

**Modelo Didáctico Para la Implementación de Herramientas TIC en la Promoción de
Lectura, Escritura y Oralidad a Población Infantil y Adulto Mayor en el Proyecto
Equipaje de Historias**

Daniela Centeno Florez

Laura Valentina Méndez Rodríguez

Laura Valentina Polo Alarcón

Tutor de trabajo de grado

Fredy Leonardo Palencia Puerto

Universidad Santo Tomás

Facultad de Diseño Gráfico

Bogotá, Colombia

2021

Dedicatoria

En primer lugar, dedicamos este trabajo a Dios por permitirnos llegar a este momento tan especial en nuestras vidas. A nuestras familias por darnos la oportunidad de cumplir estos logros y acompañarnos en cada paso de este proceso de formación personal. A los amigos que acompañaron estos 4 años de experiencias increíbles, los cuales nos otorgaron amor, conocimientos y nos brindaron su apoyo incondicional. Y a los profesores la base de todo nuestro conocimiento, quienes nos nutrieron de un sin fin de saberes y nos enseñaron la importancia de ser profesionales y sobre todo personas con ética, moral y valores.

Agradecimientos

Agradecemos a todos los docentes y personal de la facultad de diseño gráfico de la Universidad Santo Tomás, que al pasar de nuestro proceso educativo nos han nutrido y enseñado lo importante que es utilizar las herramientas de diseño en el ámbito social y aportar los conocimientos para mejorar la sociedad. Sobre todo, agradecemos a la Decana Sandra Ramirez, por acompañarnos desde nuestros inicios en la carrera y guiarnos por el mejor camino para ser grandes diseñadores. A Fredy Leonardo Palencia, por permitirnos ser parte de este maravilloso proyecto, que nos enseñó la importancia de contribuir por medio del diseño a la promoción de lectura y apoyar entidades que velen por la trascendencia de dar nuestro tiempo por cosas que cambian la sociedad.

Gracias especialmente a las compañeras con las que trabajamos este proyecto ya que “El destino nos hizo amigas, pero el tiempo nos hizo hermanas.”

¡Gracias a todos!

Tabla de contenidos

Introducción	7
Justificación.....	9
Pregunta articuladora	12
Objetivos.....	12
Objetivo General	
Objetivos específicos	
Estado de la cuestión.....	13
Las Tics en la promoción de lectura	
Gamificación en la educación	
Rol del diseñador en la educación y promoción de la lectura	
Diseño de interfaces	
Consumo de herramientas digitales y el rol de las bibliotecas en la pandemia	
Hábitos de lectura y mundos posibles	
Estado del arte	
Diseño de sistematización.....	26
Resultados.....	29
Perfil de usuarios	
Cápsulas de video	
Contenido de promoción y difusión del proyecto	
Discusión.....	35
Conclusiones.....	37
Bibliografía.....	40
Anexos.....	46

Tabla de Figuras

Figura 1. Perfil de usuarios adulto mayor.....	29
Figura 2. Perfil de usuarios población infantil.....	29
Figura 3. Elementos gráficos	30
Figura 4. Elección de libros a trabajar	31
Figura 5. Ideación de actividad.....	31
Figura 6. Cápsula de video: Taller crea tu propia postal con hojas.....	32
Figura 7. Cápsula de video: Taller crea tu insectario.....	32
Figura 8. Cápsula de video: sopa de piedras.....	32
Figura 9. Cuenta de Instagram Equipaje de Historias.....	33
Figura 10. Cuenta de Instagram Equipaje de Historias.....	33
Figura 11. Cuenta de Instagram Equipaje de Historias.....	34
Figura 12. Sección de Nosotros Blog Equipaje de Historias.....	34
Figura 13. Sección de Inicio Blog Equipaje de Historias.....	35
Figura 14. Entrada Dale tu propio estilo a Don Chanco.....	35

Tabla de Anexos

Anexo 1 Cápsula de video: Taller Crea tu propia postal con hojas.....	46
Anexo 2 Cápsula de video: Taller Crea tu insectario.....	46
Anexo 3 Cápsula de video: Sopa de piedra.....	46
Anexo 4 Cuenta de Instagram Equipaje de Historias.....	46
Anexo 5 Sección de Inicio Blog Equipaje de Historias.....	46

“Fomentar la lectura es facilitar que seamos dueños de nuestras propias vidas”

Daniel Goldin

Resumen

La promoción de lectura, escritura y oralidad es uno de los grandes retos de la sociedad moderna, a los cuales se enfrentan distintos campos profesionales entre ellos el diseño gráfico. Han sido varias las herramientas que se han usado para el fomento de estas actividades; siendo las didácticas unas de las más usadas.

En este sentido, el propósito del siguiente documento radica en describir y analizar el desarrollo de un modelo didáctico que fomente estas habilidades comunicativas. Además, dichas herramientas se encuentran estrechamente relacionadas con la transmisión, procesamiento y almacenamiento de la información; el papel del diseñador gráfico en el diseño, ejecución y promoción de diferentes talleres didácticos, todo en el marco del proyecto Equipaje de Historias.

Por otro lado, el presente proyecto evidencia la contextualización de los conceptos teóricos que logran explicar y profundizar la importancia de desarrollar proyectos de naturaleza social. Paralelamente, se da cuenta de los procesos creativos de diseño y ejecución de los productos audiovisuales, que se espera fomenten la lectura en la población infantil y de adulto mayor.

Palabras claves

Lectura, Escritura y Oralidad, gamificación, modelo didáctico, herramienta TICs, hábitos de lectura y diseño gráfico.

Introducción

A continuación, se abordarán diferentes tópicos que permitirán facilitar la interacción entre usuarios de dos poblaciones beneficiarios del proyecto “Equipaje de historias”, y las formas de operación entre mediadores de contenidos (promotores de lectura) inmersos en contextos carentes de acceso a material bibliográfico en tiempos de confinamiento y pandemia del Covid 19, presentando la nueva era digital y el acoplamiento de las mismas en las distintas esferas de la sociedad actual.

Para hacer un análisis sustancial que permita el óptimo desarrollo de la investigación “Modelo Didáctico Para la Implementación de Herramientas TIC en la Promoción de Lectura, Escritura y Oralidad a Población Infantil y Adulto Mayor en el Proyecto Equipaje de Historias” es necesario abordar diferentes conceptos como, el papel del diseñador en los procesos de interacción entre mediadores y usuarios y la participación del mismo en procesos educativos, la importancia del uso de la gamificación para el desarrollo de las actividades y los cambios en el consumo de herramientas digitales en tiempos de la pandemia Covid-19.

Teniendo en cuenta las diferentes metodologías y materiales que se han utilizado para mejorar la educación, se entiende que las TICs en el ambiente escolar han ganado un gran espacio debido a su naturaleza interactiva, la cual le da oportunidad a más personas de acceder a la información, por lo tanto, democratiza y facilita la educación de calidad en diferentes grupos sociales, entre ellas poblaciones en condiciones de riesgo.

El proyecto Equipaje de Historias tiene como finalidad promover la lectura, escritura y oralidad en distintos contextos étnicos, educativos, sociales y económicos, incidiendo así en los hábitos de lectura que convierten esta iniciativa en un espacio didáctico y de divulgación, dando la oportunidad de explorar diferentes entornos seguros donde se proveen instrumentos para la adquisición de nuevos conocimientos, que permitan exteriorizar las ideas, sentimientos y

pensamientos críticos en sus participantes viéndose reflejado todo esto en talleres lúdicos dispuestos en las plataformas digitales, que fortalezcan el ámbito de la buena lectura, implementando dinámicas de trabajo alternativas en comunidades infantiles y de adulto mayor.

Teniendo en cuenta la situación de salud pública mundial que se vive actualmente relacionada con el Covid-19, se ha presentado un aumento en la creación y uso de las herramientas tecnológicas con el fin de acatar las normas de distanciamiento social, afectando directamente a la educación, incidiendo en sus procesos de aprendizaje y metodologías de antaño, generando complicaciones y contratiempos en la adaptación de las nuevas modalidades educativas.

Asimismo, la situación amerita que el uso de distintas herramientas tecnológicas como las TICs cierran la brecha digital. De esta manera, se garantizará, por un lado, la participación de agentes sociales con diferentes situaciones socioeconómicas, geográficas y culturales. Por otro lado, se implementa y brinda acceso a los diferentes programas pedagógicos y a la alfabetización digital, sobre todo en poblaciones de bajos recursos que anteriormente no contaban con estos bienes materiales, permitiendo adecuarse de manera eficiente a los nuevos métodos de aprendizaje y los usos de la misma.

Por otro lado, el rol del diseñador cumple un papel fundamental en los procesos de formación. Es claro que quienes diseñan y facilitan el uso de las tecnologías de información y comunicación han optimizado la interacción y recolección de información a lo largo de las décadas. En medio de este proceso se han implementado distintas técnicas que aseguran la interactividad, como, por ejemplo, la gamificación. Esta técnica permite implementar el uso de juegos y mecanismos más interactivos que tienen como fin mejorar y simplificar los procesos de aprendizaje.

En este orden de ideas, el modelo didáctico que se propone a continuación permite llevar a cabo la planeación, diseño y ejecución de interfaces que contribuyan a mantener la atención

de los participantes en el proyecto de forma accesible, de fácil ejecución y óptima reciprocidad, reduciendo la deserción estudiantil y permitiendo la apropiación de habilidades relacionadas con la enseñanza.

Justificación

“Sin relatos, el mundo permanecería allí, indiferenciado; no nos sería de ninguna ayuda para habitar los lugares en los que vivimos y construir nuestra morada interior”.

Michèle Petit.

Posteriormente se tiene como fin, reconocer el rol del diseñador en la creación de un modelo didáctico y las herramientas necesarias para la implementación de un proceso de educación interactiva. Dichos procesos se entienden como fundamentales en la difusión y promoción de la lectura, la escritura y la oralidad en distintas comunidades, particularmente en las poblaciones infantil y adulto mayor beneficiarias del proyecto Equipaje de Historias.

Siguiendo a Montealegre (2006), fomentar buenos hábitos de lectura facilita el desarrollo de competencias relacionadas con el lenguaje y la escritura, para expresar de forma más precisa las nociones y conceptos naturales en los procesos de apropiación del conocimiento, lo que lleva a argumentar de manera crítica y constructiva, ideas y posturas en diferentes contextos discursivos.

Además, los hábitos previamente mencionados ayudan a que las comunidades complementen sus conocimientos académicos, reconozcan sus valores culturales y enriquezcan sus habilidades comunicativas. En este sentido, la importancia de estos valores radica en la creación de actitudes que les permitan vislumbrar en los participantes el encuentro con realidades alternas, encontrar el camino al crecimiento personal y adquirir de forma asertiva

actitudes tolerantes que permitan comprender la diversidad cultural, circundante y expresar ideas en un entorno plural.

A partir de esta iniciativa se crean espacios, donde los individuos no perciban la lectura como un hábito impuesto, sino como una posibilidad que les permita emprender viajes a realidades alternas y encontrar mayor motivación. En este sentido, reconocerse dentro del entorno vital y adquirir valores que pueden servir de inspiración en las rutinas diarias, también puede ser una motivación que elimine el estigma de obligatoriedad que se ha creado en torno a la lectura. Además, está demostrado que la lectura en las primeras etapas de vida garantiza el desarrollo del pensamiento lógico y creativo, y a la vez se desarrolla una comunicación más fluida en relación a la gramática y oralidad. (Hoyos y Gallego, 2017)

Por otra parte, el promover espacios de participación en torno a la lectura, por lo antes mencionado, abre camino a la construcción de mundos posibles, y la recuperación de la capacidad de asombro. Optimizando la adquisición de herramientas cognitivas para contemplar la sociedad de forma más objetiva: Entender, creer y relacionarse con otras realidades puestas en distintos escenarios; que en ocasiones son llevadas a lo ficticio, proporcionando el fácil “desarrollo tanto del pensamiento lógico científico como el pensamiento narrativo literario” (Plan Nacional de Lectura, 2011). De esta forma, impulsar la creación de mundos posibles, potencia la creación de pensamientos críticos permitiendo la construcción de argumentos sociales y ver la ambigüedad entre lo ficticio y la realidad.

De la misma forma, como se mencionó anteriormente las TICs son un material que facilitan la expansión de información puesto que lleva a cabo el uso de herramientas digitales; generando así modelos educativos más interactivos y más interesantes al momento de ver, escuchar y entender nuevos conocimientos. Además, dicho método genera un acercamiento con el exterior, estableciendo lazos que no tienen fronteras; esto quiere decir que sin importar la ubicación geográfica los usuarios podrán tener contacto con el contenido. Este método de

aprendizaje se adecua a la perfección en momentos de pandemia mundial, ya que une diferentes plataformas digitales, como lo son bibliotecas en línea, bases de datos, correos institucionales, plataformas virtuales, redes sociales, video llamadas, entre otras que permiten la fácil interacción entre los emisores y receptores (Sanchez, 2020).

Estas estrategias tienen gran importancia en el proyecto, debido a que se ajustan a los objetivos del mismo, permitiendo promocionar modelos didácticos que se acoplan a las comunidades, dándole valor significativo a la interactividad que se logra entre los usuarios y una realidad alterna creada a través de una historia, establecidos gracias a las TICs que otorgan la información de manera asequible y sencilla, permitiendo que las redes sociales y el blog proporcionen todos los medios para crear buenos hábitos de lectura, escritura y oralidad.

Este proyecto propone enriquecer los hábitos escasos de lectura en el país debido a que el porcentaje en Colombia es bajo; según el Dane (2017) el promedio de libros leídos en un año oscila entre 4 y 5 pero varía según su ubicación geográfica siendo aún más bajo en poblaciones rurales. Por consiguiente, una posible causa de que esto suceda es la adquisición de libros físicos la cual es costosa y puede llegar a ser un privilegio para algunas comunidades que no cuentan con los recursos económicos necesarios y aparte viven inmersas en una brecha digital que les complica el acceso a herramientas digitales (Rey, 2007), por esta razón es imprescindible organizar iniciativas que faciliten la disposición de materiales de lectura a estas comunidades y además cuenten con las características de fácil difusión y apropiación, principalmente en la situación actual de la contingencia donde no es posible acceder a lugares públicos como bibliotecas.

De esta manera, el rol del diseñador gráfico toma fuerza y es una figura importante en la ideación y diseño de las interfaces que mejoran los procesos didácticos y de aprendizaje, ya que cuenta con las cualidades necesarias para crear y desarrollar estrategias innovadoras que se condicionen a las necesidades derivadas de la problemática, impactando en las comunidades a

las que se les proporcionan los contenidos (Manzini, 2007). No obstante, el diseñador está en la tarea de desarrollar interfaces que proporcionan al espectador experiencias auténticas y eficientes, adaptadas a las distintas necesidades cognitivas, culturales y académicas del público objetivo.

Por otra parte, Herbert Simon (1996) afirma que “Un diseñador es cualquiera que diseñe cursos de acción que apunten a cambiar situaciones existentes en otras más favorables”, teniendo en cuenta que el diseñador está capacitado académicamente para producir contenidos que facilitan la comunicación y permiten la interacción entre distintos agentes en los procesos de intercambio de información e interacción con la interfaz. El diseñador debe tener en cuenta la creación de una arquitectura de información sencilla y de la jerarquización para lograr que desaparezca por completo ante los ojos del usuario, y al estar diseñada adecuadamente se convierta en una acción innata. Por efecto a lo largo de la evolución tecnológica las interfaces se han vuelto esenciales e imprescindibles en la construcción y prácticas de las sociedades.

Pregunta articuladora

¿Cuál es el rol que cumple el diseñador gráfico en la construcción e implementación de un modelo didáctico dirigido a población infantil y de adulto mayor para la promoción de lectura, escritura y oralidad en el marco del proyecto “Equipaje de Historias”?

Objetivos

Objetivo general

Identificar el rol que cumple el diseñador gráfico en la construcción e implementación de un modelo didáctico dirigido a población infantil y de adulto mayor para la promoción de lectura, escritura y oralidad en el marco del proyecto “Equipaje de Historias”.

Objetivos específicos

- Distinguir los elementos gráficos y comunicativos necesarios en la elaboración de insumos para la promoción de lectura, escritura y oralidad.
- Diseñar productos audiovisuales dirigidos a las poblaciones infantil y de adulto mayor.
- Elaborar insumos gráficos que permitan facilitar la interacción entre mediadores y usuarios en los procesos de lectura, escritura y oralidad.

Estado de la cuestión

Las TICs en la promoción de lectura

Los procesos de aprendizaje han evolucionado alrededor de las nuevas tecnologías en los últimos años, generando de esta forma métodos de enseñanza que encuentran en el uso de las herramientas TICs (Tecnologías de la información y la comunicación) la estrategia más eficaz para brindar acceso a la información a diferentes poblaciones.

Las TICs son definidas como las nuevas tecnologías de la información y comunicación y estas giran alrededor de tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones. No obstante, estas no funcionan de forma aislada, pues la interactividad y la interconectividad con la que trabajan entre ellas es lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas (Cabero, 1998).

De acuerdo con lo anterior, se pretende hacer uso de estas herramientas tecnológicas para mejorar los procesos de lectura en ambientes creativos, con el fin de impulsar y promover la lectura. Ahora bien, la implementación de estas tecnologías de comunicación e información

permiten aproximarse a distintas fuentes de conocimientos, así democratizarse y de esta manera ofrecer pedagogía de calidad (Granda et al., 2019). Por ello el impacto que han tenido se entiende como esencial en espacios como la educación y la promoción de lectura, escritura y oralidad. De igual manera, este sistema aporta recursos que estructuran y aumentan la enseñanza en quien lo practica usando metodologías lúdicas y didácticas, generando así motivación e interés por aprender y enriquecer los conocimientos.

Las TICs proporcionan un camino para la mejora del intercambio de mensajes, competencias y experiencias, al implicarse en los procesos de lectura, escritura y oralidad desarrollan prácticas adecuadas de lingüística, gramática y ortografía, incrementando la observación y escucha en poblaciones inmersas en estos procesos (Medicis, 2018).

Cabe recalcar que utilizar elementos tecnológicos permite el desarrollo y práctica de nuevos conocimientos; nutriendo las capacidades motrices e incrementando los métodos de deducción de nuevos grupos de información, propiciando una mejora en la inferencia lectora por medio de procesos creativos y la interacción con nuevos recursos.

Gamificación en la educación

El diseño ha creado herramientas y sistemas pedagógicos que fomentan y motivan a los usuarios a la hora de recolectar información, entre ellos se destaca la gamificación la cual es definida por Coello y Gavilanes (2019) como un tipo de docencia caracterizada por crear estrategias lúdicas que simplifican la interiorización de saberes, de una forma menos convencional y más interactiva, transfiriendo las bases de los juegos al medio de la educación y enseñanza. Teniendo en cuenta que las poblaciones infantiles y de adulto mayor cuentan con diferentes maneras de entender y comprender la información que se les brinda; utilizar esta

metodología puede crear estrategias que amplifican la participación en actividades que se acoplan de la mejor manera a las mismas.

Dicha gamificación se entiende y se soporta por tres niveles de recompensa; la creación del juego, modificación del juego y análisis de juego, que complementados con diseños de interfaces interactivas (Salen y Zimmerman, 2004), consiguen una buena estructura en la ideación y planificación del juego, logrando el buen aprendizaje y el cumplimiento de los objetivos propuestos. Con ayuda de elementos de narración atrayentes complementados a través de reglas, objetivos y la sana competencia; representados por elementos gráficos pensados en función del juego.

A partir de la gamificación podemos alcanzar distintas finalidades entre las que se encuentran “Activar la motivación por el aprendizaje, retroalimentación constante, aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo y compromiso con el aprendizaje” (Naranjo y Gutierrez, 2018). De esta manera la finalidad del proyecto incentiva y asocia a las poblaciones con la constante práctica e interpretación de libros y relatos.

Rol del diseñador gráfico en modelos didácticos para la educación y promoción de lectura

Teniendo en cuenta dichos procesos de aprendizaje y enseñanza, el diseñador gráfico tiene un papel fundamental, ya que se encarga de generar herramientas de interacción útiles para transmitir y difundir información a partir de una comunicación fluida y dinámica. “Brinda recursos pedagógicos, considerando aspectos cromáticos, tipográficos, de usabilidad y funcionalidad. Es quien debe tomar las decisiones comunicacionales, con el objetivo de potenciar los mensajes” (Martínez, s.f.).

El diseñador debe implementar elementos gráficos que contribuyan a un proceso coherente de diseño, teniendo en cuenta el target y el contexto en el que se rodea. Tomando la coherencia visual, la cual permite simplificar información gráfica, esquematizando cada una de las decisiones de forma y estilo, que proporcionan unidad visual a lo largo de todos los productos, creando la identidad y el fácil reconocimiento de la marca para los usuarios (Ollins, 2009). Además, un aspecto importante es el buen uso del color, ya que genera una línea gráfica que clasifica y da valor a la identidad visual (Levrero & Veirano, 2015). Por último, se encuentra el uso y la selección de la tipografía siendo una herramienta adicional, que debe proporcionar la correcta función de comunicación verbal, además, define el uso de espacios y posibilita la interacción con los otros elementos gráficos que lo acompañan (Morales, 2016).

Para lograr presentar los instrumentos educativos necesarios y adecuados, debe contar con un entorno interdisciplinar de profesionales capacitados y formados en distintas áreas del conocimiento académico para el desarrollo de cada tarea, garantizando un debate que permitirá tomar decisiones que den como resultado contenidos impecables y adecuados a las necesidades del usuario. Pamela Martinez (s.f) afirma que un buen trabajo por parte del diseñador gráfico se realiza en conjunto y atraviesa distintos procesos e intervenciones como el diseño de contenidos, diseño instruccional de los contenidos, desarrollo informático, diseño gráfico de los contenidos y el testeo final con usuarios. Además, el diseñador no debe ser considerado como un intérprete del lenguaje visual sino como coautor de los materiales.

Por otro lado, en la promoción de lectura se debe considerar el diseño de artefactos que persuadan e incentiven a las poblaciones con el buen uso de componentes de ergonomía cognitiva, la cual es referida a la disciplina científica que investiga los sistemas que se usan al momento de trabajar, teniendo en cuenta los efectos y las necesidades que tiene el ser humano para extraer información y ponerla en práctica (Cañas, 2003).

Del mismo modo, busca conocer el público objetivo y el contexto al cual se le proporciona la información y así entender cuáles elementos del diseño son los necesarios para cumplir con la comunicación adecuada y eficiente como paletas cromáticas, tipografías, ilustración e insumos gráficos. Como consecuencia, se ejecutan la creación de herramientas de promoción de lectura adaptadas a los distintos estilos de aprendizaje; esto tiene en cuenta factores cognitivos, generacionales y cómo los distintos públicos aprenden y leen según su edad. Por lo tanto, los diseñadores gráficos buscan y se ajustan a las distintas maneras de aprender e instruirse como aprendizaje visual, kinestésico y auditivo, así aplicándolo en la creación de los productos audiovisuales (Leyva, 2013).

Diseño de interfaces

En consecuencia, el diseñador debe implementar en el transcurso de ideación, técnicas que fortalezcan los planteamientos de distintos procesos a través de la interfaz, la cual se puede definir como mediador entre los usuarios y la tecnología entre distintos sistemas operativos e interactivos. Por otra parte, la interfaz de usuarios, es aquella que facilita al público objetivo la interacción con los sistemas diseñados. Entonces, la interfaz se define como una conciliación comunicativa entre la persona y la herramienta (Alatríste y Córdoba, 2018).

Como Scolari (2018) redacta en las leyes de la interfaz, se entiende que es un espacio de interacción donde se mezcla la realidad y la virtualidad, involucrando diferentes actores como los usuarios, diseñadores, y tecnologías, entre otros. Estas facilitan el desarrollo de experiencias como las redes sociales que permiten conocer e intercambiar información nueva y diferente, de esta forma la creación de espacios de navegación sencillos de utilizar, vuelve a la interfaz una herramienta que se encuentra en nuestro alrededor, siendo utilizada por las

personas de manera natural e inconsciente y cumpliendo todas sus funciones al ser aceptada de manera correcta por los usuarios cuando desaparece, volviéndose una extensión del navegante.

Sumado a esto los diseñadores deben tener en cuenta que las interfaces requieren de recursos gráficos que sean competentes y logren comunicar los mensajes y usos del mismo de forma no verbal y visual. Además, facilitar y apropiar las necesidades únicas, con el fin de dar a los internautas la mejor manera de acceder y utilizar la interfaz con el propósito de aumentar la comunicación. Con lo anterior, se puede hacer uso de herramientas etnográficas para conocer los intereses y necesidades de las poblaciones, “logrando que se adapten, cooperen y acepten la interacción que la interfaz les proporciona” (Scolari, 2018).

Finalizando, se pretende que la misma prospere y se vuelva más eficaz en su objetivo, disponiendo de canales de retroalimentación, basado en la teoría del “Emirecs” propuesta por Aparici y García (2018) en donde el receptor se vuelve emisor, logrando una relación de igualdad entre los comunicadores. Esto por medio de plataformas digitales, donde los usuarios pueden proporcionar comentarios y así brindar otras perspectivas sobre el uso y evolución de la misma, instaurando un proceso de co-creación y diseño. Es aquí donde se utiliza el concepto “Prosumidor”, el cual define las relaciones que se han creado en las comunicaciones digitales. Este concepto para Scolari, es aquel que se opone al rol de espectador, para convertirse en un agente que brinda nuevas soluciones e información en el proceso de creación del contenido de las plataformas (Chiavassa, 2015).

Consumo de herramientas digitales y el rol de las bibliotecas en la pandemia

En marzo del año 2020, se declara al COVID 19 una pandemia mundial, así instituye un problema de salud pública que cambió indefinidamente los hábitos y la manera en que se

vivía anteriormente. Esto tuvo como consecuencia que las herramientas digitales sean fundamentales para acceder a fuentes de información de calidad.

Gracias a la evolución científica y tecnológica, se simplificó la manera de adquirir conocimientos al estar dispuestos en sitios web, de manera que el usuario pueda disponer de ellos en cualquier lugar y momento. Conjuntamente se ha hecho posible visitar sitios en tiempo real y conocer sus características con la ayuda de herramientas como la realidad aumentada. En comparación encontramos el uso del Internet de las cosas, que brinda guías y cifras para optimizar ámbitos como la educación, salud, ingeniería y desarrollo científico que proporcionan mejores resultados a problemáticas actuales (Crespo, 2020).

La contingencia ha impuesto a toda una sociedad, el reto de superar y amoldarse a las nuevas modalidades educativas desde casa y al uso de la tecnología, las cuales buscan enseñar y orientar a los estudiantes, más claramente, familiarizar y utilizar estas herramientas para aplicarlas y beneficiarse de las mismas.

Principalmente, las bibliotecas han transformado sus operaciones al manejo y adquisición de material editorial en línea, tratando de cerrar la brecha digital en poblaciones de alto riesgo frente a la pandemia, distribuyendo contenidos audiovisuales, permitiendo un acceso natural y simple, siendo más rápida la interactividad y reciprocidad, sobretodo en estos tipos de ambientes donde se debe disponer de información clara y verídica.

Por lo tanto, es importante que los promotores de lectura aporten al desarrollo y diseño de metodologías con herramientas digitales con el fin de generar acercamientos entre la web y sus recursos con la población. Por consiguiente, es esencial tener en cuenta materiales audiovisuales, ya que son más fáciles de distribuir y acceder desde casa sin necesidad de trasladarse y que pueden ser adquiridos en cualquier comunidad, teniendo en cuenta la pandemia (Alonso y Frederico, 2020).

Debemos ver en el momento actual una oportunidad para trabajar en la defensa y fortalecimiento de las bibliotecas, en especial aquellas que juegan un papel importante de cohesión, diálogo e intercambio para las poblaciones menos favorecidas. Es urgente darles apoyo, motivación y herramientas para potenciar las habilidades de los bibliotecarios de curación de contenidos digitales y facilitarles el acceso a tecnologías y aplicaciones básicas (Alonso y Frederico, 2020, p.18).

Igualmente, las bibliotecas han pasado por un proceso de reorganización donde los contenidos que ofrecen y sus clasificaciones, han cambiado a lo digital proporcionando crecimiento en la lectura en espacios tecnológicos, donde encontramos formatos como los eBooks, ePub, audiolibros, entre otros. Permitiendo superar un reto donde se crean plataformas como Equipaje de Historias, que se adaptan a las distintas comunidades, que no cuentan con recursos y presentan ciertas limitaciones como grupos analfabetas, dicho concepto se refiere a la falta de “habilidad para identificar, entender, interpretar, crear, comunicar y calcular, mediante el uso de materiales escritos e impresos, relacionados con distintos contextos” o tener cierto número de años de escolaridad” (Martinez y Fernandez, 2010).

Hábitos de lectura y mundos posibles

En la actualidad, la sociedad ve el hábito de leer como una responsabilidad algo que se debe hacer solo en el colegio o en la universidad, se utiliza para cosas específicas como un trabajo o un examen, y no algo innato o de práctica en tiempo libre.

Por la misma razón, es fundamental crear hábitos de lectura a través de la creación de mundos posibles, donde el lector tenga una experiencia más amena y anhele continuar leyendo. Desde las primeras etapas educativas, los docentes deben impulsar estas costumbres para que se deje de identificar a la lectura como táctica pedagógica, y se convierta en un espacio donde se impulsen los

conocimientos, se alimente la imaginación y creatividad. En particular a través de cuentos, fábulas, mitos, narraciones, etc. se originan vínculos entre la realidad y la fantasía, rompiendo esta ambigüedad y generando nuevas maneras de pensar y de encontrar significados que cambian la manera en la percibimos al mundo (López y García, 2012).

Desde otro punto de vista la creación de mundos posibles mejora las habilidades del lenguaje, la forma en la que descubrimos el mundo y cómo se forman las relaciones interpersonales, elaborando una resignificación de la abstracción por medio de estas habilidades. Asimismo, esta ayuda a la apropiación de tradiciones y saberes culturales arraigados en los contextos, reconociendo y apropiando la identidad (Gutierrez y Oballos, 2008).

Es esencial idear métodos didácticos particulares que impulsen los hábitos de lectura de maneras diferentes; por medio de la tradición oral, impulsando espacios donde las poblaciones se sientan cómodas realizando ejercicios de memoria y diálogos sobre vivencias, experiencias y estilos de vida. Así, propiciar los hábitos y folklore que nutren la historia de cada comunidad, permite que los adultos mayores sientan un rol sustancial en la sociedad como transmisor de conocimiento.

Estado del arte

En el siguiente apartado se presentan cuatro proyectos, que han tenido como fin promover los hábitos de lectura y se encasillan en dos distintas categorías, en las cuales se encuentran proyectos de lectura encaminados a generar estrategias que contribuyan y favorezcan a comunidades vulnerables que no tienen el acceso, teniendo la misma naturaleza que conlleva el proyecto Equipaje de Historias, los dos primeros no presentan un uso de las herramientas TICs, ya que los mismos se interesan más por los encuentros presenciales y llegar

directamente a los territorios de las comunidades. Por otro lado, los dos últimos, si presentan estas herramientas y utilizan los medios digitales para promover e incentivar estos temas.

En primer lugar, la iniciativa **Biblioburro**, fue creada con el propósito de contribuir a zonas como La Gloria, Magdalena a mejorar los procesos de lectura y escritura; ya que la misma no contaba con suficientes escuelas que brindarían una educación de calidad, dando como resultado que los mismos niños quedarán analfabetas, de igual forma se trabaja con población adolescente y de adulto mayor. Luis Soriano, un profesor de primaria graduado en literatura española, que al frecuentar la zona varias veces al mes identificó los graves problemas y falta de materiales que esta presentaba (Nuestro Proyecto Social, 2015).

Tras ello Soriano emprende una grandiosa idea, una biblioteca viajera que se encarga de llevar toda clase de libros en el lomo de dos burros Alfa y Beto, así partió por el norte de Colombia logrando llevar a muchas poblaciones sin recursos el gran arte de la lectura. Con el tiempo, este proyecto obtuvo gran reconocimiento, alcanzando a tener más de 8.000 libros y llegando a grupos indígenas y a más comunidades del departamento del Magdalena (Garcia, 2016).

Como consecuencia de la gran popularidad de este proyecto, se establece la fundación Biblioburro una entidad privada sin ánimo de lucro que busca a través de talleres en pro al buen desarrollo social; abordar temas como la mejora del analfabetismo, la construcción de buenos hábitos de lectura y la disminución del abandono estudiantil, en zonas agrícolas y con falta de recursos en territorios del Caribe colombiano (Fundación Biblioburro, 2011).

Tener como referente este proyecto aporta al análisis, ya que cuenta con propósitos similares los cuales abarcan todo el tema de la promoción de lectura en comunidades específicas que son vulnerables, contando con la propuesta creativa y singular de movilizar el increíble recurso de la lectura y su fácil acceso a la misma. A pesar del contratiempo referido a la pandemia que deja los eventos presenciales de lado, se puede identificar que también utilizan

recursos como actividades por medio de la temática de los libros, con la finalidad de generar mayor motivación y participación en estos eventos.

Por otra parte, ***Arma de instrucción masiva*** fue creada por el artista argentino Raúl Lemesoff, dicha iniciativa pretende crear, renovar y reformar un medio de transporte de guerra en un vehículo con la capacidad de transportar 900 libros a barrios y a personas de bajos recursos en Argentina. Este busca transformar el concepto de “arma”, violencia y guerra, en cultura y conocimiento; Lemesoff lleva a cabo este proceso por medio del uso de la simbología y la metáfora de usar un tanque para repartir y “llenar el arma” de libros para luego ser donados, ya que el artista cree que la educación y la formación personal e intelectual está en casa y que la escuela solo es un acompañamiento; además, afirma que al donar un libro a un niño este le dará un valor y lo recibirá de una mejor manera sin sentir la obligación y el compromiso de leerlo por presión académica.

De igual manera, esta idea se manifiesta y tiene como objetivo entregar libros a manos de personas que no tienen recursos suficientes para poder adquirir un medio de lectura, ya sea por la zona rural donde se encuentran y/o zonas marginales. Esto se crea para generar cambios en la humanidad y conciencia de que los libros son una puerta para expandir los conocimientos y conocer nuevos mundos (Notimérica, 2016).

Esta iniciativa contribuye de manera positiva puesto que además de motivar y generar posibles soluciones de expansión y difusión de la lectura, se comparte la idea de la promoción de lectura, escritura y oralidad a zonas vulnerables y personas de bajos recursos que no se encuentran en la capacidad de adquirir este tipo de contenido, además, se evidencia que al donar o generar metodologías diferentes esto hará que los niños se motiven y tengan iniciativa propia a leer.

Paralelamente, ***Quédate en casa leyendo*** es una iniciativa creada a través del proyecto experimental “Casas lectoras” de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez en España. Esta

iniciativa busca incentivar el hábito de lectura y facilitar el acceso a contenidos editoriales por medio de 30 cápsulas de video cuentos para ver con toda la familia, especialmente en la situación actual de la pandemia. Además, busca que la relación de la comunidad infantil con la tecnología se beneficie para promover mejores hábitos culturales y educativos.

La metodología del proyecto se basa en el e-learning y en la unión de varios fundamentos educativos tradicionales para desarrollarlos en la población infantil al mismo tiempo; entre ellos encontramos la oralidad y la producción escrita, donde optimiza las facultades de elaborar narrativas desde una edad temprana, a través de la mezcla de video cuentos con elementos como la música y rimas; también encontramos lo digital, que estimula la mente de la población infantil y facilita la comprensión lectora; por último encontramos las habilidades lectoras y la escritura, donde se estimula la destreza para que cada uno de los participantes de la iniciativa sea apto para poder imaginar, elaborar y componer sus historias y narrativas (Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2020).

Los video cuentos son desarrollados por cuentistas de la fundación y llama a que los participantes de la iniciativa naveguen alrededor de los mundos posibles trazados en cuentos como: Los diez perritos, Los tres cerditos, Cowboy, La oruga, Esqueletos, entre otros muchos más. Todos estos video cuentos se pueden ubicar en el canal de YouTube de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez o en el sitio web de Casas lectoras (Casas lectoras, s. f.).

Conocer esta iniciativa ayuda a esta investigación debido a que aportan una visualización de cómo es posible implementar metodologías digitales para promover la lectura en la situación actual de salud pública mundial y que sea de fácil de acceso para distintas comunidades, además usan modelos didácticos como los video cuentos que son similares a las cápsulas de video realizadas, pero que tienen finalidades y contextos distintos al proyecto ya que se realizó en otro país.

De la misma forma, **#YoLeoEnCasa** es una iniciativa desarrollada principalmente por el Grupo SM, un catálogo de literatura infantil y juvenil, con actividades que buscan fomentar hábitos de lectura, escritura y oralidad a través de distintas metodologías y recursos entretenidos y adaptadas a las necesidades de las distintas comunidades. Esta iniciativa se puede encontrar en la página web del Grupo SM, incluyendo todas las actividades que proponen para distintas edades, está contando con recursos digitales que los niños pueden descargar, luego imprimir y así poder divertirse llevándolas a cabo.

Para los niños de 0 a 5 años, se ofrecen actividades alojadas en tres secciones, como entretenimiento en casa, cuadernos de vacaciones y juega con cuentos. Las actividades varían entre dibujos para colorear y manualidades donde involucran a los personajes de cuentos que estos ofrecen. Por otro lado, para los niños de 6 a 12 años, cuentan con actividades divididas en categorías como encuentros virtuales, juegos divertidos y cuadernos vacacionales; estas consisten en retos que impulsan la creatividad, escritura y una sección especial del cuento Caza pesadillas (Grupo SM, 2019).

El sector de El Barco de Vapor propone diferentes recomendaciones de distintas historias, libros y cuentos para que los niños desarrollen hábitos de lectura de manera más entretenida y de forma accesible en esta misma plataforma. Por último, encontramos la división de los jóvenes, ahí se observan distintas historias virtuales de distintos autores y completamente gratis para leer, podcasts literarios de distintos temas como terror y cuentos, y relatos confinados, donde se localiza talleres digitales brindados por distintos autores que enseñan cómo crear personajes, como mejorar tus narraciones, entre otros (Grupo SM, 2019).

Conocer este proyecto favorece a la investigación debido a que permite tener conocimiento de cómo aplicar distintos recursos y talleres lúdicos que complementan procesos de lectura y que se adaptan a comunidades de distintas edades. Asimismo, tiene similitudes con el proyecto Equipaje de Historias ya que las actividades buscan incentivar a través de talleres

lúdicos aptitudes como la escritura, creatividad y oralidad de manera innovadora y poco común para la comunidad infantil.

Diseño de la sistematización

Por ende se emplea la herramienta de sistematización que otorga la introspección y examina el proceso de ideación, ejecución y aprendizaje del rol de las pasantes en el proyecto Equipaje de Historias en la primera mitad del año 2021; como expone el autor Martinic (1984) la sistematización es “un proceso de reflexión que pretende ordenar u organizar lo que ha sido la marcha, los procesos, los resultados de un proyecto, buscando en tal dinámica las dimensiones que pueden explicar el curso que asumió el trabajo realizado” esto quiere decir que este método busca identificar y definir la ejecución de dicho proyecto.

Por otro lado, se debe entender que la sistematización de experiencias para Sandoval (2001) es el proceso que da paso a la ideación de propuestas y dirige la metodología de estructuración de la práctica, evaluando así el trabajo que involucra a todos los participantes del proyecto. Para lograr una buena recolección de información, se utiliza la metodología de enfoque cualitativo, la cual aporta a los investigadores el valor de discutir y adquirir técnicas de observación que permiten identificar la connotación que los distintos actores participativos obtienen de sus vivencias a lo largo del proceso (Rodríguez,1996).

Lo anterior mencionado, género la correcta planeación y ejecución de las video cápsulas y de la organización de información en las distintas plataformas digitales, por un lado, el método cualitativo permite observar las experiencias de los participantes frente al proceso de diseño relacionado con la creación de los insumos gráficos que se ven reflejados en la sistematización de experiencias.

Primero se lleva a cabo la ejecución del ordenamiento y clasificación de información y contextualización de las poblaciones con las cuales se trabajó, teniendo en cuenta los rangos de edad, su ubicación geográfica, su acceso a recursos editoriales y las posibilidades de acceso a herramientas tecnológicas como internet y materiales escolares. Esta búsqueda tomó alrededor de tres semanas para realizarse completamente (Febrero 22 a Marzo 10 del 2021). La experiencia se divide en dos períodos simultáneos, el primero de ellos fue el instaurar la metodología que soporta el desarrollo del modelo didáctico del proyecto, que consiste en la creación de las video cápsulas y contenidos audiovisuales como (videos, audios, imágenes), además de animación, paleta cromática, tipografías y arquitectura de la información.

Teniendo en cuenta a la didáctica, como método de enseñanza y a través de la metodología del taller, pretende generar habilidades de oralidad y escritura por medio de la práctica, la cual permitirá el buen desarrollo en aspectos académicos, laborales y personales. Esta metodología facilita que las habilidades anteriores fortalezcan el pensamiento crítico priorizando el desarrollo de la razón y los procesos creativos (Gutierrez, 2009). El diseño gráfico intervino en este modelo para brindar y asegurar las herramientas, que mejoran los métodos didácticos. Sin embargo, la didáctica fue efectiva ya que se dispuso de un docente que otorgó sus conocimientos como pedagogo. Esto dio paso a la ideación y diseño metodológico de los distintos talleres y la selección de los cuentos a trabajar, desarrollando cada actividad dependiendo de la temática y reflexión del mismo, teniendo en cuenta la accesibilidad a los materiales que posee el público objetivo.

En un segundo momento se lleva a cabo el desarrollo comunicativo, el cual encierra la creación de contenido digital, la promoción del proyecto, el mensaje a transmitir, la manera en la que se comunica y difunde el mensaje. Más adelante se colocaron los contenidos creados para el modelo didáctico del proyecto como redes sociales, en las cuales encontramos

Facebook, Instagram, YouTube y un portal blog donde se registran todas las actividades y los resultados de las mismas.

Es por ello que el último momento, da paso a la publicación del contenido audiovisual en las redes sociales correspondientes al proyecto, donde se facilitará el contenido tanto de los video libros y las cápsulas con las actividades a las respectivas poblaciones. El contenido queda dispuesto para ser utilizado y así generar una retroalimentación por parte de los usuarios, que ayude a optimizar los contenidos tanto de las cápsulas de video como la organización de la información en las plataformas digitales. Sin embargo, hasta el momento, el proceso actual de este proyecto no puede recoger experiencias por parte del público objetivo y su retroalimentación, debido a la situación presente de pandemia no permitió el contacto con las comunidades. Por lo tanto, el alcance de la sistematización de experiencias es parcial, pero de la misma manera en un futuro dicha recolección podrá ser efectiva puesto que se llevará a cabo las actividades y la respuesta por parte de la población infantil y adulto mayor.

Pero aun así en cuanto a los procesos de mejora, se obtuvo críticas constructivas en las distintas reuniones con el director del proyecto, en donde se plantearon distintos cambios en el tono comunicativo de los productos, debido a que no se adaptaban a las necesidades y contexto del público objetivo, así mismo las maneras en la que se encontraba propuesta la información no era agradable y de fácil entendimiento para las mismas.

Finalmente, a la hora de la producción y edición de los productos, a lo largo de la pasantía se dejan a la mano ciertos recursos, que facilitaron el proceso haciéndolo mucho más dinámico, conservando el mismo estilo, pero dando el alcance y posibilidad de crear otros modelos para las diferentes temáticas que se pueden trabajar en un futuro.

Resultados

En este apartado se propone la reconstrucción y análisis de la experiencia y los productos visuales que dan cuenta de estos procesos, así mismo el desarrollo conseguido por las pasantes tanto a nivel personal como profesional, sirviendo como espacio de aprendizaje frente a las vivencias obtenidas.

Perfil de usuarios

Las respuestas obtenidas de las experiencias vividas en el proyecto frente a la recolección de información de las poblaciones, dio la posibilidad de adoptar técnicas como el mapa de experiencia de usuarios que aportó a la investigación la identificación de las características y dificultades que los públicos objetivos poseían.

Es importante recordar que los mapas de experiencias de usuarios, los personajes presentados son arquetipos que retratan y especifican características y necesidades de las personas pertenecientes a las comunidades (Hassan, 2015). La importancia de esta herramienta radica en no caer en lo que se cree e imaginarios si no basarse en los datos que se concluyeron de las etnografías y contextualizaciones dadas por las fundaciones.



Figura 1. Perfil de usuario adulto mayor.
Fuente: Elaboración propia



Figura 2. Perfil de usuario grupo infantil.
Fuente: Elaboración propia

Esto permitió contextualizar y generar contenidos aptos para las comunidades, así mismo posibilitan la visualización de quién es el usuario al que se le proporcionará los productos, tomar decisiones a la hora de diseño y ejecución de los distintos contenidos. De esta forma, se puede asegurar que es de vital importancia utilizar la información obtenida para un buen desarrollo de comunicación y diseño en los contenidos.

Por consiguiente en la figura 3, los elementos gráficos para una comunicación fluida.

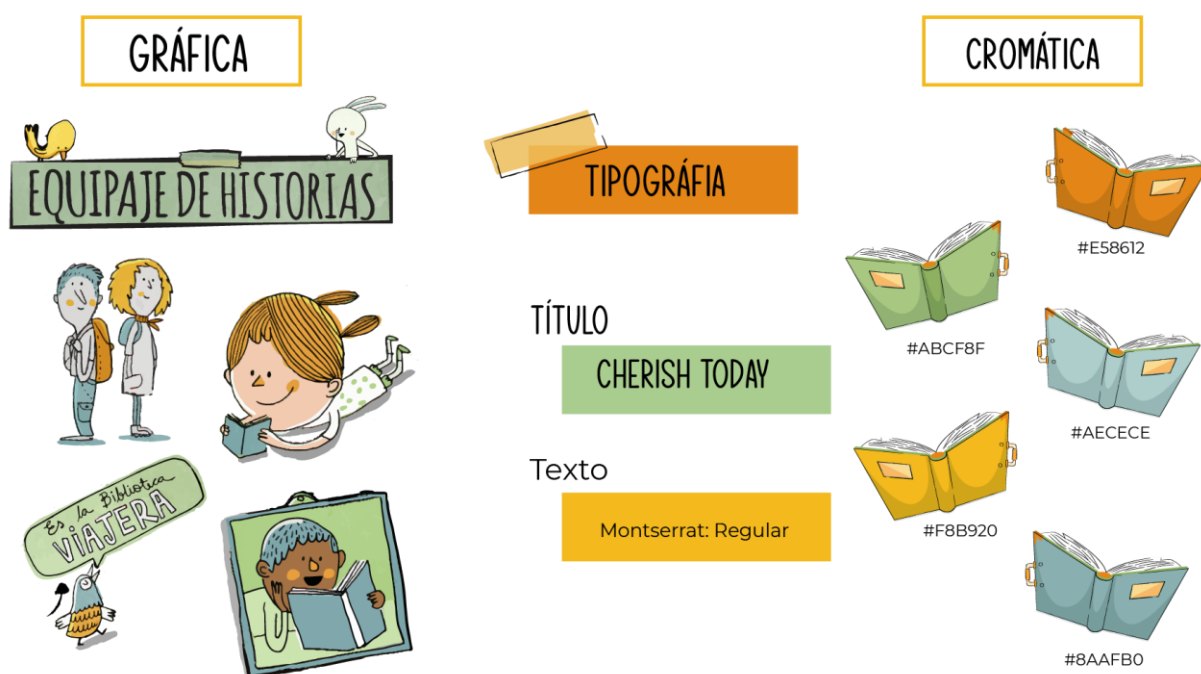


Figura 3. Elementos gráficos. Fuente: Elaboración propia

Cápsulas de video

Como consecuencia de lo anterior, se dispone a hacer la creación de la metodología de los distintos talleres, la recolección y selección de los cuentos que se narraron a lo largo del proceso. De igual forma, con estos insumos se pasa a realizar la producción de las cápsulas de video que narran los cuentos y la correspondiente al taller lúdico.



Día de campo de Don Chanchito.
Autor: Keiko Kasza



El oso que no lo era
Autor: Frank Tashlin



Había una vez una gota de lluvia.
Autora: Judith Anderson



La sopa de piedra.
Autora: Desconocido



Figura 4. Selección de libros a trabajar. Fuente: Elaboración propia.

CREA TU PROPIA POSTAL DE HOJAS

1. Ver el video del cuento "Había una vez una semilla" - Judith Anderson - Mike Gordon.

2. Materiales:

- ° Hojas de papel o cartulinas
- ° Pintura
- ° Pincel
- ° Lápices o esferos
- ° Colores
- ° Hojas de árboles
- ° Paleta para pintura

3. Los niños **solo deben recolectar hojas que estén caídas** que sean de diferentes formas y distintos colores, recuerda solo buscar hojas que no están tan secas y que estén flexibles.

4. Elegí una superficie como una hoja blanca o cartulina de colores, y recorta las medidas 10.5 x 15 cm

5. Separa tus hojas favoritas. En ese momento deberás pintar las hojas con tus pinturas (como lo muestra la foto)



6. Después de que recolectes todas tus hojas, escoge los colores que más te gusten y pinta un lado de las hojas.

7. Cuando hayas pintado el lado de la hoja, en tu cartulina o hoja pon la hoja del lado que la pintaste, presiona la hoja bien para asegurarte de que toda la superficie esté en contacto con la hoja.

8. Quita la hoja con mucho cuidado y deberías ver el reflejo en tu hoja de papel.

9. Repítelo todas las veces que quieras con las distintas hojas que recogiste en el punto 1 hasta que crees el patrón o diseño que más te guste para tu postal.

10. Al otro lado de la hoja dibuja unas líneas para que sean tus guías cuando escribas.



11. Escribe lo mejor del lugar donde vives para que las personas se interesen en visitarlo y vean la hermosa naturaleza del mismo.

12. Haz volar tu creatividad y crea más postales con distintos patrones para más personas.

13. Al finalizar toma una foto de tu resultado de la actividad, envíanos la foto al correo equipajedehistorias@gmail.com y también déjanos un comentario sobre la actividad y lo que quieres hacer en próximas actividades.



Figura 5. Ideación de actividad. Fuente: Elaboración propia.

Como resultado de lo anterior, se exhiben algunas piezas audiovisuales que resultaron del proceso previo, en donde se evidencia la lectura del cuento y el paso a paso de la ejecución del taller. No obstante, se clasifican las cápsulas dependiendo a quién está dirigido el contenido, una para la población infantil y la otra para los adultos mayores. Debido a que los distintos públicos necesitan diferentes tonos comunicativos por lo tanto se deben identificar elementos gráficos y sonidos que se acomoden a cada una de las características. De igual manera, se trató de mantener la línea gráfica en todo el proyecto, variando la paleta cromática dependiendo también de la temática a tratar en las cápsulas de video.

A continuación, se evidencian algunas video cápsulas realizadas en este proceso. Estas se podrán encontrar en el canal de YouTube como “Equipaje de historias” o en este link.

<https://youtube.com/channel/UCp-YiQ31bMXpqGZ7McYH3sA>



Figura 6. Cápsula de video: Taller crea tu propia postal con hojas. Fuente: Elaboración propia. (Ver anexos)



Figura 7. Cápsula de video: Taller crea tu insectario. Fuente: Elaboración propia. (Ver anexos)



Figura 8. Cápsula de video: La sopa de piedra. Fuente: Elaboración propia. (Ver anexos)

Contenido de promoción y difusión del proyecto

Por consiguiente, se llevó a cabo la ejecución de las piezas visuales que se usaron en las redes sociales y página del proyecto, las cuales tienen dos finalidades, promocionar y dar a conocer el proyecto, su objetivo y el propósito. Como segundo lanzamiento y visualización de cada una de las cápsulas de los libros y sus talleres respectivos.

Estas se podrán encontrar en Instagram como “equipaje_de_historias” o en el siguiente link https://instagram.com/equipaje_de_historias?utm_medium=copy_link



Figura 9. Cuenta de Instagram Equipaje de Historias.

Fuente: Elaboración propia (ver anexos)



Figura 10. Historias de Instagram

Fuente: Elaboración propia (ver anexos)



Figura 11. Cuenta de Instagram Equipaje de Historias. Fuente: Elaboración propia (ver anexos)

De esta manera, para mayor difusión de los contenidos, se dio paso a la creación de un blog, el cual contiene como primero, información completa de las metas del proyecto, las actividades realizadas con los productos correspondientes, siendo estos las narraciones de los libros y las actividades. Esto con la intención de generar una interacción mayor con los usuarios, obteniendo retroalimentación respectiva de cada taller y las experiencias vividas realizando las mismas. Como se dijo anteriormente no se logró culminar el proceso de prueba de usuario, debido al alcance de esta pasantía, pero se busca que el desarrollo se convierta en un proceso de co-creación en los futuros talleres, logrando evidenciar la debida participación de los usuarios.

El blog se puede encontrar como equipajedehistoria.wixsite.com/equipajedehistorias o en el link <https://equipajedehistoria.wixsite.com/equipajedehistorias>

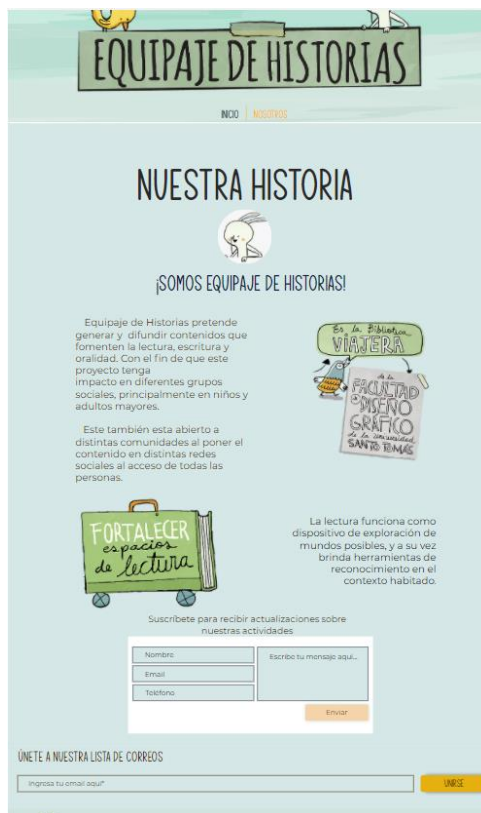


Figura 12. Sección Nosotros, blog Equipaje de Historias. Fuente: Elaboración propia. (Ver anexos)



Figura 13. Sección Inicio, blog Equipaje de Historias.

Fuente: Elaboración propia. (Ver anexos)



Figura 14. Entrada Dale tu propio estilo a Don Chanco, blog Equipaje de Historias.

Fuente: Elaboración propia. (Ver anexos)

Discusión

La experiencia a nivel general proporciona conocimientos que no han sido aprendidos a lo largo de la formación educativa, llevándolos al campo de la profesión donde se pone a prueba las habilidades y se hace una mejora en aptitudes como diseñador, otorgando un acercamiento al mundo real. Al poder sistematizar las experiencias se logró comprender y desarrollar nuevas capacidades para trabajar en equipo y brindar nuevos conocimientos, al tener apoyo del director del proyecto y el intercambio de ideas que logró una guía y un trabajo más concreto.

Además, llevar a cabo esta práctica brinda la oportunidad de vivir momentos y oportunidades de trabajar con entidades que no cuentan con muchos recursos y aparte vincularse con fundaciones sin ánimo de lucro que buscan dar soluciones a problemas de corte

social. Como lo propone Manzini (2007) los proyectos deben originar lugares donde se ponga como punto focal sucesos concretos y auténticos, buscando soluciones para problemáticas sociales generando cambios y repercusiones positivas en la sociedad actual y en las comunidades, generando hábitos y costumbres que brinden más oportunidades. Así poniendo en práctica lo aprendido en la institución a la hora de generar respuestas de forma creativa que se acoplen de la mejor manera.

De igual forma el trabajo como diseñador gráfico con formación humanista, y con las habilidades aprendidas en la universidad Santo Tomás, permiten el desarrollo de productos o servicios que tienen como prioridad el uso de métodos de innovación social, y así fortalecer las habilidades de comunicación. Además, posibilita la producción de soluciones a las problemáticas sociales, que generan una huella positiva en ámbitos sociales, culturales y de identidad en las comunidades.

Igualmente, al pasar por esta experiencia se pone a prueba a las pasantes y sus conocimientos sobre la correcta decisión de comunicar un mensaje y su fluidez y persuasión. Por otro lado, al establecer las metodologías propuestas anteriormente y realizar una investigación de corte cualitativo se puede evidenciar un buen análisis de los resultados conseguidos y visualizados a través de los productos gráficos y audiovisuales desarrollados en el proceso de la pasantía social.

Otro obstáculo que se interpuso en la experiencia fue la pandemia del COVID 19, debido a que dificultó el contacto de las comunidades con el modelo didáctico y todos los productos que se desarrollaron a lo largo del proceso, puesto que no se logró una investigación acción participativa, la cual hubiera otorgado una experiencia más directa con todos los actores involucrados en el proyecto. De igual manera esta situación, gestiona nuevas oportunidades que se pueden dar a través de las herramientas digitales que han evolucionado a gran rapidez y permiten ser utilizados en ámbitos como la educación. Teniendo las redes sociales, como una

herramienta esencial para difundir estos contenidos a otros lugares del país que originalmente no están involucrados en el proyecto.

Asimismo, una parte fundamental que adoptó este proyecto gracias a la situación actual son las TICs, estas han desarrollado nuevas herramientas de enseñanza que optimizan los procesos de aprendizaje y se benefician de instrumentos educativos que ya se encuentran en la web, dando mayor acceso a la información y los conocimientos. Las TICs permiten que el sistema educativo adopte estrategias con fines lúdicos, así la forma en que los docentes enseñan evoluciona siendo más didácticas respaldándose en métodos de diseño como la gamificación, que utiliza el juego como técnica de aprendizaje más efectivo.

Para finalizar, la metodología de sistematización de la experiencia da la oportunidad de dejar registrada las vivencias que se presentaron a la hora del desarrollo de este proyecto, de igual forma al tener un alcance inconcluso, brinda la posibilidad de nuevos pasantes de poder aplicar los resultados adquiridos a las comunidades a las cuales se les pretendió llegar desde un comienzo y de esta manera mejorar, adecuar y expandir el público objetivo al cual se le brindara los productos que surjan del proyecto Equipaje de Historias.

Conclusiones

Como resultado de esta investigación y práctica social, se aporta a la disciplina del diseño gráfico nuevos campos en donde logra ejecutar, trabajar y aportar nuevos conocimientos que permitan establecer soluciones innovadoras y sobre todo proporcionar y contribuir en proyectos de ámbito social. De igual manera, aportar en otros campos de estudio, como lo son la promoción de lectura, escritura y oralidad. Sobre todo, comprender las diferencias de cada comunidad y cuáles eran sus necesidades y utilizar esta información para poder desarrollar los productos adaptados a cada contexto.

Adicionalmente, el rol del diseñador gráfico es esencial en la construcción e implementación de los modelos didácticos, ya que aportan elementos gráficos para mejorar la comunicación visual, entre ellos se encuentran la decisión de paletas cromáticas, el uso de tipografías, arquitectura de la información, recursos gráficos, entre otros y todo lo anterior adaptado a las necesidades de los usuarios involucrados. Así en la etapa inicial de este proyecto se tomaron decisiones de diseño, para elaborar el modelo y las herramientas que lo componen, facilitando la interacción y difusión de los contenidos con el público objetivo.

Del mismo modo este proyecto nos llevó por un proceso con dificultades relacionadas a la contingencia del COVID 19, por lo que se adaptaron las modalidades comunicativas desde casa; además, no se tenía una visión de cómo trabajar en estos espacios y qué habilidades se pondrían a prueba en un ambiente laboral y profesional. Cabe destacar que otro inconveniente que se tuvo como pasantes, fue la falta de claridad en qué materiales y/o herramientas tendrían acceso los participantes.

Como lo teoriza Scolari (2018), a través del ensayo y el error es como los diseñadores experimentan y exploran nuevas soluciones. Por esto es importante generar interfaces que sean amenas al público y realizar las distintas pruebas de usuario para cerciorarse que se esté cumpliendo con el objetivo de las mismas, algo que este proyecto desafortunadamente no logró realizar debido a ciertos contratiempos externos, pero que a lo largo del desarrollo tanto de diseño como ejecución se tuvo muy presente y fue de gran ayuda para su progreso.

De igual manera, se puede afirmar que las TICs son una herramienta efectiva y necesaria en los procesos creativos, ya que avala nuevas soluciones a procesos de aprendizaje y cómo estos se pueden mejorar, fortalecer y cómo contribuirán en la sociedad en un futuro. Se remarca la importancia de la gamificación y los procesos lúdicos que aportan a la educación, debido a que generan motivación en la población. Dando paso a que tomen los hábitos de lectura como

algo natural y dejen de sentirse como una obligación académica. Asimismo, al implementar un modelo didáctico como lo es la metodología de taller, genera motivación al buen aprendizaje y al crecimiento personal, brindando al usuario maneras diferentes de acercamiento a la lectura.

Adicionalmente, se resalta la importancia de la sistematización y cómo esta se debe aplicar en los procesos de diseño, ya que permite razonar sobre las experiencias en la práctica, permitiendo que la ideación y planificación sea fluida, concreta y efectiva. Además, dicho proceso ayuda a reconocer cuáles aciertos o errores se tuvo a lo largo del desarrollo de la técnica y así optimizar los procedimientos de experiencias similares futuras. Sobre todo, permite a nuevos pasantes a crear nuevas estrategias que tengan como finalidad, objetivos similares a las propuestos en este trabajo.

Igualmente, dejar un reconocimiento al mirar hacia otros lugares y encontrar los distintos obstáculos que viven comunidades alrededor del país y como el proyecto Equipaje de Historias brinda la oportunidad de difundir los buenos hábitos de lectura, los cuales ofrecen nuevas oportunidades para adquirir mejores conocimientos y explorar los mundos posibles que otorga la lectura. Por lo tanto, lo dicho previamente es importante, debido a que impulsa los hábitos en grupos tanto infantiles para que desde pequeños inviertan su tiempo libre en costumbres que pueden mejorar sus destrezas comunicativas y lingüísticas; y en grupos de adulto mayor para poner en práctica el ejercicio de memoria y el que puedan disfrutar de usar la imaginación a la hora de adentrarse a una lectura.

Bibliografía

- Alatríste, Y & Córdoba, C. (2018) Diseño de Interfaz de Usuario para la Creación de Sistemas Multimedia para Apoyar el Desarrollo del Lenguaje. Recuperado de:
<https://revistatd.azc.uam.mx/index.php/rtd/article/view/39/72>
- Alonso, M. & Frederico, A. (2020). El rol de las bibliotecas en tiempos de COVID-19: reflexiones y propuestas. *Desde el Sur*, 12(1), 241-262. Recuperado de:
<https://dx.doi.org/10.21142/des-1201-2020-0015>
- Aparici, R., & García, D. (2018). Prosumidores y emirecs: Análisis de dos teorías enfrentadas. *Comunicar*, XXVI (55). Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/158/15854832008/html/index.html>
- Cabero, J. (1998) Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas
- Cañas, J. (2003). Ergonomía Cognitiva: El estudio del Sistema Cognitivo Conjunto. *Boletín de Factores Humanos*. 24. 4. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/263003324_Ergonomia_Cognitiva_El_estudio_del_Sistema_Cognitivo_Conjunto
- Casas lectoras. (s. f.). *casaslectoras*. Recuperado de: <https://casaslectoras.com/>
- Chiavassa, A. (2015). La hora del prosumidor. *El Cactus*, revista de Comunicación, 4(4).
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/Cactus/article/view/13103>
- Coello, L. & Gavilanes, B. (2019) La gamificación del proceso de enseñanza y aprendizaje

significativo. Diseño de aplicación lúdica. Universidad de Guayaquil. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/40728/1/BFILO-PSM-19P041%20COELLO%20-%20GAVILANES.pdf>

Crespo, M. (2020). Educación con tecnología en una pandemia. Recuperado de: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/457

DANE (2017) Encuesta Nacional de Lectura (ENLEC) [Conjunto de datos]. Dane. Recuperado de: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cultura/encuesta-nacional-delectura-enlec>

Fundación Biblioburro. (2011). Fundación Biblioburro. Idealist. Recuperado de: <https://www.idealists.org/es/ong/8ad561407bf24049b351c8ff2d5c1a87-fundacion-biblioburro-santa-marta>

Fundación Germán Sánchez Ruipérez. (2020). *CASAS LECTORAS*. Recuperado de: <https://fundaciongsr.org/casas-lectoras/>

García, G. (2016). *Conoce Biblioburros, la ingeniosa biblioteca itinerante que pone la literatura al alcance de todos los colombianos*. Global Voices en Español. Recuperado de: <https://es.globalvoices.org/2016/09/16/conoce-biblioburros-la-ingeniosa-biblioteca-itinerante-que-pone-la-literatura-al-alcance-de-todos-los-colombianos/>

Gutiérrez, D. (2009). El taller como estrategia didáctica. *Razón y palabra*, 66. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520908023.pdf>

Gutiérrez, M., & Oballos, L. (2008). Abuelos que comparten la lectura: Propuesta para formar

lectores literarios en el nivel inicial. *Educere*, 13(45). Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35614572009.pdf>

Granda , L., Espinoza, E. & Mayon,S. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 15(66), 104-110. Epub. Recuperado de:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-8644201900010010&lng=es&tlng=en.

Grupo SM. (2019). *#YoLeoEnCasa*. Literatura SM. Recuperado de:

<https://es.literaturasm.com/yoleoencasa>

Hassan, Y. (2015). Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. Recuperado de

https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf

Hoyos, A. & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 51, 23-45. Recuperado de

<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/841/1359>

Levrero, V. & Veirano, D. (2015). Color, diseño y cultura: El rol del color en identidades

visuales de la órbita cultural y estatal del Uruguay. [Trabajo de grado, Universidad de la

República de Uruguay]. Udelar.

Leyva, V. (2013) El Diseño Gráfico de Materiales Educativos. Recuperado de:

<https://foroalfa.org/articulos/pdf/el-diseno-grafico-de-materiales-educativos.pdf>

Lopez, D. & Garcia, J. (2012). Construyendo mundos posibles desde la literatura infantil: en los ámbitos de los escenarios educativos. Recuperado de:
http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/2650/1/Mundos_Literatura_Educativos_Lopez_2012.pdf

Manzini, E. (2007). Design Research for Sustainable Social Innovation systematization
 Recuperado de: <http://www.fao.org/3/at773s/at773s.pdf>

Martinez, P. (s.f.) El rol del Diseñador Gráfico en el Diseño de Cursos e- learning.
 Recuperado de:
<http://www.utemvirtual.cl/nodoeducativo/wp-content/uploads/2006/09/pamela.pdf>

Martinez, R., & Fernández, A. (2010). Impacto social y económico del analfabetismo: modelo de análisis y estudio piloto (CEPAL, Ed.). Naciones Unidas. Recuperado de:
https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/3747/S2009862_es.pdf

Martinic, S. (1984) El Objeto de la Sistematización y sus Relaciones con la Evaluación y la Investigación.

Médecis, J. (2018) Implementación de las TICs en los procesos de lectura y escritura de los estudiantes de grado cuarto del Instituto Champagnat de Pasto. Universidad Santo Tomás
 Recuperado de
https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10585/M%C3%A9dicis_Jan2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Montealegre, R. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: Adquisición y dominio. *Acta Colombiana de Psicología*, 9(1). Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/798/798901031.pdf>
- Morales, A. (2016). La importancia de la tipografía en el Diseño Gráfico. Recuperado de:
<https://andresmorales.es/blog/importancia-tipografia-diseno-grafico/>
- Naranjo Rondón, G., & Gutierrez Ramos, E. (2019). INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR EL HÁBITO DE LECTURA EN LOS NIÑOS. *Revista Tecnológica Educativa*, 3(2). Recuperado de:
<https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/97>
- Notimérica (2016) Arma de Instrucción Masiva: El tanque que lleva libros a los barrios humildes de Argentina. Notimérica. Recuperado de:
<https://www.notimerica.com/cultura/noticia-arma-instruccion-masiva-tanque-lleva-libros-barrios-humildes-argentina-20161127072434.html>
- Nuestro Proyecto Social (2015) Una labor sin fronteras. El biblioburro. Recuperado de:
<http://biblioburrosinfronteras.blogspot.com/>
- Olins, W. (2009). Wally Olins: el libro de las marcas. Londres. Edición Océano.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). Recuperado de:
<https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Plan Nacional de Lectura. (2011). *Mundos posibles. Libros para leer en voz alta* (1.ª ed., Vol. 1) [Libro electrónico]. Recuperado de:

<http://planlectura.educ.ar/wp-content/uploads/2015/12/Mundos-posibles.-Libros-para-leer-en-voz-alta.pdf>

Rey, G. (2007). Para leer un país. Altablero, 40. Recuperado de:

<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-122248.html>

Rodríguez, G. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Recuperado de

https://cesaraguilar.weebly.com/uploads/2/7/7/5/2775690/rodriguez_gil_01.pdf

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals* [Libro electrónico]. MIT Press. Recuperado de:

<https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>

Sánchez, C. (2020). El profesorado y las Tecnologías en tiempos de confinamiento por la Pandemia COVID-19. Creencias sobre actitudes, Formación, Competencia Digital e importancia de las TIC en educación. Salamanca España. Recuperado de:

<https://gedos.usal.es/handle/10366/143691>

Sandoval, A. (2001). Propuesta metodológica para sistematizar la práctica profesional del trabajo social (3.^a ed., Vol. 1). Espacio Editorial.

Scolari, C. (2018) Las leyes de la interfaz. Diseño, ecología, evolución, complejidad.

<http://www.ntic2012.yolasite.com/resources/12%20Scolari1.pdf>

Simon, H. (1996). *The Sciences of the Artificial*. (Tercera edición) Cambridge: The MIT Press. Massachusetts Institute of Technology.

Anexos

Anexo 1. Cápsula de video: Taller Crea tu propia postal con hojas

<https://www.youtube.com/watch?v=G6XbM2o-iXA>

Anexo 2. Cápsula de video: Taller Crea tu insectario

<https://www.youtube.com/watch?v=6ZQMCLHgXaU>

Anexo 3. Cápsula de video: Sopa de piedra

<https://www.youtube.com/watch?v=F-dqjcq-nnI>

Anexo 4. Cuenta de Instagram Equipaje de Historias.

https://www.instagram.com/equipaje_de_historias/

Anexo 5. Sección de Inicio Blog Equipaje de Historias

<https://equipajedehistoria.wixsite.com/equipajedehistorias>