

tf g

memoria

bellas artes

2022- 2023



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Lucky

ESTUDIANTE: Olga Martínez Ruiz

DIRECTOR/A: José Miguel Maldonado Gómez, profesor del área de pintura.

PALABRAS CLAVE: cuento, dibujo, diseño, niños, dislexia.

RESUMEN **Diseño de cuento para niños** con problemas de comprensión lectora, especialmente la **dislexia**; el cual formará parte de una colección de cuentos cuyo objetivo principal es contribuir al desarrollo de la narración y la comprensión lectora de los **niños con dislexia**, ayudarles a mejorar su habilidad creativa además de desarrollar valores como la empatía, el respeto, el cuidado y la sensibilidad.

El lenguaje será sencillo, divertido y adecuado para estos niños, acompañado de un **diseño** estético en lenguaje visual especial, a través de la tipografía y los **dibujos**, con historias reales, protagonizadas por animales para captar su atención.

Aporto el documento "Biblia Transmedia" donde se desarrolla este proyecto al completo.



KEY WORDS: story, children, drawings, design, dyslexia.

ABSTRACT: **Design of a story for children** with reading comprehension problems, especially those with **dyslexia**, which will be part of a collection of stories whose main purpose is to promote the development of storytelling and reading comprehension in **children with dyslexia**, as well as help them improve their creativity, as well as the development of such values as empathy, respect, care and sensitivity.

The language will be simple, fun and appropriate for these **children**, a distinct visual language **design** through typography and **drawings**, with real stories and starring animals to grab their attention.

I present the document "Transmedia Bible" where this project is fully developed.

ÍNDICE	Pág./s
1. Propuestas y Objetivos	4 - 4
2. Referentes	5 - 8
3. Justificación de la propuesta	9 - 11
4. Proceso de Producción	12 - 14
5. Resultados	15 - 17
6. Bibliografía	18 - 20



1. PROPUESTA Y OBJETIVOS:

Propongo el diseño de un cuento para niños, destinado más especialmente a niños con problemas de lectura y comprensión como es la dislexia. Este primer diseño será parte de un conjunto de cuentos destinados a niños de varias edades (desde los 5 hasta los 12 años), cuyas historias contienen como protagonistas a diferentes animales en cada una de ellas, con un estilo único y diferente a lo que se encuentra en este tipo de mercado y a través de los cuales se transmiten unos valores y una enseñanza. Es una forma muy creativa de trabajar con los niños en el desarrollo de sus habilidades narrativas y lectoras. Es también una forma efectiva de motivarlos a seguir aprendiendo y desarrollando su habilidad lectora y de comprensión, a la vez que desarrollan su creatividad y valores como la empatía, el respeto, el cuidado y la sensibilidad, entre otros. El cuento contiene un lenguaje divertido y sencillo, frases breves, un vocabulario cotidiano y un lenguaje visual para ayudar a los niños con dislexia a comprender el cuento. La parte visual es muy importante, ya que el contenido visual ayudará a todos los niños, pero más especialmente a los niños con dislexia, a comprender mejor la historia.

Los objetivos principales son:

- Contribuir al desarrollo de la narración y la comprensión lectora de los niños con dislexia, ofreciéndoles una historia entretenida y significativa. A través de esta historia, se pretende mejorar su habilidad para leer y comprender textos, así como para relacionarse con el lenguaje y su entorno.
- Estimular su creatividad, fomentar la sensibilidad, empatía y hacer que crezcan en valores familiares y de bondad.
- Ser un soporte facilitador de gran valor para profesores, Centros educadores y padres.

2. REFERENTES:

Para los niños con dislexia, la estrategia multisensorial de enseñanza del dibujo puede ser especialmente útil. Esta estrategia se enfoca en el uso de varios sentidos para ayudar a los estudiantes a comprender mejor el dibujo. Los niños con dislexia pueden beneficiarse de esta estrategia de enseñanza, ya que puede ayudarles a comprender mejor el dibujo y a desarrollar habilidades visuales. Esta estrategia también puede ayudar a los estudiantes con dislexia a desarrollar habilidades de planificación, lenguaje y comprensión de la información. Esta estrategia de enseñanza se centra en el uso de varios sentidos para ayudar a los estudiantes con dislexia a obtener una comprensión más profunda del dibujo. Un ejemplo de ello es Javier Mariscal: «Me agarré al dibujo para entender la vida».

Mi referente principal sobre el que baso mi proyecto, son los datos de la investigación sobre la dislexia de la Doctora e investigadora [Luz Rello](#):

- Se trata de un estudio científico realizado durante más de 6 años, que forma parte de su Tesis Doctoral y que versa sobre la identificación precoz de la dislexia en niños a través de unos juegos de pantalla: "[Playful and Early Screening with Dyslexia while playing Games](#)", donde la investigadora propone un método totalmente nuevo e independiente del lenguaje.

Pero también he tenido en cuenta otros estudios de referencia, tanto de la dislexia en niños como la influencia e importancia de la creatividad en los niños. Estas teorías incluyen:

- [Denominación rápida automatizada y procesamiento fonológico explícito en niños con dislexia del desarrollo: un estudio con niños de habla portuguesa en Brasil.](#)
Artículo de Investigación Original de la Sec. Psicología Educativa que muestra numerosos estudios sobre los niños con dificultades de lectura que presentan déficits en las habilidades de denominación automática rápida (RAN) y conciencia fonológica. El objetivo de este estudio fue examinar la RAN y el procesamiento fonológico explícito en niños de habla portuguesa brasileña con dislexia del desarrollo y explorar la capacidad de la RAN para discriminar entre niños con y sin dislexia.
- [La teoría de la Falta de Maduración \(Frith, 1989\)](#), sostiene que la dislexia es el resultado de un retraso en el desarrollo de la madurez neurológica. Esta teoría se basa en la idea de que los niños con dislexia tienen un cerebro que no ha alcanzado el mismo nivel de maduración que los niños sin dislexia.

- [La teoría de Procesamiento de la Información \(Stanovich, 1986\)](#), sostiene que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información. Esta teoría se basa en la idea de que los niños con dislexia tienen dificultades para llevar a cabo tareas cognitivas complejas, como el procesamiento de la información auditiva y visual.
- [La teoría de la Representación de la Información \(Vellutino, 1979\)](#), que sostiene que los niños con dislexia tienen dificultades para representar la información verbal, basándose en la idea de que los niños con dislexia tienen dificultades para codificar, almacenar, recuperar y manipular información verbal.
- Tesina [“El desarrollo de la creatividad en el niño de preescolar”](#). La propuesta destaca la importancia de trabajar con proyectos de aula que permitieron la motivación y el fortalecimiento de habilidades creativas de manera significativa, siendo esta metodología una alternativa viable para superar la tradición mecánica, instrumental y dirigida de orientar los talentos de los niños en la educación preescolar. A través de la propuesta se desarrolló un proceso de enseñanza guiado por el juego, la lúdica y la participación activa de los niños, que con seguridad tuvo impacto en el gusto y placer que experimentan los infantes al momento de descubrir y evidenciar sus habilidades creativas.
- ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN TGF realizado por estudiantes de Máster en Educación. [“Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil”](#). Trata de una intervención en primer término donde se identificó el perfil creativo de los niños preescolares a través de la aplicación de una prueba diagnóstica, después se valoró la propuesta pedagógica y su impacto en el fortalecimiento de la creatividad en niños, analizando las propuestas de intervención aplicadas en la institución educativa, seleccionando las estrategias pertinentes con las que finalmente se construyó una cartilla digital para maestros y educadores, orientadas al fortalecimiento de habilidades creativas en niños en edad preescolar. La propuesta destaca la importancia de trabajar con proyectos de aula que permitieron la motivación y el fortalecimiento de habilidades creativas (Fig. 1) de manera significativa, siendo esta metodología una alternativa viable para superar la tradición mecánica, instrumental y dirigida a orientar los talentos de los niños en la educación preescolar. A través de la propuesta se desarrolló un proceso de enseñanza guiado por el juego, la lúdica y la participación activa de los niños, que con seguridad

tuvo impacto en el gusto y placer que experimentan los infantes al momento de descubrir y evidenciar sus habilidades creativas.



Fig. 1

MARTÍNEZ RUIZ, OLGA: Biblia Transmedia (2023). 1. TRATAMIENTO. *Historia de fondo y contexto. Creatividad* (Pág. 27). Alicante: DyS-LEXIA.

En cuanto al diseño, hay un ejemplo importante de cuento infantil para niños con problemas de dislexia:

- "[The Lion and the Mouse](#)" (Fig. 2), ilustrado por Jerry Pinkney. Esta versión simplificada (SIN PALABRAS) de la famosa fábula cuenta la historia de un león y un ratón que se encuentran en el desierto. El león amenaza con comer al ratón, pero el ratón se salva cuando le recuerda al león que un día lo ayudará a su vez. Esta historia cuenta con ilustraciones hermosas y un lenguaje sencillo para ayudar a los niños con dislexia a comprender la trama.



Fig. 2

El poder de comunicación de las ilustraciones, son sin duda una parte muy importante de un cuento, ya sea en formato 2D, animación o incluso videojuegos, y por ello, contemplo otros referentes como:

- [“El Gatito”](#) (Fig. 3), 2018. Cortometraje (Short Movie), Game Ever Studio.



Fig. 3

- [“Kitbull”](#) (Fig. 4), 2019. Pixar Spark Shorts



Fig. 4

- [“Pip”](#) (Fig. 5), 2018. Short-Animated Film, Southeastern Guide Dogs.



Fig. 5

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

El proyecto parte de la premisa de que los cuentos infantiles son una herramienta muy útil para fomentar el desarrollo lector y la creatividad. Esto es especialmente cierto para los niños con dislexia, ya que la narración y los cuentos adecuados les ayudan a comprender mejor el lenguaje y su entorno.

La dislexia es un trastorno del aprendizaje¹ y de base neurológica que afecta la capacidad de una persona para leer, escribir y comprender el lenguaje hablado. **Los niños con dislexia tienen dificultades para leer y escribir de manera fluida**, lo que a menudo les causa estrés y frustración. También **tienen problemas para relacionar fonemas con letras**, lo que dificulta el aprendizaje de palabras nuevas. La lectura es una habilidad fundamental para el éxito académico y el desarrollo de la inteligencia. **Para los niños con dislexia, sin embargo, la lectura puede ser extremadamente difícil**. Esto les impide acceder a los mismos libros y lecturas que sus compañeros de clase. **La detección temprana de este trastorno es muy importante para evitar el fracaso escolar y el sufrimiento en la vida infantil, y permite desarrollar estrategias** para que niños y niñas mejoren en su comprensión lectora y, sobre todo, en el fortalecimiento de la confianza en sí mismos.

Por esta razón, esta publicación es parte de un ambicioso proyecto que tiene por objeto desarrollar materiales para distintas edades de los niños y los distintos niveles de dislexia que compone cada uno de ellos y que se irán elaborando de forma progresiva. **El nivel III, que aquí se presenta, está dirigido a niños de 8 a 10 años**. Está pensado para niños que normalmente ya han adquirido destrezas básicas de la lectura y la escritura, y que poseen una mínima competencia lingüística en comprensión lectora y expresión oral.

Los principios pedagógicos de los que parto son la convicción en una enseñanza activa, comunicativa, personalizada, intercultural, en donde se asume que el protagonista del aprendizaje es el niño y el profesor, padre o tutor se convierte en facilitador del proceso de enseñanza y aprendizaje.

¹ Soriano-Ferrer, Manuel, Contreras-González M^a Carmen Narraciones escritas en niños con Trastorno Específico del Lenguaje (TEL). Universitas Psychologica [en línea]. 2012, 11(4), 1341-1351[fecha de Consulta 12 de mayo de 2023]. ISSN: 1657-9267. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64725418027>

Las historias de estos cuentos reúnen como protagonistas a diferentes animales en cada una de ellas, a través de los cuales trato de llegar a conectar con el niño y contribuir al desarrollo de la narración y la comprensión lectora de los niños con dislexia, ofreciéndoles una historia tierna, motivadora, entretenida y significativa. Pero también pretendo estimular su creatividad, fomentar la sensibilidad, empatía y hacer que crezcan en valores familiares y de bondad.

Para lograr este objetivo, el cuento contiene un lenguaje divertido y sencillo, y un lenguaje estético visual, tanto a través de las ilustraciones como con el formato, las tipografías y los colores, para ayudar a los niños a leer con fluidez, sin dificultad y poder comprender el cuento. Esto conlleva a los niños a desarrollar una actitud positiva hacia la lectura y les motiva a seguir leyendo. Siendo los cuentos también una herramienta eficaz para ayudarles a desarrollar su vocabulario.

La importancia de la imagen, como ya he mencionado, es muy importante, ya que ayudará a todos los niños, pero más especialmente a los niños con dislexia, a comprender mejor la historia. Las ilustraciones que aparecen se han diseñado desde una perspectiva que facilita su comprensión y la autonomía del niño. Esto les ayuda a relacionar las palabras con el contenido y a comprender mejor el significado de lo que están leyendo. Las ilustraciones pretenden ayudarles a retener la información, a recordar el contenido, así como contribuir a mantener su interés por seguir leyendo. **Las imágenes deben ser consideradas como un material de apoyo**, un material complementario que el niño utilizará en sus lecturas en ese primer impacto. Son ilustraciones concisas, relacionadas con el texto, visualmente atractivas y claras, para ayudar a los niños a comprender mejor el contenido. Coloridas y vibrantes para mantener el interés de los niños, llenas de detalles para ayudar a los niños a recordar el contenido. Y, aunque van con el texto, están diseñadas para que puedan ser entendidas de forma cerrada y única.

Al final de cada cuento siempre se incluirá un audio con la correspondiente lectura, para que el profesor que lo requiera pueda ayudar a niños con otro tipo de dificultades. Además, toda la colección de cuentos estará disponible en la página web desde la que se podrá escuchar y descargar cada cuento, entre otras plataformas como la App, Canal de YouTube, etc.

Los cuentos están divididos en cuatro niveles: **Nivel I (de 5 a 6 años), Nivel II (de 6 a 8 años), Nivel III (de 8 a 10 años) y Nivel IV (de 10 a 12 años).** La escasez de materiales pedagógicos adecuados y adaptados, unido a la diversidad de niños con diferentes problemas y diferentes niveles de conocimiento, me ha motivado a la elaboración de este material para ayudar y unificar los conocimientos entre los niños dentro de cada nivel, a la vez que les aporte una

progresión didáctica adecuada en la adquisición de las competencias lingüísticas que se quieren desarrollar.

En conclusión, no se trata pues de un libro de texto, sino de un cuento infantil que insisto, puede y debe ser usado como material de apoyo por los Docentes, Terapeutas y familias padres, como refuerzo de lecturas comprensivas, actividades de discriminación, actividades de pronunciación, refuerzos gramaticales y de vocabulario, ...



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN.

El proceso de producción del cuento incluirá un guion, diseño de la historia, así como la preparación de los materiales (ilustraciones, texto, música, etc.) necesarios para su desarrollo.

Todo esto y otros aspectos más se recogen en el documento adjunto llamado “**Biblia Transmedia**” (fig. 6), el cual trata de desarrollar un proyecto a través de diferentes plataformas, integrando experiencias, muchas de las cuales son de carácter interactivo.

Las personas están cada vez más conectadas y están surgiendo nuevas formas de narración que son diferentes a sus predecesores de transmisión lineal. A medida que las audiencias han comenzado a dejar la televisión tradicional en favor de internet, los juegos y el contenido móvil, los entornos en los que pasan gran parte de su tiempo están cambiando. Estas nuevas arquitecturas virtuales se están convirtiendo en los espacios habitados por personas, que a su vez afectan los espacios en los que realmente se vive. A medida que se orientan cada vez más en torno a los juegos y los dispositivos multimedia, ¿esperará la gente que los espacios físicos se comporten como estos espacios virtuales?

- Cada una de estas plataformas (Fig. 7) muestra una parte diferente de la historia y cada una de ellas realiza una aportación diferente en el gran mundo narrativo. De esta forma, la historia se diversifica y se desarrolla en dimensiones paralelas relacionadas entre sí.

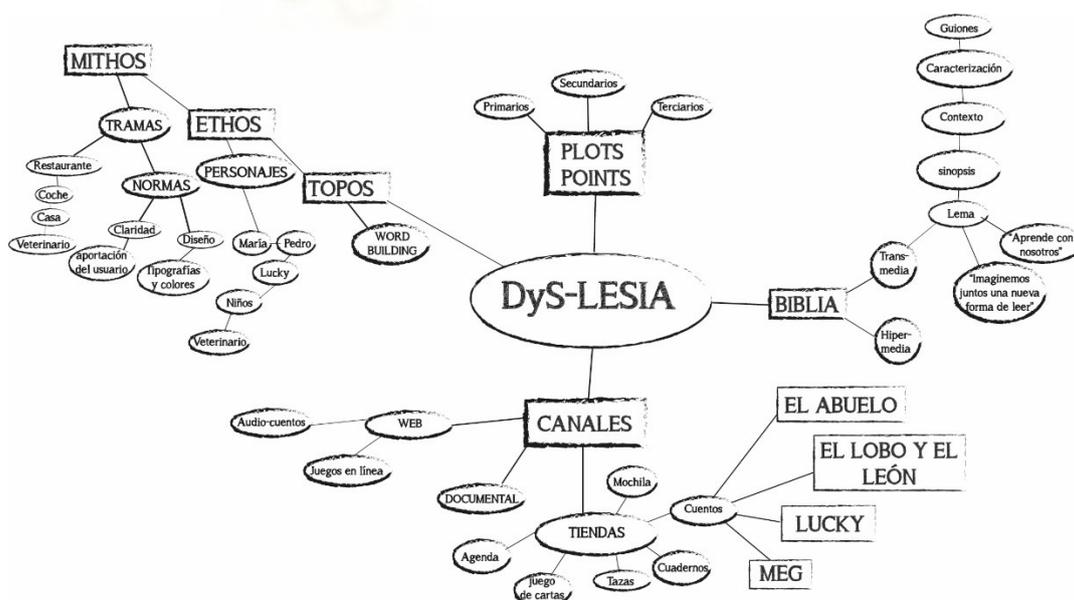


Fig. 7

MARTÍNEZ RUIZ, OLGA: Biblia Transmedia (2023). 2. *ESPECIFICACIONES FUNCIONALES*. *Visión general del servicio* (Págs. 70-71). Alicante: DyS-LEXIA.

Desarrollo:

- Trabajo de investigación: estudio del target (nicho) al que va dirigido mi producto/servicio.
- Estudio de mercado: cuál es el mercado que existe para mi usuario-cliente, cómo incluyo mi producto en ese mercado.
- Análisis de mercado.
- Creación de un modelo funcional previo para llevar a cabo ese análisis en el mercado: *testing*. Comprobar introducción y su puesta en marcha en un mercado real para transmitir los datos obtenidos.
- Modificación de los distintos modelos de tentativa (1, 2, 3,...) llevados a cabo según se van obteniendo datos del análisis de mercado.
- Consolidación del cuento: modelo final.



Fig. 6

MARTÍNEZ RUIZ, OLGA: Biblia Transmedia (2023). *Guía de identidad corporativa*. Alicante: DyS-LEXIA.

1. TRATAMIENTO

- LEMA
- HISTORIA DE FONDO Y CONTEXTO
- SINOPSIS
- PLOT POINTS
- CARACTERIZACIÓN Y ACTITUD
- GUIONES
- ARGUMENTOS CENTRADOS EN EL USUARIO
-

2. ESPECIFICACIONES FUNCIONALES

- FORMULARIO MULTIPLATAFORMA
- NORMAS DE ENGAGEMENT
- PLATAFORMAS Y CANALES
- VISIÓN GENERAL DEL SERVICIO
- VIAJE DEL USUARIO
- EVENTOS CLAVE
- CRONOGRAMAS
- INTERFAZ Y BRANDING

3. ESPECIFICACIONES DE DISEÑO

- DISEÑO ESTÉTICO
- BRANDING Y DISEÑO
- STORYBOARD
- WIREFRAMES
- ESTILO, COLOR Y FUENTES
- DISEÑO DE ESTILOS EN MEDIOS
- LISTA DE ACTIVOS



4. NEGOCIO Y MARKETING

- OBJETIVOS
- NECESIDADES DEL USUARIO
- TARGET DE LA AUDIENCIA Y MARKETING
- MODELOS DE NEGOCIO
- TRANSMEDIAS
- EQUIPO DE PRODUCCIÓN

5. RESULTADOS.

Mi proyecto está basado en el trabajo de investigación realizado por Luz Rello², una de las personas más involucradas dentro del territorio Nacional con estos niños. Esta investigación vio la luz en el 2018, tras una serie de experimentos durante su Doctorado en la Universidad Pompeu Fabra, como investigadora en el laboratorio de Interacción Persona-Ordenador de la Universidad Carnegie Mellon desde 2014 hasta 2018, utilizando la técnica del *air tracking* (técnica del seguimiento ocular) de cómo afectan diferentes parámetros, tanto del diseño del texto como del contenido.

Dislexia y lectura

La dislexia es un trastorno específico del lenguaje que afecta a la lectura y a la escritura pero que no afecta para nada a la inteligencia general. Tiene un origen neurobiológico, es decir que en los cerebros de las personas con dislexia se activan diferentes áreas al leer y al escribir a los cerebros de las personas sin dislexia, pero no afecta a la inteligencia general, lo que sí que afecta es a la lectura y a la escritura (Fig. 8).

Estos estudios se llevaron a cabo con un grupo de más de 300 personas con dislexia diagnosticada y otro grupo de personas de control (sin dislexia diagnosticada). **Los diferentes experimentos consistían en exponer a estas personas a diferentes textos y cada uno de ellos cambiando parámetros (condiciones), tanto a nivel de diseño como de contenido del texto.** Y por cada condición se realizó un estudio.

Desde el punto de vista del diseño del texto, se ha estudiado cómo afectaba el tamaño de la letra, el tipo de letra (la tipografía que se utilizaba), el interlineado, el interletraje, el ancho de columna y cómo intervienen los diferentes colores en la lectura. Gracias al **tipo de letra**, al **color de fondo bajo el texto** y al **glosario incluido al final del libro**, los niños con dislexia y aquellos niños que se inician en la lectura, pueden acercarse a estos libros de manera **más accesible**, y así sumergirse en la historia empatizando con los personajes.

² Luz Rello es licenciada en Lingüística y doctora en Informática por la Universitat Pompeu Fabra, Ashoka Fellow e investigadora asociada en la Carnegie Mellon University. En 2016 fundó la empresa social [Change Dyslexia](#), desde la que trabaja junto a un equipo interdisciplinar en la detección precoz de la dislexia y ofrece recursos para superar dificultades de aprendizaje que genera. Ha recibido varios premios y reconocimientos, entre los que se encuentran el European Young Researcher Award de la fundación EuroScience en 2013, Innovador Social del Año por MIT Technology Review en 2014, el Premio Princesa de Girona en 2016 y fue incluida en la lista Forbes 30 under 30 de 2017. Autora del libro [“Cómo superar la dislexia”](#).

Las tipografías para la dislexia usan líneas más gruesas en algunas partes de las letras. Las letras están un poco inclinadas. Y las letras que tienen trazos ascendentes o descendentes (b, d y p) varían en longitud.

Y desde el punto de vista del contenido del texto, estos experimentos recogen también **cómo afecta que una palabra sea más o menos frecuente durante el texto**, que los conceptos o **palabras importantes** estén puestos **en negrita**, que haya **mapas conceptuales** a partir del texto, cómo afectan las **diferentes expresiones numéricas**, textos con **palabras más o menos largas** y también se estudiaron la presencia de errores en el texto.

En esta investigación, se descubrieron 3 fallos importantísimos y que tienen que ver con los fallos de ortografía. El primer descubrimiento fue que **los fallos de las personas con dislexia no son arbitrarios**. Tras analizar miles de errores se descubrió que existían patrones en las faltas y esto convertía los errores en algo útil y muy valioso que no se sabía antes. El segundo descubrimiento fue ver que, si se combinan estos patrones con inteligencia artificial, se puede detectar el riesgo de dislexia, llegando a patentar el primer modelo que se usa en juegos informáticos e inteligencia artificial para detectarla. Finalmente, el tercer descubrimiento fue que estos patrones encontrados en los errores también eran útiles para superar la dislexia si se integraban en juegos informáticos que se personalizan en función de los patrones generales y únicos de cada persona. De hecho, un estudio longitudinal demostró que los niños que usaron este método mejoraron significativamente.

Con estos resultados hay que pensar que quizás se puede conseguir que ningún niño sufra a causa de la dislexia y que todos puedan cumplir sus sueños sin que la dislexia sea una barrera.

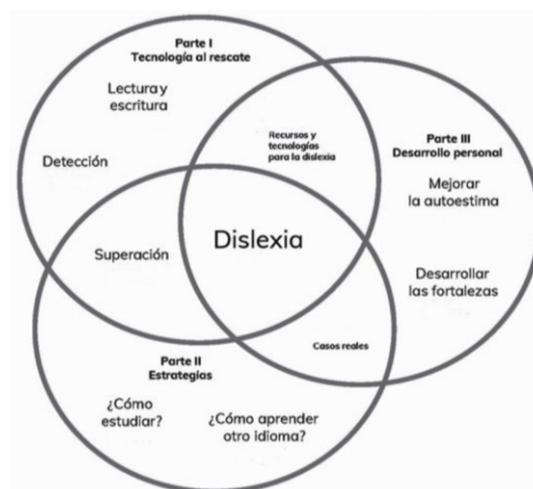


Fig. 8

RELLO, LUZ (2018). *Superar la Dislexia*. Barcelona: Paidós Educación.

Esta información se ha utilizado para mejorar y personalizar el cuento, y garantizar que se adapte a las necesidades de los niños con dislexia. Finalmente, el cuento (fig. 9) se publicará y se promocionará en los canales adecuados para maximizar su alcance.

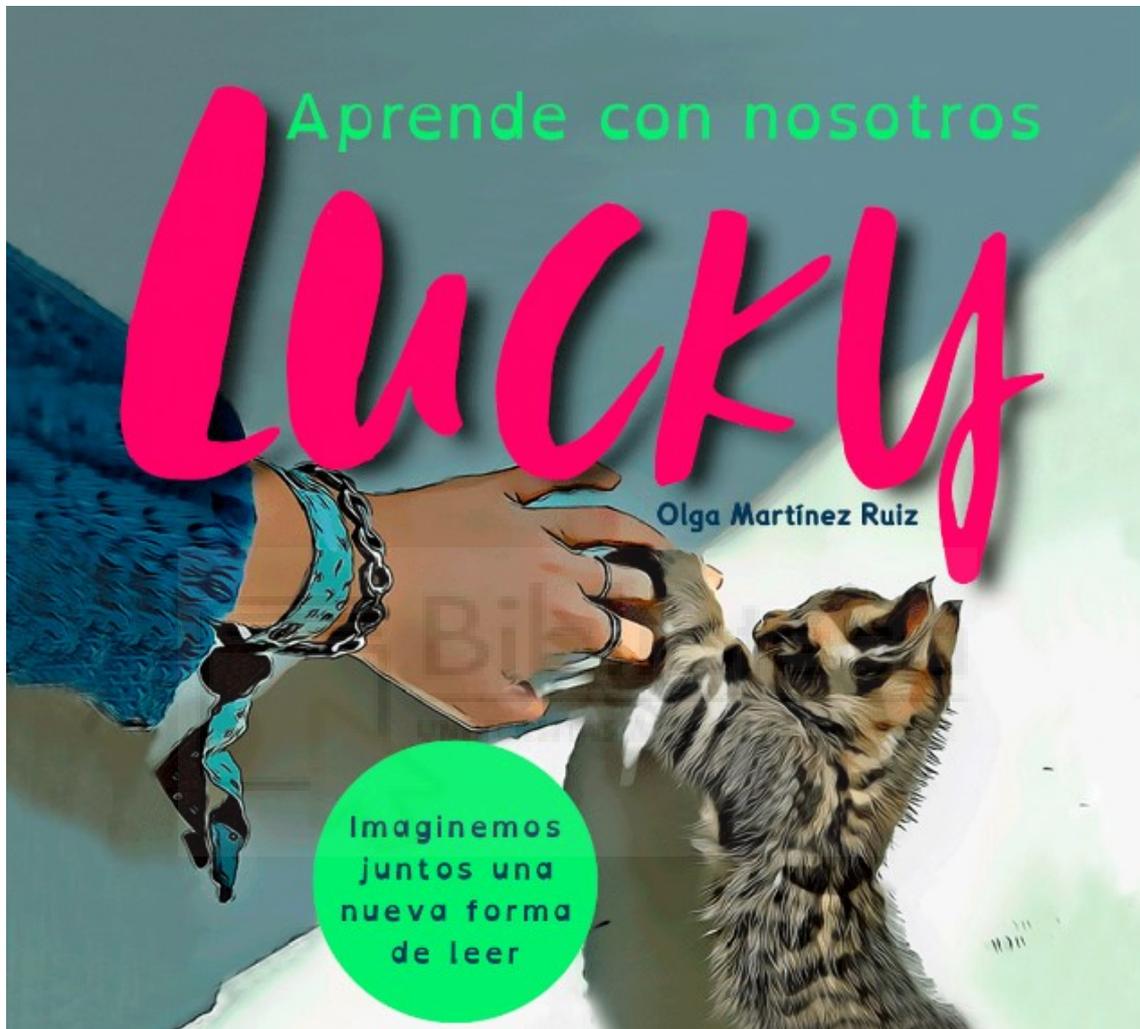


Fig. 9

Ficha técnica:

MARTÍNEZ RUIZ, OLGA. *Lucky* (2023). Cuento, medidas 23 cm (ancho) x 210 cm (alto). Alicante: Editorial DyS-LEXIA

6. BIBLIOGRAFÍA.

A

ACASO, M. (2017). *Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación*. Madrid: Paidós

AGUIRRE, I. (2005). *Teoría y prácticas de la educación artística*. Barcelona: Octaedro.

AVALOS HERNÁNDEZ, LUCERITO (2006): *El desarrollo de la creatividad en el niño de preescolar*.

Programa educativo; Licenciatura en Educación. Editorial: UPN – 42.

<http://200.23.113.51/pdf/24384.pdf>

<http://hdl.handle.net/123456789/6302>

<http://hdl.handle.net/123456789/6236>

B

BACHMANN, CHRISTINA (2013). *Dislessia. Giornale italiano di ricerca clinica e applicativa*.

Registrazione presso il Tribunale Di Trento n. 1199 del 21/11/2003. ISSN:1724-9767. Dir. Resp.

Marika Giovannini. Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

BAEZA-YATES, RICARSO and RELLO, LUZ. (2016). *The effect of font type on screen readability by people with Dyslexia*. ACM Trans. Access. Comput. 8, 4, Article 15 (May 2016), 33 pages. DOI:

<http://dx.doi.org/10.1145/2897736>

BOTELHO DA SILVA, PATRÍCIA; ENGEL DE ABREU, PASCALE MJ; GUIRRO LAURENCE, PABLO;

NOGUEIRA NICO, MARÍA ÁNGELA; VAREJAO SIMI, LUIS GUSTAVO; TOMÁS, RUTA C.;

COUTINHO MACEDO, ELIZEU (2020). *Denominación rápida automatizada y procesamiento fonológico explícito en niños con dislexia del desarrollo: un estudio con niños de habla portuguesa en Brasil*. Artículo de Investigación Original. Frente. Psychol., 27 de mayo de 2020

Sec. Psicología Educativa. Volumen 11 - 2020 | <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00928>

E

EFLAND, A.D.; FREEDMAN, K.; STUHR, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*.

Barcelona: Paidós.

ESQUINAS, F., & SÁNCHEZ, M. (2011). *Dibujo: artes plásticas y visuales: complementos de formación disciplinar*. Ministerio de Educación de España - Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.

F

FUSCA, CARMEN (2016). *¿Dislexia? Deconstruyendo un constructo que subsiste*.

G

GUASP, J. J. M., RAMÓN, M. R. R., & Mayol, B. d. I. I. (2016). *Buenas prácticas en educación inclusiva/Good practices in inclusive education*. *Educatio Siglo XXI*, 34(1), 31-49. doi: <http://dx.doi.org.universidadviu.idm.oclc.org/10.6018/j/252521>

H

HERNÁNDEZ, F. (2008). *La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación*. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85-118.

HERNÁNDEZ, F. *Educación y cultura visual*. Ed. Octaedro-EUB. 2003. Barcelona.

HILLIER, R. (2008). *Sylexiad: A typeface for the adult dyslexic reader*. *Journal of Writing in Creative Practice*, 1(3):275–291, 2008

L

LEEUW, R (2010). *Special font for dyslexia?* Master's thesis, University of Twente.

M

MORALES ROJAS, MARÍA ALEJANDRA; RODRIGUEZ, MARÍA NURIA; SÁNCHEZ RUIZ, MÓNICA TATIANA (enero-junio, 2017): *Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil*. Editorial: Zona Próxima, núm. 26, pp. 61-81. Universidad del Norte. Barranquilla, Colombia. Revista del Instituto de Estudios en Educación y del Instituto de Idiomas ISSN 2145-9444 (electrónica).

MORTE-SORIANO, MANUEL R.; SORIANO-FERRER, MANUEL (2017). *Dislexia del Desarrollo en España*. Recibido: 26 de octubre de 2016 Revisado: 5 de abril de 2017 Publicado: 29 de noviembre de 2017. DOI: 10.5772/intechopen.69009

P

PINKER, STEVEN (1994): *El instinto del lenguaje*. Ed. William Morrow and Company

R

RELLO, LUZ (2018). *Superar la Dislexia*. Barcelona: Paidós Educación.

RELLO, L.; BAEZA-YATES, R. y SAGGION, H. (2013). *DysWebxia: Textos más Accesibles para Personas con Dislexia. Procesamiento del Lenguaje Natural*, (51),205-208. [fecha de Consulta 15 de mayo de 2023]. ISSN: 1135-5948. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=515751750023>

ROCKMAN, D. A. (2000). *The Art of Teaching Art: A Guide for Teaching and Learning the Foundations of Drawing-Based Art*. Oxford University Press USA - OSO. 6.2.

S

SERRANO, Francisca, DEFIOR Sylvia. *Dislexia en Español: estado de la cuestión*. Revista Electrónica de Investigación en Psicología Educativa [en línea]. 2004, 2(2), 13-34 [fecha de Consulta 21 de abril de 2023]. ISSN. Disponible

en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293152879003>

SORIANO-FERRE, M., & CONTRERAS-GONZÁLEZ, MC (2012). *Narraciones escritas en niños con Trastorno Específico del Lenguaje (TEL)*. Universitas Psychologica, 11 (4),1341-1351. [fecha de Consulta 12 de mayo de 2023]. ISSN: 1657-9267. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64725418027>

T

TAMAYO LORENZO, SUSANA. *La Dislexia y las dificultades en la adquisición de la lectoescritura*. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado [en línea]. 2017, 21(1), 423-432[fecha de Consulta 26 de mayo de 2023]. ISSN: 1138-414X. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56750681021>

Bibliografía complementaria

ADROVER, M. (2016). *Jugando con el arte moderno. Arte y Políticas de Identidad*; Murcia Tomo 14: 165-183.

ARACIL, F. (2017). *La docencia del dibujo en las escuelas públicas de diseño en España*. *Educación Artística*; Valencia N.º 8: 152-164.

EFLAND, A. D. (2002). *Una historia de la educación del arte. Tendencias intelectuales sociales en la enseñanza de las artes visuales*. Barcelona: Paidós.

SHINER, L. (2004). *La invención del arte. Una historia cultural*. Barcelona: Paidós