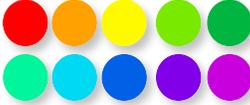
5.5.6. Descripción del mensaje

5.5.6.1. Contenido de texto

- ¿Qué son los problemas de aprendizaje?
- ¿Cómo afecta los problemas de aprendizaje de lectura en la educación del alumno?
- ¿Cómo detectar problemas de aprendizaje en lectura?
- Ejercicios para reforzar la lectura.
- Autoestima del niño.

5.5.6.2. Contenido gráfico

Elemento gráfico	Función	Tecnología	Expresión
Imágenes	Llamar la atención del niño y lograr interacción para los materiales educativos. También cumplen la función de reforzar información dada a padres y maestros.	Ilustraciones digitales tipo caricatura. Se debe evaluar la creación de uno varios personajes que acompañen la información del tema y los ejercicios para el alumno. Nivel de abstracción medio.	Diversión
Tipografía	Tipografía muy legible para facilitar la lectura, tanto para el alumno como para los padres y los maestros	Utilizar una familia tipográfica amplia de la familia sans serif redonda. Ejemplo: Futura, Century Gothic, Heiti SC. En materiales para ejercitar la lectura se utilizará un punto más alto.	Lectorabilidad

Elemento gráfico	Función	Tecnología	Expresión
Color	Llamar la atención y enriquecer escenarios y personajes.	Utilizar contrastes con colores complementarios y matizar con análogos. La paleta variará en cada ilustración. 	Diversión
Diagramación	Dirigir la lectura y facilitar la lectura	Utilizar una retícula de columnas para acortar el largo de las líneas y dar más fluidez. Espaciado entre líneas y evitar separación de palabras.	Fluidez
Formato	Fácil manipulación	El folleto informativo de tamaño media carta, 5.5 x 8.5 pulgadas. Cuentos cortos de tamaño carta, 8.5 x 11 pulgadas. El videojuego en un tamaño standard de 1024x768 pixeles.	Accesibilidad
Soporte	Para lograr que la reproducción del material móvil no sea costoso.	El folleto en couche. Los cuentos cortos en papel bond. El videojuego en flash con acceso HTML, para cualquier browser.	Seguridad

5.5.6.3. Tono de comunicación

Se determinó que el tono de comunicación será informativo para cumplir con los objetivos. Sin embargo, al estudiar el grupo objetivo, el cual no posee un nivel de escolaridad alto, también se utilizará un tono de comunicación coloquial con el objetivo de hacer más entendible el tema y que se asimile la información. Por otro lado, la comunicación debe ser respetuosa y optimista para lograr la aceptación del grupo objetivo y sobre todo su confianza.

6. DESARROLLO DE PROPUESTA GRÁFICA

6.1. PROCESO DE BOCETAJE

En este proceso se empieza por visualizar el concepto gráfico y definir la línea gráfica del proyecto. Para llegar a una línea gráfica se debe definir una paleta de colores, tipografía y el identificador de la campaña. Posteriormente se realizan los elementos gráficos que acompañan las piezas finales.

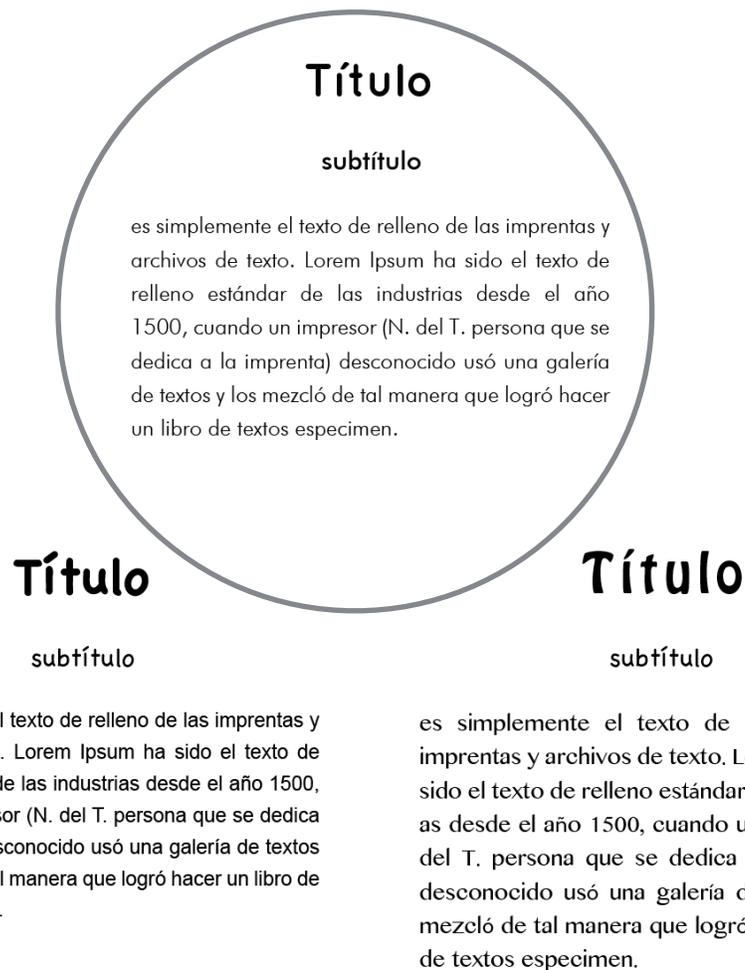
6.1.1. Paleta de colores

Por medio de los colores se expresará el concepto de diversión. Sin embargo, se debe tomar en cuenta el ámbito educativo en el que se desarrolla el proyecto. Se eligió una gama de colores para desarrollar ilustraciones infantiles. Dichos colores son brillantes y les acompaña tonalidades más saturadas y otras más claras. Los colores son utilizados sin degradés para representar un mundo abstracto. De la siguiente paleta de color se determinó un Pantone y sus valores CMYK.

C 1 M 2 Y 46 K 0	PANTONE 0131 C	C 19 M 28 Y 1 K 0	PANTONE 665 C	C 58 M 0 Y 27 K 0	PANTONE 333 C	C 25 M 25 Y 40 K 0	PANTONE 453 C
C 2 M 6 Y 78 K 0	PANTONE 113 C	C 38 M 54 Y 0 K 0	PANTONE 521 C	C 69 M 0 Y 35 K 0	PANTONE 3265 C	C 40 M 39 Y 50 K 5	PANTONE Warm Gray 7 C
C 1 M 12 Y 98 K 0	PANTONE 012 C	C 62 M 84 Y 2 K 0	PANTONE 7677 C	C 77 M 4 Y 45 K 0	PANTONE 3275 C	C 51 M 51 Y 61 K 22	PANTONE Warm Gray 11 C
C 0 M 22 Y 99 K 0	PANTONE 7548 C	C 75 M 99 Y 1 K 0	PANTONE 267 C	C 82 M 16 Y 55 K 1	PANTONE 3285 C	C 55 M 60 Y 65 K 40	PANTONE 438 C
C 0 M 31 Y 100 K 0	PANTONE 7549 C	C 48 M 31 Y 2 K 0	PANTONE 645 C	C 55 M 0 Y 67 K 0	PANTONE 346 C	C 52 M 70 Y 79 K 79	PANTONE 4975 C
C 0 M 44 Y 98 K 0	PANTONE 804 C	C 71 M 51 Y 0 K 0	PANTONE 7456 C	C 74 M 00 Y 99 K 0	PANTONE 361 C	C 3 M 11 Y 17 K 0	PANTONE 705 C
C 0 M 61 Y 100 K 0	PANTONE 151 C	C 87 M 73 Y 6 K 0	PANTONE 7684 C	C 82 M 14 Y 100 K 2	PANTONE 7739 C	C 5 M 18 Y 28 K 0	PANTONE 475 C
C 0 M 76 Y 100 K 0	PANTONE Bright Orange C	C 100 M 91 Y 16 K 4	PANTONE 7687 C	C 87 M 25 Y 100 K 13	PANTONE 356 C	C 7 M 25 Y 39 K 0	PANTONE 473 C
C 0 M 36 Y 21 K 0	PANTONE 169 C	C 36 M 0 Y 2 K 0	PANTONE 304 C	C 18 M 0 Y 98 K 0	PANTONE 388 C	C 12 M 31 Y 47 K 0	PANTONE 727 C
C 0 M 66 Y 48 K 0	PANTONE 805 C	C 60 M 4 Y 2 K 0	PANTONE 637 C	C 34 M 9 Y 100 K 0	PANTONE 390 C	C 19 M 39 Y 57 K 0	PANTONE 728 C
C 0 M 90 Y 85 K 0	PANTONE 179 C	C 74 M 19 Y 0 K 0	PANTONE 299 C	C 0 M 0 Y 0 K 60	PANTONE 430 C	C 0 M 0 Y 0 K 5	PANTONE 663 C
C 3 M 97 Y 100 K 0	PANTONE 485 C	C 80 M 40 Y 0 K 0	PANTONE Medium Blue C	C 0 M 0 Y 0 K 80	PANTONE 425 C	C 0 M 0 Y 0 K 20	PANTONE 427 C
C 6 M 100 Y 100 K 0	PANTONE 486 C					C 0 M 0 Y 0 K 40	PANTONE 429 C

6.1.2. Tipografía

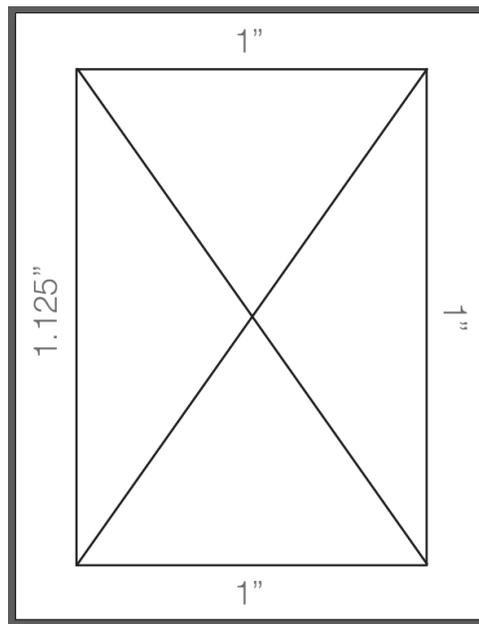
La tipografía al igual que la diagramación tiene un papel muy importante en el proyecto debido que se está realizando contenido dirigido a niños que les dificulta la lectura. Por ello el bocetaje de tipografías se centra en familias tipográficas sans serif . Se tomaron en cuenta una variedad de tipografías que cumplen con el principio de ser lecturables.



Se eligió la tipografía Quicksand Bold para título ya que es una tipografía legible y que sus terminaciones redondas son asociadas a la niñez y el juego. Para los cuerpos de texto se eligió la familia Futura. Esta tipografía está construida en base a formas geométricas, lo que la vuelve más fácil de identificar y fácil de leer.

6.1.3. Retícula

"Vamos a leer" requiere de establecer una diagramación que organice los textos e imágenes. El tipo de retícula que se eligió para la diagramación es manuscrita. La retícula manuscrita consta de una columna que contiene todo el texto y las imágenes. Este tipo de retícula es utilizado en la mayoría de publicaciones literarias. La fluidez y versatilidad que permite lo hace perfecto para que los primeros lectores se orienten en la lectura.



Se diseñó la retícula en una hoja carta y con espacios suficientes para poder ser impresa en una impresora de inyección de tinta, según el grupo objetivo. También tiene el espacio suficiente para ser colocadas en el folder con un gancho. De esta forma, el bloque de texto tiene márgenes de 1 pulgada superior, inferior y exterior. A su interior tiene un borde de 1.125 pulgadas.

6.1.4. identificador de campaña

El nombre de la campaña se determinó tras realizar una lluvia de ideas. De este proceso se destacaron tres propuestas las cuales son: "Hora de lectura", "Vamos a leer", "Y Tú ¿por qué lees?". Las tres propuestas cumplen con representar el concepto de la campaña, pero se eligió "Vamos a leer" Ya que crea una iniciativa positiva en los niños. Las otras dos propuestas no fueron elegidas porque no comunican una respuesta activa por parte de los grupos objetivos.

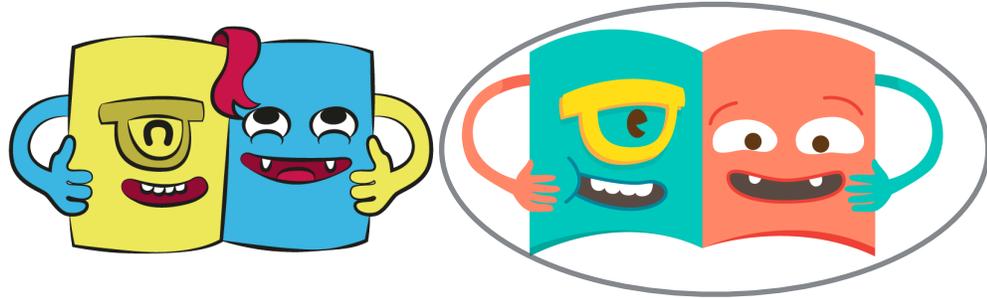
6.1.5. Bocetaje del identificador de campaña

Después de establecer el nombre de la campaña se procede al bocetaje del identificador. Se bocetaron varias propuestas de un ícono que acompañe al texto, debido al grupo objetivo que se ven atraídos por las figuras y los colores. Se buscó representar el concepto al agregar mundos y abstracciones de luz, sin embargo se llegó a un concepto que identifica de mejor manera el leer. También se representó la comunicación activa que se quiere establecer y el positivismo con el que se debe enfrentar este tipo de problemas. El ícono es la representación de dos amigos abrazándose y que a su vez forman un libro abierto.



6.1.6. Aplicación de color

Se realizaron pruebas de color para obtener el mejor resultado. Se tomaron colores de la paleta de ilustración ya que posteriormente dicho ícono se convertiría en los personajes de los materiales didácticos. De igual forma se mantuvo el concepto de colores primarios los cuales representan la educación primaria.



Se eligió la segunda propuesta ya que sus trazos mantienen un aspecto más limpio y sus colores forman una triada de colores menos saturada para la impresión y que a su vez contribuye con la composición de la forma gracias a sus contrastes.

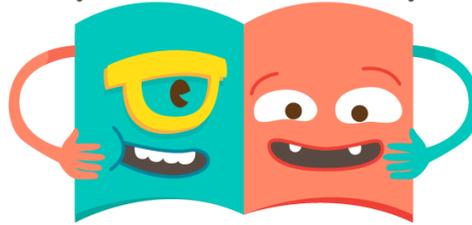
6.1.7. Aplicación de texto

Como ya se mencionó, se determinó que el nombre de la campaña es “Vamos a leer”. A continuación se probaron varias tipografías para aplicarlo al identificador de campaña. Se probó con tipografías que tuvieran un peso visual mayor a las que se seleccionaron para títulos anteriormente y que a su vez tengan las mismas características de dicha tipografía.

De esta forma, el texto del identificador de campaña siempre tendrá presencia y unidad.

Se eligió la tipografía Quicksand Bold y en su aplicación al ícono se reforzó su peso visual. Se eligió esta tipografía ya que entre las alternativas no se encontró una tipografía que tuviera los mismos trazos geométricos con terminaciones redondas. En la aplicación del texto se incluyó un rectángulo curvo para unificar los elementos y para que resaltara el texto.

¡Vamos a leer!



Vamos a leer

Vamos a leer

VAMOS A LEER

VAMOS A LEER

Vamos a leer

Vamos a leer



Finalmente se realizó una prueba de impresión en papel bond y se decidió cambiar los colores del lado rojo a naranja. Por otro lado, se realizó una implementación de logo secundaria, donde solo se encuentra el texto “Vamos a leer” y su filete café.



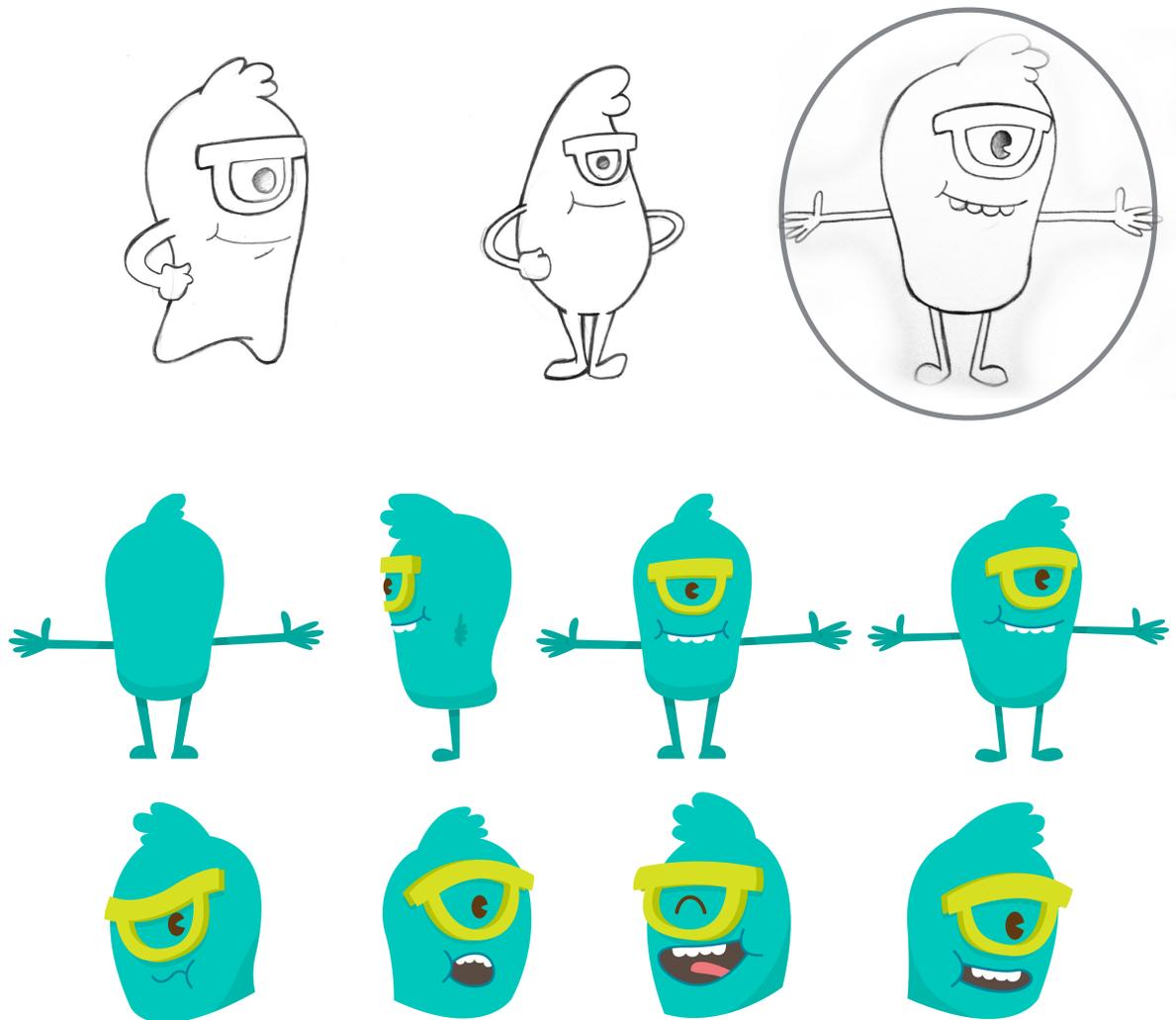
6.1.8. Personajes

Se decidió realizar dos personajes con los que los niños pueden identificarlos como amigos e interactuar. Ya que el material didáctico se divide en dos secciones, se realizó un personaje en cada uno. Los personajes son extraterrestres que llegaron de muy lejos para traer cuentos y aventuras a los niños. Se busca que dichos personajes logren

incentivar a los niños a adquirir el hábito de lectura. Los personajes se desarrollaron después del identificador de campaña, el cual da un índice de sus características físicas y psicológicas.

6.1.9. Bocetaje de personajes

En el proceso de bocetaje se determinaron características físicas que reflejaran su personalidad. Durante la aplicación de color no se pudo alterar realizar más bocetos ya que el identificador de campaña ya determina el color de piel de los personajes. Finalmente se le identificó como Lam.



En la Tabla N. 2 se presenta el perfil físico y psicológico del personaje llamado Lam. También presente una breve fundamentación del uso que se le dará.

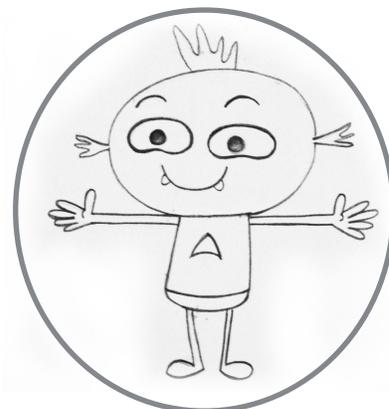
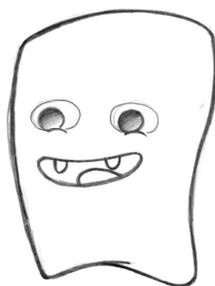
Tabla N. 2

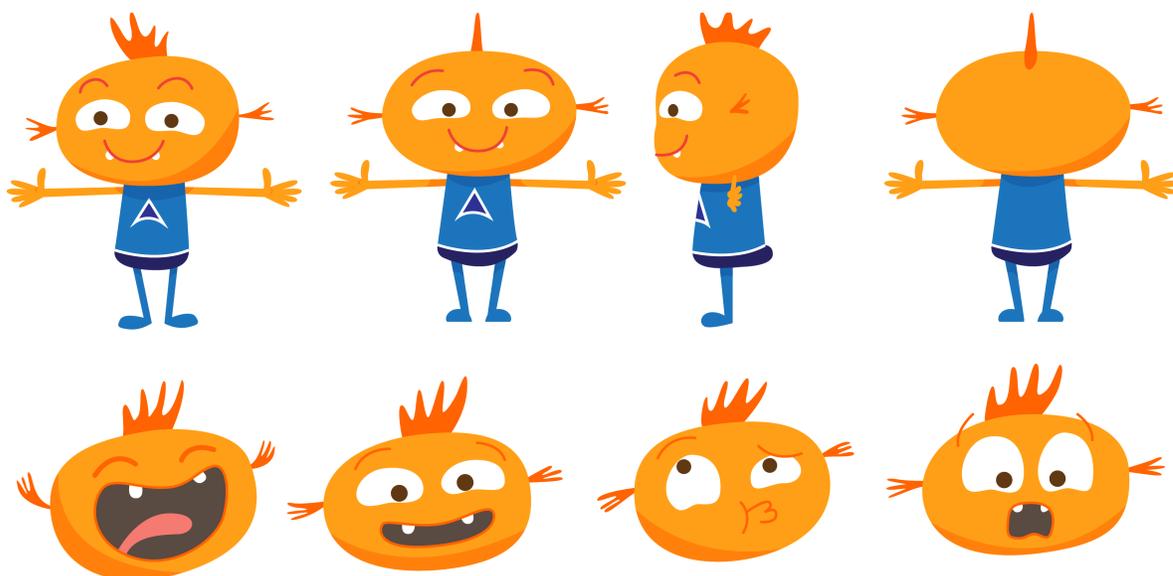
Perfil físico y psicológico del personaje Lam

Nombre	Perfil del Personaje Lam
Perfil físico	Es un extraterrestre azul de 7 años. Tiene un solo ojo y un anteojo. Su boca es grande y sus dientes están torcidos. Su cuerpo está hecho de un material viscoso. Tiene un copete de baba que lo caracteriza.
Perfil psicológico	A Lam le gusta leer y contar cuentos por lo que está muy emocionado de la misión que le han asignado. Lam es un poco introvertido y muy amable. Para su corta edad sabe mucho sobre el planeta Tierra. Es un extraterrestre muy carismático.
Fundamentación	Lam es el personaje que acompaña al lector en los cuentos. A veces funciona como narrador o quien da la enseñanza del cuento. Su nombre es fácil de pronunciar y de leer.

Fuente: Propia.

Durante el bocetaje se se determinaron las características físicas del personaje Pit y se llegó al concepto de un extraterrestre acuático. Los colores no pudieron ser alterados ya que el identificador de campaña ya otorgaba esta cualidad.





En la siguiente Tabla N. 3 se presenta el perfil físico y psicológico del personaje llamado Pit. También presente una breve fundamentación del uso que se le dará.

Tabla N. 3

Perfil físico y psicológico del personaje Pit

Nombre	Perfil del Personaje Pit
Perfil físico	Es un extraterrestre naranja de 7 años de edad. Pit tiene dos ojos y una gran boca. No tiene sus dos dientes de enfrente. Tiene características de pez, tiene aletas y escamas.
Perfil psicológico	Pit siempre está jugando por lo que inventó un juego con actividades para incentivar a los niños a leer. Pit es un niño muy inquieto y un poco travieso. Es un personaje ocurrente.
Fundamentación	Pit es el personaje que da las instrucciones de qué lectura hay que leer y qué actividad hay que realizar. Su nombre es de una sílaba por lo que lo hace fácil de leer y de pronunciar.

Fuente: Propia.

6.2. MAPA DE JUEGO

Se propone realizar un juego didáctico con actividades donde participe el niño con problemas de aprendizaje en su núcleo familiar. Los materiales didácticos son aquellos que están diseñados para auxiliar al maestro o tutor en el proceso de educación. De esta forma se le incentiva a los niños a adquirir el hábito de lectura fuera de sus labores escolares. Las actividades y ejercicios de lectura deben ser supervisadas por un adulto y será una actividad complementaria a su aprendizaje en la escuela.

6.2.1. Nombre

Como parte de la campaña, el nombre del juego es "Vamos a leer". De esta forma se facilitará la comunicación. Es un nombre que indica la acción que se quiere lograr y es positivo. El identificador de campaña también estará identificando todo el material que pertenece al juego.

6.2.2. Objetivos

- Inculcar el hábito de lectura en niños con dificultades de aprendizaje en lectura.
- Involucrar activamente a los padres de familia y maestros en el proceso educativo de los niños.
- Incentivar a niños y padres de familia a formar una cultura lectora.

6.2.3. Tipo de juego

Se planteó el juego como una serie de actividades en un cronograma. Para completar las actividades se deben realizar varias lecturas. Entre las actividades se encuentran preguntas relacionadas a los textos para ejercitar la comprensión lectora. Otro tipo de actividad es leer un cierto número de palabras en un minuto. También se incluyó una serie de actividades que estimulan la creatividad y otras donde se involucra la ayuda de un adulto.

6.2.4. Tema

El tema que se debe tratar en el juego es la lectura. Las actividades están relacionadas con las diferentes aptitudes que se deben desarrollar durante la lectura. Entre ellas está comprensión, velocidad y vocabulario.

6.2.5. Descripción del juego

Vamos a leer cuenta con dos carpetas, una color azul y otra color naranja. Las carpetas cumplen la función de organizar el contenido del juego. En la carpeta azul se deben archivar los cuentos. El personaje Lam, anteriormente descrito, es el protagonista que acompaña al usuario en esta serie de cuentos. Cada cuento tiene una numeración de palabras en intervalos de 15. De esta forma, el usuario tiene la facilidad de contar el número de palabras. Los cuentos ocupan de una a tres páginas, según su grado de dificultad. Cada cuento está ilustrado y tiene una moraleja.

Por otro lado, la carpeta naranja archiva actividades que se deben cumplir siguiendo un cronograma. Pit es el personaje que explica las actividades y acompaña al usuario en esta serie de materiales. Las actividades están íntimamente relacionadas con los textos. En esta carpeta también se encuentran una serie de calcomanías. El usuario debe recortar y pegar una calcomanía como muestra que cumplió cada actividad, con la supervisión de un adulto. También están incluidas tablas de control de puntos. Diariamente se debe llevar el control del número de palabras que se leen, siendo cada palabra un punto. El usuario debe mejorar sus habilidades lectoras para subir de nivel y poder avanzar en el juego.

A continuación, se describen los tipos de actividades que se presentan a lo largo del juego para lograr alcanzar las destrezas anteriores.

- Preguntas del texto: en estas preguntas las respuestas pueden encontrarse en el contenido del cuento.

- Preguntas deductivas: estas preguntas buscan que el niño deduzca la respuesta ya que la respuesta no se encuentra literalmente en el texto. Ejemplo: ¿qué hubiera pasado si el personaje no hiciera eso?.
- Síntesis: se busca que el niño reconstruya la historia por medio de una conversación con el tutor. Ejemplo: ¿qué es lo que más te gustó del cuento?.
- Dibujo: el niño debe realizar un dibujo de una escena u oración concreta.
- Llenar frases: llenar frases del texto con las palabras faltantes.
- Palabras por minuto: el lector debe leer un cierto número de palabras en voz alta en un minuto. Debe realizar varias pruebas.
- Lectura en voz alta: se debe leer el cuento completo. El tutor debe leer un párrafo seguido por que el niño lea el mismo párrafo o el siguiente. De esta forma imitará el ritmo y entonación de la lectura.
- Significado de palabras: El niño debe explicar el significado de una palabra en una oración.
- Finales alternos: El niño debe narrar un final distinto para el cuento.

6.2.6. Habilidades y destrezas

En los primeros años de lectura, los niños deben desarrollar tres destrezas importantes. La primera es la comprensión. Se debe priorizar la comprensión ya que esta es la razón primaria por la que la lectura es tan importante en la educación. Las otras competencias son fluidez y vocabulario. Estas también son de suma importancia en esta primera etapa de aprendizaje ya que los niños deben reconocer rápidamente las palabras, sus sonidos y significados siempre poniendo atención al contexto.

6.2.7. Área del conocimiento

La lectura influye en varias áreas del conocimiento del lector. En "Vamos a leer" se ejercitan estas áreas para que los niños con problemas de aprendizaje obtengan estímulos extra a los otorgados en sus labores escolares habituales.

6.2.7.1. Cognitiva

Como ya se expuso, la comprensión lectora compone buena parte del área cognitiva del conocimiento de los niños. Por medio de la misma, se construyen nuevos conocimientos, una mayor vocabulario y la fluidez en la que las palabras leídas forman ideas.

6.2.7.2. Afectiva

Por medio de cuentos fantásticos con moralejas se trabaja el área afectiva, formando empatía entre el lector y los protagonistas y una mayor afectividad con la realidad de los niños. Por otro lado, ciertas actividades exigen el acompañamiento de un adulto quien juega un papel importante en el área afectiva del conocer.

6.2.7.3. Psicomotriz

La lectura también trabaja indirectamente el área psicomotriz ya que se emplean los movimientos oculares para mejorar la fluidez de la lectura. Otras actividades también requieren de dicha área psicomotriz, tal es dibujar, escribir, narrar, cortar y pegar.

6.2.8. Nivel taxonómico

6.2.8.1. Área Cognitiva

- Nivel de comprensión
- Nivel de análisis
- Nivel de síntesis
- Nivel de evaluación

6.2.8.2. Área afectiva

- Nivel de atención
- Nivel de respuesta

- Nivel de valoración
- Nivel de apropiación
- Nivel de socialización

6.2.8.3. Área psicomotriz

- Nivel de acciones perceptivas
- Nivel de destreza

6.2.9. Grupo Objetivo

Niños y niñas entre 6 y 9 años de edad de nivel socioeconómico C- D. Asisten a la Escuela Rural Mixta "Puerta Parada". Se encuentran en una etapa educativa de muchos cambios y se enfrentan diariamente a leer textos. El enfoque es a niños que se les dificulta la lectura o que no tiene el interés de pertenecer a una cultura lectora. También se debe considerar sus tutores, hombres y mujeres entre 25 y 35 años de edad en caso de ser sus padres. También cabe la posibilidad de ser abuelos, tíos, hermanos mayores o amigos cercanos de la familia. Estas personas saben leer pero no poseen el hábito de lectura.

6.2.10. Metodología

Se utiliza el método inductivo ya que por medio de las instrucciones de las actividades los usuarios saben qué ejercicio realizar y cuántos puntos ganan.

6.2.11. Estrategia de aplicación del juego

El juego será entregado a padres de familia o tutores tras detectar la necesidad de reforzar la lectura en el alumno. Los maestros ya realizan seguimientos de estas necesidades la cual se reforzará con el material informativo de la campaña. El juego debe ser utilizado en deshoras escolares y en compañía de un adulto, de preferencia. De esta forma se demuestra que la lectura es una actividad recreativa y que la cultura lectora se forma en casa.

6.2.12. Recurso de evaluación

Las actividades se deben realizar en un inicio con la compañía de un adulto. El adulto debe evaluar el progreso del niño. El adulto debe llevar el registro de los puntos ganados. Por ese motivo, es que entre los grupos objetivos se ha de considerar a los tutores del niño. De esta forma, el tutor determina cuando se haya cumplido con la actividad y se realiza el recuento de los puntos.

6.2.13. Meta contenido

Leer abre la mente y "Vamos a leer" enseña que la mejor forma de aprender a leer es jugando. Nuevos cuentos, actividades y muchos premios son la receta para volver la hora de lectura muy divertida. Las actividades involucran a grandes y pequeños para fomentar una cultura lectora en nuestras familias.

6.2.14. Características del empaque

El empaque consta de dos carpetas tamaño carta donde las hojas se sujetan por un gancho. De esta forma, se pueden incluir hojas extra y se ahorra en producción. El contenido puede ser impreso en cualquier impresora digital y en cualquier sustrato. En el contenido se encuentran instrucciones para emplear el juego. En la parte posterior de las carpetas se encuentra una introducción de la importancia de la lectura y cómo "Vamos a leer" ayuda al proceso de aprendizaje. El juego carece de otros materiales que son utilizados a lo largo del juego, como crayones, tijeras, goma y lápiz. Sin embargo, son materiales fáciles de conseguir en el hogar.

6.3. JUEGO DIDÁCTICO

6.3.1. Libro de cuentos

Como ya se mencionó, esta es la primer carpeta del juego didáctico. En esta carpeta se encontrarán las lecturas que se deben leer para realizar las actividades. El

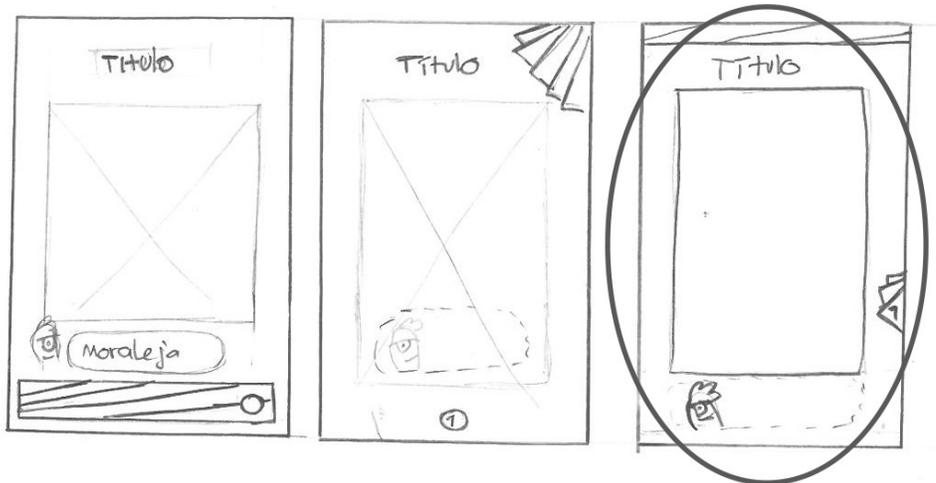
personaje principal de esta carpeta es Lam ya que es el personaje que narra las lecturas y realiza comentarios durante ellas.

Se diseñó la carpeta que llevará el contenido de los cuentos. Esta carpeta se diseñó con el rostro del personaje Lam. Esta carpeta es color celeste ya que es un color que psicológicamente refleja serenidad, conocimiento y seguridad, valores que los niños deben adoptar al momento de leer. En la parte posterior se incluyó una descripción del juego dirigida a los padres de familia.

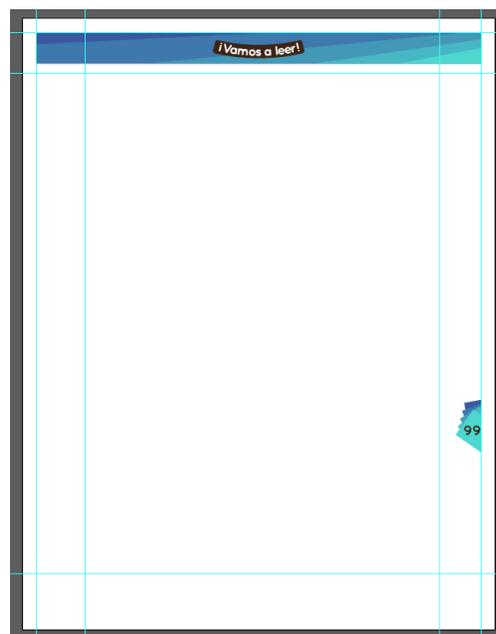


6.3.2. Layout

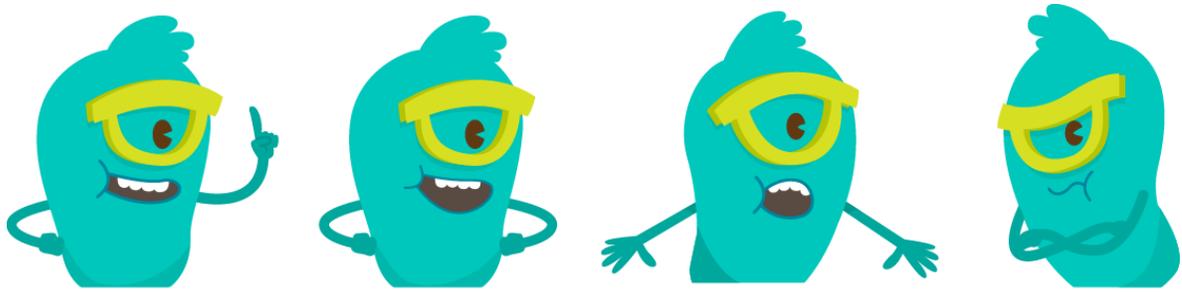
Ya diseñada la retícula, se procedió a bocetar la distribución de los elementos gráficos. Entre estos elementos se encuentra el número de página y un encabezado que identifica a la página con un código de color a qué folder corresponde.



Dichos elementos gráficos surgieron de la representación del concepto de diseño (Leer ilumina al mundo). El encabezado es un rectángulo con líneas inclinadas que representan rayos de luz y a la vez hojas de un libro. También se le colocó el identificador en el encabezado. Para el número de página se diseñó un elemento que unificara la identidad.

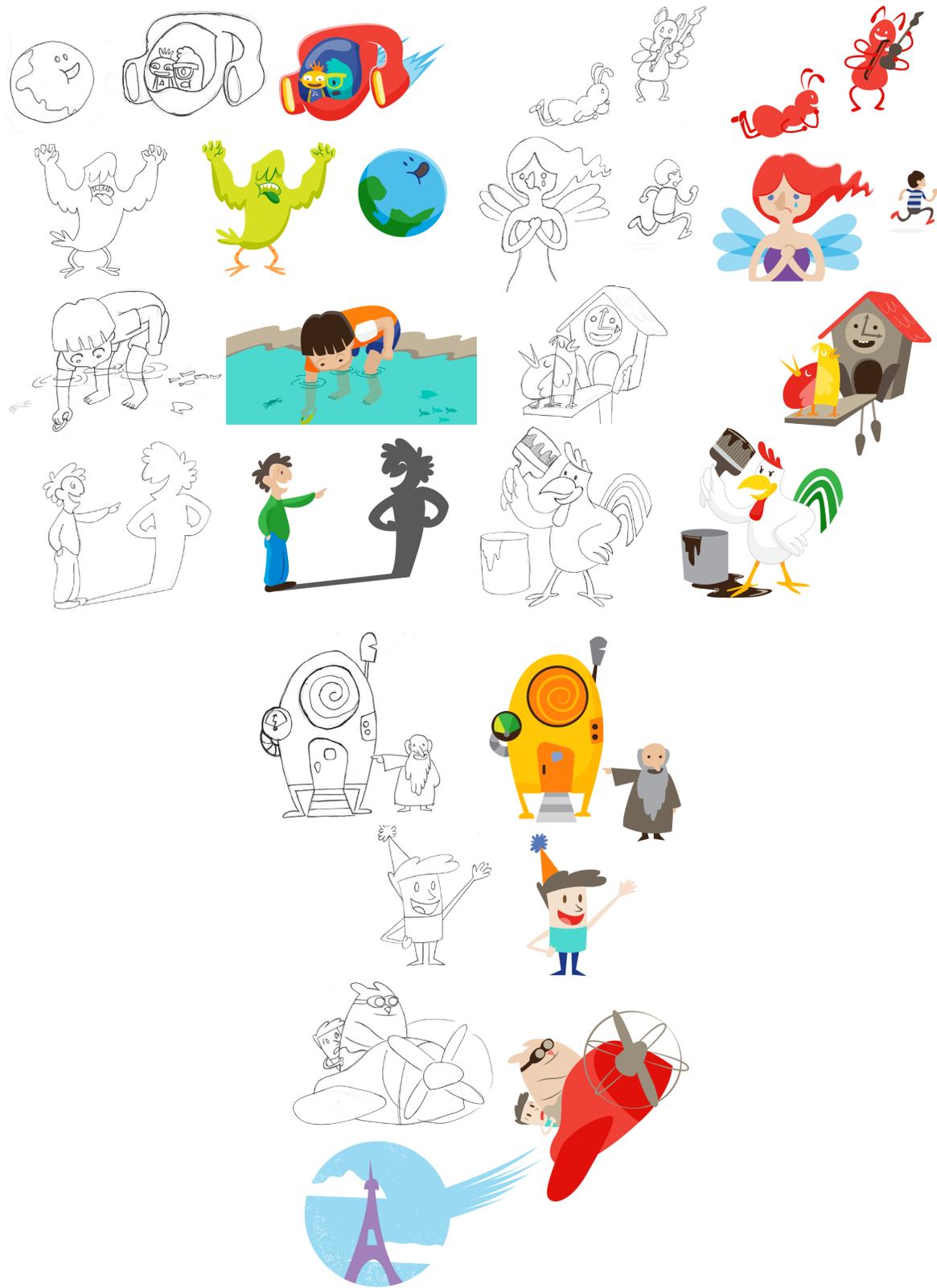


Se recopilamos un total de diez cuentos de diferentes niveles de dificultad. Cada cuento posee una moraleja relacionada con el autoestima, según las necesidades del proyecto. Se ilustró a Lam para narrar las moralejas y aumentar la interacción con los lectores.



La primer ilustración fue utilizada al final de cada cuento para que Lam narrara la moraleja. El segundo fue utilizado para realizar preguntas e interactuar con el lector. Los últimos dos fueron utilizados para enfatizar el carácter del cuento y realizar comentarios al respecto.

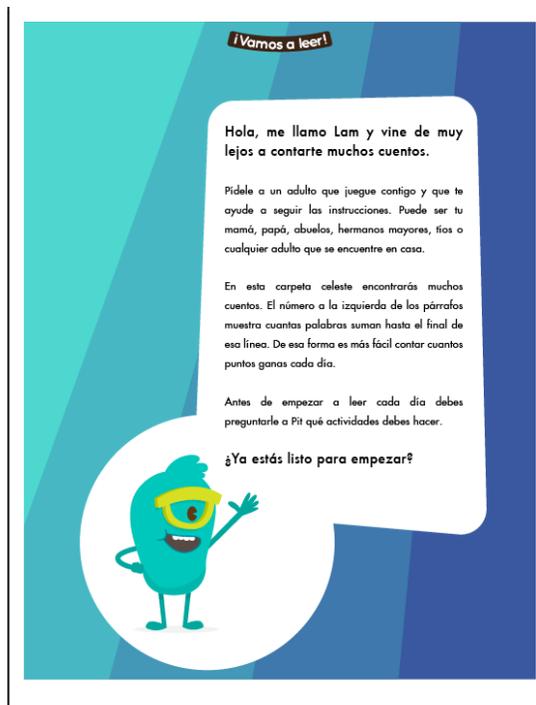
A continuación, se presenta el bocetare y las ilustraciones finales utilizadas en los cuentos. Las ilustraciones tienen un nivel de abstracción medio, no tienen contorno y sus colores son sólidos. Se realizaron con la finalidad de no saturar el contenido de los cuentos ni saturar la descarga de tinta a la hora de imprimir. Los fondos son blancos, lo que ayuda a que los textos respiren. Se utilizaron únicamente colores de la paleta expuesta con anterioridad para unificar las ilustraciones.



Se ilustraron todos los personajes principales de los cuentos, para ayudar al lector a formar una imagen mental de ellos. Todos los personajes se encuentran realizando una acción descrita en el cuento.

Los cuentos también requieren de un conteo de palabras para facilitar la suma de puntos de las actividades. Para ello se reservó una columna a la izquierda del cuento, donde se encuentra el conteo cada cierto número de líneas de texto. Los textos están justificados ya que ayudan en el movimiento ocular para seguir la línea siguiente. El tamaño de letra es variable entre 18 puntos, 14 puntos o 12 puntos, según la dificultad de lectura del cuento. Los comentarios de Lam se encerraron en viñetas.

Por otro lado, a la portadilla se le incluyó las instrucciones generales narradas por Lam. También es la presentación de Lam con los lectores.



A continuación, se presenta la diagramación final de las ilustraciones y los cuentos.

¡Vamos a leer!

La misión de Pit y Lam

Julio Carney



10 Pit y Lam vinieron en una nave espacial. Ellos son
 21 extraterrestres. A Lam le gusta leer. Pero a Pit no le
 22 gustaba. Por eso Pit inventó una forma divertida de
 23 leer. Pit y Lam tienen una misión muy importante.
 24 Lam narra cuentos a los niños de todo el mundo.
 25 Y Pit le muestra a los niños que leer es divertido.



1

¡Vamos a leer!

Polo, el monstruo que no asustaba

Julio Carney



26 Polo es un monstruo que no puede asustar.
 27 Los demás monstruos se burlan de Polo. Polo
 28 practica todos los días sus caras feas. Pero cuando
 29 sale a asustar sólo causa risas. La maestra de Polo
 30 le dijo: "Sigue practicando y con perseverancia
 31 serás un gran monstruo". Polo continuó practicando
 32 sus rugidos y caras feas. Un día, Polo logró asustar.
 33 Ahora los demás monstruos respetan a Polo.



Moraleja: No te des por vencido.

2

¡Vamos a leer!

Pedro y su pulsera

Nuria Fernández

12 Pedro es un niño muy alegre. Siempre tenía buena suerte en todo.
 Él decía que era gracias a su pulsera de la suerte, una pulsera que
 se encontró caminando por la playa cuando tenía seis años.
 Jugaba con sus amigos a "pares y nones", al "escondite" y
 siempre ganaba. Todos sus amigos querían ser siempre de su
 equipo o tener una pulsera igual que la que tenía Pedro.

Llegó el verano y los padres de Pedro le dieron la noticia de que
 volverían a ir a la misma playa de siempre durante una semana.
 Pedro estaba muy contento, pues fue allí mismo donde se encontró
 su pulsera de la suerte.

Estando en la playa, Pedro no salía del agua ni un solo instante.
 Estaba todo el día metido en el agua, buceando, saltando,
 salpicando... pero una de las veces que salió del agua se dio
 cuenta de que algo le faltaba... ¡Su pulsera de la suerte se había
 perdido!



3

¡Vamos a leer!

Pedro lloró y lloró en busca de su madre. Le decía que ya nunca
 más volvería a tener suerte ni a ganarle a sus amigos en los
 juegos. Su madre le animaba contestándole que tendría que ser
 más positivo, que la pulsera no le daba suerte... pero Pedro no
 hacía caso.

Al volver a casa, no quería jugar con sus amigos, pensaba que se
 reirían de él. Al final, con insistencia, acabaron convenciéndole
 de que jugara con ellos.

Pedro al principio no tenía ánimos y perdía, pero a medida que
 pasaba el tiempo se iba animando más y más hasta que se olvidó
 de la pulsera y comenzó otra vez a ganar.

A partir de ese instante nunca más tuvo objetos de la suerte, él
 sabía que su amuleto de la suerte era él mismo, su confianza.



Moraleja: La confianza es el mejor amuleto.

4

¡Vamos a leer!

Jacinto y la sombra asombrosa

Ana Clara de la Barrena

12 Jacinto era un hombre solitario que dormía la mayor parte del día. Por las noches, su sombra aprovechaba el sueño profundo de Jacinto para salir y divertirse. Una noche se desveló y vio que su sombra se escapaba por la ventana. Enojado, la esperó despierto hasta que la sombra volvió a la casa.

13 Cuando la sombra vio a Jacinto intentó correr hacia la puerta pero Jacinto la encerró en un frasco de vidrio. Jacinto dormía y su sombra, en el frasco sufría.

14 - "Me gusta que estés a mi lado, pero sólo puedo ser feliz si tú también lo eres. Si tu felicidad está lejos de mí prefiero dejarte ir. Sé que voy a sufrir al principio, pero con el tiempo, me voy a sentir mejor". - Le dijo Jacinto mientras destapaba el frasco.

144 El día en el que Jacinto se reencontró con su sombra, el viento otoñal jugaba con las hojas secas. En una pared de ladrillos a la vista, la sombra, hacía reír a los niños de la cuadra con historias improvisadas. Jacinto estaba asombrado. Su sombra era asombrosa y la extrañaba: ¿Por qué no quería estar a su lado?

5



¿Qué asombroso!
Una sombra que sale de fiesta.

¡Vamos a leer!



Miraba a su alrededor y cada persona que caminaba por el barrio tenía a su sombra atrás. Entristecida porque se sentía muy sola, el hombre sin sombra, dejó caer algunas lágrimas por su mejilla. De pronto, alguien se paró detrás de él y le dio un puñetazo. Era la sombra. Jacinto estaba confundido. No entendía por qué se había alejado, y mucho menos, por qué había regresado. La sombra, improvisó una historia que transformó las lágrimas de tristeza en lágrimas de alegría.

Jacinto se dio cuenta que la sombra no quería estar detrás suyo. Desde ese momento, la sombra no vivió más a la sombra de Jacinto. Caminaban a la par. Estaban juntos porque querían y no porque un frasco les impedía escapar.

6



Moraleja: Amarnos y aceptarnos como somos para poder amar y aceptar.

¡Vamos a leer!

Hormigas amigas

Marisa Alonso Santamaría

¡Qué ruido tan infernal!
dijo enfadada la hormiga,
y se tapó las antenas

19 dando la espalda a su amigo.

¡Tampoco toco tan mal!
dijo dejando el violín,
y apenas y cabizbaja

37 muy triste se fue de allí.

Al otro día la hormiga acostumbrada al concierto, echaba en falta a su amigo, con bastante desconcierto.

54

Cuando la vio en el camino, le pidió que regresara, y que tocara el violín como siempre acostumbraba.

72

Tocó la hormiga el violín, y otra vez desafinó, pero contenta la hormiga ésta vez no le importó.

90



7



Moraleja: los buenos amigos aceptan hasta los defectos.

¡Vamos a leer!

Clara, el hada fea

Anónimo

14 En el reino de las hadas, vivía una joven llamada Clara, a la que todo el mundo conocía como el hada fea. Durante toda su vida, corta, ya que Clara tan sólo tenía 17 años, había vivido escondida en su casa, pues se avergonzaba del aspecto de su cara.

43 La joven hada fea, tal y como era conocida en el reino de las hadas, tan sólo salía de su casa para asistir a la ceremonia de hadas que se celebraba todos los meses, y donde las hadas más mayores compartían su sabiduría con el resto de hadas.

109 Clara siempre salía con una mascarera en la cara para que nadie pudiera ver lo fea que era, ya que cuando salía a una misión para ayudar a un niño en apuros, al final el niño le decía: "Fuera, fuera, vete de aquí hada fea", y claro, la joven aprendiz de hada se ponía muy triste... , pues al final a nadie le importaba que fuera muy buena hada, sólo importaba que era fea.

130



8

¡Vamos a leer!

Pero un día, cuando todas las hadas se encontraban reunidas en la ceremonia mensual, la luz se apagó de pronto, y un ejército de brujas entró a secuestrar a todas las hadas que había allí para robarles sus poderes. Sin embargo, no consiguieron coger a Clara, ya que ese día había olvidado ponerse la mascarera, y su rastro lleno de verrugas, pasó desapercibido por las brujas, pensando que era una más.

Más tarde, en el reino de las brujas, mientras que éstas estaban celebrando su gran victoria, el hada Clara, se hizo invisible y corrió hacia los calabozos para liberar a las hadas.

A partir de ese momento, todo el reino de hadas, se dio cuenta que habían tratado muy mal a la joven hada, ya que lo más importante de todo, era que Clara sabía mucha magia y tenía una gran inteligencia.

Así fue, como Clara volvió a recuperar la confianza en sí misma, ya que aprendió que su belleza no era lo más importante que un hada podía tener, sino que lo más importante era su interior.

9



Clara tiene grandes poderes mágicos ¿Qué harías tú con esos poderes?

Moraleja: Lo más importante es el interior.

¡Vamos a leer!

El reloj Cuco y los dos pájaros

Ulrica Trizober

14 Cuco, era un reloj muy aventajado, ya que siempre estaba en hora y sabía perfectamente cuando tenía que sacar a pasear a su mascota, Coquito, para indicar la hora exacta.

Así que Cuco era dos cosas, un tipo de reloj antiguo, y el dueño del pequeño cuco del interior del reloj, que era muy fiel y ayudaba a Cuco a dar las horas en punto.

Cuco se encontraba colgado en una pared de color beige en el salón de una pareja de ancianos sin hijos, sólo tenían un gato persa gris oscuro, y un canario amarillo que cantaba como los ángeles.

Después de tantos años viviendo con los ancianos, Cuco conocía muy bien sus costumbres, y les quería mucho, aunque no tanto a su canario Amarillo, que cantaba muy bien, pero interrumpía las horas en punto, y frustraba a Coquito, que apenas se le oía.

144



10

¡Vamos a leer!

186 Un día, algo molesto por la inoportunidad de Amarillito, Cuco le dijo varias cosas a su mascota: - "Hoy a las 12, cuqueas 12 veces bien alto y claro, que Amarillito no te haga sombra".

A las 12 en punto, salió la mascota de Cuco a dar las horas, gritó bastante y aún así, el canario eclipsaba el sonido del reloj. Cuco, cansado de esa situación, tuvo una gran idea, le dijo a Cuquito:

- "Ya te quiero mucho, pero creo que necesitas una inyección de autoestima para que se te oiga mucho mejor, y que los ancianos sepan en qué hora viven, porque ahora mismo no te oyen".

Fue a buscar a Amarillito a su jaula, la abrió y el canario salió revoloteando por toda la casa, hasta que vio a Cuco y se metió dentro. Allí se sentaron los dos pájaros y Cuco les aleccionó:

- "Chicos, quiero que las horas de hoy sean las mejores de vuestras vidas. Amarillito, cuando Cuquito comience con el primer cu-cú, quiero que la acompañes con una de tus preciosas melodías, y así daréis todas las horas del día. ¡Trabajo en equipo, chicos!".

Así fue, la sintonía que Cuquito y Amarillito tenían era impresionante. Los ancianos se quedaron sorprendidos de tan buen trabajo conjunto, y a pesar de que vieron que Amarillito ya no estaba en su jaula, no les pareció mala idea dejarlo dentro de Cuco a vivir.

Durante muchos años, Cuquito y Amarillito trabajaron juntos cantando las horas en punto del día, fueron muy felices, y comprendieron que al trabajar en equipo, las fuerzas individuales de cada uno se unen con un resultado muy satisfactorio en la vida.



Moraleja: el trabajo en equipo nos ayuda a todos a ser mejores.

11

¡Vamos a leer!

Paulo, el gallo

Eduardo

14 Había una vez, un gallo llamado Paulo, que vivía en una granja. En ese mismo lugar también vivía un pavo. El gallo envidiaba las plumas del pavo y todo lo que él hacía, así que se puso a pensar:

- Si fuera como él, con esas plumas grandes y de un color tan hermoso...

17 Él además tiene muchos amigos, y yo casi nada, todos en la granja me desprecian, pero el pavo es muy famoso, todos en la granja lo quieren, hasta el mismo granjero le da de comer muy bien y a mí me da muy poco alimento. Y a mí ¡nadie me quiere!

119 - ¡Tanto deseo ser como él! - Dijo el gallo - ¡Ya sé que hacer! Se me ha ocurrido una idea, mandaré al pavo muy lejos de aquí y luego lo sustituiré.

Al día siguiente se le acercó al pavo y le dijo: - ¡oye! pavo, tu mamá me dijo que viniera por ti. Está muy pero muy enferma en la granja del vecindario, al otro lado del río.

Esto era solamente una trampa, pero Paulo el gallo se fue tras el pavo mientras iba muy preocupado por su mamá a la otra granja. Paulo preparó una trampa con la que cazaban los lugareños, el pobre pavo entre tanta angustia no se dio cuenta de ello y por eso cayó muy fácilmente en ella. El pavo le suplicó al gallo para que lo liberara, pero se negó, dio la vuelta y regresó a la granja.



¿Qué gallo tan envidioso!

Ojalá reciba su merecido.

¿Cómo crees que terminará este cuento?

12

¡Vamos a leer!



288 Cuando llegó a la granja, con los materiales del granjero, se pintó las plumas del mismo color que el pavo y se colocó otra cresta más grande y cambió totalmente su forma de ser.

Ya estando en la granja se empezó a comportar como el pavo y junto con sus amigos, ellos jugaban y lo querían mucho, aunque aún no se habían dado cuenta que en realidad se trataba de Paulo, el gallo.

13

¡Vamos a leer!

El granjero como siempre le daba de comer muy bien hasta quedar satisfecho. El granjero había notado que no era el pavo, ya que estaba muy delgado. Entonces Paulo comió mucho todos los días hasta que engordó. Nadie se había dado cuenta de este envidioso.

Cuando llegó la Navidad los dueños de la granja iban a preparar una deliciosa cena para compartir en familia. El Granjero fue en camino del pavo para cocinarlo porque esa noche lo iban a cenar, Paulo no lo pensó y se dejó agarrar por el granjero. Lo llevó a su cocina para cocinarlo y disfrutar de la cena familiar.

436 Esa noche todos comieron a Paulo pensando que era el pavo que tanto lo alimentaron para que engordara y luego comerlo. Apenas ellos notaron la diferencia, y así terminó todo en esa noche para Paulo. Los amigos del pavo notaron la diferencia así que salieron a rescatarlo.



¿Cuál es tu parte favorita del cuento?

¿Cómo crees que rescataron los otros animales de la granja al pavo?

Moraleja: En la vida no hay que ser envidioso, con lo que las personas tienen o poseen ni tampoco imitar a los demás. Veamos lo bueno que nosotros tenemos y no lo que los otros tienen.

¡Somos únicos. No envidiemos a los demás!

14

¡Vamos a leer!

Ander y la máquina del tiempo

Andrónico

- 13 Cuenta la leyenda que existía una máquina del tiempo que pertenecía a un viejo científico, llamado Ander. Esta máquina del tiempo, aún no había sido probada, pero Ander presentaba que su sueño de viajar al futuro y al pasado, se cumpliría.
- 15 Nadie conocía los experimentos que el viejo Ander había hecho con esta máquina, pero él aseguraba que era capaz de viajar al pasado y al futuro, con tan solo meterse dentro de la cabina y teclear el número del año al que quería viajar.
- 16 La gente del pueblo donde vivía, pensaban que el viejo científico se había vuelto loco y que estaba perdiendo la cabeza, de hecho alguno decía: "Viajar al futuro, no sabe lo que está diciendo".
- Ander, no hacía caso a esos rumores, y mientras ellos se preguntaban si se había vuelto loco, él seguía trabajando en los últimos detalles de la máquina del tiempo.
- Desde hacía más de cinco años, el viejo científico, había dedicado todo su tiempo a diseñar y experimentar aparatos que pudieran hacer realidad su sueño, viajar al pasado, pues quería volver a un momento muy especial en su vida, el día en el que su padre le dejó entrar en su laboratorio, para hacer juntos un experimento. Ese día fue muy especial para Ander, pues en ese preciso momento, supo que él quería ser de mayor un gran científico. Sin embargo, todavía no lo había conseguido.

15



¡Wow, viajar en el tiempo!
Yo viajaría al pasado para ver a los dinosaurios.

¡Vamos a leer!

Un día, Ander, que se encontraba trabajando como todos los días en el sótano de su casa, dónde tenía el laboratorio, tuvo una idea brillante, "ahora sí, la máquina tendrá que funcionar, estoy seguro", dijo el viejo científico con gran emoción.

Después de revolver entre los cajones de la cocina, encontró lo que buscaba, era un colador metálico que utilizaría de casco... Tras dos horas metido dentro de la máquina, gritó: "¡¡¡terminado!!!, ha llegado el momento de probar la máquina del tiempo".

Ander cogió su máquina del tiempo, y la colocó en un carro para llevarla a la plaza del pueblo, dónde había reunido a todos los vecinos. Una vez que estaba todo preparado, dijo: "Queridos amigos, os he reunido aquí, para que asistáis en principio a la primera prueba de la máquina del tiempo que he diseñado. Es mi sueño, pero si sale mal no perderé la esperanza y seguiré investigando en ella. Gracias a todos por venir".

16



¡Vamos a leer!

El libro azul

Julio Carney



Hola soy Martín. Hoy cumplí 7 años. Este año mi cumpleaños será el mejor de todos, mis papás me harán una fiesta con magos, pastel de chocolate y muchos regalos. Pero, el mejor regalo será el de mi abuelo.

Llegó la hora de los regalos. El de mi abuela es una caja pequeña, me imaginé una consola de videojuegos nueva. Pero, al abrirlo me sorprendí de ver un libro. La verdad me decepcioné de ver un simple libro azul.

Mi abuela me dijo:
¡Espero que tengas grandes aventuras! Este es mi libro favorito.

Por la noche subí mis nuevos juguetes a mi habitación, pero el libro azul lo deje sobre la mesa. No me había gustado en nada.

Ya estaba casi dormido cuando escuché que llamó a mi habitación para dejar el libro sobre mi almohada. Empecé a recordar lo que había dicho mi abuela: "que tengas grande aventuras". ¡Qué habría querido decir con eso! ¿Qué grandes aventuras puedo tener con un libro?

17



Ander es muy inteligente.
Y a ti, ¿qué te gustaría inventar?
Moraleja: Sé perseverante y lograrás todo lo que te propongas

¡Vamos a leer!

Nuestra segunda parada fue Japón. Desde las alturas se veía como una isla pequeñita pero, al acercarnos mis ojos no podía creer todo lo que veían. Era muy diferente a París, había muchísimo más gente también. Ahí vimos la torre de Tokyo y un gran robot. Además comimos arroz, sushi y probé el té. Barón Gato me contaba historias de grandes dragones y de los guerreros samurais. Y una vez más Barón Gato dijo: ¡Vamos vamos! ¡Tenemos mucho que conocer aún!

Nuestra tercer parada fue Brasil, era un país gigantesco, con muchos colores y música. En este lugar vi la selva llamada "Amazonas" era impresionante ver tantos animales y plantas tan grandes. Además vimos una gran estatua de Jesús con los brazos abiertos y Barón Gato me dejó ir en el teleferico una vez. Y una vez más Barón Gato dijo: ¡Vamos vamos! ¡Tenemos mucho que conocer aún!

Al decir esto, desperté en mi cama, el sol ya había salido. Estaba muy confundido, me senté en la cama y tomé el libro. En las primeras 3 páginas relataban todo lo que había conocido en mi sueño, era mi historia con el Barón Gato. Y en la última página había una pequeña nota de mi abuela que decía:

"Espero que algún día me invites alguna de tus aventuras mi pequeño Martín." La abuela.

20



La lectura nos puede llevar a vivir muchas aventuras y a aprender de ellas.
Moraleja: No juzgues a un libro por su portada

¡Vamos a leer!

Me quedé dormido abrazando el libro recordando a la abuela. Cuando desperté estaba sentado en un avión junto a un gran gato gordo. El gato se presentó como el Barón Gato. Me contó que mi abuela le había encomendado que me llevara a conocer el mundo, así como lo había hecho con ella cuando era pequeña.

Nuestra primera parada fue París, la hermosa capital de Francia. Pude conocer la Torre Eiffel y el Barón Gato me contó todo lo que sabía de Napoleón, jactándose de haber sido un gran amigo de él. Además comimos croissants y crepes. De repente aparecí de nuevo en el avión, ya era hora de continuar nuestro camino: ¡Vamos vamos! ¡Tenemos mucho que conocer aún! Dijo el Barón Gato.

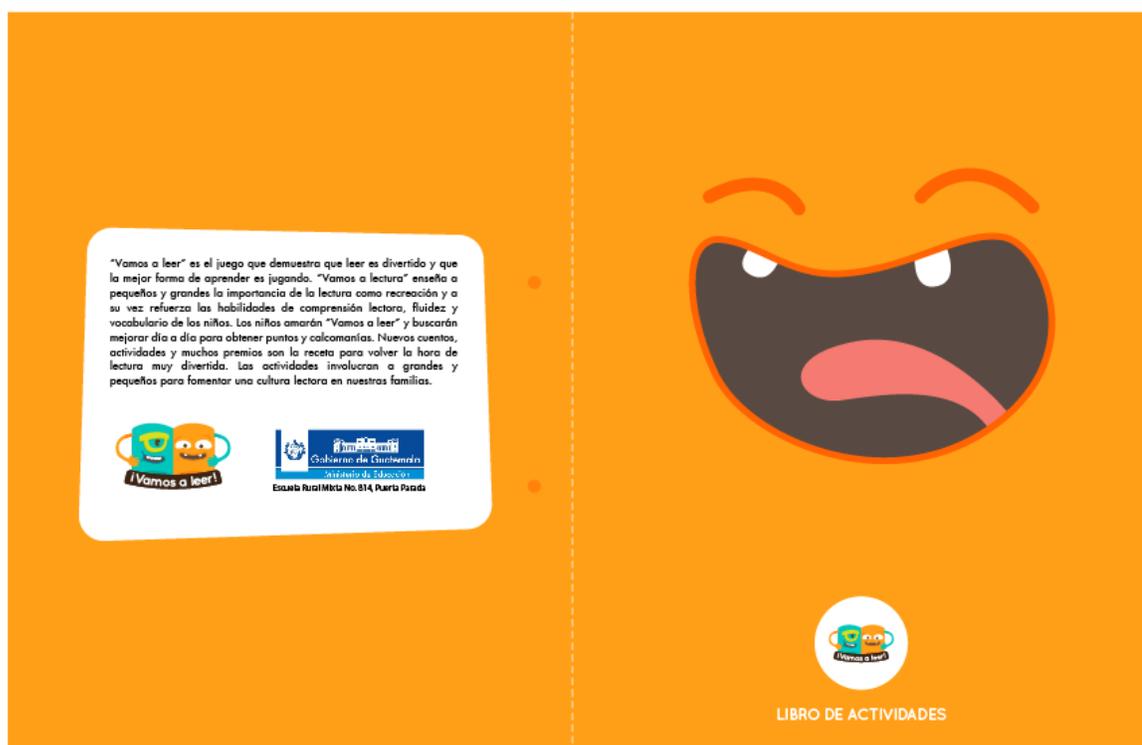
19



6.3.3. Libro de actividades

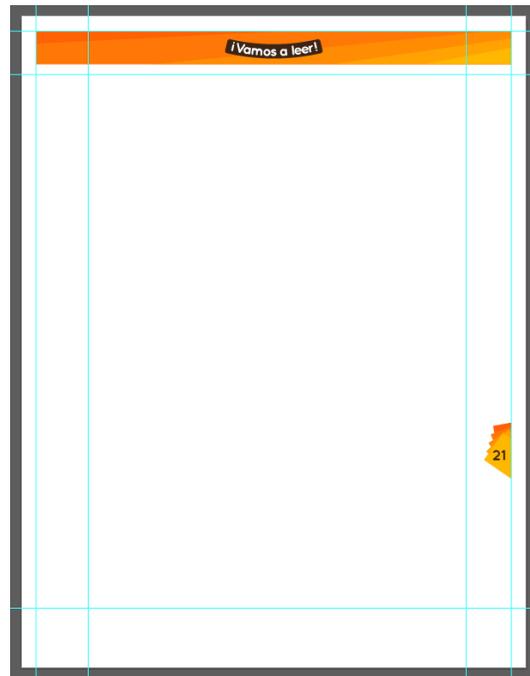
Esta es la segunda carpeta del juego didáctico donde el personaje Pit acompaña las instrucciones de las actividades. Se organizaron las actividades en un calendario con la finalidad que los niños adquieran el hábito de lectura al entender que se debe leer a diario. Las actividades inician con la lectura del día y luego deben realizar las actividades. Al momento de terminar las actividades del día se da la instrucción de recortar una calcomanía y pegarla en la hoja de ese día. Así mismo, los niños deben acumular puntos al sumar cada palabra que lean diariamente para ganar calcomanías especiales, las cuales pueden utilizar a su antojo.

Al igual que al libro de lecturas, se diseñó la carpeta del libro de actividades con el rostro del personaje Pit. La carpeta es color naranja ya que despierta la intuición y llama a la acción, además de ser un color llamativo y amigable. Las carpetas se diseñaron de tal forma que juntas dieran indicio del identificador de campaña y una mejor recordación. De igual forma se describió la intención del juego didáctico en la parte posterior. Este mensaje está dirigido a padres.



6.3.4. Layout

Para continuar con la línea gráfica, se utilizaron los mismos elementos gráficos que se utilizaron en el libro de lecturas. Sin embargo, se cambió el color del cintillo y la numeración de las páginas a naranja.



Se elaboraron un total de 28 días de actividades donde el niño podrá mejorar sus habilidades lectoras y ganará muchos premios. Para lo que se ilustró a Pit en tres diferentes acciones.



La primer acción se utilizó realizar diálogos explicativos y ejercicios de creatividad. La segunda figura se utilizó en las actividades donde los niños deben ejercitar su memoria

y recordar hechos específicos de los cuentos. La tercer figura se utilizó únicamente cuando los niños deben realizar ilustraciones a cerca del texto.

En la parte superior del layout se colocó el día que corresponde en Quiqsand. Las instrucciones se enumeraron dentro de una viñeta, como se realizó en el libro de lecturas. Las actividades de llenar preguntas o escribir se diagramaron en la parte media del layout. Por último, se reservó un espacio en la parte inferior para colocar la estampita del día al terminar las actividades. Todos los textos se diagramaron en Futura a 14 y 16 puntos.

También se diseñó la portadilla del libro de actividades de forma similar al libro de lectura. Aquí se hace la presentación del personaje Pit con el lector y se explica la forma de ganar puntos y calcomanías.



A continuación, se presenta la diagramación final del libro de actividades.

¡Vamos a leer!

Día 1



- 1 El adulto debe leer en voz alta el cuento "La misión de Pit y Lam" (página 1).
- 2 Ahora, tú lee en voz alta el mismo cuento. **Debes terminarlo todo.**
- 3 Responde las siguientes preguntas:

¿Cómo vinieron Pit y Lam a la Tierra?

¿A quién sí le gusta leer?

¿Cuál es la misión de Pit y Lam?

Paga tu calificación del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que hayas en la tabla de puntos.

1

¡Vamos a leer!

Día 2



- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Polo, el monstruo que no asustaba" (página 2). **Deben leer una oración cada uno.**
- 2 Lee en voz alta el mismo cuento. **Debes terminarlo todo.**
- 3 A estas oraciones le faltan palabras, llena las casillas sin consultar el cuento:

Polo es un _____ que no puede _____.

Polo _____ todos los días sus _____.

Sigue practicando y con _____ serás un gran _____.

_____ los demás monstruos _____ a Polo.

Paga tu calificación del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que hayas en la tabla de puntos.

2

¡Vamos a leer!

Día 3



- 1 Lee en voz alta el cuento "La misión de Pit y Lam" (página 1). **Debes terminarlo todo.**
- 2 Ahora lee en voz baja durante **1 minuto** el mismo cuento. Si no terminas el cuento, no te preocupes.
- 3 Repite el ejercicio 2 hasta que alcances **35 palabras** en 1 minuto.
- 4 Cuéntale a un adulto de qué se trata el cuento.

Paga tu calificación del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que hayas en la tabla de puntos.

3

¡Vamos a leer!

Día 4



- 1 Lee en voz baja durante **1 minuto** el cuento "Polo, el monstruo que no asustaba" (página 2). Repite hasta alcanzar **35 palabras** o más.
- 2 Responde las siguientes preguntas:

¿Cómo crees que se sentía Polo cuando los demás monstruos se burlaban de él?

¿Crees que Polo siguió practicando sus sustos después de lograr asustar una vez?

¿Cuál es tu parte favorita del cuento?

Paga tu calificación del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que hayas en la tabla de puntos.

4

¡Vamos a leer!

Día 5

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Pedro y su pulsera" (página 3). **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 2 Trae una hoja y crayones y dibuja la siguiente oración.



Estando en la playa, Pedro no salía del agua ni un solo instante. Estaba todo el día metido en el agua, buceando, saltando, salpicando...

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los puntos que lleve en la tabla de puntos.

5

¡Vamos a leer!

Día 6

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el cuento "Pedro y su pulsera" (página 3). Repite hasta alcanzar **60 palabras** o más.
- 2 Responde las siguientes preguntas:



¿Por qué Pedro tenía tanta suerte?

¿Qué hizo Pedro cuando perdió su pulsera?

¿Crees que Pedro actuó de forma negativa al perder su pulsera?

¿Cómo crees que Pedro pudo evitar perder su pulsera en el mar?

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los puntos que lleve en la tabla de puntos.

6

¡Vamos a leer!

Día 7

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Jacinto y la sombra asombrosa" (página 5). **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 2 Luego lee en voz baja durante 1 minuto el mismo cuento. Repite hasta alcanzar **60 palabras** o más.
- 3 A estas oraciones le faltan palabras, llena las casillas sin consultar el cuento:



_____ era un hombre solitario que _____ la mayor parte del día.

En una pared de _____ a la vista, la sombra, hacia reír a los _____ de la cuadra con _____ improvisadas.

Jacinto se dio cuenta que la _____ no quería estar suyo.

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los puntos que lleve en la tabla de puntos.

7

¡Vamos a leer!

Día 8

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el poema "Hormigas amigas" (página 7). Repite hasta alcanzar **60 palabras** o más.
- 2 Responde las siguientes preguntas:



¿Qué instrumento tocaba la amiga de la hormiga?

¿Cómo crees que se sintió la hormiga amiga cuando la hormiga le dijo que tocaba muy mal al violín?

¿Crees que fue una forma educada de decirle a alguien que no toca bien el violín?

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los puntos que lleve en la tabla de puntos.

8

¡Vamos a leer!

Día 9

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el cuento "Jacinto y la sombra asombrosa" (página 5). Repite hasta alcanzar **70 palabras** por minuto.
- 2 Responde las siguientes preguntas:
- 3 Trae una hoja y crayones y dibújale a ti mismo jugando con tu sombra.



¿Por qué Jacinto encerró a su sombra en un frasco?

¿Qué estación del año Jacinto se reencontró con su sombra?

Si tuvieras una sombra tan asombrosa ¿qué nombre le pondrías?

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los puntos que lleve en la tabla de puntos.

9

¡Vamos a leer!

Día 10

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el cuento "Pedro y su pulsera" (página 3). Repite hasta alcanzar **70 palabras** o más.
- 2 Lee en voz alta junto a un adulto el mismo cuento. **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 3 Escribe un final distinto donde Pedro recupera su pulsera.



Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los puntos que lleve en la tabla de puntos.

10

¡Vamos a leer!

Día 11

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el poema "Hormigas amigas" (página 7). Repite hasta alcanzar **75 palabras** o más.
- 2 Observa el poema y escribe todas las rimas que encuentres.
- 3 Busca hacer rimas con las siguientes palabras:

Hormigas _____

Violín _____

Música _____

Ruido _____

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

11

¡Vamos a leer!

Día 12

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Clara, el hada fea" (página 8). Deben leer un párrafo cada uno.
- 2 Lee en voz baja durante 1 minuto el mismo cuento. Repite hasta alcanzar **75 palabras** o más.
- 3 Trae una hoja y crayones y dibuja la siguiente oración:

Pero un día, cuando todas las hadas se encontraban reunidas en la ceremonia mensual, la luz se apagó de pronto, y un ejército de brujas entró a secuestrar a todas las hadas que había allí para robarles sus poderes.

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

12

¡Vamos a leer!

Día 13

- 1 Lee en voz alta el cuento "Jacinto y la sombra asombrosa" (página 5). **Debes terminarlo todo.**
- 2 Cuéntale el mismo cuento a un adulto. **Intenta no ver el cuento.**
- 3 Escribe un final distinto donde la sombra encuentra a otra sombra asombrosa y se casan.

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

13

¡Vamos a leer!

Día 14

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "El reloj Cuco y los dos pájaros" (página 10). **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 2 A estas oraciones le faltan palabras, llena las casillas sin consultar el cuento:

Cuco, era un reloj muy _____, ya que siempre estaba en _____ y sabía perfectamente cuando tenía que sacar a pasear a su mascota, _____, para indicar la hora exacta.

Los ancianos se quedaron _____ de tan buen trabajo conjunto, y a pesar de que vieron que _____ ya no estaba en su _____, no les pareció mala idea dejarlo _____ de Cuco a vivir.

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

14

¡Vamos a leer!

Día 15

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el cuento "Clara, el hada fea" (página 8). Repite hasta alcanzar **80 palabras** o más.
- 2 Lee en voz alta junto a un adulto el mismo cuento. **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 3 Contesta las siguientes preguntas:

¿Cuántos años tiene Clara? _____

¿Por qué los niños huyen de Clara? _____

¿Para qué se reúnan las hadas una vez al mes? _____

¿Quiénes raptaron a las hadas? _____

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

15

¡Vamos a leer!

Día 16

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el cuento "El reloj Cuco y los dos pájaros" (página 10). Repite hasta alcanzar **80 palabras** o más.
- 2 Contesta las siguientes preguntas:

¿Cómo se llaman los dos pájaros? _____

¿Por qué crees que Cuco se enojaba cuando Amarillito cantaba? _____

¿Por qué a los ancianos no les importó que Amarillito ya no viviera en su jaula? _____

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

16

¡Vamos a leer!

Día 17

- 1 Lee en voz alta el cuento "Paulo, el gallo" (página 12). **Debes terminarlo todo.**
- 2 Trae una hoja y crayones y dibuja una granja con los siguientes elementos:
 - Un granero
 - Tres gallos
 - Un pavo
 - Dos vacas
 - El sol y muchas montañas
 - Y tu animal favorito, puede ser cualquiera

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leas en la tabla de puntos.

17

¡Vamos a leer!

Día 18

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el cuento "Clara, el hada fea" (página 8). Repite hasta alcanzar **80 palabras** o más.
- 2 Lee en voz alta junto a un adulto el mismo cuento. **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 3 Escribe un final distinto donde Clara es capturada por las brujas pero se libera de alguna forma mágica.

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leas en la tabla de puntos.

18

¡Vamos a leer!

Día 19

- 1 Lee en voz alta el cuento "El reloj Cuco y los dos pájaros" (página 10). **Debes terminarlo todo.**
- 2 Cuéntale el mismo cuento a un adulto. Intenta no ver el cuento.
- 3 Escribe un final distinto donde donde el reloj Cuco se cae y se rompe. ¿Cómo Cuquito y Amarillito dorían la hora?
- 4 Trae una hoja y crayones y dibuja el final del cuento que tú acabas de inventar.

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leas en la tabla de puntos.

19

¡Vamos a leer!

Día 20

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Paulo, el gallo" (página 12). **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 2 Lee en voz baja durante un minuto el mismo cuento. Repite hasta alcanzar **80 palabras** o más.
- 3 Responde las siguientes preguntas:

¿Dónde vivía la mamá del pavo?

¿Qué trampa planeó el gallo Paulo para deshacerse del pavo?

¿Por qué Paulo se pintó las plumas?

¿Crees que el gallo se merecía ser comido?

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leas en la tabla de puntos.

20

¡Vamos a leer!

Día 21

- 1 Lee en voz alta el cuento "Ander y la máquina del tiempo" (página 15). **Debes terminarlo todo.**
- 2 Responde las siguientes preguntas:
- 3 Trae una hoja y crayones y dibuja a Lam con muchos dinosaurios.

¿Qué inventó Ander?

¿Por qué Ander viajó 40 años al pasado?

¿Para qué utilizó el colador metálico?

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leas en la tabla de puntos.

21

¡Vamos a leer!

Día 22

- 1 Lee en voz baja durante un minuto el cuento "Paulo, el gallo" (página 12). Repite hasta alcanzar **80 palabras** o más.
- 2 ¿Qué crees que significan las palabras marcadas en las siguientes oraciones?

Paulo preparó una trampa con la que cazaban los **lugareños**, el pobre pavo entre tanta **angustia** no se dio cuenta de ello y por eso cayó muy fácilmente en ella.

El pavo le **suplicó** al gallo para que lo liberara, pero se negó, dio la vuelta y regresó a la granja.

El granjero como siempre le daba de comer muy bien hasta quedar **satisfecho**.

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leas en la tabla de puntos.

22

¡Vamos a leer!

Día 23

- 1 Lee en voz alta el cuento "El libro azul" (página 18). **Debes terminarlo todo.**
- 2 Cuéntale el mismo cuento a un adulto. Intenta no ver el cuento.
- 3 Escribe un final distinto donde Martín y el Barón Gato se pierdan en las Amazonas.



23

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 24

- 1 Lee en voz baja durante un minuto el cuento "El libro azul" (página 18). Repite hasta alcanzar **85 palabras** o más.
- 2 ¿Qué crees que significan las palabras marcadas en las siguientes oraciones?



Me contó que mi abuela le había **encomendado** que me llevara a conocer el mundo, así como lo había hecho con ella cuando era pequeña.

Pude conocer la Torre Eiffel y el Barón Gato me contó todo lo que sabía de Napoleón, **faciéndose** de haber sido un gran amigo de él.

Además vimos una gran estatua de Jesús con los brazos abiertos y Barón Gato me dejó ir en el **teleférico** una vez.

24

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 25

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Ander y la máquina del tiempo" (página 15). **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 2 A estas oraciones le faltan palabras, llena las casillas sin consultar el cuento:



Cuenta la leyenda que existía una _____ que pertenecía a un _____, llamado Ander.

Después de revolver entre los _____ encontró lo que buscaba, era un _____ que utilizaría de casco...

_____ cogió su _____, y la _____ en un carro para llevarla a la _____, dónde había reunido a todos los _____.

25

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 26

- 1 Lee en voz alta el cuento "Ander y la máquina del tiempo" (página 15). **Debes terminarlo todo.**
- 2 Escribe un final distinto donde Ander se equivoca de época y viaja al futuro.



26

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 27

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "El libro azul" (página 18). **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 2 Lee en voz baja durante un minuto el mismo cuento. Repite hasta alcanzar **85 palabras** o más.
- 3 Responde las siguientes preguntas:

¿Qué quería Martín que le regalara su abuela en su cumpleaños?

¿Cuales fueron los tres lugares a donde Barón Gato y Martín viajaron?

¿Cuál es la moraleja de este cuento?

Pega tu calcomanía del día aquí.
Y recuerda sumar todas las palabras que leas en tu tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 28

- 1 Esta vez tú decidirás qué leer. Puede ser cualquier cuento de "Vamos a leer" o cualquier otro que tengas en casa.
- 2 Cuéntale el mismo cuento a un adulto. Intenta no ver el cuento.
- 3 Trae una hoja y crayones y dibuja tu parte favorita del cuento.

Pega tu calcomanía del día aquí.
Y recuerda sumar todas las palabras que leas en tu tabla de puntos.

Se diseñaron dos tipos de calcomanías, las calcomanías del día y las especiales. Las calcomanías del día son circulares y tienen mensajes para animar al lector. Unicamente se diseñaron tres estilos genéricos que se pueden utilizar en cualquier ocasión. Por otro lado, se diseñaron nueve calcomanías especiales las cuales incluyen el número de puntos que deben acumular para ganar cada una. Estas calcomanías tienen diseños coloridos con los personajes que se encuentran a lo largo de las lecturas.

¡Vamos a leer!

¡Vamos a leer!

Por último, se incluyó una tabla para llevar el registro de los puntos ganados. En la misma página Pit hace el recordatorio de buscar si ya se ha ganado una calcomanía especial.

¡Vamos a leer!

Tabla de puntos

Día	Puntos	Totales	Día	Puntos	Totales
1			15		
2			16		
3			17		
4			18		
5			19		
6			20		
7			21		
8			22		
9			23		
10			24		
11			25		
12			26		
13			27		
14			28		

 **¡Recuerda!**
Busca entre las calcomanías especiales para ver si ya has llegado a los puntos y usar la calcomanía.

6.4. MATERIAL INFORMATIVO

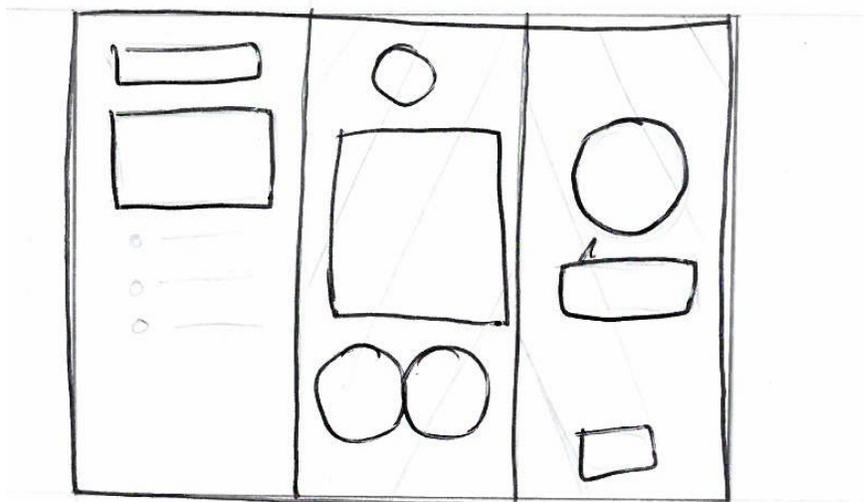
Para el material informativo se realizó un trifold con el título: “Dificultades de Aprendizaje en Lectura: la importancia de la lectura en familia”. Este material está dirigido a padres de familia y se les informa a cerca de la dificultad de aprendizaje, sus consecuencias y la importancia de reforzar la lectura. También se incluyó información de “Vamos a leer” como material de apoyo para el aprendizaje de los niños.

6.4.1. Layout

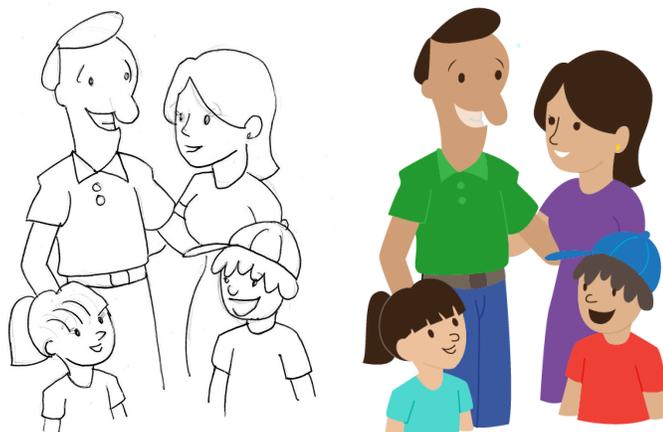
Para la diagramación del trifold se siguieron utilizando ciertos elementos gráficos como las líneas inclinadas y las viñetas con información. Se bocetó una idea preliminar de

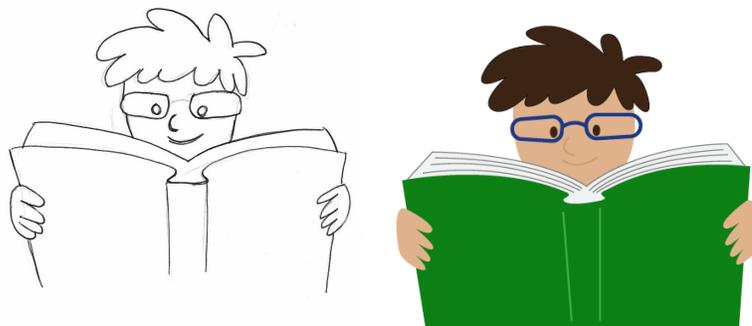
la portada y contraportada. Luego se realizó una prueba donde se distribuyó la información en los diferentes folios del material.

La importancia de la lectura en familia



Con los bocetos hechos se procedió a redactar la información y realizar las ilustraciones necesarias. Se hizo la ilustración de una familia y otra de un niño leyendo, se siguió con la misma línea de diseño para las ilustraciones.





Finalmente se procedió a distribuir los elementos según el tipo de retícula ya designada y el boceto inicial. A continuación, se presenta la pieza final en el tiro y retiro.

La lectura nos vuelve mejores

Para adultos y niños, la lectura es parte importante del desarrollo intelectual, es el principal medio de comunicación en la educación y sin ella obtener nuevos conocimientos se vuelve casi imposible. Un niño que tiene dificultades de aprendizaje de lectura puede verse afectado en su educación, su vida laboral y hasta su autoestima. Aunque en la escuela los niños aprenden a leer, es responsabilidad de los padres y los tutores de inculcarles el hábito de lectura.





"Vamos a leer" es el juego que demuestra que leer es divertido y que la mejor forma de aprender es jugando. "Vamos a leer" enseña a pequeños y grandes la importancia de la lectura como recreación y a su vez refuerza las habilidades de comprensión lectora, fluidez y vocabulario de los niños. Los niños amarán "Vamos a leer" y buscarán mejorar día a día para obtener puntos y calcomanías. Pit y Lam traen nuevos cuentos, actividades y muchos premios, todo junto es la receta para volver la hora de lectura muy divertida. Las actividades involucran a grandes y pequeños para fomentar una cultura lectora en nuestras familias.






Dificultades de Aprendizaje en Lectura

La importancia de la lectura en familia



Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación
Escuela Rural Mixta No. 814, Puerta Parada

Dificultades de Aprendizaje en Lectura

Es muy común ver que a algunos alumnos se les dificulta algunas materias más que otras. Esto se debe a que el alumno tiene menos desarrollada cierta área de su inteligencia, y como todos, no somos perfectos. En el caso de la dificultad de aprendizaje en lectura existen dos explicaciones:

a) el niño tiene algún problema en los procesos de aprendizaje, como: pérdida de atención, poca memoria o le dificulta la comprensión de lecturas, símbolos y otros.

b) la forma habitual de aprender le resulta tediosa y no encuentra incentivos adecuados para leer.

Cuando las dificultades de aprendizaje de lectura no se corrigen los niños pueden desarrollar dislexia, disgrafía u otros trastornos del habla.

Para prevenir este tipo de dificultades en el momento que los niños empiecen a leer, es recomendado estimular desde el momento de su gestación por medio de lecturas. Entre más temprano se enfrentan con el hábito de lectura se refuerza su capacidad de comprensión.

Mientras que los niños son primeros lectores, existe una gran cantidad de ejercicios para reforzar la lectura. Las principales destrezas que debe desarrollar un niño con la lectura son: comprensión lectora, fluidez y vocabulario.

Si las dificultades de aprendizaje en lectura empeoran de forma que el niño difícilmente puede reconocer las palabras o diferenciar los signos, se debe consultar a un psicólogo infantil o un experto en el tema de psicopedagogía.

El hábito de la lectura

Los niños pueden ver de forma tediosa el aprender a leer en la escuela ya que no se sienten cómodos en un entorno que no sea su hogar. Pero cuando no se inculca una cultura lectora en casa, los niños con dificultades de aprendizaje pueden verse más afectados. Por ello, se debe ejercitar la lectura con disciplina es decir, teniendo fijada una hora al día para hacerlo, que se convierta en costumbre. Podría ser a la hora de dormir, o después de la comida. Es recomendado que se vuelva una actividad familiar, de esa forma los niños siguen el ejemplo. Solamente es necesario 30 minutos diarios y los niños deben leer cualquier contenido que sea de su interés. La lectura es un placer.



6.5. MATERIAL PERSUASIVO

Se pensó en un afiche como material persuasivo, el cual se colocará en las instalaciones de la escuela. Este afiche está dirigido tanto a padres como a alumnos. Se quiere lograr que los niños se entusiasmen por obtener el material didáctico y que los padres entiendan los beneficios de este material.

6.5.1. Layout

Se utilizó la misma retícula manuscrita y se distribuyeron los elementos en dos zonas. La zona superior incluye el titular y una ilustración. En la parte inferior se incluyeron los identificadores respectivos y la información de “Vamos a leer” y dónde encontrar más información.

Se realizaron varias versiones, pero se eligió la segunda ya que influye más con su titular sin quitarle protagonismo al identificador de campaña. Además, la primer versión da una la percepción que la nave vuela en sentido contrario.



Se utilizó el titular “Pit y Lam ya llegaron” como expectativa al resto de información. Luego, en la parte inferior, se aclara cual es la misión de Pit y Lam. Para ilustrar el titular se colocó a Pit y Lam en su nave espacial y se incluyeron los elementos gráficos de las líneas inclinadas, para mantener la unidad. El titular se encerró en una viñeta y la información en un cintillo color blanco. Por último, se posicionó el identificador de campaña en la división de estas dos zonas para crear una anomalía.

6.6. VALIDACIÓN

Para validar las piezas realizadas y mejorar la propuesta se realizaron entrevistas con tres poblaciones: 15 diseñadores gráficos, 5 expertos psicólogos pedagogos y maestros de primaria y 10 personas del grupo objetivo, padres, madres y niños que vivan en Puerta Parada. A continuación, se presentan los resultados de los siguientes aspectos de diseño: tipografía, diagramación, colores, ilustraciones, información, identificador de

campaña y formato. Con dicha información se realizaron ciertos cambios para mejorar la campaña en general.

6.6.1. Color

En cuanto la paleta de colores no se recibió ningún comentario negativo. Los colores son brillantes y llamativos y el 100% de los niños, padres de familia y diseñadores están satisfechos con la gama de colores utilizados.

6.6.2. Diagramación

Los elementos gráficos son llamativos y representan de buena forma el concepto. Sin embargo, se recibieron muchas observaciones a cerca del material informativo ya que el retiro de la pieza no tiene congruencia con el manejo de los elementos en otras piezas. Se recomendó que se utilicen mas colores y elementos gráficos. También que se incluyan títulos en los párrafos.

6.6.3. Identificador de campaña

El nombre de la campaña es ¡Vamos a leer! Ya que es directo con el grupo objetivo y comunica explícitamente el objetivo del material educativo. El identificador de campaña son los personajes Pit Y Lam abrazándose y formando un libro abierto. También da la idea de las dos carpetas que conforman el material educativo. No se recibieron malos comentarios del identificador.

6.6.4. Tipografía

Se utilizaron dos fuentes tipográficas: Quicksand para títulos y futura para párrafos de texto. Se eligieron estas tipografías por ser fácilmente reconocible. El 94% de los diseñadores comparten que esta tipografía es apropiada para cumplir el objetivo De lecturabilidad. Aunque se recibieron algunos malos comentarios de la tipografía no se realizará ningún cambio ya que al probar el material con niños de 7 años de edad, ninguno tubo problemas para leer los textos.

6.6.5. Información

Entre la información se evaluaron las instrucciones de el material educativo y la información del material educativo. No se recibieron malos comentarios por parte de expertos del tema ya que el 100% cree que la información es relevante y correcta. El 75% de los padres entendieron los temas de importancia del material informativo. Y el 80% de los niños entendieron las instrucciones del material educativo sin la ayuda de un mayor. El tono de comunicación también obtuvo una alto porcentaje de aceptación por parte de los diseñadores con 91%. No se obtuvieron comentarios negativos por lo que se realizaron cambios en cuanto la información.

6.6.6. Formato

Todos los materiales se escogieron para facilitar la reproducción del material. Los formatos son tamaño carta y tabloide para los afiches. El sustrato es papel bond para disminuir gastos. Las carpetas se imprimieron en papel opalina para aumentar la resistencia. A pesar de todos los gastos que se disminuyeron el material sigue siendo inaccesible para el grupo objetivo. Se recibieron varios comentarios a cerca del financiamiento del proyecto. Sin embargo, no se recibieron malos comentarios a cerca del formato y sustrato de los materiales.

6.6.7. Ilustraciones

Las ilustraciones se utilizaron para los cuentos y el material informativo. Aunque el 95% de los diseñadores concuerdan con que las ilustraciones son adecuadas para el grupo objetivo, sin embargo, se recibieron muchas observaciones a cerca de la ilustración de la familia del material informativo. Según los comentarios le hace falta volumen a diferencia del resto de ilustraciones.

6.6.8. Cambios

Después de validar el proyecto se procedió a realizar los cambios en las piezas. A continuación se presentan los cambios para mejorar la propuesta según las poblaciones que fueron entrevistadas.

6.6.8.1. Trifolear informativo

El material informativo recibió muchas observaciones por parte de diseñadores. La mayoría de cambios vienen del retiro de la pieza. En primer lugar se incluyeron sombras en las ilustraciones internas. Luego se incluyeron elementos gráficos para dar unidad con el resto de piezas. De esta forma se logró una pieza gráfica más agradable y en sintonía con toda la campaña.

Antes:



Dificultades de Aprendizaje en Lectura

Es muy común ver que a algunos alumnos se les dificulta algunas materias más que otras. Esto se debe a que el alumno tiene menos desarrollada cierta área de su inteligencia, y como todos, no somos perfectos. En el caso de la dificultad de aprendizaje en lectura existen dos explicaciones:

- a) el niño tiene algún problema en los procesos de aprendizaje, como: pérdida de atención, poca memoria o le dificulta la comprensión de lecturas, símbolos y otros.
- b) la forma habitual de aprender le resulta tediosa y no encuentra incentivos adecuados para leer.

Cuando las dificultades de aprendizaje de lectura no se corrigen los niños pueden desarrollar dislexia, disgrafía u otros trastornos del habla.

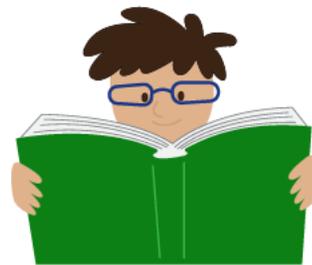
Para prevenir este tipo de dificultades en el momento que los niños empiecen a leer, es recomendado estimular desde el momento de su gestación por medio de lecturas. Entre más temprano se enfrentan con el hábito de lectura se refuerza su capacidad de comprensión.

Mientras que los niños son primeros lectores, existe una gran cantidad de ejercicios para reforzar la lectura. Las principales destrezas que debe desarrollar un niño con la lectura son: comprensión lectora, fluidez y vocabulario.

Si las dificultades de aprendizaje en lectura empeoran de forma que el niño difícilmente puede reconocer las palabras o diferenciar los signos, se debe consultar a un psicólogo infantil o un experto en el tema de psicopedagogía.

El hábito de la lectura

Los niños pueden ver de forma tediosa el aprender a leer en la escuela ya que no se sienten cómodos en un entorno que no sea su hogar. Pero cuando no se inculca una cultura lectora en casa, los niños con dificultades de aprendizaje pueden verse más afectados. Por ello, se debe ejercitar la lectura con disciplina es decir, teniendo fijada una hora al día para hacerlo, que se convierta en costumbre. Podría ser a la hora de dormir, o después de la comida. Es recomendado que se vuelva una actividad familiar, de esa forma los niños siguen el ejemplo. Solamente es necesario 30 minutos diarios y los niños deben leer cualquier contenido que sea de su interés. La lectura es un placer.



Después:

La lectura nos vuelve mejores

Para adultos y niños, la lectura es parte importante del desarrollo intelectual, es el principal medio de comunicación en la educación y sin ella obtener nuevos conocimientos se vuelve casi imposible. Un niño que tiene dificultades de aprendizaje de lectura puede verse afectado en su educación, su vida laboral y hasta su autoestima. Aunque en la escuela los niños aprenden a leer, es responsabilidad de los padres y los tutores de inculcarles el hábito de lectura.



"Vamos a leer" es el juego que demuestra que leer es divertido y que la mejor forma de aprender es jugando. "Vamos a leer" enseña a pequeños y grandes la importancia de la lectura como recreación y a su vez refuerza las habilidades de comprensión lectora, fluidez y vocabulario de los niños. Los niños amarán "Vamos a leer" y buscarán mejorar día a día para obtener puntos y calcomanías. Pit y Lam traen nuevos cuentos, actividades y muchos premios, todo junto es la receta para volver la hora de lectura muy divertida. Las actividades involucran a grandes y pequeños para fomentar una cultura lectora en nuestras familias.



Dificultades de Aprendizaje en Lectura

La importancia de la lectura en familia



Escuela Rural Mixta No. 814, Puerta Parada

Dificultades de Aprendizaje en Lectura

Es muy común ver que a algunos alumnos se les dificulta algunas materias más que otras. Esto se debe a que el alumno tiene menos desarrollada cierta área de su inteligencia, y como todos, no somos perfectos. En el caso de la dificultad de aprendizaje en lectura existen dos explicaciones:

- a) el niño tiene algún problema en los procesos de aprendizaje, como: pérdida de atención, poca memoria o le dificulta la comprensión de lecturas, símbolos y otros.
- b) la forma habitual de aprender le resulta tediosa y no encuentra incentivos adecuados para leer.

Cuando las dificultades de aprendizaje de lectura no se corrigen los niños pueden desarrollar dislexia, disgrafía u otros trastornos del habla.

¿Cómo prevenir este problema?

Para prevenir este tipo de dificultades en el momento que los niños empiecen a leer, es recomendado estimular desde que se encuentra en el vientre de la madre por medio de lecturas. Entre más temprano se enfrentan con el hábito de lectura se refuerza su capacidad de comprensión.

¿Cómo reforzar la lectura?

Mientras que los niños son primeros lectores, existe una gran cantidad de ejercicios para reforzar la lectura. Las principales destrezas que debe desarrollar un niño con la lectura son: comprensión lectora, fluidez y vocabulario.

¿Y si las dificultades empeoran?

Si las dificultades de aprendizaje en lectura empeoran de forma que el niño difícilmente puede reconocer las palabras o diferenciar los signos, se debe consultar a un psicólogo infantil o un experto en el tema de psicopedagogía.

El hábito de la lectura

Los niños pueden ver de forma tediosa el aprender a leer en la escuela ya que no se sienten cómodos en un entorno que no sea su hogar. Pero cuando no se inculca una cultura lectora en casa, los niños con dificultades de aprendizaje pueden verse más afectados. Por ello, se debe ejercitar la lectura con disciplina es decir, teniendo fijada una hora al día para hacerlo, que se convierta en costumbre. Podría ser a la hora de dormir, o después de la comida. Es recomendado que se vuelva una actividad familiar, de esa forma los niños siguen el ejemplo. Solamente es necesario 30 minutos diarios y los niños deben leer cualquier contenido que sea de su interés. La lectura es un placer.



6.6.8.2. Material Educativo

Se diseñó una pieza para incluir en el juego “Vamos a leer” con el objetivo de ayudar a los niños a enfocarse en la lectura. Se diseñó una tabla con un orificio horizontal a lo larga de la misma, de tal forma que se utilice como guía y no saltar o repetir líneas de texto. Se diseñó de color azul ya que es parte del material de lectura y se incluyó el identificador de campaña como agarrador. Esta es una pieza muy útil sugería por algunos diseñadores. Puede ser reproducida en material económico pero resistente como opalina. También se puede reproducir en cartón.



7. PROPUESTA FINAL

7.1. COLOR

Se realizó una paleta de colores para ser utilizada tanto en ilustraciones y personajes como en los elementos gráficos de las piezas. De esta forma cumplir con el objetivo de elaborar un juego didáctico y material informativo atractivos tanto para padres como para niños. Los colores son brillantes y se utilizaron sin degradé. Según el concepto los colores deben representar luz o iluminación además que el grupo objetivo, niños de primaria, se ven atraídos por el manejo de colores vivos.

	C 1 M 2 Y 46 K 0	PANTONE 0131 C		C 19 M 28 Y 1 K 0	PANTONE 665 C		C 58 M 0 Y 27 K 0	PANTONE 333 C		C 25 M 25 Y 40 K 0	PANTONE 453 C
	C 2 M 6 Y 78 K 0	PANTONE 113 C		C 38 M 54 Y 0 K 0	PANTONE 521 C		C 69 M 0 Y 35 K 0	PANTONE 3265 C		C 40 M 39 Y 50 K 5	PANTONE Warm Gray 7 C
	C 1 M 12 Y 98 K 0	PANTONE 012 C		C 62 M 84 Y 2 K 0	PANTONE 7677 C		C 77 M 4 Y 45 K 0	PANTONE 3275 C		C 51 M 51 Y 61 K 22	PANTONE Warm Gray 11 C
	C 0 M 22 Y 99 K 0	PANTONE 7548 C		C 75 M 99 Y 1 K 0	PANTONE 267 C		C 82 M 16 Y 55 K 1	PANTONE 3285 C		C 55 M 60 Y 65 K 40	PANTONE 438 C
	C 0 M 31 Y 100 K 0	PANTONE 7549 C		C 48 M 31 Y 2 K 0	PANTONE 645 C		C 55 M 0 Y 67 K 0	PANTONE 346 C		C 52 M 70 Y 79 K 79	PANTONE 4975 C
	C 0 M 44 Y 98 K 0	PANTONE 804 C		C 71 M 51 Y 0 K 0	PANTONE 7456 C		C 74 M 00 Y 99 K 0	PANTONE 361 C		C 3 M 11 Y 17 K 0	PANTONE 705 C
	C 0 M 61 Y 100 K 0	PANTONE 151 C		C 87 M 73 Y 6 K 0	PANTONE 7684 C		C 82 M 14 Y 100 K 2	PANTONE 7739 C		C 5 M 18 Y 28 K 0	PANTONE 475 C
	C 0 M 76 Y 100 K 0	PANTONE Bright Orange C		C 100 M 91 Y 16 K 4	PANTONE 7687 C		C 87 M 25 Y 100 K 13	PANTONE 356 C		C 7 M 25 Y 39 K 0	PANTONE 473 C
	C 0 M 36 Y 21 K 0	PANTONE 169 C		C 36 M 0 Y 2 K 0	PANTONE 304 C		C 18 M 0 Y 98 K 0	PANTONE 388 C		C 12 M 31 Y 47 K 0	PANTONE 727 C
	C 0 M 66 Y 48 K 0	PANTONE 805 C		C 60 M 4 Y 2 K 0	PANTONE 637 C		C 34 M 9 Y 100 K 0	PANTONE 390 C		C 19 M 39 Y 57 K 0	PANTONE 728 C
	C 0 M 90 Y 85 K 0	PANTONE 179 C		C 74 M 19 Y 0 K 0	PANTONE 299 C		C 0 M 0 Y 0 K 60	PANTONE 430 C		C 0 M 0 Y 0 K 5	PANTONE 663 C
	C 3 M 97 Y 100 K 0	PANTONE 485 C		C 80 M 40 Y 0 K 0	PANTONE Medium Blue C		C 0 M 0 Y 0 K 80	PANTONE 425 C		C 0 M 0 Y 0 K 20	PANTONE 427 C
	C 6 M 100 Y 100 K 0	PANTONE 486 C								C 0 M 0 Y 0 K 40	PANTONE 429 C

Específicamente para la identidad gráfica de los materiales se utilizaron las gamas de azul y anaranjado designando una gama para cada carpeta del material educativo. La carpeta azul, la cual adjunta las lecturas, representa tranquilidad y reflexión ya que la hora de la lectura debe ser de esta forma. Por otro lado, la carpeta naranja, que adjunta las actividades, representa dinamismo, juego, diversión y amistad.

7.2. TIPOGRAFÍA

Con la tipografía se debe lograr el objetivo de legibilidad. Se eligieron tipografías cuyos trazos sean geométricos de molde y sin serif. Este tipo de letra es con la que los niños aprenden a leer y escribir ya que es muy fácil de identificar. Por lo tanto, se eligió la familia Futura para cuerpos de texto. Se utilizaron cuerpos de texto de 18, 16 y 14 puntos para facilitar la lectura. También se eligió la tipografía Quicksand para títulos ya que sus trazos son geométricos pero sus terminaciones son redondas, lo que la hace más amigable e infantil.

Título ————— Quicksand
subtítulo ————— Quicksand

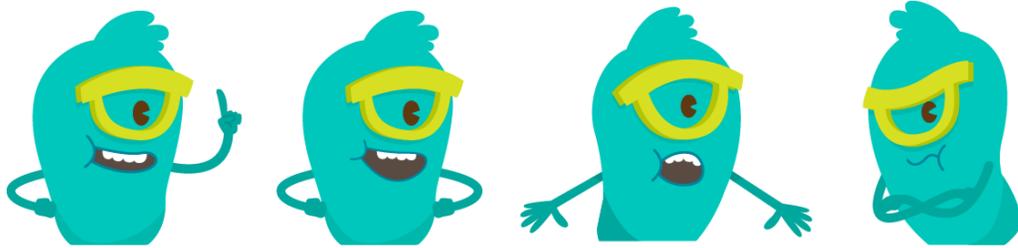
es simplemente el texto de relleno de las imprentas y archivos de texto. Lorem Ipsum ha sido el texto de relleno estándar de las industrias desde el año 1500, cuando un impresor (N. del T. persona que se dedica a la imprenta) desconocido usó una galería de textos y los mezcló de tal manera que logró hacer un libro de textos especimen.

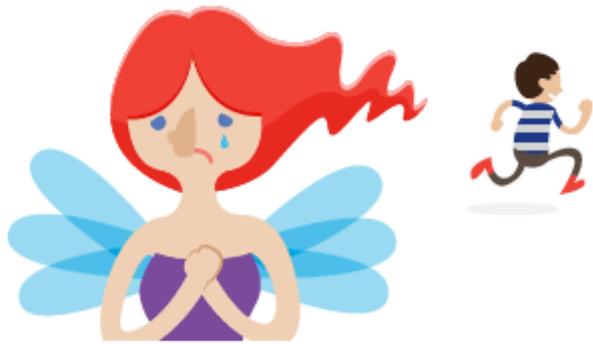
————— Futura

7.3. ILUSTRACIONES

Para cumplir con el objetivo de diseño de realizar un material educativo era necesario desarrollar una variedad de ilustraciones que acompañen los textos y cuentos. Por lo que se realizaron ilustraciones para cada cuento con la finalidad de llamar la atención de los niños. También se realizaron dos personajes que acompañan a los lectores en el material educativo. Lam protagoniza el material de lecturas y Pit el de

actividades. Se busca que los niños se identifiquen con estos personajes para hacer de la hora de lectura más amena. Tanto los personajes del material educativo como los personajes de los cuentos provienen de distintos mundos imaginarios, según el concepto.





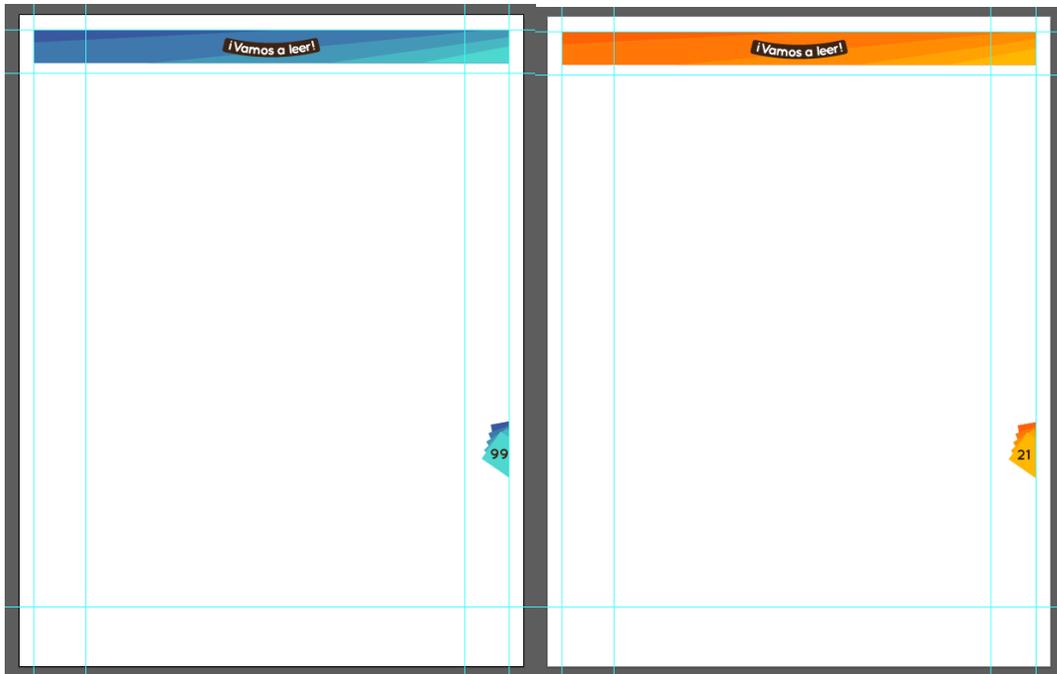
7.4. IDENTIFICADOR DE CAMPAÑA

La campaña y el juego educativo tiene el nombre de "Vamos a leer". De esta forma el grupo objetivo asocia rápidamente cual es el objetivo que se quiere lograr y se le exhorta que adquieran el hábito de lectura. Se realizó un identificador gráfico que según el concepto representa la lectura de una forma positiva, dinámica y amigable. Los personajes del material educativo se muestran dándose un abrazo y a su vez formando un libro abierto. También indica el diseño de las dos carpetas que forman el material educativo. El nombre de la campaña se colocó en la parte inferior haciendo un arco que da la idea de una sonrisa. Se realizó una versión secundaria para aplicarse en espacios horizontales, donde solo se encuentra el nombre de la campaña.



7.5. DIAGRAMACIÓN

La función de la diagramación es dar la percepción de un libro en el material educativo. También se consideró que debido al método de impresión se debían respetar ciertos márgenes para adjuntar el material a una carpeta con gancho. También se colocaron ciertos elementos unificadores en cada página para identificar a qué carpeta pertenecen y qué número de página es.



7.6. MATERIAL EDUCATIVO

El material educativo está dirigido principalmente a niños de 7 a 10 años, aunque también será utilizado por padres de familia. El material educativo consta de dos carpetas tamaño carta, en la primera se adjunta un total de diez cuentos con moralejas para reforzar el autoestima de los niños. La segunda carpeta adjunta las actividades para reforzar comprensión y fluidez en la lectura. Cada carpeta posee sus instrucciones generales. Se diseñaron un total de 28 días de actividades para formar un hábito en los niños y padres. Para incentivar la lectura se emplearon técnicas de videojuegos donde los niños deben sumar puntos para adquirir premios, calcomanías especiales. Por lo que se colocaron a la izquierda de los cuentos un conteo del número de palabras. También se diseñó calcomanías para marcar qué actividades ya se han realizado, una tabla para llevar la suma de los puntos y las calcomanías especiales. Por último, se adjuntó una regla con un orificio horizontal para ayudar a los primeros lectores a no perder la guía de la lectura. Dicho material posee el identificador de campaña como agarrador.

¡Vamos a leer!

Hola, me llamo Lam y vine de muy lejos a contarte muchos cuentos.

Pídele a un adulto que juegue contigo y que te ayude a seguir las instrucciones. Puede ser tu mamá, papá, abuelos, hermanos mayores, tíos o cualquier adulto que se encuentre en casa.

En esta carpeta celeste encontrarás muchos cuentos. El número a la izquierda de los párrafos muestra cuantas palabras suman hasta el final de esa línea. De esa forma es más fácil contar cuantos puntos ganas cada día.

Antes de empezar a leer cada día debes preguntarle a Pit qué actividades debes hacer.

¿Ya estás listo para empezar?



¡Vamos a leer!

La misión de Pit y Lam
Julio Camej



19 Pit y Lam vinieron en una nave espacial. Ellos son
20 extraterrestres. A Lam le gusta leer. Pero a Pit no le
21 gustaba. Por eso Pit inventó una forma divertida de
22 leer. Pit y Lam tienen una misión muy importante.
23 Lam narra cuentos a los niños de todo el mundo.
24 Y Pit le muestra a los niños que leer es divertido.



1

¡Vamos a leer!

Polo, el monstruo que no asustaba
Julio Camej



25 Polo es un monstruo que no puede asustar.
26 Los demás monstruos se burlan de Polo. Polo
27 practica todos los días sus caras feas. Pero cuando
28 sale a asustar sólo causa risas. La maestra de Polo
29 le dijo: "Sigue practicando y con perseverancia
30 serás un gran monstruo". Polo continuó practicando
31 sus rugidos y caras feas. Un día, Polo logró asustar.
32 Ahora los demás monstruos respetan a Polo.

Moraleja: No te des por vencido.



2

¡Vamos a leer!

Pedro y su pulsera
Nuria Fernández

33 Pedro es un niño muy alegre. Siempre tenía buena suerte en todo.
34 Él decía que era gracias a su pulsera de la suerte, una pulsera que
35 se encontró caminando por la playa cuando tenía seis años.
36 Jugaba con sus amigos a "pares y nones", al "escondite" y
37 siempre ganaba. Todos sus amigos querían ser siempre de su
38 equipo o tener una pulsera igual que la que tenía Pedro.

Llegó el verano y los padres de Pedro le dieron la noticia de que
39 volverían a ir a la misma playa de siempre durante una semana.
40 Pedro estaba muy contento, pues fue allí mismo donde se encontró
41 su pulsera de la suerte.

Estando en la playa, Pedro no salía del agua ni un solo instante.
42 Estaba todo el día metido en el agua, buceando, saltando,
43 salpicando... pero una de las veces que salió del agua se dio
44 cuenta de que algo le faltaba... ¡Su pulsera de la suerte se había
45 perdido!



3

¡Vamos a leer!

Pedro lloró y lloró en busca de su madre. Le decía que ya nunca
46 más volvería a tener suerte ni a ganarle a sus amigos en los
47 juegos. Su madre le animaba contestándole que tendría que ser
48 más positivo, que la pulsera no le daba suerte... pero Pedro no
49 hacía caso.

50 Al volver a casa, no quería jugar con sus amigos, pensaba que se
51 reirían de él. Al final, con insistencia, acabaron convenciéndole
52 de que jugara con ellos.

Pedro al principio no tenía ánimos y perdía, pero a medida que
53 pasaba el tiempo se iba animando más y más hasta que se olvidó
54 de la pulsera y comenzó otra vez a ganar.

A partir de ese instante nunca más tuvo objetos de la suerte, él
55 sabía que su amuleto de la suerte era él mismo, su confianza.

Y a ti, ¿te gusta ir a la playa tanto
56 como a Pedro?
¿Cuál es tu parte favorita del cuento?

Moraleja: La confianza es el mejor amuleto.



4

¡Vamos a leer!

Jacinto y la sombra asombrosa

Ana Clara de la Serna

12 Jacinto era un hombre solitario que dormía la mayor parte del día. Por las noches, su sombra aprovechaba el sueño profundo de Jacinto para salir y divertirse. Una noche se desveló y vio que su sombra se escapaba por la ventana. Enojado, la esperó despierto hasta que la sombra volvió a la casa.

13 Cuando la sombra vio a Jacinto intentó correr hacia la puerta pero Jacinto la encerró en un frasco de vidrio. Jacinto dormía y su sombra, en el frasco sufría.

14 - "Me gusta que estés a mi lado, pero sólo puedo ser feliz si tú también lo eres. Si tu felicidad está lejos de mí prefiero dejarte ir. Sé que voy a sufrir al principio, pero con el tiempo, me voy a sentir mejor". - Le dijo Jacinto mientras destapaba el frasco.

144 El día en el que Jacinto se reencontró con su sombra, el viento otoñal jugaba con las hojas secas. En una pared de ladrillos a la vista, la sombra, hacía reír a los niños de la cuadra con historias improvisadas. Jacinto estaba asombrado. Su sombra era asombrosa y la extrañaba: ¿Por qué no quería estar a su lado?

149

5



¡Qué asombroso!
Una sombra que sale de fiesta.

¡Vamos a leer!



Miraba a su alrededor y cada persona que caminaba por el barrio tenía a su sombra atrás. Enristricado porque se sentía muy solo, el hombre sin sombra, dejó caer algunas lágrimas por su mejilla. De pronto, alguien se paró detrás de él y le dio un pañuelo. Era la sombra. Jacinto estaba confundido. No entendía por qué se había alejado, y mucho menos, por qué había regresado. La sombra, improvisó una historia que transformó las lágrimas de tristeza en lágrimas de alegría.

228

237

Jacinto se dio cuenta que la sombra no quería estar detrás suyo. Desde ese momento, la sombra no vivió más a la sombra de Jacinto. Caminaban a la par. Estaban juntos porque querían y no porque un frasco les impedía escapar.

250

6



Moraleja: Amarnos y aceptarnos como somos para poder amar y aceptar.

¡Vamos a leer!

Hormigas amigas

Moriso Alonso Santamaría

¡Qué ruido tan infernal!
dijo enfadada la hormiga,
y se tapó las antenas
19 dando la espalda a su amigo.

¡Tampoco toco tan mal!
dijo dejando el violín,
y apenas y cabizbaja
27 muy triste se fue de allí.

Al otro día la hormiga acostumbrada al concierto, echaba en falta a su amigo,
34 con bastante desconcierto.

Cuando la vio en el camino,
le pidió que regresara,
y que tocara el violín
37 como siempre acostumbraba.

Tocó la hormiga el violín,
y otra vez desafinó,
pero contenta la hormiga
40 ésta vez no le importó.

7



Moraleja: los buenos amigos aceptan hasta los defectos.

¡Vamos a leer!

Clara, el hada fea

Anónimo

14 En el reino de las hadas, vivía una joven llamada Clara, a la que todo el mundo conocía como el hada fea. Durante toda su vida, corta, ya que Clara tan sólo tenía 17 años, había vivido escondida en su casa, pues se avergonzaba del aspecto de su cara.

43 La joven hada fea, tal y como era conocida en el reino de las hadas, tan sólo salía de su casa para asistir a la ceremonia de hadas que se celebraba todos los meses, y donde las hadas más mayores compartían su sabiduría con el resto de hadas.

109 Clara siempre salía con una máscara en la cara para que nadie pudiera ver lo fea que era, ya que cuando salía a una misión para ayudar a un niño en apuros, al final el niño le decía: "Fuera, fuera, vete de aquí hada fea", y claro, la joven aprendiz de hada se ponía muy triste... pues al final a nadie le importaba que fuera muy buena hada, sólo importaba que era fea.

142

8



¡Vamos a leer!

Pero un día, cuando todas las hadas se encontraban reunidas en la ceremonia mensual, la luz se apagó de pronto, y un ejército de brujas entró a secuestrar a todas las hadas que había allí para robarles sus poderes. Sin embargo, no consiguieron coger a Clara, ya que ese día había olvidado ponerse la máscara, y su rostro lleno de verrugas, pasó desapercibido por las brujas,
241 pensando que era una más.

Más tarde, en el reino de las brujas, mientras que éstas estaban celebrando su gran victoria, el hada Clara, se hizo invisible y corrió hacia los calabozos para liberar a las hadas.

256 A partir de ese momento, todo el reino de hadas, se dio cuenta que habían tratado muy mal a la joven hada, ya que lo más importante de todo, era que Clara sabía mucha magia y tenía una gran inteligencia.

283 Así fue, como Clara volvió a recuperar la confianza en sí misma, ya que aprendió que su belleza no era lo más importante que un hada podía tener, sino que lo más importante era su interior.

289

9



Clara tiene grandes poderes mágicos
¿Qué harías tú con esos poderes?

Moraleja: Lo más importante es el interior.

¡Vamos a leer!

El reloj Cuco y los dos pájaros

Ulrica Tizaboff

14 Cuco, era un reloj muy aventajado, ya que siempre estaba en hora y sabía perfectamente cuando tenía que sacar o pasear a su mascota, Cuquito, para indicar la hora exacta.

89 Así que Cuco era dos cosas, un tipo de reloj antiguo, y el dueño del pequeño cuco del interior del reloj, que era muy fiel y ayudaba a Cuco a dar las horas en punto.

100 Cuco se encontraba colgado en una pared de color beige en el salón de una pareja de ancianos sin hijos, sólo tenían un gato persa gris oscuro, y un canario amarillito que cantaba como los ángeles.

144 Después de tantos años viviendo con los ancianos, Cuco conocía muy bien sus costumbres, y les quería mucho, aunque no tanto a su canario Amarillito, que cantaba muy bien, pero interrumpía las horas en punto, y frustraba a Cuquito, que apenas se le oía.

10



¡Vamos a leer!

184 Un día, algo molesto por la inoportunidad de Amarillito, Cuco le dijo varias cosas a su mascota: - "Hoy a las 12, cuéques 12 veces bien alto y claro, que Amarillito no te haga sombra".

A las 12 en punto, salió la mascota de Cuco a dar las horas, gritó bastante y aún así, el canario eclipsaba el sonido del reloj. Cuco, cansado de esa situación, tuvo una gran idea, le dijo a Cuquillo:

185 - "Ya te quiero mucho, pero creo que necesitas una inyección de autoestima para que se te oiga mucho mejor, y que los ancianos sepan en qué hora viven, porque ahora mismo no te oyen".

Fue a buscar a Amarillito a su jaula, lo abrió y el canario salió revoloteando por toda la casa, hasta que vio a Cuco y se metió dentro. Allí se sentaron los dos pájaros y Cuco les abedeció:

186 - "Chicos, quiero que las horas de hoy sean las mejores de vuestras vidas. Amarillito, cuando Cuquillo comience con el primer cu-cú, quiero que le acompañes con una de tus preciosas melodías, y así duréis todas las horas del día. ¡Trabajo en equipo, chicos!".

187 Así fue, la sintonía que Cuquillo y Amarillito tenían era impresionante. Los ancianos se quedaron sorprendidos de tan buen trabajo conjunto, y a pesar de que vieron que Amarillito ya no estaba en su jaula, no les pareció mala idea dejarlo dentro de Cuco a vivir.

188 Durante muchos años, Cuquillo y Amarillito trabajaron juntos cantando las horas en punto del día, fueron muy felices, y comprendieron que al trabajar en equipo, las fuerzas individuales de cada uno se unen con un resultado muy satisfactorio en la vida.

189

190

Moraleja: el trabajo en equipo nos ayuda a todos a ser mejores.



¡Vamos a leer!

Paulo, el gallo
Eduardo

194 Había una vez, un gallo llamado Paulo, que vivía en una granja. En ese mismo lugar también vivía un pavo. El gallo envidiaba las plumas del pavo y todo lo que él hacía, así que se puso a pensar:

195 - Si fuera como él, con esas plumas grandes y de un color tan hermoso...

196 - Él además tiene muchos amigos, y yo casi nada, todos en la granja me desprecian, pero el pavo es muy famoso, todos en la granja lo quieren, hasta el mismo granjero le da de comer muy bien y a mí me da muy poco alimento. Y a mí ¡nadie me quiere!

197 - ¡Tanto deseo ser como él! - Dijo el gallo - ¡Ya sé que hacer! Se me ha ocurrido una idea, mandaré al pavo muy lejos de aquí y luego lo sustituiré.

198 Al día siguiente se le acercó al pavo y le dijo: - ¡oye! pavo, tu mamá me dijo que viniera por ti. Está muy pero muy enferma en la granja del vecindario, al otro lado del río.

199 Esto era solamente una trampa, pero Paulo el gallo se fue tras el pavo mientras iba muy preocupado por su mamá a la otra granja. Paulo preparó una trampa con la que cazaban los lagartos, el pobre pavo entre tanta angustia no se dio cuenta de ello y por eso cayó muy fácilmente en ella. El pavo le suplicó al gallo para que lo liberara, pero se negó, dio la vuelta y regresó a la granja.

200

¡Qué gallo tan envidioso!
Ojalá reciba su merecido.
-¿Cómo crees que terminará este cuento?



¡Vamos a leer!

El granjero como siempre le daba de comer muy bien hasta quedar satisfecho. El granjero había notado que no era el pavo, ya que estaba muy delgado. Entonces Paulo comió mucho todos los días hasta que engordó. Nadie se había dado cuenta de este envidioso.

Cuando llegó la Navidad los dueños de la granja iban a preparar una deliciosa cena para compartir en familia. El Granjero fue en camino del pavo para cocinarlo porque esa noche lo iban a cenar. Paulo no lo pensó y se dejó agarrar por el granjero. Lo lleva a su cocina para cocinarlo y disfrutar de la cena familiar.

201

202 Esa noche todos comieron a Paulo pensando que era el pavo que tanto lo alimentaron para que engordara y luego comerlo. Apenas ellos notaron la diferencia, y así terminó todo en esa noche para Paulo. Los amigos del pavo notaron la diferencia así que salieron a rescatarlo.

203

204

¿Cuál es tu parte favorita del cuento?
¿Cómo crees que rescataron los otros animales de la granja al pavo?

Moraleja: En la vida no hay que ser envidioso, con lo que las personas tienen o poseen ni tampoco imitar a los demás. Veamos lo bueno que nosotros tenemos y no lo que los otros tienen.

¡Somos únicos. No envidiamos a los demás!



¡Vamos a leer!

205 Cuando llegó a la granja, con los materiales del granjero, se pintó las plumas del mismo color que el pavo y se colocó otra cresta más grande y cambió totalmente su forma de ser.

206 Ya estando en la granja se empezó a comportar como el pavo y junto con sus amigos, ellos jugaban y lo querían mucho, aunque aún no se habían dado cuenta que en realidad se trataba de Paulo, el gallo.

207

208



¡Vamos a leer!

Un día, Ander, que se encontraba trabajando como todos los días en el sótano de su casa, dónde tenía el laboratorio, tuvo una idea brillante, "ahora sí, la máquina tendrá que funcionar, estoy seguro", dijo el viejo científico con gran emoción.

209 Después de revolver entre los cajones de la cocina, encontró la que buscaba, era un colador metálico que utilizara de casco... Tras dos horas metido dentro de la máquina, gritó: "¡¡¡Terminado!!!", ha llegado el momento de probar la máquina del tiempo".

210 Ander cogió su máquina del tiempo, y la colocó en un carro para llevarla a la plaza del pueblo, dónde había reunido a todos los vecinos. Una vez que estaba todo preparado, dijo: "Queridos amigos, os he reunido aquí, para que asistáis en primera a la primera prueba de la máquina del tiempo que he diseñado. Es mi sueño, pero si sale mal no perderé la esperanza y seguiré investigando en ella. Gracias a todos por venir".

211

212



¡Vamos a leer!

Ander y la máquina del tiempo
Anónimo

213 Cuenta la leyenda que existía una máquina del tiempo que pertenecía a un viaje científico, llamado Ander. Esta máquina del tiempo, aún no había sido probada, pero Ander presentaba que su sueño de viajar al futuro y al pasado, se cumpliría.

214 Nadie conocía los experimentos que el viejo Ander había hecho con esta máquina, pero él aseguraba que era capaz de viajar al pasado y al futuro, con tan solo meterse dentro de la cabina y teclear el número del año al que quería viajar.

215 La gente del pueblo donde vivía, pensaban que el viejo científico se había vuelto loco y que estaba perdiendo la cabeza, de hecho alguno decía: "Viajar al futuro, no sabe lo que está diciendo".

216 Ander, no hacía caso a esos rumores, y mientras ellos se preguntaban si se había vuelto loco, él seguía trabajando en los últimos detalles de la máquina del tiempo.

217 Desde hacía más de cinco años, el viejo científico, había dedicado todo su tiempo a diseñar y experimentar aparatos que pudieran hacer realidad su sueño, viajar al pasado, pues quería volver a un momento muy especial en su vida, el día en el que su padre le dejó entrar en su laboratorio, para hacer juntos un experimento. Ese día fue muy especial para Ander, pues en ese preciso momento, supo que él quería ser de mayor un gran científico. Sin embargo, todavía no lo había conseguido.

218

219

¡Wow, viajar en el tiempo!
Yo viajaría al pasado para ver a los dinosaurios.



¡Vamos a leer!

Ander se metió dentro de la máquina, se puso el casco calador que le había quitado a su mujer, y tecléo la fecha de 1719, justo 40 años hacia atrás en el tiempo. De repente, la máquina empezó a balancearse de un lado para otro, emitiendo extraños sonidos, como si fueran chispas, y en cuestión de segundos, la máquina del tiempo, con Ander el científico dentro de ella, desaparecieron.

Todo el mundo que había asistido a la plaza se quedó con la boca abierta, sorprendidos de lo que acababa de ocurrir, y sin darles tiempo a mediar palabra, Ander volvió a aparecer en el mismo lugar en el que se encontraba la máquina del tiempo.

"¡Siuuuuuu lo he conseguido, he viajado en el tiempo", gritaba eufórico el viejo científico.

Entonces, uno de los vecinos, que había subestimado a Ander, subió a un pequeño alto y dijo: "Otroo pedir disculpas en pública a nuestro vecino, el señor Ander, dudé de su palabra y es más, llegué a creer que se estaba volviendo loco, lo siento mucho Ander, no tenía que haberle subestimado, enhorabuena por su máquina del tiempo".

Y así terminó esta historia, sin duda, con un final feliz para nuestro científico, pues había logrado cumplir uno de sus sueños.

Ander es muy inteligente. Y a ti, ¿qué te gustaría inventar?

Moraleja: Sé perseverante y lograrás todo lo que te propongas



¡Vamos a leer!

El libro azul
Julia Carney



Hola soy Martín. Hoy cumplí 7 años. Este año mi cumpleaños será el mejor de todos, mis papás me harán una fiesta con magos, pastel de chocolate y muchos regalos. Pero, el mejor regalo será el de mi abuela.

Llegó la hora de los regalos. El de mi abuela es una caja pequeña, me imaginé una consola de videojuegos nueva. Pero, al abrirlo me sorprendí de ver un libro. La verdad me decepcioné de ver un simple libro azul.

Mi abuela me dijo:
¡Espero que tengas grandes aventuras! Este es mi libro favorito.

Por la noche subí mis nuevos juguetes a mi habitación, pero el libro azul lo dejé sobre la mesa. No me había gustado en nada.

Ya estaba casi dormido cuando escuché que mamá entró a mi habitación para dejar el libro sobre mi almohada. Empecé a recordar lo que había dicho mi abuela: "que tengas grandes aventuras". ¿Qué habría querido decir con eso? ¿Qué grandes aventuras puedo tener con un libro?

¡Vamos a leer!

Me quedé dormido abrazando el libro recordando a la abuela. Cuando desperté estaba sentado en un avión junto a un gran gato gordo. El gato se presentó como el Barón Gato. Me contó que mi abuela le había encomendado que me llevara a conocer el mundo, así como lo había hecho con ella cuando era pequeña.

Nuestra primera parada fue París, la hermosa capital de Francia. Pude conocer la Torre Eiffel y el Barón Gato me contó todo lo que sabía de Napoleón, jactándose de haber sido un gran amigo de él. Además comimos croissants y crepes. De repente aparecimos de nuevo en el avión, ya era hora de continuar nuestra camino. ¡Vamos vamos! ¡Tenemos mucho que conocer aún! Dijo el Barón Gato.



¡Vamos a leer!

Nuestra segunda parada fue Japón. Desde las alturas se veía como una isla pequeñita pero, al acercarnos mis ojos no podía creer todo lo que veían. Era muy diferente a París, había muchísima más gente también. Ahí vimos la torre de Tokyo y un gran robot. Además comimos arroz, sushi y probé el té. Barón Gato me contó historias de grandes dragones y de los guerreros samurais. Y una vez más Barón Gato dijo: ¡Vamos vamos! ¡Tenemos mucho que conocer aún!

Nuestra tercer parada fue Brasil, era un país gigantesco, con muchos colores y música. En este lugar vi la selva llamada "Amazonas" era impresionante ver tantos animales y plantas tan grandes. Además vimos una gran estatua de Jesús con los brazos abiertos y Barón Gato me dejó ir en el teleférico una vez. Y una vez más Barón Gato dijo: ¡Vamos vamos! ¡Tenemos mucho que conocer aún!

Al decir esto, desperté en mi cama, el sol ya había salido. Estaba muy confundido, me senté en la cama y tomé el libro. En las primeras 3 páginas relataban todo lo que había conocido en mi sueño, era mi historia con el Barón Gato. Y en la última página había una pequeña nota de mi abuela que decía:

"Espero que algún día me invites alguna de tus aventuras mi pequeño Martín." La abuela.

La lectura nos puede llevar a vivir muchas aventuras y a aprender de ellas.

Moraleja: No juzgues a un libro por su portada



"Vamos a leer" es el juego que demuestra que leer es divertido y que la mejor forma de aprender es jugando. "Vamos a lectura" enseña a pequeños y grandes la importancia de la lectura como recreación y a su vez refuerza las habilidades de comprensión lectora, fluidez y vocabulario de los niños. Los niños aprenden "Vamos a leer" y buscan el mejor día a día para obtener puntos y calcomanías. Nuevos cuentos, actividades y muchos premios son la receta para volver la hora de lectura muy divertida. Las actividades involucran a grandes y pequeños para fomentar una cultura lectora en nuestras familias.




Escuela Rural MIRA No. 114, Punta Parada



LIBRO DE LECTURA

¡Vamos a leer!

Hola, yo soy Pit y te enseñaré que leer es muy divertido.

Pídele a un adulto que juegue contigo y que te ayude a seguir las instrucciones. Puede ser tu mamá, papá, abuelos, hermanos mayores, tíos o cualquier adulto que se encuentre en casa.

En esta carpeta naranja encontrarás actividades, premios y una tabla para sumar puntos. Si cumples con las actividades ganarás muchas calcomanías.

Cada día debes realizar ciertos ejercicios para ganar la calcomanía del día. También debes sumar puntos para ganar calcomanías especiales. Cada palabra que lees es un punto, por eso Lam te ayuda a contar las palabras en los cuentos. Suma los puntos en la tabla de puntos.

¡Ya estoy ansioso por empezar!



¡Vamos a leer!

Día 1

- 1 El adulto debe leer en voz alta el cuento "La misión de Pit y Lam" (página 1).
- 2 Ahora, tú lee en voz alta el mismo cuento. **Debes terminarlo todo.**
- 3 Responde las siguientes preguntas:



¿Cómo vinieron Pit y Lam a la Tierra?

¿A quién sí le gusta leer?

¿Cuál es la misión de Pit y Lam?

Paga tu calcomanía del día aquí...
Y recuerda sumar todas las palabras que leas en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 2

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Polo, el monstruo que no asustaba" (página 2). **Deben leer una oración cada uno.**
- 2 Lee en voz alta el mismo cuento. **Debes terminarlo todo.**
- 3 A estas oraciones le faltan palabras, llena las casillas sin consultar el cuento:



Polo es un _____ que no puede _____.

Polo _____ todos los días sus _____.

Sigue practicando y con _____ serás un gran _____.

_____ los demás monstruos _____ a Polo.

Paga tu calcomanía del día aquí...
Y recuerda sumar todas las palabras que leas en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 4

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el cuento "Polo, el monstruo que no asustaba" (página 2). Repite hasta alcanzar **35 palabras** o más.
- 2 Responde las siguientes preguntas:



¿Cómo crees que se sentía Polo cuando los demás monstruos se burlaban de él?

¿Crees que Polo siguió practicando sus sustos después de lograr asustar una vez?

¿Cuál es tu parte favorita del cuento?

Paga tu calcomanía del día aquí...
Y recuerda sumar todas las palabras que leas en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 3

- 1 Lee en voz alta el cuento "La misión de Pit y Lam" (página 1). **Debes terminarlo todo.**
- 2 Ahora lee en voz baja durante **1 minuto** el mismo cuento. Si no terminas el cuento, no te preocupes.
- 3 Repite el ejercicio 2 hasta que alcances **35 palabras** en 1 minuto.
- 4 Cuéntale a un adulto de qué se trata el cuento.



Paga tu calcomanía del día aquí...
Y recuerda sumar todas las palabras que leas en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 6



- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el cuento "Pedro y su pulsera" (página 3). Repite hasta alcanzar **60 palabras** o más.
- 2 Responde las siguientes preguntas:

¿Por qué Pedro tenía tanta suerte?

¿Qué hizo Pedro cuando perdió su pulsera?

¿Crees que Pedro actuó de forma negativa al perder su pulsera?

¿Cómo crees que Pedro pudo evitar perder su pulsera en el mar?

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los palabras que leste en la tabla de puntos.

6

¡Vamos a leer!

Día 5



- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Pedro y su pulsera" (página 3). **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 2 Trae una hoja y crayones y dibuja la siguiente oración:

Estando en la playa, Pedro no salta del agua ni un solo instante. Estaba todo el día metido en el agua, buceando, saltando, salpicando...

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los palabras que leste en la tabla de puntos.

5

¡Vamos a leer!

Día 7



- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Jacinto y la sombra asombrosa" (página 5). **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 2 Luego lee en voz baja durante 1 minuto el mismo cuento. Repite hasta alcanzar **60 palabras** o más.
- 3 A estas oraciones le faltan palabras, llena las casillas sin consultar el cuento:

_____ era un hombre solitario que _____ la mayor parte del día.

En una pared de _____ a la vista, la sombra, hacía reír a los _____ de la cuadra con _____ improvisadas.

Jacinto se dio cuenta que la _____ no quería estar suyo.

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los palabras que leste en la tabla de puntos.

7

¡Vamos a leer!

Día 8



- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el poema "Hormigas amigas" (página 7). Repite hasta alcanzar **60 palabras** o más.
- 2 Responde las siguientes preguntas:

¿Qué instrumento tocaba la amiga de la hormiga?

¿Cómo crees que se sintió la hormiga amiga cuando la hormiga le dijo que tocaba muy mal al violín?

¿Crees que fue una forma educada de decirle a alguien que no toca bien el violín?

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los palabras que leste en la tabla de puntos.

8

¡Vamos a leer!

Día 7



- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Jacinto y la sombra asombrosa" (página 5). **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 2 Luego lee en voz baja durante 1 minuto el mismo cuento. Repite hasta alcanzar **60 palabras** o más.
- 3 A estas oraciones le faltan palabras, llena las casillas sin consultar el cuento:

_____ era un hombre solitario que _____ la mayor parte del día.

En una pared de _____ a la vista, la sombra, hacía reír a los _____ de la cuadra con _____ improvisadas.

Jacinto se dio cuenta que la _____ no quería estar suyo.

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los palabras que leste en la tabla de puntos.

7

¡Vamos a leer!

Día 8



- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el poema "Hormigas amigas" (página 7). Repite hasta alcanzar **60 palabras** o más.
- 2 Responde las siguientes preguntas:

¿Qué instrumento tocaba la amiga de la hormiga?

¿Cómo crees que se sintió la hormiga amiga cuando la hormiga le dijo que tocaba muy mal al violín?

¿Crees que fue una forma educada de decirle a alguien que no toca bien el violín?

Pega tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los palabras que leste en la tabla de puntos.

8

¡Vamos a leer!

Día 12

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Clara, el hada fea" (página 8). Deben leer un párrafo cada uno.
- 2 Lee en voz baja durante 1 minuto el mismo cuento. Repite hasta alcanzar **75 palabras** o más.
- 3 Trae una hoja y crayones y dibuja la siguiente oración:



Pero un día, cuando todas las hadas se encontraban reunidas en la ceremonia mensual, la luz se apagó de pronto, y un ejército de brujas entró a secuestrar a todas las hadas que había allí para robarles sus poderes.

Pega tu calcomanía del día aquí.
Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

12

¡Vamos a leer!

Día 11

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el poema "Hormigas amigas" (página 7). Repite hasta alcanzar **75 palabras** o más.
- 2 Observa el poema y escribe todas las rimas que encuentres.
- 3 Busca hacer rimas con las siguientes palabras:



Hormigas _____
Violín _____
Música _____
Ruido _____

Pega tu calcomanía del día aquí.
Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

11

¡Vamos a leer!

Día 13

- 1 Lee en voz alta el cuento "Jacinto y la sombra asombrosa" (página 5). **Debes terminarlo todo.**
- 2 Cuéntale el mismo cuento a un adulto. **Intenta no ver el cuento.**
- 3 Escribe un final distinto donde la sombra encuentra a otra sombra asombrosa y se casan.



Pega tu calcomanía del día aquí.
Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

13

¡Vamos a leer!

Día 14

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "El reloj Cucu y los dos pájaros" (página 10). **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 2 A estas oraciones le faltan palabras, llena las casillas sin consultar el cuento:



Cucu, era un reloj muy _____, ya que siempre estaba en _____ y sabía perfectamente cuando tenía que sacar a pasear a su mascota, _____, para indicar la hora exacta.

Los ancianos se quedaron _____ de tan buen trabajo conjunto, y a pesar de que vieron que _____ ya no estaba en su _____, no les pareció mala idea dejarlo _____ de Cucu a vivir.

Pega tu calcomanía del día aquí.
Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

14

¡Vamos a leer!

Día 15

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el cuento "Clara, el hada fea" (página 8). Repite hasta alcanzar **80 palabras** o más.
- 2 Lee en voz alta junto a un adulto el mismo cuento. **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 3 Contesta las siguientes preguntas:



¿Cuántos años tiene Clara?

¿Por qué los niños huían de Clara?

¿Para qué se reunían las hadas una vez al mes?

¿Quiénes raptaron a las hadas?

Pega tu calcomanía del día aquí.
Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

15

¡Vamos a leer!

Día 16

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el cuento "El reloj Cucu y los dos pájaros" (página 10). Repite hasta alcanzar **80 palabras** o más.
- 2 Contesta las siguientes preguntas:



¿Cómo se llaman los dos pájaros?

¿Por qué crees que Cucu se enojaba cuando Amarillito cantaba?

¿Por qué a los ancianos no les importó que Amarillito ya no viviera en su jaula?

Pega tu calcomanía del día aquí.
Y recuerda sumar todas las palabras que leste en la tabla de puntos.

16

¡Vamos a leer!

Día 17

- 1 Lee en voz alta el cuento "Paulo, el gallo" (página 12). **Debes terminarlo todo.**
- 2 Trae una hoja y crayones y dibuja una granja con los siguientes elementos:

- Un granero
- Tres gallos
- Un pavo
- Dos vacas
- El sol y muchas montañas
- Y tu animal favorito, puede ser cualquiera

17

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los puntos que leste en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 18

- 1 Lee en voz baja durante 1 minuto el cuento "Clara, el hada fea" (página 8). Repite hasta alcanzar **80 palabras** o más.
- 2 Lee en voz alta junto a un adulto el mismo cuento. **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 3 Escribe un final distinto donde Clara es capturada por las brujas pero se libera de alguna forma mágica.

18

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los puntos que leste en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 19

- 1 Lee en voz alta el cuento "El reloj Cuco y los dos pájaros" (página 10). **Debes terminarlo todo.**
- 2 Cuéntale el mismo cuento a un adulto. Intenta no ver el cuento.
- 3 Escribe un final distinto donde el reloj Cuco se cae y se rompe, ¿Cómo Cuquito y Amarillito darían la hora?
- 4 Trae una hoja y crayones y dibuja el final del cuento que tú acabas de inventar.

19

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los puntos que leste en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 20

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Paulo, el gallo" (página 12). **Deben leer un párrafo cada uno.**
- 2 Lee en voz baja durante un minuto el mismo cuento. Repite hasta alcanzar **80 palabras** o más.
- 3 Responde las siguientes preguntas:

¿Dónde vivía la mamá del pavo?

¿Qué trampa planeó el gallo Paulo para deshacerse del pavo?

¿Por qué Paulo se pintó las plumas?

¿Crees que el gallo se merecía ser comido?

20

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los puntos que leste en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 22

- 1 Lee en voz baja durante un minuto el cuento "Paulo, el gallo" (página 12). Repite hasta alcanzar **80 palabras** o más.
- 2 ¿Qué crees que significan las palabras marcadas en las siguientes oraciones?

Paulo preparó una trampa con la que cazaban los **lugareños**, el pobre pavo entre tanta **angustia** no se dio cuenta de ello y por eso cayó muy fácilmente en ella.

El pavo le **suplica** al gallo para que lo liberara, pero se negó, dio la vuelta y regresó a la granja.

El granjero como siempre le daba de comer muy bien hasta quedar **satisfecho**.

22

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los puntos que leste en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 21

- 1 Lee en voz alta el cuento "Ander y la máquina del tiempo" (página 15). **Debes terminarlo todo.**
- 2 Responde las siguientes preguntas:
- 3 Trae una hoja y crayones y dibuja a Lam con muchos dinosaurios.

¿Qué inventó Ander?

¿Por qué Ander viajó 40 años al pasado?

¿Para qué utilizó el colador metálico?

21

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todos los puntos que leste en la tabla de puntos.

¡Vamos a leer!

Día 24

- 1 Lee en voz baja durante un minuto el cuento "El libro azul" (página 18). Repite hasta alcanzar **85 palabras** o más.
- 2 ¿Qué crees que significan las palabras marcadas en las siguientes oraciones?



Me contó que mi abuela le había **encomendado** que me llevara a conocer el mundo, así como lo había hecho con ella cuando era pequeña.

Pude conocer la Torre Eiffel y el Barón Gato me contó todo lo que sabía de Napoleón, **lactándose** de haber sido un gran amigo de él.

Además vimos una gran estatua de Jesús con los brazos abiertos y Barón Gato me dejó ir en el **teleférico** una vez.

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que teite en la tabla de puntos.

24

¡Vamos a leer!

Día 23

- 1 Lee en voz alta el cuento "El libro azul" (página 18). **Debes terminarlo todo**.
- 2 Cuéntale el mismo cuento a un adulto. Intenta no ver el cuento.
- 3 Escribe un final distinto donde Martín y el Barón Gato se pierden en las Amazonas.



Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que teite en la tabla de puntos.

23

¡Vamos a leer!

Día 26

- 1 Lee en voz alta el cuento "Ander y la máquina del tiempo" (página 15). **Debes terminarlo todo**.
- 2 Escribe un final distinto donde Ander se equivoca de época y viaja al futuro.



Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que teite en la tabla de puntos.

26

¡Vamos a leer!

Día 25

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "Ander y la máquina del tiempo" (página 15). **Deben leer un párrafo cada uno**.
- 2 A estas oraciones le faltan palabras, llena las casillas sin consultar el cuento:



Cuenta la leyenda que existía una _____, que pertenecía a un _____, llamado Ander.

Después de revolver entre los _____, encontró lo que buscaba, era un _____ que utilizaría de casco...

_____ cogió su _____, y la _____ en un carro para llevarla a la _____, dónde había reunido a todos los _____.

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que teite en la tabla de puntos.

25

¡Vamos a leer!

Día 27

- 1 Lee en voz alta junto a un adulto el cuento "El libro azul" (página 18). **Deben leer un párrafo cada uno**.
- 2 Lee en voz baja durante un minuto el mismo cuento. Repite hasta alcanzar **85 palabras** o más.
- 3 Responde las siguientes preguntas:



¿Qué quería Martín que le regalará su abuela en su cumpleaños?

¿Cuales fueron los tres lugares a donde Barón Gato y Martín viajaron?

¿Cuál es la moraleja de este cuento?

Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que teite en la tabla de puntos.

27

¡Vamos a leer!

Día 28

- 1 Esta vez tú decidirás qué leer. Puede ser cualquier cuento de "Vamos a leer" o cualquier otro que tengas en casa.
- 2 Cuéntale el mismo cuento a un adulto. Intenta no ver el cuento.
- 3 Trae una hoja y crayones y dibuja tu parte favorita del cuento.



Paga tu calcomanía del día aquí. Y recuerda sumar todas las palabras que teite en la tabla de puntos.

28



¡Vamos a leer!

Tabla de puntos

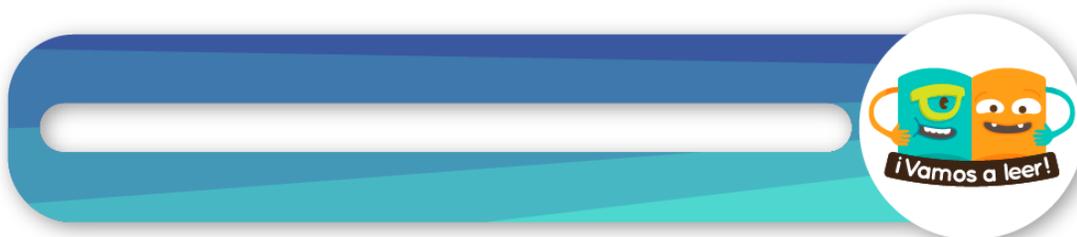
Día	Puntos	Totales	Día	Puntos	Totales
1			15		
2			16		
3			17		
4			18		
5			19		
6			20		
7			21		
8			22		
9			23		
10			24		
11			25		
12			26		
13			27		
14			28		

¡Recuerda!

Busca entre las calcomanías especiales para ver si ya has llegado a los puntos y usar la calcomanía.

"Vamos a leer" es el juego que demuestra que leer es divertido y que la mejor forma de aprender es jugando. "Vamos a lectura" enseña a pequeños y grandes la importancia de la lectura como recreación y a su vez, refuerza las habilidades de comprensión lectora, fluidez y vocabulario de los niños. Los niños amarán "Vamos a leer" y buscarán mejorar día a día para obtener puntos y calcomanías. Nuevos cuentos, actividades y muchos premios son la receta para volver la hora de lectura muy divertida. Las actividades involucran a grandes y pequeños para fomentar una cultura lectora en nuestras familias.

LIBRO DE ACTIVIDADES



7.7. FOLLETO INFORMATIVO

Para cumplir el objetivo de informar a los padres y maestros a cerca del tema, se diseñó un tríptico con título: Dificultades de aprendizaje en lectura: La importancia de la lectura en familia. Al informar a los padres a cerca de las dificultades de aprendizaje se les hace conciencia de la importancia de leer en familia. Se siguieron utilizando los elementos unificadores de la campaña como las líneas diagonales que representan hojas de un libro y a su vez rayos de luz. Se realizaron ilustraciones específicas para estos temas. En la parte posterior se extiende la información de "Vamos a leer" y sus cualidades. Este material también se diseñó de tamaño hoja carta para ahorrar costos.



Dificultades de Aprendizaje en Lectura

Es muy común ver que a algunos alumnos se les dificulta algunas materias más que otras. Esto se debe a que el alumno tiene menos desarrollada cierta área de su inteligencia, y como todos, no somos perfectos. En el caso de la dificultad de aprendizaje en lectura existen dos explicaciones:

- a)** el niño tiene algún problema en los procesos de aprendizaje, como: pérdida de atención, poca memoria o le dificulta la comprensión de lecturas, símbolos y otros.
- b)** la forma habitual de aprender le resulta tediosa y no encuentra incentivos adecuados para leer.

Cuando las dificultades de aprendizaje de lectura no se corrigen los niños pueden desarrollar dislexia, disgrafía u otros trastornos del habla.

¿Cómo prevenir este problema?

Para prevenir este tipo de dificultades en el momento que los niños empiecen a leer, es recomendado estimular desde que se encuentra en el vientre de la madre por medio de lecturas. Entre más temprano se enfrentan con el hábito de lectura se refuerza su capacidad de comprensión.

¿Cómo reforzar la lectura?

Mientras que los niños son primeros lectores, existe una gran cantidad de ejercicios para reforzar la lectura. Las principales destrezas que debe desarrollar un niño con la lectura son: comprensión lectora, fluidez y vocabulario.

¿Y si las dificultades empeoran?

Si las dificultades de aprendizaje en lectura empeoran de forma que el niño difícilmente puede reconocer las palabras o diferenciar los signos, se debe consultar a un psicólogo infantil o un experto en el tema de psicopedagogía.

El hábito de la lectura

Los niños pueden ver de forma tediosa el aprender a leer en la escuela ya que no se sienten cómodos en un entorno que no sea su hogar. Pero cuando no se inculca una cultura lectora en casa, los niños con dificultades de aprendizaje pueden verse más afectados. Por ello, se debe ejercitar la lectura con disciplina es decir, teniendo fijada una hora al día para hacerlo, que se convierta en costumbre. Podría ser a la hora de dormir, o después de la comida. Es recomendado que se vuelva una actividad familiar, de esa forma los niños siguen el ejemplo. Salamente es necesario 30 minutos diarios y los niños deban leer cualquier contenido que sea de su interés. La lectura es un placer.



7.8. AFICHE PERSUASIVO

Para persuadir a padres y niños a adquirir el material educativo se diseñó un afiche que se distribuiría en las instalaciones de la escuela. En dicho afiche se presentan a los personajes y se da la información acerca de los beneficios que brinda "Vamos a leer". También se indica donde encontrar más información acerca del tema de dificultades de aprendizaje en lectura en niños.

¡Pit y Lam ya llegaron!





Pit y Lam llegaron a la Tierra a enseñarte que leer es muy divertido y que la mejor forma de aprender es jugando.

Pregunta por más información con la persona encargada de grado.



8. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN

8.1. SELECCIÓN DE MEDIOS

Piezas	Sistema de impresión	Cantidad	Responsable	Lugar	Inicio	Duración
Juego educativo	Digital	30	Lisbeth Zelada (directora de primaria)	Escuela Rural Mixta No. 814 Puerta Parada	Entrega de Notas	1 día
Trifolear informativo	Digital	30	Lisbeth Zelada (directora de primaria)	Escuela Rural Mixta No. 814 Puerta Parada	Entrega de Notas	1 día
Afiche persuasivo	Digital	6	Lisbeth Zelada (directora de primaria)	Escuela Rural Mixta No. 814 Puerta Parada	Entrega de Notas	1 semana

8.2. PRESUPUESTO DE DISEÑO

A continuación, se presenta una tabla con las especificaciones de los servicios de diseño prestados a la Escuela Rural Mixta No. 814 Puerta Parada.

8.2.1. COTIZACIÓN DE DISEÑO

Descripción	Monto
Identificador de campaña	GTQ1,000
Ilustraciones y personajes	GTQ2,000
Material educativo	GTQ4,125
Creatividad	GTQ10,000
Trifolear	GTQ400
Afiche	GTQ100
Total	GTQ17,625

8.2.2. Cotización de impresión

Se realizaron cotizaciones en dos imprentas para comparar precios.

1. Visión Digital

Descripción	Cantidad	Precio unitario	Total
Hoja carta bond 80 g. 8.5" x 11" full color.	1650	GTQ3.45	GTQ5,692.50
Tabloide opalina 12" x 18" full color	60	GTQ16.00	GTQ960.00
Afiche tabloide texcote reciclado 11" x 17" full color.	6	GTQ13.00	GTQ78.00
Hoja carta bond 80 g. 8.5" x 11" full color tiro y retiro.	30	GTQ6.90	GTQ207.00
Total	—	—	GTQ6,937.5

2. Impresos Cruz

Descripción	Cantidad	Precio unitario	Total
Hoja carta bond 80 g. 8.5" x 11" full color.	1650	GTQ0.91	GTQ1,500.00
Tabloide opalina 12" x 18" full color	60	GTQ24.17	GTQ1,450.00
Afiche tabloide texcote reciclado 11" x 17" full color.	6	GTQ125.00	GTQ750.00
Hoja carta bond 80 g. 8.5" x 11" full color tiro y retiro.	30	GTQ11.67	GTQ350.00
Total	—	—	GTQ4,050.00

8.3. ARTES FINALES

8.3.1. Informe técnico de artes finales

A quien corresponda,

El presente CD y su contenido pertenecen a la Escuela Rural Mixta No. 814, Puerta Parada. El CD contiene una carpeta con nombre "artes finales", en la cual se puede encontrar los materiales para llevar a cabo la campaña: "Vamos a leer". Dicha campaña consta de un material educativo, un material informativo y un material persuasivo. El material educativo se adjuntó todo dentro de una carpeta llamada "material educativo", mientras el resto de materiales se encuentran sueltos dentro la carpeta "artes finales".

Material educativo: el material educativo se encuentra adjunto en el CD en la carpeta llamada "material educativo" dentro de "artes finales". Dentro de esta carpeta se encuentran 4 archivos: "lecturas.pdf", "actividades.pdf", "carpetas.pdf" y "regla.pdf". Todos los archivos son editables en Adobe Illustrator CS5 o superior. Los archivos "lecturas.pdf" y "actividades.pdf" deben ser impresos en hojas carta 8.5" por 11" Bond 80 gramos en sistema de impresión digital sólo tiro. El archivo "carpetas.pdf" contiene dos artboards, cada uno es una carpeta distinta y se deben imprimir únicamente en tiro. Se deben imprimir en tamaño tabloide 12" por 18" en sistema de impresión digital y sisar por la línea punteada. Contienen un exceso de 0.125". Por último, se encuentra el archivo "regla.pdf" la cual se debe imprimir en texcote reciclado en sistema de impresión digital. El arte no se encuentra montado en el artboard final por lo que se recomienda montarlo para escatimar gastos.

Material informativo: dentro del CD se encuentra adjunto el material informativo dentro de la carpeta "artes finales". El nombre del archivo del material informativo es "trifolear.pdf" el cual puede ser editable en Adobe Illustrator CS5 o superior. El archivo posee dos artboards los cuales deben ser impresos en tiro y retiro. El material debe ser impreso en hoja carta 8.5" por 11" en papel Bond y sistema de impresión digital. No posee

excesos pero se ha de cortar los bordes blancos que respete la máquina de impresión. Luego se ha de sisar y doblar para formar un trifolear.

Material persuasivo: dentro del CD se encuentra el material persuasivo dentro de la carpeta "artes finales". El nombre del archivo del material persuasivo es "afiche.pdf". Dicho archivo es editable en Adobe Illustrator CS5 o superior. Este material se debe imprimir en texcote reciclado a tamaño tabloide 12" por 18" en sistema de impresión digital y cortar los bordes blancos que respete la impresora.

Gracias.

CONCLUSIONES

1. Se diseñó un material informativo con el título: "Dificultades de aprendizaje: la importancia de la lectura en familia". En este tríptico se expone las causas, consecuencias y la forma de tratar las dificultades de aprendizaje en lectura en niños. El tema se aborda de forma breve y concisa con un tono de comunicación entendible para padres de familia entre 25 y 35 años de edad de nivel socio económico C- y D. Este tríptico también tiene el objetivo de informar acerca de material educativo como parte del aprendizaje de los niños con dificultades de aprendizaje en lectura.
2. Se desarrolló un material educativo para niños entre 7 y 10 años de edad que poseen dificultades de aprendizaje en lectura. El material fue diseñado con características de un juego de mesa para incentivar a los niños y padres a ejercitar la lectura diariamente. Durante la validación se notó un gran interés por parte de niños y padres debido a las coloridas ilustraciones e interesantes actividades. Este material consiste en dos carpetas tamaño carta. Una carpeta contiene una serie de lecturas con un nivel de dificultad ascendente. La segunda carpeta incluye un calendario con actividades, una tabla para sumar puntos y calcomanías como premio. Es muy importante mencionar el diseño de los personajes "Pit" y "Lam" que acompañan al lector en las instrucciones y lecturas. Este material también incluye una regla que ayuda al lector en el movimiento ocular y no perder la línea de texto.
3. El material persuasivo complementa la estrategia de hacer llegar el material a los padres de familia y persuadirlos a crear una cultura lectora en su hogar. El material persuasivo consta de un afiche que será distribuido en las instalaciones de la escuela. Se brinda información importante de cómo conseguir el material y dónde encontrar más información.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda activar la campaña "Vamos a leer" cada entrega de notas, donde se reúnen padres de familia y se les puede informar si sus hijos tienen dificultades de aprendizaje en lectura.
2. Se recomienda que el material educativo se ponga en práctica en el hogar y no en las instalaciones educativas ya los padres y sus hijos deben asociar la lectura como una forma de recreación y no solo un método para educar.
3. El contenido del material educativo se ha de variar cada vez que se reactive la campaña. Aunque se pueden tomar como referencia las actividades originales, se debe cambiar las lecturas, ilustraciones y calcomanías.
4. Este proyecto puede migrar a otra área del aprendizaje como matemáticas e idiomas, entre otras. En este caso, se recomienda realizar investigaciones para lograr que la curva de aprendizaje concuerde con la dificultad de las actividades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Libros

ARRECIS, Gloria Karina. Material Didáctico para ejercitar la percepción visual en niños de primero primaria con Problemas de Aprendizaje. Guatemala: Tesis inédita, Universidad del Istmo, 2007. 170 p.

ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA PUBLISHERS. Enciclopedia Barsa, Tomo VI. México: Encyclopaedia Britannica de Mexico, 1990. pp. 103-116

Enciclopedia de Oro. Tomo VI. Edición en español. México: Organización Editorial Novaro, 1977. pp. 57-66

Guatemala Realidad Socioeconómica. Guatemala: Piedra Santa 2005. 208 p.

OCEANO, Grupo Editorial. Enciclopedia Autodidacta Océano. México: Editorial Oceano, 1995. Tomo III.

WAGNER, Rudolph. La Dislexia y su Hijo. Onceava Edición. México: Editorial Diana, 1991. 108 p.

Documentos Electrónicos

AGUILAR, Guido. La Psicología en Guatemala. Tesis inédita, Universidad Francisco Marroquí, Guatemala. 2004. p. 193. [En línea] Disponible en: <http://www.coedu.usf.edu/zalaquett/PsiAmericas/9-Guatemala-pp-179-193.pdf> . [consulta: 28/04/2014]

Método Educativo. Definición de. [En línea] Disponible en: <http://definicion.de/metodo-deductivo/> . [consulta: 4/08/2014]

Ranking Municipal. Santa Catarina Pinula, Guatemala. 2012. [En línea] Disponible en: <http://www.scp.gob.gt/noticias/social/Ranking-Municipal.html> . [consulta: 17/03/2014]

ANEXOS

A. Instrumento 1 (niños)

Responde las siguientes preguntas.

1. ¿Te gustan los personajes Pit y Lam?
 - A. Sí
 - B. No
2. ¿Entiendes las instrucciones de "Vamos a leer"?
 - A. Sí
 - B. No
3. ¿Te gustan las actividades de "Vamos a leer"?
 - A. Sí
 - B. No
4. ¿Te gustan las calcomanías de "Vamos a leer"?
 - A. Sí
 - B. No
5. ¿Te gustan las ilustraciones de "Vamos a leer"?
 - A. Sí
 - B. No

B. Instrumento 2 (padres de familia)

Problema: Los padres de familia no están informados acerca de las dificultades de aprendizaje en lectura en niños, por lo que los niños no obtienen el apoyo necesario y se ven afectados en su educación y autoestima.

Después de observar el proyecto responda honestamente las siguientes preguntas.

1. ¿Entiende qué es la dificultad de aprendizaje en lectura?
 - A. Sí
 - B. No

2. ¿Comprende la importancia de la lectura como un hábito inculcado en el hogar?
 - A. Sí
 - B. No
3. ¿Comprende cuales son las causas y consecuencias de la dificultad de aprendizaje de lectura?
 - A. Sí
 - B. No
4. ¿Está conforme con la solución para este problema por medio del juego?
 - A. Sí
 - B. No
5. ¿Considera adecuado el contenido de los cuentos y actividades para niños?
 - A. Sí
 - B. No
6. ¿Qué opina de las ilustraciones y personajes?
 - A. Son perfectos para mis hijos.
 - B. Son bonitos.
 - C. Indiferente.
 - D. No me parecen adecuados para el tema.
7. ¿Qué opina de las actividades del juego?
 - A. Le encantarán a mis hijos.
 - B. Parecen interesantes.
 - C. Indiferentes.
 - D. No creo que mis hijos se interesen en ellas.
8. ¿Comprende las instrucciones y actividades del juego?
 - A. Sí
 - B. No
9. ¿Usted estaría dispuesto a realizar las actividades junto a su hijo?
 - A. Sí
 - B. No
10. Si desea puede dejar sus observaciones a continuación.

C. Instrumento 3 (expertos)

Problema: Los padres de familia no están informados acerca de las dificultades de aprendizaje en lectura en niños, por lo que los niños no obtienen el apoyo necesario y se ven afectados en su educación y autoestima.

Grupo objetivo: Padres y madres de familia de nivel socioeconómico C- y D de 25 a 35 años.

Grupo secundario: niños y niñas de 7 a 10 años que asisten a la escuela y que cursan de primero primaria a cuarto y se les dificulta el aprendizaje en lectura.

Después de observar el proyecto responda honestamente las siguientes preguntas.

1. ¿Cree que la información en el folleto es relevante?
 - A. Sí
 - B. No
2. ¿Se utilizó terminología correcta y entendible Para el grupo objetivo?
 - A. Sí
 - B. No
3. ¿Cree que por medio del juego se puede reforzar la lectura en niños?
 - A. Sí
 - B. No
4. ¿Considera adecuadas las actividades del juego?
 - A. Sí
 - B. No
5. ¿Considera adecuadas las lecturas?
 - A. Sí
 - B. No
6. ¿Considera adecuadas las ilustraciones?
 - A. Sí
 - B. No
7. ¿Qué opina de la solución que se planteó para el problema?
8. Si desea puede dejar sus observaciones a continuación.

D. Instrumento 4 (diseñadores gráficos)

Problema: Los padres de familia no están informados acerca de las dificultades de aprendizaje en lectura en niños, por lo que los niños no obtienen el apoyo necesario y se ven afectados en su educación y autoestima.

Grupo objetivo: Padres y madres de familia de nivel socioeconómico C- y D de 25 a 35 años.

Grupo secundario: niños y niñas de 7 a 10 años que asisten a la escuela y que cursan de primero primaria a cuarto y se les dificulta el aprendizaje en lectura.

Concepto: leer ilumina al mundo.

Después de observar el proyecto responda honestamente las siguientes preguntas.

1. En términos generales ¿se logró reflejar el concepto en las piezas gráficas?
-1 2 3 4 5+

2. ¿Considera que las ilustraciones y personajes son los adecuados para el grupo objetivo?
-1 2 3 4 5+

3. ¿Considera que la paleta de colores resultaría llamativa para el grupo objetivo?
-1 2 3 4 5+

4. ¿Considera que el manejo de tipografía es la correcta para el grupo objetivo?
-1 2 3 4 5+

5. ¿Considera que la distribución de los elementos es apropiada?
-1 2 3 4 5+

6. ¿Considera que el tono de comunicación es el correcto para el grupo objetivo?
-1 2 3 4 5+

- 7.

28. ¿Qué opina de la solución dada para el problema?

29. Si desea puede dejar sus observaciones a continuación.