

El diseño gráfico como herramienta de apoyo a la tradición oral en los niños de quinto grado en la Isla de San Andrés.

Angie Fabiana López Aguas.

Universidad Piloto de Colombia, Facultad Arquitectura & Artes

Diseño gráfico

Tutor: Diego Alejandro Gutiérrez Reyes

5 de diciembre de 2022

El diseño gráfico como herramienta de apoyo a la tradición oral en los niños de quinto grado en la Isla de San Andrés.

Angie Fabiana López Aguas.

Tutor: Diego Alejandro Gutiérrez Reyes

Universidad Piloto de Colombia, Facultad Arquitectura & Artes

Diseño gráfico

5 de diciembre de 2022, Bogotá D.C

Tabla de contenido

Delimitación	6
Planteamiento del problema/oportunidad	20
Pregunta de investigación	22
Objetivos	22
Objetivo general	22
Objetivos específicos	22
Marco teórico	23
Narración visual.....	23
Ilustración.....	24
Ludificación.....	25
Marco referencial.....	27
Los cuentos de anansi- Quince Duncan, Ruth Angulo	27
Rutas de leyenda- Verónica Gabriela Mármol	28
Propuesta metodológica	30
Primera etapa.....	30
Segunda etapa.....	31
Tercera etapa	32
Cuarta etapa.....	33
Quinta etapa.....	37
Propuesta de diseño	40
Formal	40
Funcional.....	42
Simbólico	43
Conclusiones.....	48
Referencias	50
Anexos	55

Tabla de figuras

Figura 1. Autorreconocimiento raizal de San Andrés, Providencia y Santa Catalina	7
Figura 2. Patrimonio material de la isla	10
Figura 3. Patrimonio natural de la isla	11
Figura 4. Carteles día de la lengua materna	16
Figura 5. Charla Arlington Howard.....	17
Figura 6. Actividades patio	18
Figura 7. Mapa de actores y recursos.....	18
Figura 8. Gráfica recordación actividades	20
Figura 9. Imagen libro los cuentos de anansi	27
Figura 10. Calendario y pines.....	28
Figura 11. Grafica juegos preferidos por los niños.....	30
Figura 12. Proyecto rápido libro	32
Figura 13. Moodboard.....	33
Figura 14. Dibujos hombre, mujer y niño isleño	34
Figura 15. Dibujos hombre, mujer y niño isleño	34
Figura 16. Dibujos hombre, mujer y niño isleño	34
Figura 17. Dibujos hombre, mujer y niño isleño	34
Figura 18. Dibujos hombre, mujer y niño isleño	35
Figura 19. Dibujos hombre, mujer y niño isleño	35
Figura 20. Dibujos hombre, mujer y niño isleño	36
Figura 21. Testeo con niños	38
Figura 22. Testeo con niños	38
Figura 23. Respuestas preguntas del testeo	39
Figura 24. Respuestas preguntas del testeo	39
Figura 25. Mapa concepto transversal	40
Figura 26. Portada y páginas internas del libro	41
Figura 27. Portada y páginas internas del libro	41
Figura 28. Diseño personaje Pío Pío.....	43
Figura 29. Diseño personaje niño	44

Figura 30. Diseño personaje niña	44
Figura 31. La Barracuda- ilustración	46
Figura 32. El acuario- ilustración	46
Figura 33. Tipografía South Sea.....	47
Figura 34. Resultados testeo.....	47

Delimitación

San Andrés Islas (SAI), hace parte de Colombia, se encuentra ubicada en la latitud 12.58317 y longitud -81.70636. La investigación del Banco de la República sobre la formación histórica de SAI, menciona que “los primeros asentamientos fueron de los ingleses, con sus esclavos, se dedicaban al cultivo de algodón y de azúcar. En 1641, fue la llegada de los españoles y la huida de los ingleses” (Estman.J, Mevel.A, 2005).

El inglés era el idioma principal en la isla y fue la base léxica del creole, con las lenguas africanas habladas por los esclavos. Una característica de la población, según la investigación de Connie Jay-Pang para el ministerio de cultura, 2022, fue el cambio de pertenencia político-territorial de las islas por las colonizaciones, conquistas, desplazamientos y migraciones. Los cuales generaron un multilingüismo y se configura un panorama de triglosia lingüística, en el que coexisten los tres idiomas, cada uno con un uso diferente definidos por el conocimiento y contexto de los habitantes.

El “*kriol*” para el uso cotidiano, informal y familiar

El inglés en actividades religiosas y comunitarias

El español es el idioma oficial, siendo el vínculo con el gobierno, usado en la educación y las relaciones con el interior del país.

El ministerio de cultura en el plan decenal de lenguas nativas de Colombia, establece dos fechas como momentos claves en la historia de la isla, el primero, en 1949, cuando se inauguró el primer vuelo comercial a San Andrés desde Cartagena y en 1953 la declaración de puerto libre por el presidente Gustavo Rojas Pinilla. Según Adolfo Meisel, 2005, en su artículo, la continentalización de la Isla de San Andrés, Colombia 1953-2003. Establece que la llegada de los inmigrantes colombianos y extranjeros que llegaron para trabajar en la

construcción e infraestructura, fue el causante del cambio económico y de identidad cultural. “Esta inmigración grande y desordenada creó un crecimiento para la infraestructura turística y comercial, pero que dejó un desequilibrio ambiental y social que hizo que la población nativa isleña quedara marginada del área laboral y económica de la región” (Ministerio de cultura, s.f.)

A causa del aumento poblacional en la isla, se creó la oficina de control, circulación y residencia (OCCRE), mediante el artículo 3103 y el artículo transitorio 424, reglamentado por el decreto 2762 de 1991, en el que establece que esta entidad tiene como objetivo “limitar y regular los derechos de circulación y residencia en el Departamento Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina, en procura de los fines expresados en el artículo 310 de la Constitución Política”.

En este artículo definen las características de la población en tres grupos.

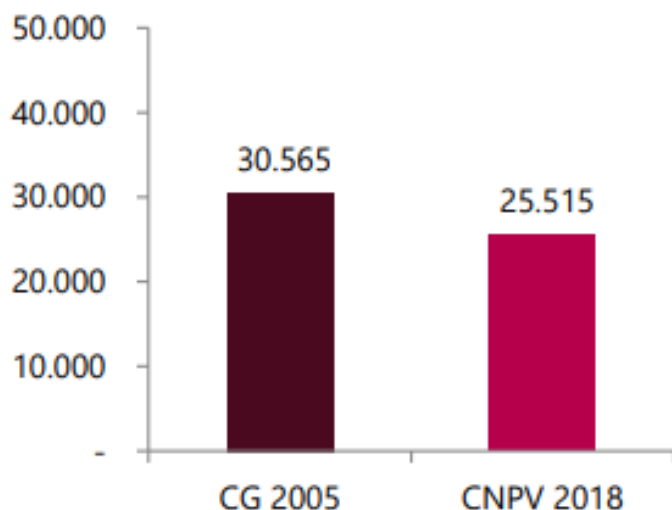
Raizales, sus progenitores son nativos de las islas, residen en las islas y cuentan con la tarjeta OCCRE.

Residentes, provienen del interior del país y cuentan con la tarjeta de la OCCRE

Temporales, son los turistas que van con carácter recreativo y deben contar con la tarjeta de turismo y los temporales que van en pro de funciones laborales, con un permiso de trabajo.

Figura 1.

Autorreconocimiento raizal del Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina



Nota. Tomado de “*población negra, afrocolombiana, raizal y palenquera resultados del censo nacional de población y vivienda 2018*” (p.17) por: DANE, 2019.

En la figura 1, se muestra una gráfica del DANE en la se realiza una comparación del autorreconocimiento raizal entre los años 2005 y 2018, donde se evidencia que para el 2018 hay una disminución del 16,5%. En la población negra, raizal y palenquera se observa reducción de personas censadas en 2005 y 2018 por encima de los niveles de mortalidad o emigración vigente, lo que evidencia la reducción del autorreconocimiento étnico por elemento multicausales:

- Sociológicos
- Culturales
- Operativos-Capacitación
- Operativos-Sensibilización
- Operativos-Cobertura

Esta población negra, afrocolombiana, raizal y palenquera tiene sus propios valores religiosos, sociales, económicos y sociales, los cuales forman parte del patrimonio, que es un elemento fundamental en una cultura, la UNESCO, s.f. Lo define como el legado cultural que recibimos del pasado, que vivimos en el presente y que transmitiremos a las generaciones futuras. El patrimonio toma importancia en Colombia para el gobierno nacional en 1997 con la ley 397 “Por la cual se desarrollan los artículos 70, 71 y 72 y demás artículos concordantes de la Constitución Política y se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de la Cultura y se trasladan algunas dependencias.”

Según el ministerio de cultura, el patrimonio se puede clasificar como material, inmaterial y natural. El patrimonio inmaterial incluye la música, la danza, la literatura, el teatro, las lenguas, los conocimientos, las ceremonias religiosas, las manifestaciones tradicionales. En la Isla, las principales festividades que homenajean el patrimonio inmaterial son:

1. **Green Moon Festival:** es un encuentro caribeño que se realiza en torno al arte, la danza y la gastronomía y se realiza durante una semana.
2. **30 de noviembre:** día que se celebra en conmemoración al Apóstol san Andrés, de quien recibe el nombre.
3. **Festival de Teatro “Ethnic Roots”:** se hace cada 2 años y muestra hechos ocurridos entre XIX al XX.
4. **21 de febrero:** día internacional de la lengua materna (creole)
5. **1 de agosto:** día de la emancipación, liberación de los esclavos (1834).
6. Arte

7. Creole.
8. Religión.
9. Literatura.
10. Instrumentos.
11. Hospital viejo.
12. Coliseo rosado.
13. Comidas típicas.
14. Tejidos con fibras naturales.
15. Tradición oral.

El patrimonio material incluye monumentos, edificios, esculturas, pinturas, objetos, documentos, etc. Esta clase de patrimonio, comprende el patrimonio mueble e inmueble.

Figura 2.

Patrimonio material de la isla



Nota. 1 tomado de “casas isleñas de San Andrés” por: Rodrigo Orrantia, revista Semana.

2 tomado de “primera iglesia bautista” por: San Andrés travel, 2022.

3 tomado de “foto de Isla de San Andrés: Barracuda” por: Tripadvisor, 2007.

4 tomado de “asamblea de San Andrés aprueba en segundo debate concesión del Sunrise Park”. Por: Gobernación de San Andrés, 2019.

También está el patrimonio natural que incluye paisajes, formaciones físicas y geológicas con valor científico y estético.

Figura 3.

Patrimonio natural de la isla



Nota. 1 tomado de “west view” por: Tripadvisor, 2022.

2 tomado de “parques y atracciones naturales de San Andrés?” por: Tripadvisor.

3 tomado de “¿qué es la reserva de la biósfera Seaflower?” por: Claudia Rubio, 2022.

4 tomado de “cueva de Morgan”. Por: San Andrés travel, 2022.

La tradición oral, como componente del patrimonio inmaterial, es importante debido a que es una de las formas que tenemos de conocer los hechos del pasado y adquirir conocimientos sobre un lugar y la historia de sus habitantes y es fundamental para mantener viva una cultura. El antropólogo e historiador Jan Vansina en su libro de 1985, *la tradición oral es historia*, la define como “todas aquellas expresiones culturales que se transmiten de generación en generación y que tienen el propósito de difundir conocimientos y experiencias a las nuevas generaciones. Forma parte del patrimonio inmaterial de una comunidad y se puede manifestar a través de diferentes formas habladas.” Siendo parte de esta los cuentos, mitos, poesías, cantos y leyendas.

Son dos elementos principales que conforman la tradición oral, la identidad cultural o memoria colectiva, que es la percepción que tiene una población de sí misma y para reforzar su identidad y los mensajes o testimonios, que se transmiten verbalmente, siendo posible comunicarlos sin un sistema de escritura.

Juan Ramírez-Dawkins es miembro del consejo departamental, líder raizal y escritor, con más de 50 años de experiencia de escritura y 34 años difundiendo la tradición isleña en el interior del país, desde su participación en la primera feria internacional del libro en Bogotá, exponiendo cuentos y libros sobre la vida en la isla, las tradiciones que tenían e historias del pasado, antes del proceso de colombianización, pasando la tradición oral a una forma escrita. Por medio de una entrevista relata que el problema se encuentra en el monolingüismo imperante, ha bloqueado la difusión de nuestra lengua nativa, y las instituciones de enseñanza, desde hace muchísimos años, con mentalidad colonial, nos presentan el mismo modelo. Por lo tanto, no ha sido fácil llevar a la práctica una constitución nacional, tan bien diseñada teóricamente. (ver anexo 1)

Según Wendy Andrade, licenciada en lengua castellana y literatura, en su investigación de 2019 sobre la importancia de la tradición oral para la educación, la define como un instrumento de enseñanza y transmisión, su objetivo es lograr que los jóvenes se acerquen más a sus tradiciones, incluyendo a los niños en el proceso de enseñanza y transmisión, como actores importantes en la conservación de las raíces.

En base a estas conclusiones, se escoge la Institución Educativa de la Sagrada Familia, uno de los colegios más antiguos, dirigido por hermanas Terciarias Capuchinas, de carácter mixto y público.

Dentro del capítulo 4 de la estrategia de formación de 2012, define el modelo educativo de la institución como transversal humanista– constructivista – amigoniano.

Dentro del paradigma **humanista** está la formación de actitudes para el desarrollo de habilidades de interacción humana, aceptando las diferencias y las diversas manifestaciones culturales, que contribuyan al desarrollo y transformación.

El paradigma **constructivista** se centra en problematizar la realidad, y dinamizar el pensamiento a través de la interactividad o interconexión del sistema y los saberes particulares según lo contemplado en el documento de la pedagogía institucional.

La Pedagogía **Amigoniana** toma a la persona en tres dimensiones:

La humana, para orientar sus vivencias, sentimientos, aspiraciones, valores y actitudes.

La social, contempla las oportunidades de desarrollo desde la convivencia.

Lo espiritual, es la relación con Dios, consigo mismo y con la historia.

En el colegio se celebran cuatro días en la cultura, estos son:

El día de la afrocolombianidad - 21 de mayo.

- Charla sobre la historia isleña, origen costumbres, lengua por parte del líder raizal Juan Ramírez.
- Degustación gastronomía de platos típicos.
- Peinados tradicionales con trenzas.
- Charlas por parte de los docentes del curso.

La emancipación raizal - 1 de agosto.

- Los niños van vestidos con trajes africanos.
- Realizan rondas y juegos.
- Charlas sobre Philip Beekman, pastor que ayudo a la liberación masiva de esclavos.

El día de la colombianidad - 28 de agosto.

- Charlas sobre la región insular, su importancia, historia y datos geográficos.

La fecha que tiene mayor relación con la tradición oral es el día de la tradición oral, esta se celebra por la ordenanza 003 de 2016 de la asamblea departamental en la cual se instituye el 21 de febrero como día de la lengua materna “La Secretaría de Educación Departamental y las Instituciones de Educación superior y Formación Técnica y Tecnológica presentes en el Archipiélago, establecerán con el Ministerio de Educación y de Cultura, los más apropiados ejes temáticos, actividades y campañas que en materia de educación y fortalecimiento Institucional se requiera suscitar, promover y enaltecer en los diferentes establecimientos educativos del Archipiélago en atención, a la celebración de este día para todos los habitantes y visitantes del Departamento Archipiélago.”

Las actividades que realizan en primaria son:

- A cada curso se coloca el nombre de sectores de la isla en creole. Durante el día cada curso se representa con este nombre. Esta actividad se relaciona con el conocimiento sociocultural de la isla

- **Charlas** sobre la importancia de la lengua en la comunidad raizal como parte de su identidad, contando la historia de la isla e historias sobre costumbres del pasado y el origen del creole. Se realiza en el teatro y las personas invitadas interactúan pasando a los niños al frente y haciendo preguntas sobre lo que se habló. Se relaciona con la reflexión y el conocimiento de lo sociocultural.
- Concierto con artistas locales y **juegos**. La primera parte se realiza en el teatro, luego pasan a las canchas donde hacen juegos como: llevar la bolita en la cuchara, encostalados, runrún y rondas. Está más relacionado con la producción creativa.
- Se enseñan palabras en creole en primaria. Lo realizan las profesoras isleñas que tienen conocimiento de la cultura y el creole y se realizó en el teatro. Tiene relación con el conocimiento sociocultural.
- Carteles con palabras y frases en creole. Los llevan hechos desde sus casas y se colocan en el salón y en los pasillos. Tiene relación con la enseñanza artística y la producción creativa.

Estas actividades son organizadas por los jefes de área, todos los años se realizan las mismas, con variaciones en los juegos, los nombres de los sectores y las personas invitadas, siendo Juan Ramírez un invitado frecuente. La encargada de este año, fue la docente Sharry Bryan, con ayuda de los niños de quinto grado, ella brindó la información por medio de una entrevista semiestructurada. (ver anexo 2)

Figura 4.

Carteles día de la lengua materna



COSAFA – Institución educativa de la Sagrada Familia. [cartel en creole] [Imagen].
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=4812517472171438&set=pb.100002396975363.-2207520000.&type=3>

Figura 5.

Charla Arlington Howard



COSAFA – Institución educativa de la Sagrada Familia. [Charla] [Imagen].
<https://www.facebook.com/photo/?fbid=4812459472177238&set=pb.100002396975363.-2207520000>

Figura 6.

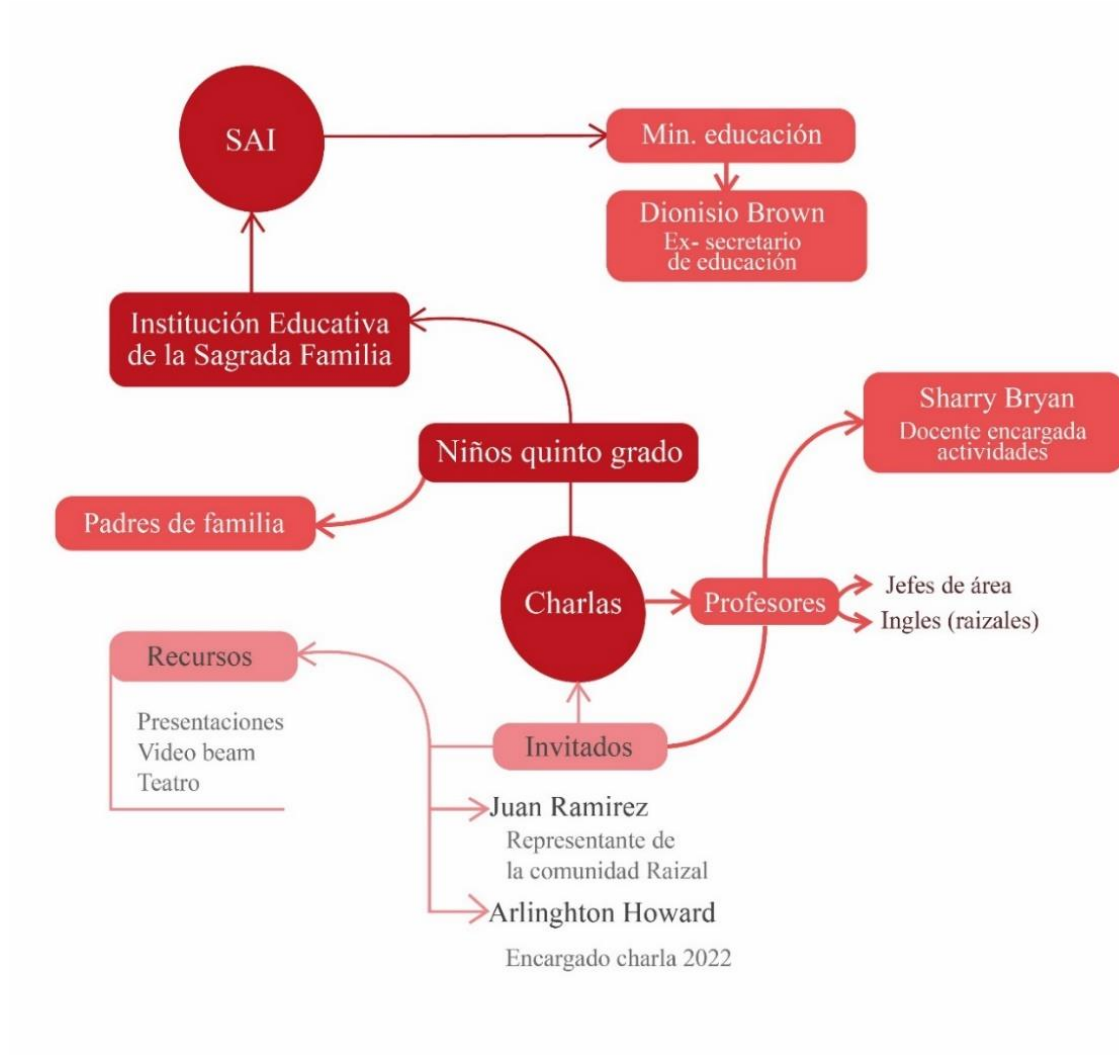
Actividades patio



COSAFA – Institución educativa de la Sagrada Familia. [Actividades patio] [Imagen].
<https://www.facebook.com/photo/?fbid=4812444668845385&set=pb.100002396975363.-2207520000>.

Figura 7.

Mapa de actores y recursos



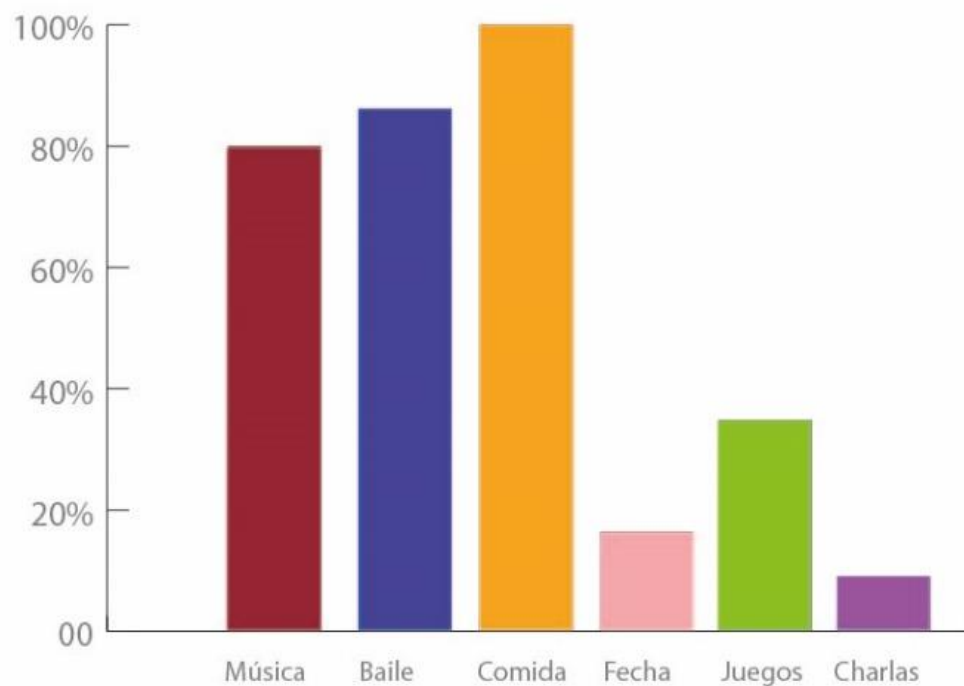
Nota. Elaboración propia.

Planteamiento del problema/oportunidad

Para este proyecto se trabaja con los niños de quinto grado de la Institución educativa de la Sagrada Familia, ubicada en la Isla de San Andrés, este grupo está formado por 4 salones de 30 alumnos, entre los 9 y 11 años, por medio de la entrevista realizada a la Docente Sharry Bryan (ver anexo 1) se conocieron las celebraciones culturales que se realizan en la institución y se realizó una encuesta, con el propósito de conocer la recordación de estas, en uno de los cursos de quinto, obteniendo los siguientes resultados.

Figura 8.

Gráfica recordación actividades



Nota. Elaboración propia

Lo que menos recuerdan los niños es la fecha en que se celebra el día de la lengua materna, y las charlas sobre la importancia de esta en la identidad de la comunidad raizal. Con base a esto se establece la falta de recordación en los niños de quinto grado de las charlas sobre la importancia de la lengua materna y la tradición, en el día de la lengua materna (creole).

Según lo escrito por Jorge Frascara en su libro diseño gráfico y comunicación, 1988, una de las responsabilidades culturales del diseñador es producir comunicaciones, que realmente comuniquen algo, y que ahí se encuentra la cultura. También establece que una pieza de diseño debe tener una contribución positiva de la realidad, generar admiración y goce.

Por medio del diseño se busca generar un puente entre los cuentos, que forman parte de la tradición oral y los niños pequeños, logrando facilitar el aprendizaje de las tradiciones de sus ancestros de una forma dinámica y que sea más fácil de comprender.

Pregunta de investigación.

¿Cómo el diseño gráfico puede ayudar a fortalecer la recordación de la tradición oral de la Isla de San Andrés en la Institución educativa de la Sagrada Familia, como apoyo las charlas realizadas el 21 de febrero, día de la lengua materna, con el fin de reforzar el aprendizaje en los niños de quinto grado entre los 9 y 11 años?

Objetivos

Objetivo General.

Diseñar un recurso gráfico que mejore a la recordación de la tradición oral derivado de las charlas dirigidas a los niños de quinto grado de primaria, entre los 9 y 11 años de edad, en el marco de la celebración del día de la lengua materna, en la Institución Educativa de la Sagrada Familia, en la Isla de San Andrés.

Objetivos específicos.

1. Analizar las características de las actividades que realizan los niños fuera de la Institución y que más disfrutan, para conocer qué es lo que les gusta y como puede influir en el aprendizaje de los niños.
2. Establecer los temas y los conceptos en relación con la tradición oral que deben estar contenidos con el apoyo de Juan Ramírez y Sharry Bryan.
3. Definir cuáles son los recursos fundamentales que debe incluir la herramienta de apoyo de la actividad en torno a la tradición oral.

Marco teórico

Se proponen tres categorías principales desde el Diseño Gráfico, teniendo en cuenta la información previa que tienen los niños para clasificar la información, de forma que logren entender con facilidad los temas.

La narración visual

Se basa en la capacidad de las imágenes de contar una historia, a través de un discurso visual que transporta a un mundo real o imaginario, por medios visuales como son los vídeos, fotografías e ilustraciones. Al igual que una narrativa escrita la narrativa visual tiene como objetivo comunicar una historia de cualquier forma. (Arámbula. P, 2018)

En el artículo sobre la narrativa virtual de la Pontificia Universidad Católica del Perú PUCP, s.f, lo definen como “La interacción entre texto – imagen – objeto, haciendo de la creación un proyecto de comunicación y a la vez un proyecto de representación y significación que toma en cuenta aspectos de arte y diseño, técnicos, cognitivos, emocionales, sociales; el espacio real y el espacio virtual. La colaboración texto – imagen es el eje de la constitución o composición de la narrativa visual, compleja y variada en su creación, planteamiento y recepción interpretativa

Paralelo se encuentra el storytelling, se trata de contar una historia oralmente, por escrito o a través de una historia con su personaje y su trama. Este concepto surge debido a la relación que tiene con la tradición oral y de comunicar historias, al ser un proyecto de diseño, toma importancia la imagen, siendo fundamental la narración visual. Pasando la tradición oral a una forma visual.

“Storytelling es el arte de contar, desarrollar y adaptar historias utilizando elementos específicos — personajes, ambiente, conflicto y un mensaje — en eventos con inicio, medio y fin, para transmitir un mensaje de forma inolvidable al conectarse con el lector a nivel emocional.” (Vieira. D, 2019)

La ilustración

Esta sirve como una herramienta que complementa la narración visual, siendo capaz de transmitir información por medio de estas imágenes, también como un elemento visual que ayude al fácil entendimiento de los niños, para mejorar la recordación de estos sobre un tema. Definiendo los personajes por medio del análisis iconográfico de dibujos realizados por los niños generando un vínculo con lo que ellos realizan.

“Se ha ido abandonando el concepto tradicional de ilustración como simple ornamento que acompaña al texto y, en la actualidad, se tiene la certeza de que la ilustración también transmite información y posee carácter narrativo, de manera que la interacción entre texto e imagen puede constituir un poderoso aliado para comunicar ideas, favorecer el amor por la lectura y el arte, y contribuir a una lectura más comprensiva y enriquecedora.” (Moral.S, 2018)

“Aprender a mirar y ver a través del dibujo fomenta y nutre las capacidades de alfabetización visual. Por desgracia, dibujar es una actividad infravalorada en la educación primaria. Además, cuando los niños dominan la letra impresa es importante que continúen ampliando su conciencia de lo visual para que sean capaces de valorar, entender y analizar el material visual de todo tipo (desde anuncios y juegos de ordenador hasta bellas artes,

películas y animación). Los libros ilustrados enseñan a mirar y a evaluar textos visuales”.

Salisbury. M, Styles. M, 2014, pág 77.

La ludificación

Es la técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados. Estos pueden ser absorbiendo conocimientos, mejorando diferentes habilidades o recompensando acciones concretas. “La gamificación debe ser complementada con otras técnicas, teorías y herramientas educativas, con el objetivo de cubrir todos los canales para llegar en medida de ser posible a todos los integrantes de cada grupo o sector, asegurando de tal manera la adquisición del conocimiento significativo en cada uno de ellos.” La importancia de la gamificación.

López. M, 2019, p 10.

Una de las categorías de la ludificación es cooperación y competencia, esta surge por las actividades que les gusta realizar a los niños dentro y fuera de la institución, lo que ellos buscan es divertirse, y socializar, según el observatorio de innovación educativa, se trata de animar a los jugadores a aliarse y competir entre ellos, para lograr un objetivo mejor o antes que otros, generando una mayor motivación en los participantes.

“La gamificación debe ser complementada con otras técnicas, teorías y herramientas educativas, con el objetivo de cubrir todos los canales para llegar en medida de ser posible a todos los integrantes de cada grupo o sector, asegurando de tal manera la adquisición del conocimiento significativo en cada uno de ellos.” La importancia de la gamificación.

López. M, 2019, p 10.

En un artículo de Osmar Peña para el Politécnico Grancolombiano, 2020, establece los beneficios que genera la ludificación, como el desarrollo de nuevas habilidades, ayudando a generar un vínculo emocional con la actividad, estimulando el aprendizaje y ayudando a la recordación de un contenido. Utilizando elementos de juegos para motivar a las personas a realizar una actividad que usualmente no harían.

Marco referencial

La ley General de Educación del congreso de la Republica de 1994 define “Etnoeducación es la que se ofrece a grupos o comunidades que integra la nacionalidad y que posee una cultura, una lengua, unas tradiciones y unos fueros propios y autóctonos. Educación que debe estar ligada al ambiente, al proceso productivo, al proceso social y cultural con el debido respeto a sus creencias y tradiciones.”

Los proyectos que se muestran a continuación, están contemplados en la etnoeducación, respondiendo a tradiciones y culturas propias de cada lugar.

Los cuentos de anansi- Quince Duncan, Ruth Angulo

Es un libro que recopila historias sobre tradiciones y cuentos africanos y del caribe. Existen muchas versiones de estas historias, en este caso se trata de una versión gratuita que cuenta con una guía de trabajo para los docentes.

Usando la literatura como complemento a una obra de teatro sobre estas historias, hace uso de ilustraciones hechas por Ruth Angulo, que complementan las historias y que tiene un estudio iconográfico sobre elementos culturales propios de estas regiones.

Figura 9

Imagen libro los cuentos de anansi



Nota. Tomado de “*los cuentos de anasi*” (p. 10) por: Duncan. Q, Ministerio de Educación pública MEP.

<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/documentos/cuentos-anansi.pdf>

Rutas de leyenda- Verónica Gabriela Mármol

Fue una actividad cultural de diseño realizada en el centro histórico de Quito, generaron piezas que buscaban apoyar a la organización Quito eterno, en los niños de 14 a 17 años en la materia de sociales al rescate de la identidad cultural de las rutas de leyenda que son recorridos históricos por centros patrimoniales, por medio de elementos tradicionales y generando 4 modelos de piezas: pines, un calendario, un libro digital y un díptico con preguntas.

Figura 10.

Calendario y pines



Nota. Tomado de “Aporte del diseño gráfico a la actividad cultural del Centro Histórico de Quito, mediante piezas gráficas que apoyen a organizaciones involucradas con el rescate de la identidad cultural, dirigida a jóvenes adolescentes” (p.116) por: Mármol. V, 2014, Pontificia Universidad Católica Del Ecuador.

Propuesta metodológica

Se usa como propuesta metodológica el *Design Thinking* el cual consta de 5 partes, dos son investigativas y tres hacen parte del diseño, estas fases van aliados con cada objetivo específico.

Primera etapa

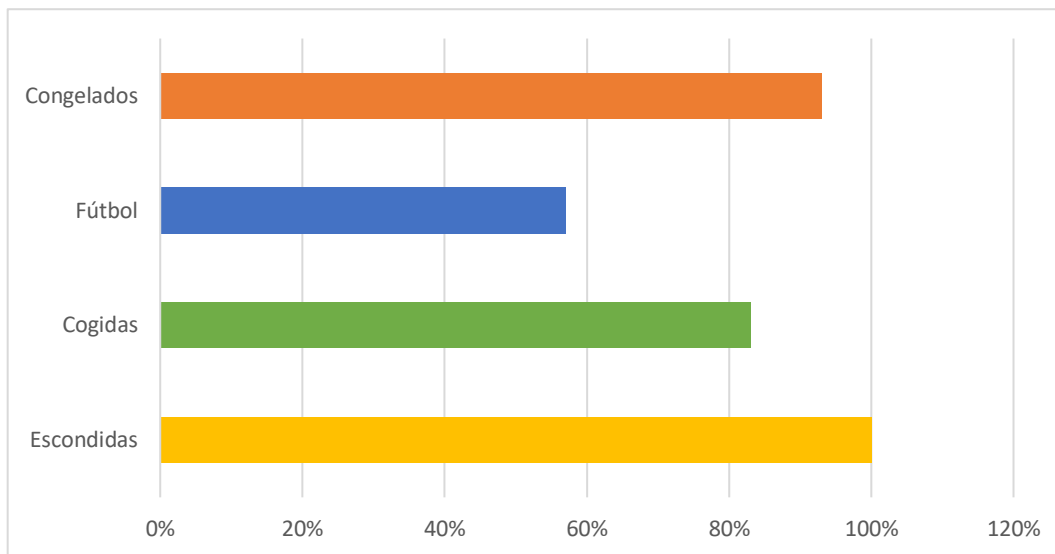
Es conocida como **empatía**, consiste en conocer cuál es la situación del público para entender el contexto donde habitan, delimitar el problema y el usuario.

El primer acercamiento fue con Juan Ramírez, por medio de una entrevista, para conocer su opinión sobre la pérdida de la identidad raizal en la isla, con esta información se estableció el lugar de aplicación y siendo el segundo acercamiento fue con la docente Sharry Bryan, definiendo el público los recursos y, conociendo las actividades comunes de los niños fuera y dentro del colegio.

En sus casas a los niños les gusta realizar juegos como las escondidas, fútbol, cogido y congelado, lo que les gusta de estos es la distracción que les genera, la diversión y socializar y hacer amigos. Estos lo que tienen en común es el hecho de que se realizan en grupos y se pueden realizar en espacios abiertos y cerrados, entre niños de todas las edades. En las aulas del colegio a los niños les gusta realizar sopas de letras, crucigramas, colorear y dibujar en medios impresos.

Figura 11.

Grafica juegos preferidos por los niños



Nota. Elaboración propia, según resultados obtenidos de la encuesta.

Esto corresponde con el primer objetivo del presente proyecto, el cual consiste en analizar las características de las actividades que realizan los niños fuera de la Institución, para conocer qué es lo que les gusta y como puede influir en el aprendizaje de los niños.

Segunda etapa

En **definir**, donde se aclara la información y se toma un punto de vista sobre el público y sus necesidades, se recopila la información obtenida, para establecer el problema se realizó una encuesta a los niños de un curso de quinto grado, sobre la recordación de estas actividades, después de obtener los resultados, se estableció con ayuda de los actores externos, como tema principal la tradición oral, esto se hizo para cumplir el segundo objetivo- establecer los temas y los conceptos que deben estar contenidos con el apoyo de Juan Ramírez y Sharry Bryan.- obteniendo como respuesta del escritor Juan Ramírez la historia, mi tradición.

Tercera etapa

Es **idear**, se realizó en la etapa inicial el diseño de un posible producto, el cual fue la diagramación de un libro con ilustraciones, haciendo énfasis en la gastronomía isleña y los productos típicos que se usan en esta.

Figura 12.

Proyecto rápido libro



Nota. Elaboración propia

Después de empatizar y definir, por medio de los conceptos obtenidos, se define el concepto transversal de apoyo al aprendizaje sociocultural de San Andrés, se establecen las características que debe tener el producto en relación a lo formal, funcional y estético.

Cuarta etapa

Es **prototipar**, se realiza la construcción de varias de las ideas para revisar cuál es la que mejor ayuda a solucionar el problema, realizando un moodboard sobre proyectos que se han realizado en cuanto a tradición isleña

Figura 13.

Moodboard

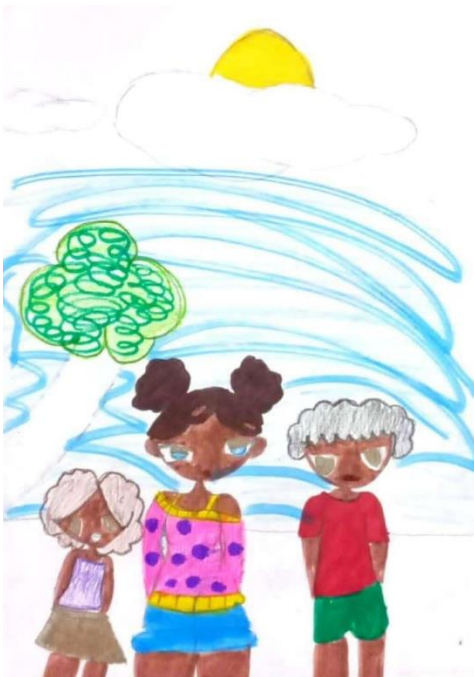


Nota. Elaboración propia, imágenes tomadas de estados del arte

Después se realizó una actividad con los niños para saber cómo es su percepción de una familia isleña, obteniendo dibujos de ellos, estas se usan de referentes para el estilo de ilustración del proyecto.

Figuras 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Dibujos hombre, mujer y niño isleño







Nota. Tomado de actividad realizada con los niños de quinto grado

Quinta etapa

Testear, que es el proceso de prueba y verificación de lo que se ha realizado y donde se pueden hacer cambios, según los resultados y lo que se desea lograr.

Se realizó un primer boceto, definiendo las medidas de 20x20, ya que es un formato común en productos editoriales para niños.

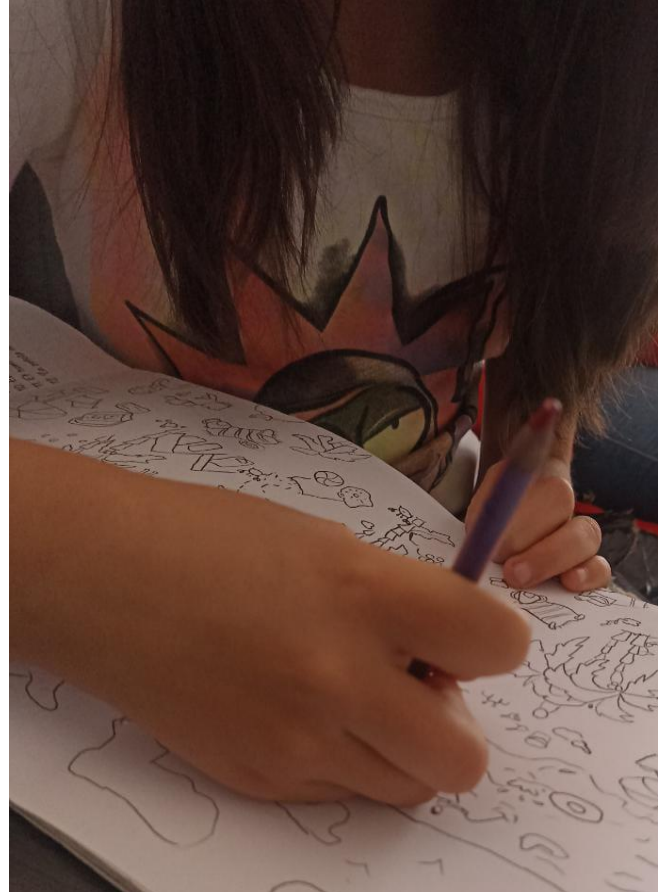
Se realizó el testeo en diferentes grupos de interés, pares disciplinares, maestros y niños. Obteniendo conceptos que ayuden a mejorar el producto y pasando a un prototipo, el cual se presentó a pares diseñadores, llegando a las conclusiones de realizar cambios en:

1. La tipografía, por una más relacionada con el caribe.
2. Tonalidades, por unos más vivos que ayuden a entender que es de la isla.
3. Un aumento de actividades para los niños al comienzo y al final, con el objetivo de hacerlo más divertido y dinámico para los niños.
4. Añadir preguntas finales que validen la recordación y el aprendizaje inmediato de los temas.

En el testeo con los niños, se obtuvo la validación del aprendizaje del tema, con la obtención de respuestas correctas y por el fácil entendimiento de los niños, sobre la historia.

Figuras 21 y 22

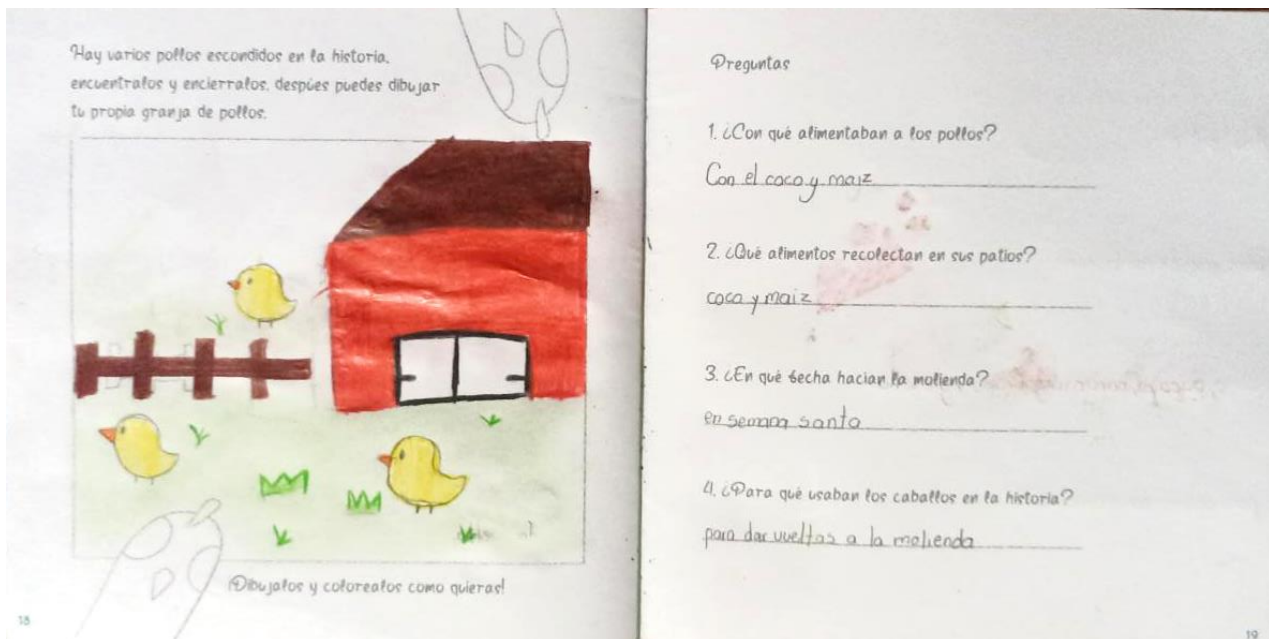
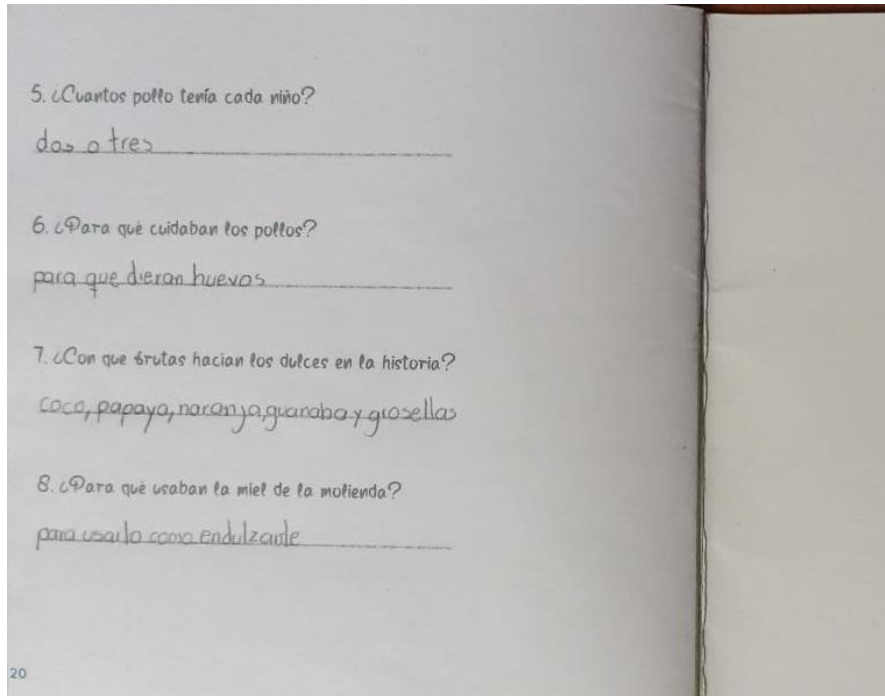
Testeo con niños



Nota. Elaboración propia

Figura 23 y 24

Respuestas preguntas del testeo



Nota. Elaboración propia

Propuesta de diseño

El concepto transversal que se estableció en torno a las categorías de ilustración, ludificación y narración visual es el apoyo al aprendizaje sociocultural de San Andrés, donde se busca transformar la tradición oral a un elemento visual, en el que intervenga el diseño gráfico, se vuelve importante la interacción entre el producto y el niño, teniendo en cuenta el contexto del lugar y la comunicación de las diferentes personas con sus culturas y la diversidad de lenguas que influyen en los niños.

Figura 25.

Mapa concepto transversal



Nota. Elaboración propia

Formal

Teniendo en cuenta el contexto del lugar y las entrevistas, el producto debe contener relatos de Juan Ramírez la isla, que respondan a la tradición oral, con ilustraciones que ayuden a los niños a la lectura de estas y con actividades que respondan a la categoría de

ludificación, que puedan realizar individualmente y con ayuda. Debe ser una herramienta que refuerce la recordación de la actividad de las charlas sobre la importancia de la lengua materna que se realizan cada 21 de febrero. Haciendo uso de elementos que sean reconocibles en los fondos y les ayuden a reconocer un lugar específico.

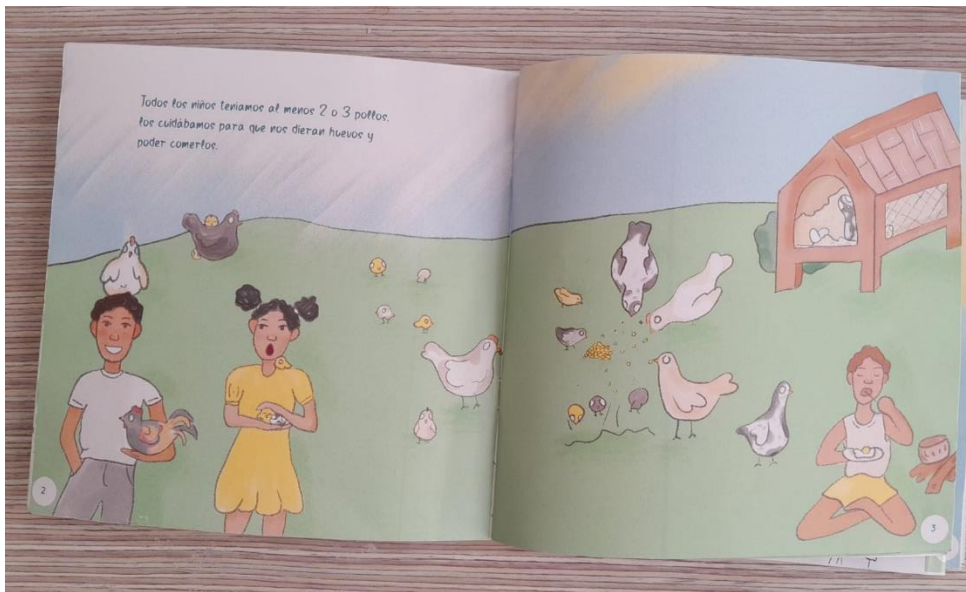
Este debe ser un material físico, debido a que sería entregado en la institución, donde están prohibidos los celulares y o todos los niños cuentan con estos equipos en sus casas.

Se conforma por varios bloques, cada uno contiene una historia, con ilustraciones que complementen la narración, también cuenta con unas actividades que les ayuden a distraerse y dinamizar la actividad, cada bloque contará entre 4 y 6 actividades.

Figura 26 y 27

Portada y páginas internas del libro





Nota. Elaboración propia

Funcional

Al estar conformado por varias historias hay libertad para que los niños lo lean en el orden que prefieran, contiene una historia con ilustraciones y actividades. Al estar estas al final hacen que los niños vuelvan a realizar la lectura para responder correctamente.

El primer elemento interactivo es la portada, el cual al girarlo muestra diferentes elementos propios de la cultura, al reverso de este se encuentra una ruleta para numerar el orden correcto de la molienda (explicado en el anexo 3) siendo un abre bocas de lo que se va a mostrar. Lo siguiente es la narrativa de la historia, en la parte que se muestra la caña en la molienda se encuentra un elemento móvil de pop art, que ayuda el entendimiento de este proceso.

Las páginas centrales están llenas de ilustraciones, en la cual los niños deben encontrar unos elementos que se encuentran contemplados en una guía anexa a esta actividad.

Después de la historia se encuentran las actividades de encontrar lo que no pertenece a la playa, encontrar a Pío Pío y sus amigas gallinas que están entre las páginas y dibujar su propia granja de pollos, también dibujar elementos propios de su cultura que ellos reconocen.

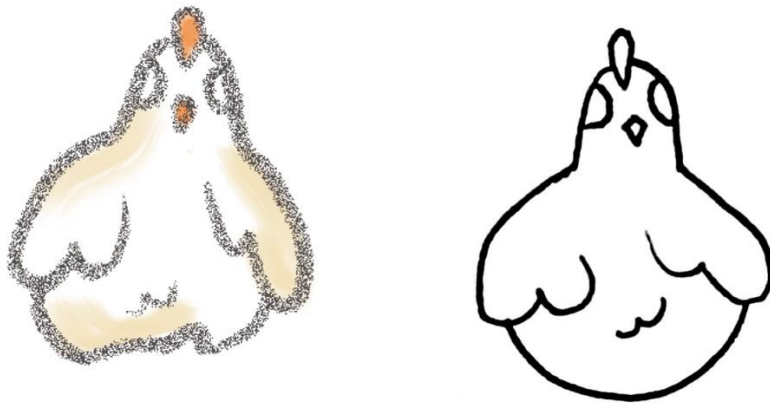
Al final se encuentran preguntas sobre temas de la historia, y el entendimiento que tuvieron sobre la historia, de esta forma en el mismo producto se puede validar la recordación inmediata por medio de las respuestas acertadas de los niños.

Simbólico

Se hará en base a una de las historias de Juan Ramirez-Dawkins (ver anexo 3) donde los elementos centrales son la agricultura, la siembra y los animales, la ilustración será conceptual, ya que representa elementos de la realidad, para estas se tendrá en cuenta las ilustraciones realizadas por los niños. (figuras 15, 16, 17, 18, 19, 20 y 21)
Estableciendo los personajes de la gallina Pío Pío, un niño y una niña.

Figura 28.

Diseño personaje Pío Pío



Nota. Elaboración propia

Figura 29.

Diseño personaje niño



Nota. Elaboración propia

Figura 30.

Diseño personaje niña



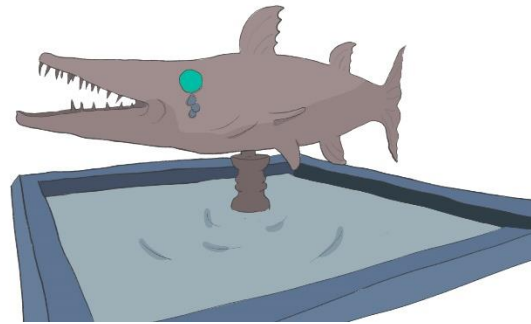
Nota. Elaboración propia

Para los fondos, se hará uso de elementos representativos y que sean reconocibles, que coincidan con los tiempos de las historias, ya que son actividades realizadas en el pasado, estos pueden ser:

- El barco encallado.
- El mar de los siete colores.
- Los callos e islotes.
- La estatua de Poseidón.
- La barracuda.
- Un lugar o playa específica.
- Árbol de breadfruit.
- Palmeras.

Elementos que se pueden implementar dependiendo de la temática de la historia, ayudando al niño a identificar un lugar por medio del contexto y lograr generar un vínculo con un espacio, por medio de los objetos representados.

Figura 31.

Escultura Barracuda- ilustración

Nota. 1.Tomado de “*Tripadvisor*” por: Tripadvisor. 2007.

2. Elaboración propia

Figura 32.

Acuario- ilustración

Nota. 1.Tomado de “*El acuario*” por: Flickr. s.f.

2. Elaboración propia

La tipografía que se va a usar es la South Sea diseñada por Rangkai Aksara de Dafont, debido a que es manuscrita y se relaciona al imaginario de la isla, las terminaciones son

redondas, lo que ayuda a un fácil entendimiento para los niños y es libre de derechos para el uso personal.

Figura 33.

Tipografía South Sea

South Sea.ttf
South Sea

Nota. Tomado de “*Dafont*” por: Rangkai. A, 2021.

<https://www.dafont.com/es/south-sea.font>

Conclusiones

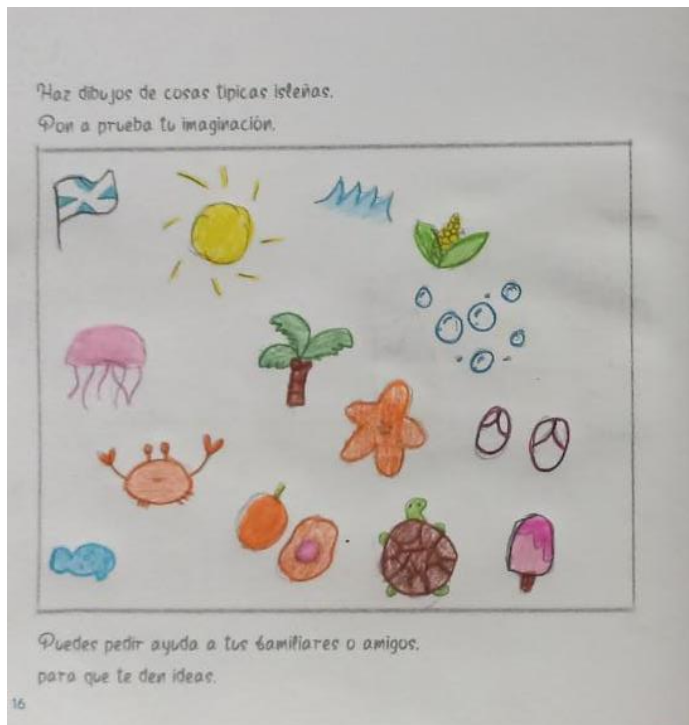
En la etapa 5, en la fase de testeo con los niños, se realizó la evaluación del producto, llegando a la conclusión de que es fácil de entender para ellos, y que cumple con el objetivo planteado de ayudar a fortalecer la recordación de las charlas, por medio de la tradición oral, por medio del uso los elementos visuales y la implementación de actividades. Fue pensado para que los niños se sintieran identificados con la cultura de la isla y que pudieran conectarse por medio de estas narraciones, contadas por el escritor Juan Ramírez-Dawkins, haciendo uso de la tradición oral.

Los personajes fueron identificados por los niños y los relacionaban con el contexto y el conocimiento que tenían, el uso de los animales como elemento repetitivo, ayudo a la asimilación del lugar, siendo cada elemento visual, reconocible para los niños.

En el testeo, a pesar de no conocer sobre el lugar, la niña pudo realizar el producto en su totalidad, de forma correcta, donde adopto los conceptos y elementos visuales plasmados en el libro, en la actividad de dibujar elementos típicos de la isla, realizó dibujos sobre los elementos contenidos en este.

Figura 34

Resultados testeo



Nota. Elaboración propia

Referencias

- Andrade. W (2019) *la tradición oral como estrategia didáctica para el fortalecimiento del proceso comunicativo en los estudiantes de quinto grado del colegio mi senderito en Cúcuta.*
- <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29671/2020wendyandrade.pdf?sequence=6>
- Anónimo (1991) *decreto 2762 de 1991.* Ministerio de gobierno.
- <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Desarrollo%20Territorial/DECRETO%202762%20DE%201991.pdf>
- Arámbula. P (2018) *Narrativa visual/ilustrada creativa. Colegiatura Colombiana de Diseño*
- <https://pauarambula.wordpress.com/2018/04/05/narrativa-visual-ilustrada-creativa/>
- Asamblea departamental (2016) *Ordenanza 0003 de 2016.* Asamblea departamental
- <https://www.asambleasai.gov.co/filedownload/show/title/ordenanza-n-003-del-2016>
- Congreso de la república. *Ley general de educación.* Mineducación
- https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- COSAFA (2012) *Estrategia pedagógica.* Institución Educativa de la Sagrada Familia.
- https://docs.google.com/document/d/1L5IdetKB9lfxcWFRyDE_-OWhjgp7RrCj/edit
- Flickr (s.f.) *El acuario.* Viajasanandres.
- <https://viajasanandres.com/sitios-turisticos/acuario/>

Frascara. J (1988) *Diseño gráfico y comunicación*. Ediciones infinito, Buenos Aires.

<https://catedragrafical.files.wordpress.com/2009/09/disen-y-comunicacion.pdf>

Gobierno nacional (1997) *ley 397 de 1997*, congreso de Colombia.

<https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2008/6492.pdf>

Jay-Pang. C (2022) *plan decenal de lenguas nativas 2022-2032*. Ministerio de cultura

<https://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/APP-de-lenguas-nativas/Paginas/plan-decenal-de-lenguas-nativas-2022--2032.aspx>

Lamprea. A (2009) *caracterización genética de la población humana de san andrés y providencia a partir de los marcadores microsátélites (str´s) empleados por el combined dna index system (codis)*. Universidad Nacional de Colombia

https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/8061/Caracterizacion_genetica_poblacion_San_Andres_y_Providencia_NLamprea.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lopez. M (2019) *La importancia de la gamificación como técnica de enseñanza aprendizaje a nivel superior*. INSIGNE VISUAL

<http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/view/1442>

Mármol. V (2014) *Aporte del diseño gráfico a la actividad cultural del Centro Histórico, Quito, mediante piezas gráficas que apoyen organizaciones involucradas al rescate de la identidad cultural, de jóvenes adolescentes*. Pontificia Universidad Católica de Ecuador.

<http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/7190>

Meisel. A (2005) *la continentalización de la isla de San Andrés, Colombia: 1953- 2003*.

Banco de la república

<https://www.banrep.gov.co/sites/default/files/publicaciones/archivos/2005septiembre.pdf>

Ministerio de Cultura (s.f.). Creole. Autodiagnóstico sociolingüístico.

<https://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/APP-delenguas-nativas/Documents/Estudios%20Creole.pdf>

Moral.S (2018) *la ilustración en la literatura infantil: una aportación en primera persona*.

Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32359/TFG-G3128.pdf?sequence=1>

Mulder, P. (2017). *Design Thinking*. Toolshero

<https://www.toolshero.com/creativity/design-thinking/>

Occre (2022) *Entidad*. Gobernación Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa

Catalina

<https://www.sanandres.gov.co/index.php/gobernacion/organizacion/funciones>

Peña. O (2020) *hablemos de ludificación*. Politécnico Grancolombiano

<https://www.poli.edu.co/blog/poliverso/hablemos-de-ludificacion>

Pixel creativo (2014) *¿Qué es Storytelling?* Blog pixel creativo

<https://pixel-creativo.blogspot.com/2014/12/que-es-storytelling.html>

Politécnico internacional (s.f.) *Beneficios de la ludificación*. Poliverso

PUCP (s.f.) *La narrativa visual: el Álbum Ilustrado*. Pontificia Universidad Católica del Perú

<https://departamento.pucp.edu.pe/arte-y-diseno/laboratorio-semiotico/exposicion/la-narrativa-visual-el-album-ilustrado/>

Salisbury. M, Styles. M (2014) *El arte de ilustrar libros infantiles*. BLUME.

<https://issuu.com/editorialblume/docs/el-arte-de-ilustrar-libros-infantiles>

Silva. E (2015) *Propuesta gráfica y diseño editorial del libro de poesía para niños de 8 a 10 años de edad: memorias de tres historias para promover una experiencia de lectura novedosa*. Pontificia Universidad Católica de Ecuador.

<http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/8328>

SINIC (2018) *arqueología - Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina*.

Sistema Nacional de información cultural.

<https://www.sinic.gov.co/SINIC/ColombiaCultural/ColCulturalBusca.aspx?AREID=3&SECID=8&IdDep=88&COLTEM=211>

TRIPADVISOR (2007) *La barracuda*. Tripadvisor.

https://www.tripadvisor.es/LocationPhotoDirectLink-g297482-i17132620-San_Andres_Island_San_Andres_and_Providencia_Department.html

UNESCO (s.f.) *Patrimonio cultural*. UNESCO

<https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio>

Vieira. D (2019) *¿Qué es el Storytelling? La guía completa para dominar el arte de contar*

historias. Rockcontent

<https://rockcontent.com/es/blog/que-es-storytelling/>

Anexos

Anexo 1

Entrevista a Juan Ramírez Dawkins.

Representante de la comunidad Raizal en Asuntos étnicos en la Comisión Consultiva de Alto Nivel para el desarrollo de los derechos de las Comunidades Negras.

1. ¿Cuál es la importancia del creole como tradición oral?

El Creole es la lengua materna de los habitantes raizales de esta isla. Es una lengua oral, que nos ayuda a recordar nuestra historia y a mantener vivas nuestras tradiciones y costumbres.

2. ¿Cómo se está organizando en la actualidad para constituirlo en una lengua escrita?

Se ha constituido un grupo muy representativo, para trabajar la ortografía, la gramática y la sintaxis, pero aún empieza este deseo, para que escrita, se pueda enseñar en las escuelas y colegios.

3. ¿Qué dificultades encuentran?

El monolingüismo imperante, ha bloqueado la difusión de nuestra lengua nativa, y Las instituciones de enseñanza, desde hace muchísimos años, con mentalidad colonial, nos presentan el mismo modelo. Por lo tanto, no ha sido fácil llevar a la práctica una constitución nacional, tan bien diseñada teóricamente.

4. ¿Qué actividades considera más representativas en su cultura?

Son varios los frentes que podríamos citar, ejemplo, la arquitectura, la gastronomía, la pesca y la agricultura.

Desde niños nos enseñan la vida en el mar, y algunos se forman como pescadores. Tengo anécdotas sobre un naufragio de un transportador fluvial de ganado desde Argentina hasta Inglaterra y como se salvaron algunos de los tripulantes, de convertirse en festín para los tiburones. Y como quede a la deriva en un pequeño bote con nueve pasajeros, sin tener aparatos de ubicación. Tuve que nadar de noche y buscar ayuda en la isla. De esta manera nos salvamos de ser arrastrados por la corriente, sin saber nuestro destino final.

Anexo 2

Entrevista docente Sharry Nery Bryan Britton.

1. ¿Qué actividades se organizan en torno al fomento de la tradición oral?

- El día de la lengua materna.
- La afrocolombianidad.
- La emancipación.
- La colombianidad.

La actividad que tiene más énfasis en la tradición es el día de la lengua materna.

2. ¿Quién organiza las actividades?

Los jefes de área. Y cada año se responsabilizan diferentes docentes.

3. ¿Son iguales los programas para cada año?

No. Dependen lo que quieran realizar los jefes de área.

4. ¿En qué cambian las actividades cada año?

Se mantienen las mismas actividades con algunas variaciones, cambian los juegos, las personas invitadas y se cambian los nombres de los barrios.

Anexo 3

Historia Juan Ramírez– mi tradición.

Todos los niños teníamos al menos 2 o 3 pollos, los cuidábamos para que nos dieran huevos y poder comerlos, los alimentábamos con el coco y maíz que sembramos en nuestros patios. Teníamos siembra de caña, que usábamos en semana santa en una práctica tradicional isleña que había, era la molienda.

Sacábamos el jugo de la caña y lo cocinábamos hasta convertirlo en miel. Usándolo como endulzante para las comidas y bebidas porque no había azúcar ni panela. Los caballos eran el medio de transporte en tierra y nos ayudaban a dar las vueltas en la molienda.

En esta época las familias se reúnen, recolectando los alimentos que tienen en sus casas, como: harina de yuca, harina de maíz, carne salada, pescado salado y pigtail, para poder durar varios meses en el lugar de moler.

Se sembraba coco, papaya, naranja, guanábana y grosellas, con estas se cocinaban los dulces.