



Universidad del Desarrollo
Universidad de Excelencia

Memoria proyecto de título

Motivación de la lectura

Libros y juegos

Rocío Erazo Godoy

Diciembre, 2023

Motivación de la lectura

Libros y juegos

ROCÍO ERAZO GODOY

Concepción, Diciembre 2023

Memoria presentada a la facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo para optar al **Título Profesional de Diseñador.**

Profesores Guía:

Sra. Daniela Cartes

Sr. Rodrigo Caparrós

Agradecimientos.

Agradezco a todas las personas que siempre estuvieron ahí como parte fundamental para el proceso de este proyecto; sobre todo a quienes, en los momentos de duda y dificultades, estaban presentes para dar consejos, ánimos y apoyo.

Quiero agradecer también, a las instituciones y profesores que me concedieran los permisos y parte de su tiempo para poder entender a los niños y poder llevar a cabo este desafío.

Resumen.

Este proyecto nace de la posibilidad de fomentar la lectura a través de la integración de estos mismos al mundo de los juegos, ya sean analógicos, digitales o llevando el sistema de un juego al aula, motivando a la lectura de cuentos, poemas o novelas y ayudando al desarrollo de la imaginación, pensamiento crítico, habilidades cognitivas, activa la memoria, mejora la ortografía, entre otros.

A través del uso de la metodología del doble diamante para la investigación y desing thinking para la realización del objeto final, Junto a lo que significa la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, se ideará un formato de lectura didáctico y novedoso para algunos textos que se enseñan en los colegios de Concepción para promover y aumentar la motivación lectora.

Palabras claves

Lectura, Juegos, Motivación, Aprendizaje, Colegios

Abstract.

This project was born from the possibility of promoting reading through the integration of these same to the world of games, whether analog, digital or bringing the system of a game to the classroom, motivating the reading of stories, poems or novels and helping the development of imagination, critical thinking, cognitive skills, activates memory, improves spelling, among others.

By using the double diamond methodology for the research and desing thinking for the realization of the final object, together with the meaning of gamification and game-based learning, a didactic and novel reading format will be devised for some texts that are taught in the schools of Concepción to promote and increase reading motivation.

Key words

Reading, Games, Motivation, Learning, Schools

Introducción.

Desde la más temprana edad el ser humano tiene relación con el lenguaje, al principio por medio de dibujos, pasando a comunicación oral y a la escrita. En esta última es donde se encuentran los cuentos, novelas, poesía, etc., textos escritos que se estudian y ayudan al desarrollo de las personas, por esta causa, es una de las principales asignaturas en los colegios. El desarrollo del lenguaje es algo que, si nos basamos en años de colegiatura, dura 12 años, pero realmente uno nunca deja de aprender, ya que nunca deja de leer, y en la lectura está el conocimiento. Uno lee en la televisión, en el celular, en los diarios, revistas, y ahora en día, en los juegos o videojuegos.

Los juegos por otro lado, son quienes en los últimos años han aumentado, tanto en sus formas de juego, opción , tecnología y profundidad, pasando en algunos casos de simples fichas y/o pixeles, a contar historias de horas y horas en donde una decisión puede cambiar todo.

Si unimos los dos temas anteriores, y a los estudiantes, tenemos como termino en común, la motivación como punto focal. Si una actividad no los motiva, ellos no la van a repetir, por lo al comparar y preguntar ¿Qué los motiva más?, los juegos siempre serán primero.

De esta comparación nace la Idea de unir estos dos tópicos, los juegos y la lectura. El hacer que los juegos o videojuegos, una actividad que en la actualidad es intuitiva para los niños, sea el medio para desarrollar la lectura de un libro, como el cambiar la forma de leer puede hacer que esta acción se repita y se enriquezca, desarrollando ellos el “hambre” se seguir aprendiendo y leyendo.

1	Delimitación de la investigación	
	1.1 Tema	17
	1.2 Caso	17
	1.3 Problema	17
	1.4 Oportunidad	20
	1.5 Objetivo	21
	1.5.1 Objetivo General	22
	1.5.2 Objetivos Específicos	22
	1.6 Metodológica de Diseño	23

2	Antecedentes Generales	
	2.1. La Lectura	29
	2.2. Tipos de lectura	30
	2.3. Factor Humano en la lectura	31
	2.3.1. Aportes del ser humano a la lectura	31
	2.3.2. Aporte de la lectura al ser humano	33
	2.4. Definición del conocimiento	33
	2.4.1. Características del conocimiento	33
	2.5. Literatura y conocimiento	34
	2.6. Historia de la literatura	36
	2.7. La literatura	36
	2.7.1. Tipos de literatura	38
	2.7.2. Géneros literarios	41
	2.8. Los cuentos	42
	2.9. Las novelas	43
	2.9.1. Según su extensión:	43
	2.9.2. Según su narrador:	43
	2.9.3. Según su género:	44
	2.10. Ejemplos de novelas célebres:	45
	2.11. Contexto mundial	47
	2.11.1. Objetivos de Desarrollo Sostenible: Educación de Calidad	48
	2.12. Contexto nacional	49
	2.12.1. La teoría de la homología entre cultura y estructura social	49
	2.12.2. La tesis del omnivorismo cultura	49
	2.12.3. La propuesta de Lahire sobre la consonancia de las prácticas culturales	49
	2.13. Conclusión	56

Índice.



Marco Teórico

3.1. Impacto de la lectura por edad	61	3.10. Beneficios de la gamificación y el ABJ	84
3.1.1. Bebés (0 - 12 meses)	62	3.10.1. Beneficios de la gamificación	84
3.1.2. Infantes (1 - 2 años)	62	3.10.2. Beneficios de los ABJ	84
3.1.3. Preescolares (3 - 4 años)	63	3.11. Elementos fundamentales para la gamificación y ABJ	85
3.1.4. Kinder (5 años)	63	3.11.1. Narrativa poderosa	85
3.1.5. Alumnos de primero año básico (6 - 7 años)	63	3.11.2. Objetivos desafiantes	85
3.1.6. Alumnos de segundo a cuarto año básico (8 - 10 años)	64	3.11.3. Clima de clases de maestría	86
3.1.7. Alumnos de quinto años básico a cuarto año medio (11 - 18 años)	64	3.11.4. Tareas abiertas y flexibles	86
3.2. Lectura Digital v/s Impresa	66	3.11.5. Autorregulación del aprendizaje	86
3.2.1. Similitudes	66	3.11.6. Feedback Inmediato	87
3.2.2. Diferencias	68	3.11.7. Éxito visible y progresivo	87
3.3. Espacios de lectura	74	3.11.8. Insignias/escudos por logros	88
3.3.1. Lectura de formato impreso	74	3.11.9. Avatares	88
3.3.1.1. Dentro del hogar	74	3.11.10. Conexión social	88
3.3.1.2. Fuera del hogar	74	3.11.11. Evaluación formativa	89
3.3.2. Lectura formato digital	76	3.11.12. Portafolio o cuaderno del alumno	89
3.4. Nuevos métodos de aprendizaje y promoción según edad	77	3.12. Tipos de Jugadores	90
3.5. Cambio en la lectura chilena	77	3.12.1. Tipos de jugadores según Marczewski	90
3.6. Acciones del estado	79	3.12.2. Tipos de jugadores según Bartle	91
3.7. Ministerio de educación	80	3.13. Teoría RAMP	92
3.8. Plan lector utilizados en colegios	81	3.14. Conclusión	93
3.8.1. Libros sugeridos en 3° básico	81		
3.8.2. Libros sugeridos en 4° básico	82		
3.9. Gamificación y ABJ	83		
3.9.1. Diferencias entre Gamificación y ABJ	83		

4	Marco Metodológico	
4.1.	Herramientas de recolección de datos	97
4.1.1.	Entrevistas	97
4.1.2.	Encuestas	98
4.1.3.	Observación o “mosca en la pared”	100
4.2.	Análisis de las entrevistas	101
4.3.	Análisis de encuestas	104
4.4.	Análisis de la Observación o “mosca en la pared”	111
4.5.	Conclusión	112

5	Definición del Usuario	
5.1.	Descripción	117
5.2.	Perfil Geográfico	118
5.3.	Perfil Demográfico	118
5.4.	Perfil Psicográfico	119
5.5.	Perfil Conductual	124
5.6.	Mapa de Empatía	123
5.7.	Moodboard del usuario	124
5.8.	Lenguaje y el niño/a	125
5.9.	Descripción del Cliente	126

6	Propuesta de Diseño	
6.1.	Hallazgos/ observaciones	131
6.1.1.	Área de Libros	131
6.1.2.	Área de Juegos	132
6.1.3.	Área de Usuario	132
6.1.4.	Área de Contexto	133
6.2.	Estado del Arte	134
6.2.1.	Biblioteca VIVA	134
6.2.2.	Bibliometro	135
6.2.3.	Aprende a leer con Bartolo	135
6.2.4.	Ta-Tum	136
6.2.5.	ÁrbolABC	136
6.2.6.	Catan	137
6.3.	Conceptualización del Proyecto	138
6.3.1.	Brainstorming	138
6.3.2.	Mapa conceptual	139
6.3.3.	Tabla Sintáctica - Semántica	140
6.4.	Desarrollo formal	141
6.4.1.	Etapas de Ideación	141
6.4.2.	Frase conceptual	143
6.4.3.	Diseño de la propuesta	144
6.4.4.	Bosquejos de la idea	150
6.4.5.	Prototipados	156
6.4.6.	Planimetrías	162
6.4.7.	Objeto Final	167
6.4.8.	Marca	170

Índice.

7	Modelo de negocios	
	7.1. Modelo Canva	177

9	Referencias	
----------	--------------------	--

8	Conclusiones Generales	
	8.1. Conclusión del proyecto	181
	8.1.1. Conclusión a nivel profesional	181
	8.1.2. Conclusión a nivel personal	182

10	Anexos	
	10.1. Anexo 1: Transcripción entrevistas	193
	10.1.1. Entrevistado 1	193
	10.1.2. Entrevistado 2	195
	10.1.3. Entrevistado 3	195
	10.1.4. Entrevistado 4	197
	10.2. Anexo 2: Lista de lectura sugerida 3° básico	199
	10.3. Anexo 3: Lista de lectura sugerida 4° básico	201

Gráfico 1. Relación de la lectura y el Pib Nacional	46
Tabla 1. Lectura de cuatro materiales al menos una vez en los últimos doce meses en formato digital e impreso	50
Tabla 2. Caracterización de lectores según materiales y grupo de lectores	51
Tabla 3. Similitudes entre libro electrónico y libro impreso	66
Tabla 4. Diferencias entre libro electrónico y libro impreso	68
Tabla5. Libros de 5ºbásico	81
Tabla6. Libros de 6ºbásico	82
Tabla7. Brainstorming	104
Tabla8. Tabla Sintáctica - Semántica	105
Gráfico 2. Niños que les gusta o no les gusta leer	105
Gráfico 3. Por qué no les gusta leer	106
Gráfico 4. Cuántos han leído Harry Potter	107
Gráfico 5. Por qué les gusta leer	107
Gráfico 6. Lectura fuera de lo que piden	108
Gráfico 7. Apoyo al leer	108
Gráfico 8. Lectura por gusto	109
Gráfico 9. lectura en voz alta	138
Gráfico 10. Relación tecnología y juegos	140

Índice de Tablas y Gráficos.

Fig 1 Lluvia de libros	6	Fig 43 Logo de «Aprendiendo con Bartolo»	135
Fig 2 Sala de clases	14	Fig 44 Icono y avatares Ta-tum	136
Fig 3 Metodología doble diamante	18	Fig 45 Logo de ÁrbolABC	136
Fig 4 Desing Thinking	23	Fig 46 Catan	137
Fig 5 Libros	24	Fig 47 Juego de mesa	137
Fig 6 Madre e hija leyendo	26	Fig 48 Comportamiento de un niño	141
Fig 7 Imprenta	29	Fig 49 Portada de "La Cama mágica de Bartolo"	144
Fig 8 Niño haciendo su tarea	31	Fig 50 Idea Caja 1	150
Fig 9 Pila de libros	32	Fig 51 Idea Caja 2	150
Fig 10 Historia de la literatura	34	Fig 52 Idea Caja 3	151
Fig 11 Libros antiguos	35	Fig 53 Mapa plegable	151
Fig 12 Biblioteca	40	Fig 54 Idea libros para actividades	152
Fig 13 ODS Desafío 4	42	Fig 55 Idea libros para actividades indicativos	152
Fig 14 Escrito en varios idiomas	47	Fig 56 idea dado personalizado	152
Fig 15 Niña estudiando	56	Fig 57 Idea fichas	153
Fig 16 Niños/as en clases	58	Fig 58 Primera distribución	153
Fig 17 Muñeco leyendo	65	Fig 59 Caja 3 mas distribución	154
Fig 18 E-Book y pila de libros	71	Fig 60 Idea de mapa	155
Fig 19 Novela sobre la cama	73	Fig 61 Caja libro mas distribución 2	155
Fig 20 Niños leyendo bajo la cama	73	Fig 62 Render dado	156
Fig 21 Jóvenes leyendo en un parque	75	Fig 63 Renders libros	156
Fig 18 Estante lleno de libros	75	Fig 64 Prototipo Libros	157
Fig 23 Niño leyendo	79	Fig 65 Prototipo Libros	158
Fig 24 Control de consola	82	Fig 66 Renders fichas	159
Fig 25 Tipo de jugadores según Marczewski	83	Fig 67 Prototipos y renders caja libro 1	160
Fig 26 Niñas leyendo	93	Fig 68 Renders caja libro 2	161
Fig 27 Entrevista	94	Fig 69 Planimetría interna	162
Fig 28 Profesora y alumnos	101	Fig 70 Planimetría externa	163
Fig 29 Clases con un globo terráqueo	102	Fig 71 Planimetría tapas externas	164
Fig 30 Niños levantando la mano	110	Fig 72 Planimetría dado	164
Fig 31 Niño experimentando	112	Fig 73 Planimetría fichas	164
Fig 32 Adolescente estudiando	114	Fig 74 Planimetría interna laterales	165
Fig 33 Niños/as colegio en Chile	117	Fig 75 Planimetría interna divisores	166
Fig 34 Fila de niños	119	Fig 76 Planimetría libros	166
Fig 35 Niño con lupa	120	Fig 77 Libros de actividades	167
Fig 36 Madre e hijo haciendo tareas del hogar	121	Fig 78 Plano de corte y elaboración de caja inte	168
Fig 37 Niñas vs Niños	122	Fig 79 Impresión de piezas y dados	169
Fig 38 Mesa con lápices	128	Fig 80 Ilustración de juego, caja externa	171
Fig 39 Niño leyendo	133	Fig 81 Patrón de corte para caja externa	172
Fig 40 Logo de Biblioteca VIVA	134	Fig 82 Negocios	174
Fig 41 Biblioteca VIVA	134	Fig 83 Libro abierto	178
Fig 42 Bibliometro	135	Fig 84 Adolescente y pila de libros	184
		Fig 85 Trato	190

Índice de Figuras.



Fig 1 Lluvia de libros
Fotografía de Pexels

Capitulo. 01

Delimitación de la investigación





1.1. Tema

La literatura descritas en el curriculum nacional del ministerio de educación.

1.2. Caso

Implementación de nueva herramientas que combine lo tradicional y la tecnología destinada a la literatura descrita en el currículum nacional para niños de entre 8 a 10 años en el Gran Concepción.

1.3. Problema

Niños/as de entre **8 a 10 años** que presentan una **baja frecuencia lectora**, generada por la poca **motivación y monotonía** de la lectura tradicional en casa, **ocasionando una mala ortografía, falta de cultura y desarrollo de habilidades comunicativas.**

El **acto de leer** es una acción que el ser humano hace casi por instinto, al inicio con imágenes y luego con letras, que a medida que pasan los años esta se puede **potenciar, tanto la frecuencia de lectura como la comprensión**, aunque en la actualidad esta disminuye, sobre todo por que en los colegio de chile, ya que esta acción se vuelve **obligatoria** para la asignatura de lenguaje y comunicación, lo que finalmente afecta al **desarrollo autónomo** de la lectura.

Todos los días salen nuevos libros, ya sean de forma **digital o impreso**, ya que la escritura es la forma más antigua en que la gente se logra comunicar, expresar y contar una historia para que esta perdure en el tiempo.

Esta acción se vuelve de suma importancia para el desarrollo humano, por tal motivo, esto es una asignatura en los **colegios durante 12 años**, pasando por historias que dan una enseñanza como las fábulas, textos que intenta explicar cosas maravillosas como los mitos y/o leyendas, y libros que cuentan las más fantásticas historias, desde algo cotidiano a la reacción de un mundo completamente nuevo.

Fig 2 Sala de clases
Fotografía de Pexels





La imaginación es quizás una de las habilidades que más se nutren con todas estas historias. pero lo que en un se realiza con apoyo de los padres, con el paso del tiempo, este pasa ha hacer un trabajo individual, un trabajo que los colegios deben promover, pero por algunos motivos, como las pruebas, controles, o la simple presión de nota, les provoca es rechazo a la asignatura y por ende, la lectura.

Debido a esto ocurren cosas como los conflictos a la hora de leer un mensaje, tanto por el vocabulario como la comprensión, que son conocimientos y habilidades que se desarrollan leyendo.

1.4. Oportunidad

Desde hace muchos años la educación de la mayoría de asignaturas ha seguido el mismo modelo, un aula de clases, un profesor delante y los alumnos sentados, lo que se denomina, **Modelo tradicional**. Aquí es donde el alumno tiene un rol pasivo y de recepción del conocimiento que el educador le entrega, por lo que este es el protagonista.

Junto al modelo anterior se encuentran 4 más, **el modelo conductual**, que se basa en la psicología del conductismo que usa la repetición como clave y el acondicionamiento de los alumnos mediante castigos o recompensas, **el modelo constructivista**, que se trata más sobre la reflexión continua del desempeño tanto de aciertos como errores, **el modelo Sunbury**, en donde el alumno es el protagonista y el educador una especie de consejero o un guía en su aprendizaje, y por último, **el modelo proyectivo**, que basa la enseñanza en “proyectos” que signifiquen la búsqueda e investigaciones que debe realizar el alumno.

Estos modelos han perdurado en el tiempo, mas **no se han adaptado** a este mismo. Si bien se usa la tecnología como un apoyo, en cuanto a contenido se trata, refiriéndose a las temáticas que por nivel de deben aprender, **no han salido de lo tradicional**, teniendo los libros, contenidos de la asignatura, evaluaciones y de mas, un formato de enseñanza, que se queda al debe

Por lo que el aprovechar lo que la tecnología nos entregan y tenemos a la mano, sin dejar de lado lo que ya existe como lo es la enseñanza tradicional, y poder mezclarlo con la enseñanza de los colegios, ya sea lenguaje, matemática, historia, ciencia, etc., junto, también, a lo que le gusta a los niños, como deportes y juegos en general, podríamos **mejorar tanto la experiencia de aprender**, como también, **nutrir el desarrollo de las nuevas generaciones**.

(Editorial Etecé, 2021)

1.5.

Objetivos

1.5.1. Objetivos General

Proponer una herramienta de lectura a través de **las nuevas tecnologías** aplicadas en los libros dentro del currículum nacional enfocado a **niños** desde los **8 a 10 años**, para la **correcta comprensión y lectura de textos literarios**.

1.5.2. Objetivos Específicos

Diseñar un método de acercamiento a la lectura que motive a el acto de leer, para que los alumnos puedan reflexionar sobre el contenido del libro.

Incentivar la imaginación y creatividad, a través de la visualización del contenido que leen, para que la historia tome vida en sus mentes.

Lograr **crear** una relación entre los textos literarios y los alumnos para que puedan identificar lo que leen con su vida personal.

1.6. Metodológica de Diseño

La metodología utilizada en este proyecto corresponderá a el doble diamante y design thinking.

La primera de ellas, se utilizo para descubrir y definir el problema, correspondiendo esto al primero diamante del método, luego de dicho empleo, se siguió con el idear, prototipas y testeas, del design thinking.

Según definición, la metodología de doble diamante, corresponde a:

1 **DESCUBRIMIENTO**

2 **DEFINICIÓN**

3 **DESARROLLO**

4 **ENTREGA**

Como su nombre lo indica, la metodología consiste en 2 diamantes, el primero de ellos engloba las dos primeras fases, descubrimiento y definición, que ayuda a entender cual es el problema, lo que incluye el investigar y hablar con quienes pueden ser el usuario para terminar por comprender.

El segundo diamante consta de las otras 2 fases, desarrollo y entrega, en donde se comenzará a trabajar en la solución, además de incorporar a las personas involucradas para hacer el testeo y llegar a una conclusión funcional del proyecto.

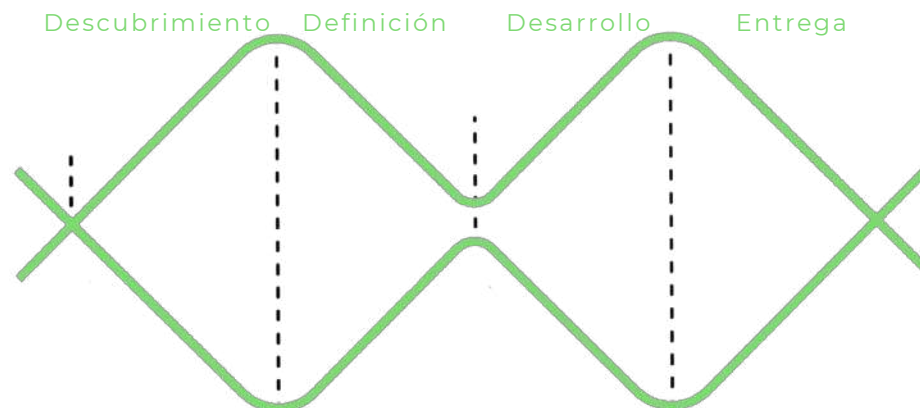


Fig 3 Metodología doble diamante
Elaboración Propia

Bajo esta explicación, se utilizó solo la primera mitad de la metodología, para poder entender, describir y definir el problema, esto a través de investigación, entrevistas, encuestas, observación, etc.

Por otro lado tenemos el Design thinking, el que se compone por 5 etapas:



**Fig 4 Design Thinking
Elaboración Propia**

En este caso, dicha metodología se utilizó desde la etapa de idear, hasta el testeo. EL idear en este caso comenzó a través de ideas, analizar, bocetear y la realización de planos opciones de solución.

En el prototipar fue a través de prototipados rápidos y modelaciones 3d.

Por último, en el testeo, se debe pensar en el escenario de contexto, usuario y cliente, de ser necesario.



Fig 5 Libros
Fotografía de Pexels

Capitulo. 02

Antecedentes Generales





2.1. La lectura

La lectura, ya sea de manera mental o en voz alta, consiste en la **interpretación y el descifrado**, mediante **la vista, el valor fonético de un grupo de signos escritos**. Más que traducir símbolos a algún significado, esta consiste en que los símbolos o letras pasan a ser palabras.

La etimología de lectura, viene del latín, que significa **“Acción de leer o escoger”**. Es esencial que el ser humano aprenda a leer bien y aquel contribuye en el **desarrollo de buenos hábitos junto a la concentración y atención**. Existen textos de carácter público pueden ser periódicos, libros y revistas que ayudan en la reflexión y la información. Los textos privados vienen siendo cartas, diarios o blogs personales. Un extra relevante son las imágenes que sueles llevar en ocasiones, que ayudan a complementar la información y comprender lo escrito, recurso que se suele usar en la lectura para niños principalmente.

(Martínez, 2021)



Fig 6 Madre e hija leyendo
Fotografía de Pexels

2.2. Tipos de lecturas

Desde el inicio hasta hoy en día, la lectura se puede dividir en 6 tipos.



(Editorial Etecé, s. f.)

2.3. Factor humano de la lectura

Aquí se puede observar desde dos puntos de vista, primero lo que ser humano ha aportado a la lectura, y segundo, lo que leer le aporta al ser humano:



2.3.1. Aportes del ser humano a la lectura

Uno del principal aporte de la humanidad, hacia la lectura, sin duda es la **imprenta**, un mecanismo hecho para reproducir textos e imágenes en un soporte de papel, tela u otro material, pero con el fin de la producción a gran escala o masiva (Editorial Etecé, s. f.) .

Esta fue inventada en el **siglo XV**, y que con el paso de los años fue evolucionando hasta lo que conocemos hoy en día. La imprenta inicialmente se conformaba por dos planchas metálicas, entre las cuales iba el material que se deseaba imprimir. Los moldes tipográficos iban en estas placas con el orden del texto, y que luego de una presión, imprimía lo se deseaba (Editorial Etecé, s. f.).

Si nos referimos a tipos de lectura y escritura como aportes a la humanidad, debemos hablar del sistema "Braille". En 1809, el profesor e inventor francés, Louis Braille, creó este sistema táctil para quienes tienen una discapacidad de origen visual, basado en un método de representación que hace uso de celdas con seis puntos en relieve, siendo un total de 63 caracteres (Admin.Unab, 2021).



Fig 7 Imprenta
Fotografía de Pexels

Ya si nos referimos a herramientas tecnológías que se hayan inventado para la asistencia de textos escritos para su lectura, podemos encontrar herramientas que apoyan la escritura a mano que sujetan **el lápiz, teclados y pantallas táctil, dictados de voz, correctores de ortografía y gramática, etc** (De Understood, 2020).

2.3.2. Aporte de la lectura al ser humano

Uno de los principales aportes de la lectura al ser humano se puede observar en el desarrollo de la imaginación y creatividad, la capacidad de aprender, reflexionar, conocer, etc. El leer es una tarea compleja que requiere del **desarrollo de varios procesos cognitivos** que se producen en el cerebro, en donde también se incluye el sistema motor, visual, auditivo y lenguaje, que en conjunto da como resultado el aprendizaje de la lectura (González-Larrea, 2022).

Otro aporte de la lectura está a un nivel social, ya que esta nos permite conectar y ponernos en el lugar de otras personas y/o personajes. En cuanto a lo emocional, ayuda a que el ser humano externaliza lo que siente, ya sea alegría, tristeza, ira, miedo, sorpresa, etc. Estas dos acciones, no solo ayudan a que la persona empatice o cree relaciones con otras, sino que también ayuda que uno mismo reflexiones sobre su persona y se conozca, lo que nuevamente nos lleva a un desarrollo personal.



Fig 8 Niño haciendo su tarea
Fotografía de Pexels

2.4. Definición del conocimiento

El conjunto de información que se almacena a lo largo de la vida, ya sea por experiencia o aprendizaje es aquello que llamamos conocimiento.

2.4.1. Características del conocimiento

- El conocimiento es sinónimo de **cultura para la sociedad**.
- El conocimiento se **transmite y expresa** a través del lenguaje.
- Se necesita una forma de **codificación**, en otras palabras, se necesita un **código o lengua**.
- Influye en el ser humano en cuanto al pensamiento, comportamiento y el proceso de **toma de decisiones**.

2.5. Literatura y conocimiento

Con todo lo anterior expuesto se puede demostrar que la literatura nació con el ideal de registrar la historia de la humanidad, que a medida que pasaron los años fue evolucionando y agregando funciones, como el incentivo de la imaginación y creatividad.

Por otra parte, si el conocimiento es el aprender, la literatura, ya sea oral o escrita, es el primer medio en cómo el “conocimiento humano” se enseña o hereda hacia las futuras generaciones.

(Roco, 1995)

2.6. Historia de la literatura

En un principio, en la antigüedad, la literatura se conocía o empleaba en la poesía y oratoria, ya que su inicio fue antes de la invención de la escritura.

Los primeros escritos, que se puede tomar como literatura se vieron en “historias épicas”, cuya función era la de transmitir roles fundacionales, no solo con contenidos militares o de estrategia a causa de las batallas, sino que también religiosas y cosmológicas.

Un ejemplo de lo anterior es la “epopeya de Gilgamesh” de entre el 2500 – 2000 a.C, escrito en tabletas de arcilla de la antigua Sumeria; o también “El libro de los muertos egipcios”, que era usado en los ritos fúnebres desde el 1540 hasta aproximadamente el año 60 a.C.

Si hablamos de la literatura occidental, esta inicia en la Grecia Clásica, junto a los textos de Homero (c.siglo VII a.C), “la Ilíada” y “la Odisea”, que en un principio eran recitados de forma oral, en versos. Estas obras fueron las que en el futuro inspiraron a Esquilo (c.525 – c.456 a.C), Sófocles (496-406 a.C) y Eurípides (c.480-406 a.C).

La literatura griega luego fue heredada a los Romanos, que tuvo relación con la fundación del Imperio Romano. Si nos referimos a la literatura cristiana medieval, esta tuvo un centro en lo divino, la hagiografía y la poesía mística, así como es la lectura de la Biblia y de más textos sacros.

(Editorial Etecé, s. f.)



En el siglo XV, fue la primera vez que se vio un tipo de literatura similar a la que se usa hoy en día. Es aquí donde se hace destacar en Barroco, donde su máximo exponente es Miguel de Cervantes, quien dio inicio al género de novela moderna con su "Don Quijote de la Mancha". Por otro lado, y casi al mismo tiempo, de la mano de William Shakespeare, nace la Literatura Isabelina junto con la dramaturgia.

Desde allí en adelante la literatura estuvo en una constante innovación y renovación, apoyado siempre de las corrientes filosóficas, dando lugar a una literatura de la ilustración, en la que se vio con mayor fuerza el realismo, la literatura del romanticismo y posromanticismo, que finalmente, a mediados del siglo XIX e inicios del siglo XX, llegó la literatura moderna o contemporánea.



Fig 10 Historia de la literatura
Fotografía de Pexels

2.7. La literatura

Una de las bellas artes y quizás la más antigua forma de expresión artística, que según la Real Academia Española (RAE) se caracteriza por la “**expresión verbal**”, alcanzando sus fines a través del uso de la palabra, ya sea de manera oral como escrita.

La palabra proviene del latín

“**LITTERA**” = “**LETRA**”

Al tipo de lengua que se usa, se le denomina “lengua literaria”, estando esta ligada al perseguir la belleza y la reflexión sobre sí mismo, debido al empleo de figuras retóricas, además, de un ritmo y sentido.

(Pérez Porto & Merino, 2023)

2.7.1. Tipos de literatura

La literatura se suele clasificar en torno a la época en la que se produjo, no por una clasificación universal que esté dictada.

LITERATURAS ANTIGUAS

Perteneciente a la Edad Antigua, compuesta de textos religiosos, épicos o de naturaleza similar.

LITERATURAS CLÁSICAS

Perteneciente a la era clásica grecorromana, o sea, a la Grecia Antigua y a la civilización romana.

(Editorial Etecé, s. f.)

LITERATURAS MODERNA

Aquella que es propia de la Edad Contemporánea, o sea, de los siglos XIX y XX.

LITERATURAS MÍSTICA

Parte cultura religiosa, y que aborda temas religiosos o relata episodios místicos.

LITERATURA DE CIENCIA FICCIÓN

Dilemas propios de la sociedad industrial, a partir de la exageración o extrapolación de las posibilidades técnicas o científicas contemporáneas.

LITERATURAS VANGURDISTA

Parte del mandato de las vanguardias artísticas, que buscaba nuevas y revolucionarias formas de comprender el hecho artístico.

LITERATURAS ROMÁNTICA

Propia del romanticismo, relacionados con la subjetividad del artista, del mundo de las emociones y de la irracionalidad

LITERATURA ERÓTICA

Relata episodios sugerentes o excitantes desde un punto de vista erótico o sexual.

(Editorial Etecé, s. f.)

LITERATURA REALISTA

Representa ficciones que responden a los mismos principios del mundo real.

LITERATURA ORAL

Propia de tradiciones populares ajenas a la escritura, y que se transmite oralmente de generación en generación.

LITERATURA FANTÁSTICA

Alejada del mundo real y crea las normas de su propio universo, dando cabida a eventos mágicos, irreales, etc.



(Editorial Etecé, s. f.)

2.7.2. Géneros literarios

Los géneros le ofrecen un conjunto de reglas por las que se debe guiar a la hora de componer sus obras.

POESÍA

Originalmente escrita en versos rimados, la poesía es hoy el género más libre de todos, cuyo único rasgo común parece ser el de la descripción subjetiva de una realidad cualquiera, empleando para ello metáforas, imágenes y juegos de palabras cuyo sentido no necesariamente ha de ser claro o comprensible.

(Editorial Etecé, s. f.)

NARRATIVA

El arte de relatar, de contar una historia, sobrevive hoy desde los tiempos más remotos de nuestra historia como especie. Este género se caracteriza por la presencia de un narrador, sea o no un personaje también, y comprende tres subgéneros:

CUENTO

Una composición narrativa breve o mediana, que puede leerse de una sola vez y que avanza hacia su propio final, en un universo cerrado de acontecimientos.

NOVELA

El género narrativo más híbrido y complejo, que compone piezas de mediano a largo aliento en las que se aborda un relato desde muy distintas perspectivas, pudiendo incorporar información suplementaria, ripios, desvíos, demoras, y ofreciendo una experiencia de lectura más larga y morosa que el cuento.

CRÓNICA

A caballo entre literatura y periodismo, este género cuenta eventos reales mediante técnicas narrativas propias de la ficción literaria, y en él suelen incluirse, aunque no sean técnicamente lo mismo, subgéneros como el diario o la correspondencia. Por eso a veces se prefiere hablar de “No-ficción”.

(Editorial Etecé, s. f.)

DRAMATURGIA

El arte de la composición de piezas teatrales, es decir, textos destinados (o no) a una representación escénica, o sea, en un escenario, con personajes realizando acciones en un presente continuo, desprovisto de narrador.

ENSAYO

El arte de la digresión o la reflexión poética, es un género moderno en el que un autor diserta sobre un tema de su interés, ofreciendo información y conclusiones de tipo subjetivo, sin ningún otro fin que el de abordar el tema y expresar un punto de vista.

(Editorial Etecé, s. f.)



Fig 11 Libros antiguos
Fotografía de Pexels

2.8 Los cuentos

El origen de la palabra cuento, viene del latín:

“COMPUTUS” = “CUENTA”

Este género contempla una narración breve de hechos imaginarios. Aun con eso en cuenta, el diferenciar un cuento extenso de una novela corta, suele ser muy difícil.

Algunas características de los cuentos, son en grupo reducido de personajes, junto a un argumento poco complejo.

También existen por lo menos dos tipos de cuentos: Cuentos populares y cuentos literarios.

Los cuentos populares están relacionados con las narraciones tradicionales, que se suelen transmitir entre generaciones y de forma oral. Algunos ejemplos son las fábulas, mitos y leyendas.

Por otra parte, el cuento literario, está más en relación con los cuentos modernos. Relatos escritos, y que, a diferencia de los cuentos populares, estos sí tienen un creador o autor conocido.

Los cuentos son un método de enseñanza y una herramienta para la pedagogía, ya que son los primeros que permiten el conocer y ampliar el vocabulario, estimular la imaginación y potenciar la expresión oral, sobre todo en la etapa de la niñez.

(Pérez Porto & Gardey, 2021)

2.9. Las novelas

El término novela proviene de italiano:

“NOVELLA” = “NOTICIA”

Por otro lado, la Real Academia Española (RAE), quienes la definen como toda aquella obra literaria que se desarrolla en prosa, encargándose de narrar las acciones que pertenecen de forma parcial o total a un ámbito de ficción.

La novela se caracteriza por sus textos de gran extensión, además de presentar una trama de gran complejidad, muchos personajes y varios narradores si el autor así lo quiso.

Las novelas tienen algunas formas de catalogarse, como lo son según su extensión, contenido, narrador, etc.

(Pérez Porto & Gardey, 2022)

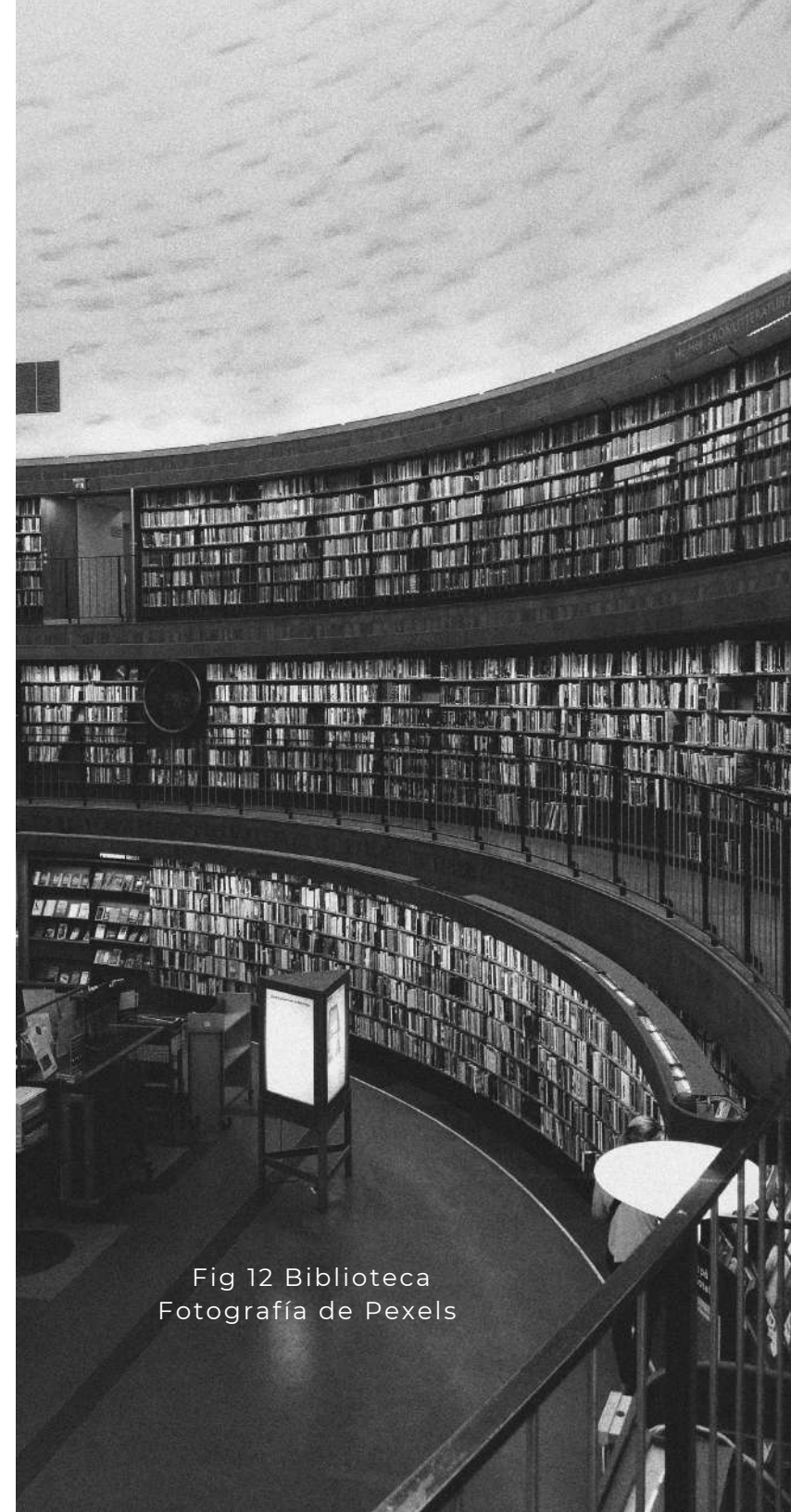


Fig 12 Biblioteca
Fotografía de Pexels

2.9.1. Según su extensión:

NOVELA CORTA

Que consta de una estructura sencilla, sin diálogos largos y descripciones detalladas, presentando historias concisas y no se profundiza en los personajes, sino que se enfoca en los hechos.

NOVELA LARGA

Consta con una estructura más compleja, diálogos y descripciones largos y detallados, historias enredadas y la profundidad en su gran variedad de personajes.

2.9.2. Según su narrador:

- En primera persona, ya sea como un narrador protagonista o con un personaje secundario.
- En tercera persona, como un narrador omnisciente u observador.

2.9.3. Según su género:

- Ya sean románticas, dramáticas, históricas, políticas, aventuras, terror, ciencia ficción, fantástica, realistas, etc.

(Pérez Porto & Gardey, 2022)

2.10. Ejemplos de novelas célebres

- 📖 Crimen y castigo de Fiódor Dostoievski.
- 📖 Madame Bovary de Gustave Flaubert.
- 📖 Doña Bárbara de Rómulo Gallegos.
- 📖 El proceso de Franz Kafka.
- 📖 Cien años de soledad de Gabriel García Márquez.
- 📖 Rayuela de Julio Cortázar.
- 📖 El limonero real de Juan José Saer.
- 📖 Por quién doblan las campanas de Ernest Hemingway.

(Editorial Etecé, 2023.)



2.11. Contexto mundial

Lo que principalmente ocurre hoy en día se puede apreciar de los padres, al hablar con sus hijos y que estos les digan **“No me gusta leer”**. Muchas veces el motivo de estas palabras se les atribuye a las tareas, ya sea por su complejidad o porque simplemente no les agrada, esto porque hasta muy tarde logran definir que les gusta leer. Aunque uno de los mayores motivos por lo que los niños dicen esto es a causa de los mismos padres, quienes olvidan su propia afición a la lectura.

Lo anterior es el ejemplo de cómo el hábito de leer ha disminuido, ya no solo se debe tener como un factor de estudio si se sabe leer, sino que también si las personas quieren leer.

Un estudio en Europa reveló que **el hábito de leer está relacionado con la lectura de libros, periódicos, revistas, cómic y textos en internet**, aunque no solo el formato de lectura importa, sino también el lugar o momento en donde se haga.

Algunos datos rescatados señalan que durante muchos años las mujeres tienen el mayor porcentaje de lectoras, un 64%, mientras que en los hombres alcanzan un 54%. Si nos referimos a la edad en la que se lee algún formato escrito, de los jóvenes de entre 14 a 24 años un 70%, porcentaje que a medida que aumenta la edad va disminuyendo, como con los mayores de 65 años, en donde solo un 38% lee de forma frecuente.

Aun con este gran porcentaje de lectores jóvenes, también se identificó el formato en el que estos lee, donde el digital alcanzó un 89% de preferencia. Esto demuestra la creciente utilidad y presencia de los libros electrónicos y otras plataformas de publicación.

(Ballester & Ibarra, 2016)

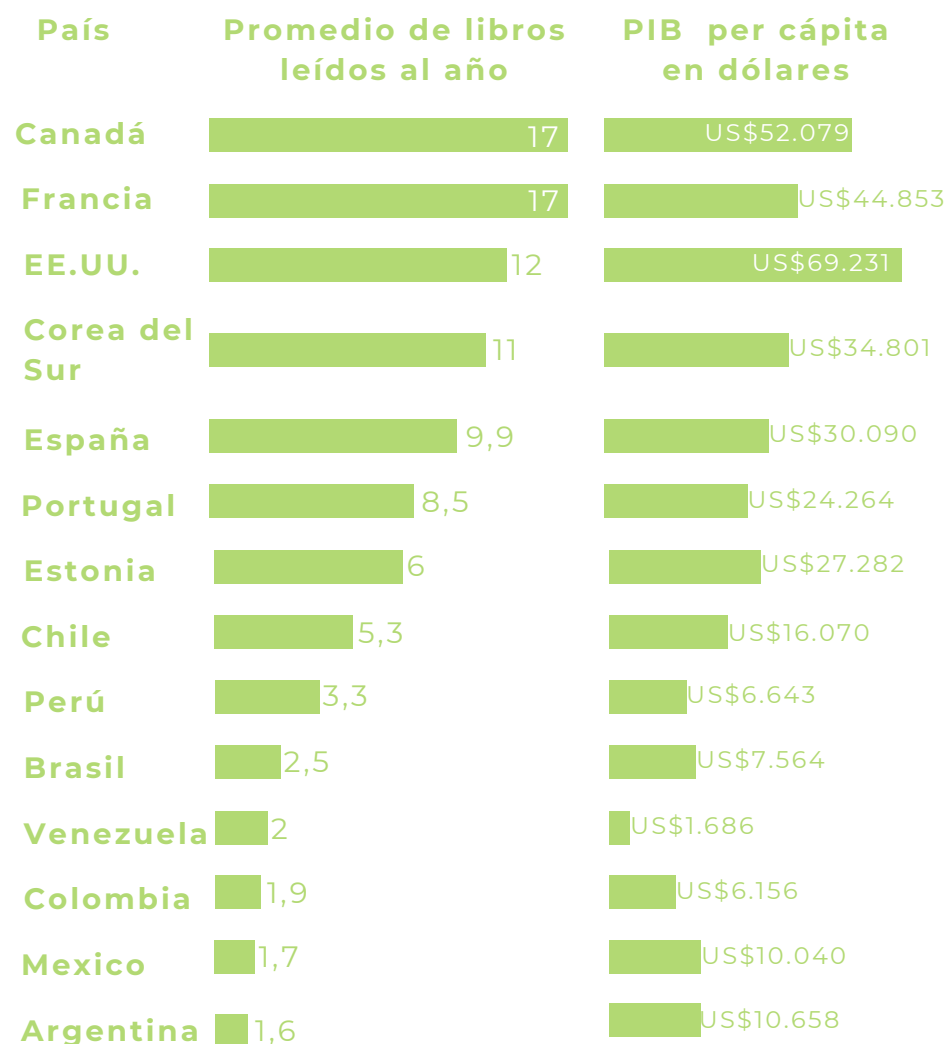
Otros ejemplos en el mundo, entregados por el diario “La República”, podría ser el caso de **Canadá**, en donde el promedio de lectura alcanza un total de **17 libros al año** promedio que la población lee, generando un **PIB per cápita** de alrededor de **US\$52.079** o **\$42.043.376 en pesos chilenos**, siendo este el país con mayor promedio de lectura. En segundo lugar, está **Francia** con también **17 libros** en promedio al año, pero con un **PIB per cápita de US\$44.853** o **\$36.209.826** de pesos chilenos, ocupando así **Estados Unidos** el tercer lugar, con un promedio de **12 libros** al año y un **PIB per cápita de US\$69231** o **\$55.890.186 de pesos chilenos**.

Seguido a el top 3 anterior, están países como Corea del Sur, España, Portugal, Estonia, y apareciendo en octavo lugar el primer Latinoamérica, en este caso, **Chile** quien tiene un promedio de **5,3 libros** leídos al año con un **PIB per cápita de US\$16.073** o **\$12.975.732 pesos chilenos**. Seguido a Chile, aparecen países como Perú, Brasil, Venezuela, Colombia, México y Argentina.

Como conclusión a esta entrega de información, se puede concluir que las habilidades cognitivas de cada país es el medidor del flujo de crecimiento económico de cada uno de ellos.

(Rodríguez, 2022)

Gráfico 1 Relación de la lectura y PIB nacional



Fuente: www.larepublica.co

2.11.1. Objetivos de Desarrollo Sostenible: Educación de Calidad

Otro aspecto dentro del contexto mundial, es uno de los objetivos que tiene la onu, es este caso el cuarto objetivo, Educación de Calidad.

Como se expresó antes y mucho más amplia, la educación permite la movilidad socioeconómica de los países, lo que lo vuelve una clase para salir de la pobreza, y aunque la tasa de acceso a la educación, como las matriculaciones a escuelas y universidades ha aumentado, sobre todo en las niñas, aún hay alrededor de **260 millones de niños** que aún están fuera de la escuela, que es casi una quinta parte de la población mundial, lo que a futuro afecta a que no se alcance los estándares mínimos de las competencias que desarrollan en la edad escolar, como lo es la lectura y las matemáticas.

Fig 13 ODS Desafío 4
Unesco



ALGUNOS DATOS QUE SE PUEDEN DESTACAR SON:

- Las matrículas en los países desarrollados, en cuanto a la enseñanza primaria, han aumentado en un 91%, pero aun así hay 57 millones de niños de edad correspondiente a la escolarización primaria que no asisten a las escuelas.
- Más de la mitad de niños que no se encuentran con matrícula, por ende no asisten a escuela, viven en África subsahariana, que son países africanos que no limitan con el mar mediterráneo.
- Se calcula que aproximadamente el 50% de los niños que no asisten a las escuelas, es porque se encuentran en zonas de conflictos, como guerras o países que lo prohíben.
- 617 millones de jóvenes en todo el mundo, aún carecen de conocimientos básicos en matemáticas y/o poseen un nivel mínimo de alfabetización.

(Moya & Gerber, 2016)

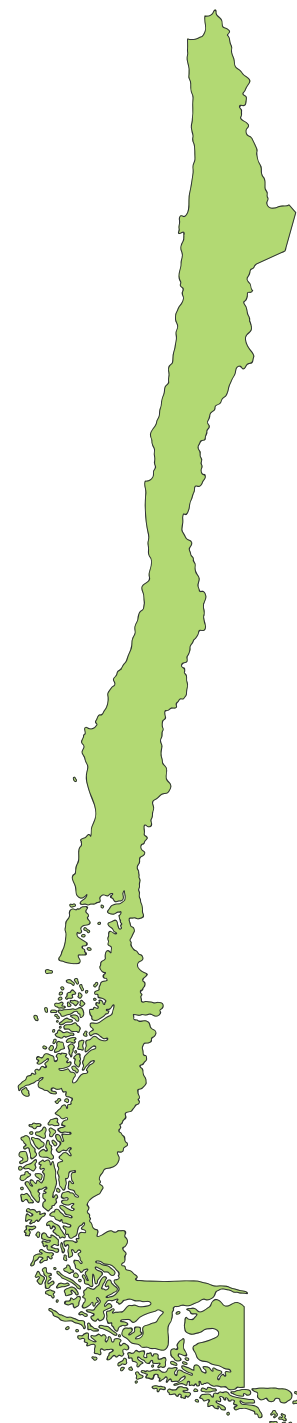
2.12. Contexto nacional

Como primer dato tenemos que Chile es considerado un país lector, esto porque casi toda su población está alfabetizada.

Debido a la revolución digital a finales del siglo XX es aquel factor que provocó el cambio de la cultura escrita y las formas de leer. Desde el año 2009, la disponibilidad de la tecnología ha aumentado, mientras que al internet se ha duplicado, llegando a ese año a un 30% del país con un acceso completo. En 2014 esta cifra llegó a casi dos tercios de los hogares. Todo lo anterior se encuentra sujeto también a la desigualdad del país, que para el **año 2016, un 54% de los hogares presentes en el quintil más pobre poseía internet, con comparación al 86% del quintil más rico.**

A causa de los avances tecnológicos del país, también se puede comenzar a ver reflejado un avance en la lectura como una práctica de cultura, la misma que se divide en tres propuestas teóricas: la teoría de la homología entre cultura y estructura social, la tesis del omnivorismo cultura, y la propuesta de Lahire sobre la consonancia de las prácticas culturales.

(Moya & Gerber, 2016)



2.12.1. La teoría de la homología entre cultura y estructura social

Su enfoque se caracteriza por la restricción encabezada por el tipo de educación y/o recursos económicos de las personas y los hogares, esto quiere decir que quienes son parte de la “elite” tienen gustos y prácticas culturales de élite, mientras que quienes provienen de un origen popular tienen prácticas de cultura populares.

2.12.2. La tesis del omnivorismo cultura

Esta tesis comienza en la década del 1990 en Estados Unidos, con una primicia similar a la teoría de la homología entre cultura de los distintos estatus sociales, pero aumentando la tolerancia hacia la cultura, no importa el estatus social, eso quiere decir que la diferencia de conocimiento dependiente de su origen o quintil disminuye y equilibra el acceso a los formatos de lectura.

2.12.3. La propuesta de Lahire sobre la consonancia de las prácticas culturales

Esta última propuesta es la más actual, cuestionando la rigidez de las otras dos anteriores, planteando una igualdad en los individuos, declarando la coexistencia entre el acceso a la cultura y la relación con el estatus social.

(Moya & Gerber, 2016)

En el contexto chileno se destaca la importancia del nivel educacional, pero no tanto de las nuevas generaciones, si no de las personas que los rodean y sobre todo los padres en cuanto a la lectura de libros, como también los ingresos del hogar. El último factor de importancia es más la disposición a leer, que se determina como más importante en comparación al nivel de educación. Llegando al punto de que el solo hecho de leer un libro, es símbolo de estatus en el país.

En el 2016 se realizó uno de los informes que reflejaba las nuevas prácticas de lectura en Chile, esto a través del formato digital, en 4 formatos distintos, libros, revistas, diarios y comics, obteniendo resultados, como reflejo de una muestra de 6990 personas de entre 15 a 65 años de las 15 regiones (al año 2014) del país.

Tabla 1. Lectura de cuatro materiales al menos una vez en los últimos doce meses en formato digital e impreso

	DIGITAL	IMPRESO
Libro	27,0	63,5
Revista	18,0	52,8
Periódicos	38,3	74,8
Historietas	9,5	24,7

Fuente: Elaboración propia a partir de Estudio de Comportamiento Lector 2014

(Moya & Gerber, 2016)

Los resultados demuestran una tendencia similar a los países europeos, en donde las prácticas de lectura en formatos impresos y digitales.

Mas a detalle, se tiene una tabla con información anterior, pero dividida según el factor sociodemográfico, como el sexo, edad, nivel educacional e ingresos de cada hogar.

Tabla 2. Caracterización de lectores según materiales y grupo de lectores

	Ninguno	Solo impreso	Solo Digital	Ambos
Libros				
Porcentaje	29,6	43,6	3,4	23,4
Edad (media)	41,3	39,8	31,3	31,0
Mujer (porcentaje)	43,8	57,8	39,7	49,6
Educación (porcentaje)				
Media incompleta o menos	47,0	33,2	18,0	21,7
Medio completa	34,5	33,9	26,2	18,7
Superior	18,5	32,9	55,8	59,6
Horas internet semanal (media)	3,93	5,13	10,27	9,49
Gusto por la lectura (media)	2,78	3,77	3,61	4,07
Ingresos hogar en pesos (media)	584.383	748.297	919.369	974.064

(Moya & Gerber, 2016)

	Ninguno	Solo impreso	Solo Digital	Ambos
Revistas				
Porcentaje	44,9	38,2	32	13,7
Edad (media)	38,3	40,3	30,1	32,3
Mujer (porcentaje)	45,2	59,4	41	46,2
Educación (porcentaje)				
Media incompleta o menos	40,2	35,7	12,9	19
Medio completa	31,5	34,5	25,6	16,8
Superior	28,4	29,7	61,5	16,8
Horas internet semanal (media)	4,95	5,05	9,86	10,15
Gusto por la lectura (media)	3,13	3,70	3,80	4,08
Ingresos hogar en pesas (media)	661.587	742.005	931.567.	1.022.184
Periódicos				
Porcentaje	21,3	43,1	17	27,8
Edad (media)	35,8	42,2	31,6	34,4
Mujer (porcentaje)	55,3	53,4	41,7	46,3
Educación (porcentaje)				
Media incompleta o menos	53,3	43,4	17,4	15,2
Medio completa	23,5	36,5	26,9	25,8
Superior	23,3	20,1	55,7	59,1
Horas internet semanal (media)	5,06	3,54	10,06	9,49
Gusto por la lectura (media)	2,95	3,44	3,55	3,93
Ingresos hogar en pesas (media)	676.863	599.774	923.265	978.810

Historietas

Porcentaje	68,6	21,4	3,5	6,5
Edad (media)	39,0	38,2	28,6	29,8
Mujer (porcentaje)	52,9	48,8	40,7	34,9
Educación (porcentaje)				
Media incompleta o menos	34,2	41,0	22,5	23,5
Medio completa	30,7	33,7	21,6	20,3
Superior	35,1	25,3	55,9	56,2
Horas internet semanal (media)	5,65	4,87	9,90	10,48
Gusto por la lectura (media)	3,39	3,72	3,91	4,11
Ingresos hogar en pesas (media)	746.105	701.283	933.228	815.339

Fuente: Elaboración propia a partir de Estudio de Comportamiento Lector 2014






Lo más actual que ocurre en **Chile**, en **el 2022 dicen que el 84% de los chilenos no logra comprender** adecuadamente lo que lee, ya sean textos largos o complejos. Los lectores de **entre 15 a 34 años, a diferencia de los de 35 a 65 años, su nivel de comprensión lectora es un poco mayor.**

Junto a este dato, se hizo una encuesta con dos versiones diferentes, uno para niños de entre **9 a 14 años y el segundo de 15 a 65 años.** La investigadora del centro de micro datos, Lorena Rivera dijo que: “Los datos arrojan que, del total de los encuestados, **un 11% se considera como no lector mientras que el 38% como poco lector, un 32% lector moderado, un 16% un lector frecuente y sólo un 3% se define como un lector muy frecuente**”, aunque todos estos encuestados se declararon como lectores frecuentes.

(Moya & Gerber, 2016)

A esta misma encuesta se le aplicó preguntas en donde se pedía responder que hacían en su **tiempo libre o de ocio**, en donde el **37% prefiere ver televisión, 16% escuchar la radio, y/o el 9% hacer deporte**. Quienes tienen como primera opción de preferencia la actividad de leer, es solo el 6%. Si comparamos la cantidad de hora que ven televisión y el tiempo que dedican para leer, durante la semana ver televisión ocupa más del doble de las horas que dedican a la lectura mientras que los fines de semana esta cifra se llega casi a triplicar.

También se tiene que:

-  Un 29% de las personas declara leer libros en formato impreso de manera frecuente, un 51% de manera ocasional, mientras un 20% se autodefine como no lector de libros.
-  Los chilenos señalan leer 5,4 libros promedio al año, los que obtienen comprando en librerías (35%), pidiéndolo prestado a algún familiar (29%) o biblioteca (11%), entre otras maneras.
-  La elección del libro pasa para una importante proporción de chilenos por la temática del libro (52%), seguido de recomendaciones de profesiones (16%) o amigos (13%), entre otras opciones.
-  Un 41% de las personas declara leer el diario en formato impreso de manera frecuente, un 36% de manera ocasional, mientras un 24% se autodefine como no lector de diarios.
-  La lectura digital, el diario, resulta ser el más leído frecuentemente a través de este medio (32%), en comparación a los libros (12%) y revistas (8%).

Por último, se les preguntó, ¿Para qué leen los chilenos?, dando como resultado que el 44% lee por gusto u ocio, 32% lee solo por trabajo y/o estudio y un 24% lo hace por otro motivo.

(Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, 2011)

2.13. Conclusión

El lenguaje es una capacidad propia del ser humano que nos ayuda a expresar tanto nuestros pensamientos como sentimientos, ya sea a través de sonidos o un sistema de signos.

Dicha capacidad está llena de información, tanto de su historia, como todos los contenidos que contiene, los tipos de lectura, la literatura y sus variaciones, los géneros que existen, cómo se clasifican, etc.

Lo importante de esta capacidad, está en que su buena implementación aporta a el conocimiento de las personas, a su desarrollo personal, que si se observa en un contexto mundial, esta tiene relación con el crecimiento económico y general de el país en el que se habita, situación que también es respaldada por la ONU.

Y que en el caso de nuestro país, Chile, se ha intentado corregir con los años, en los cuales se ha visto un progreso, mas no ha sido lo suficientemente significativo para ser evidente. Situación que con la pandemia ha ido en declive.

Fig 14 Escrito en varios idiomas
Fotografía de Pexels

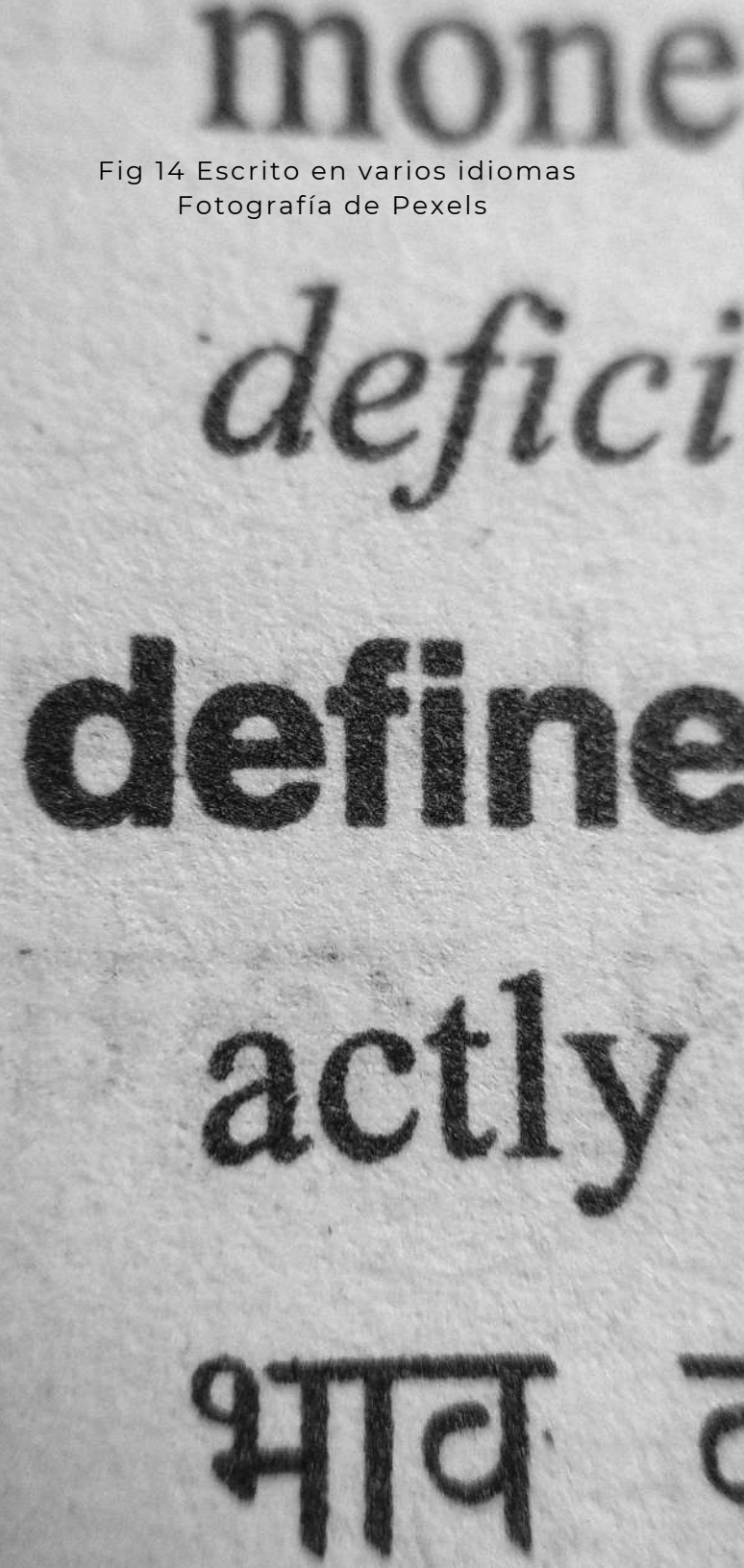
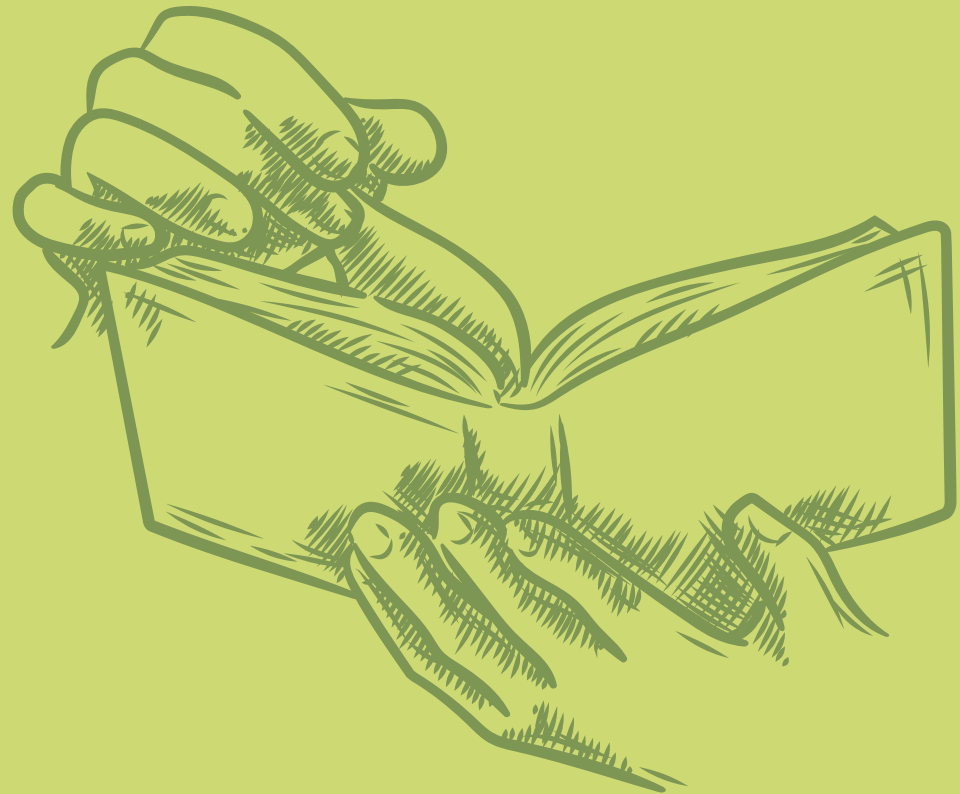


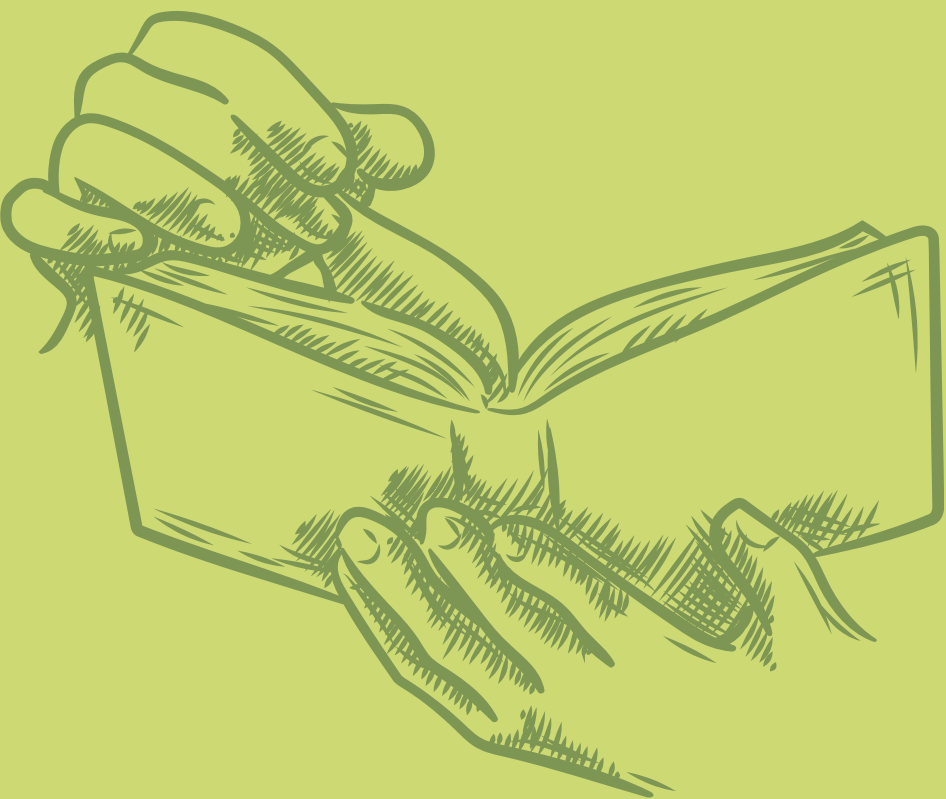
Fig 15 Niña estudiando
Fotografía de Pexels



Capitulo. 03





Marco
Teórico





3.1. Impacto de la lectura por edad

Según “The Reading Agency”, una organización benéfica de Inglaterra, el desarrollo de la lectura a temprana edad impactan en 4 áreas distintas del ser humano, como lo son:

-  **Salud y bienestar**, que ayuda con el poder relajar tanto el cuerpo como la mente.
-  **Personal**, ya que potencia la creatividad, empatía y autoestima.
-  **Intelectual**, ayuda a desarrollar el pensamiento crítico, la concentración, el vocabulario y la cultura.
-  **Social**, Promueve las habilidades comunicacionales

(Agenda País, 2022)

Según Amanda Morin, autora de un artículo de Understood!, una organización sin fines de lucro que se dedica a la creación de recursos para el apoyo de personas en sus trabajos, escuelas o vida en general, las habilidades lectoras están divididas en 7 rangos de edad.

(Morin, s. f.)

3.1.1. Bebés (0 - 12 meses)

Sus habilidades motrices comienzan a desarrollarse, por lo que ellos comenzaran con el **agarrar libros**, principalmente suaves o de cartón, los cuales también puedan **introducir a sus bocas o morder**. En cuanto a lo visual, ellos comienzan con el tomar y mirar las imágenes, como también a generar respuestas, como balbuceos en respuesta de lo que observan .



3.1.2. Infantes (1 - 2 años)

A esta edad, los niños ya pueden **identificar con palabras simples las cosas que ven en un libro o imagen**, además de responder preguntas simples sobre lo que observan. En cuanto a sus habilidades cognitivas, desde esta etapa comienzan a identificar los libros que les gustan solo a través de la portada, como también a repetir palabras o frases.

Como un extra a su desarrollo, estos comienzan a imitar a sus padres o a quien lee para ellos, simulando que están leyendo.



(Morin, s. f.)

3.1.3. Preescolares (3 - 4 años)



En esta edad el desarrollo de los niños es mayor, ya saben **usar un libro y que el leer es de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.** comienzan a repetir las historias además de ya reconocer por lo menos la mitad del alfabeto, y en algunos casos, pueden ser capaces de reconocer su nombre, palabras o letreros escritos en letra imprenta.

3.1.4. Kinder (5 años)



A esta edad, ya **no solo identifican letras, sino que sonidos** y estos mismos los relacionan con las palabras que reconocen, habiendo coincidir las palabras que ven con el sonido. también ya logran responder preguntas como **¿Quién?, ¿Qué?, ¿Dónde?, ¿Cuándo?, ¿Por qué? y ¿Como?**, que se les puede hacer en torno a lo que les leen.

3.1.5. Alumnos de primero año básico (6 - 7 años)



Al iniciar con el colegio, la educación de ellos comienza, ahora **no solo reconocen las letras, sonidos y palabras sueltas,** sino que aprenden las reglas de ortografía a través de la lectura y reconocimiento de un mayor número de palabras. con el paso del tiempo aumentan su velocidad de fluidez a la hora de leer, que también se puede ver reflejada con su comprensión de palabras u oraciones un poco más complejas o que antes no entendían.

(Morin, s. f.)

3.1.6. Alumnos de segundo a cuarto año básico (8 - 10 años)

En estos años de colegio, ya **no aprenden a leer, sino que leen para aprender cosas nuevas.** sus conocimientos en lenguaje aumentan, aprendiendo que son los prefijos, sufijos, géneros literarios, etc. sus letras pasan a ser mucho más informativas, encontrándose con personajes, problemas, soluciones y una trama simple y de fácil entendimiento. Por lo anterior, ya se les es posible identificar el tema principal y los secundarios, comparar información, metáforas y otras estrategias descriptivas.

3.1.7. Alumnos de quinto años básico a cuarto año medio (11 - 18 años)

Su vocabulario se amplía aún más y su lectura es de textos aún más complicados, se **comienza con la identificación de temas y análisis del desarrollo,** al igual que símbolos e imágenes. se le integran a la comprensión de los libros, los elementos de la satura, sarcasmo, ironía y algunas sutilezas.



(Morin, s. f.)



Fig 16 Niños/as en clases
Fotografía de Pexels

3.2. Lectura Digital v/s Impresa

La lectura digital a través de libros electrónicos, es más fácil de adquirir como también de borrar, lo que pone en duda cuando puede durar en el tiempo dicho texto. Esto es lo que no ocurre con la lectura impresa o un libro físico, al ser algo tangible, se puede manipular.

Si hablamos de motivación, la lectura impresa propone una meditación meditada, mientras que la digital, una lectura rápida, que usa estímulos como sonido, imágenes y enlaces que van atrapando al lector en su actividad.

3.2.1. Similitudes

Tabla 3. Similitudes entre libro electrónico y libro impreso

Elementos	Libro electrónico	Libro Impreso
Verosimilitud	En su mayoría todo texto digital puede tener su correspondiente edición en formato impresión.	Siempre, todo texto impreso puede tener su correspondiente presentación en formato electrónico
Uso del lenguaje	Posee contenidos y códigos establecidos por el lenguaje.	Tiene contenidos y grafos organizados lógicamente en el lenguaje escrito.
Hipertextualidad	Posee hipertextos que facilitan el acceso inmediato.	Referencian otras obras mediante citación, referencias y notas al pie de página.

Complementos	Puede contener otro material gráfico explicando que supera el del libro impreso.	El texto se acompaña de tablas, imágenes, fotos, gráficos entre otros.
Presentación	Dependiendo del tipo de publicación cambia el diseño.	El texto según el tipo de publicación se presenta como unidad independiente.

Fuente: Galvis, A. (2022).

La **verosimilitud** alude a que las dos opciones ofrecen la posibilidad de leer el mismo contenido en el **formato que se desee**. Hay una convergencia entre ambos formatos, uno puede pasar de digital a impreso como también de impreso a digital.

En el **uso del lenguaje** no hay una diferencia en formatos, en los dos casos se expresa mediante un código escrito, o sea **el idioma**, el cual cambiará depende del país, pero el contenido de los libros, ya sea físico o electrónico, es el mismo. como también lo es la experiencia.

La **hipertextualidad** se refiere principalmente al uso de **fuentes**, que se suele **ver más en libros científicos**. En los dos formatos, si el libro que se lee tiene fuentes, se usan como puente para llegar a nuevos libros o trabajos. La única diferencia entre ellas es la temporalidad, en unos pueden ser más novedosos que en otros más, aun así, los dos formatos poseen esta cualidad.

Los **complementos** de un libro se refiere a las **imágenes, gráficos, tablas, mapas, esquemas, etc.**, el material audiovisual o multimodal, no pertenecen solo al mundo digital. Los libros en general poseen una serie de complementos que ayudan y apoyan a poder explicar lo que se encuentra escrito.

En cuanto a la **presentación**, ya sea **impreso**, como revistas, diario, cartas, etc, o **digitales** como redes sociales, correo electrónico, etc,; el tipo de texto definirá cómo se presenta en cada formato.

(Galvis, 2022)

3.2.2. Diferencias

En el caso de las diferencias, se realizó la división en 7 ítems: accesibilidad, distribución, uso, características, calidad, salud y costo, además que en algunos de estos se encuentran divididos en otros elementos.

Tabla 4. Diferencias entre libro electrónico y libro impreso

N°	Dimensión	Elementos	Libro electrónico	Libro Impreso
1	Accesibilidad	Velocidad	Inmediata transmisión del contenido mientras se tenga un medio electrónico capaz.	Requiere algo físico, no requiere de cosas como hardware o internet.
		Acceso a información	Transferencia de gran información de manera rápida, fácil y segura. también hay información de otras fuentes.	El contenido del libro se entrega a través del número de hojas, tamaño y peso.
		Presentación	Variadas formas de presentación a medida que su acceso se hace más y más diverso.	Tanto el préstamo y la compra, son los dos medios para acceder al texto.
2	Distribución	Alcance	Se distribuye a través a la web de manera rápida, segura y a menor costo.	Mayor costo por el proceso de edición, que se relaciona con las industrias, recursos humanos y comerciales.

3	Uso	Portabilidad	Dependencia de fuentes de energía, internet o un equipo electrónico.	Manejo simple y fácil por medio del cuerpo y los sentidos.
		Manipulación	Permite hacer anotaciones, manipular contenido y cambiar funciones, aunque no es intuitivo.	Facilita hacer anotaciones y aprovecha la experiencia sensorial.
		Personalización	Al ser digital, no existe una implicación corporal decisiva.	Facilita la experiencia a través de generación de sensaciones. resaltar contenido y contacto sensorial.
		Limitación	Al estar sujeto al dispositivo, suele ser temporal y/o menos duradero.	No hay limitaciones de uso excepto por daño o pérdidas.
4	Características	Multimedia	Amplias posibilidades como videos, animaciones, audios, etc.	Sólo puede ser presentado con letras e imágenes.
		Maquetación	Dinámica y reajutable.	Estática, permanente en el tiempo.
		Espacio	Ocupa mucho menos espacio, además de ser fácil de transportar y de acceder.	Mayor volumen y puede sufrir pérdidas.
		Tipo de lectura	Mediante dispositivos.	Lectura directa.
		Modo de lectura	Regularmente fragmentada.	Regularmente lineal.
		Complejidad	Puede ser más lento por la dificultad de revisar.	Fácil de leer y revisar.
		Funciones	Require de funciones espaciales por uso tecnológico.	No requiere.

5	Calidad	Confiabilidad	La masificación y libre divulgación de la información, dificulta que los contenidos sean confiables.	La edición es controlada y responde a criterios de cuidado antes de la impresión.
		Efecto	Mayor riesgo visual.	Impacto visual menos dañino.
6	Salud	Impacto ecológico	Más amigable con el ambiente.	Impacto nocivo sobre el ambiente por la producción de papel en masa.
7	Costo	Producción	Es más económico a pesar de la compra de programas.	Los costos son superiores para su comercialización.

Fuente: Galvis, A. (2022).

En cuanto a la **accesibilidad**, ya sea en **velocidad, cantidad de información disponibles y presentación**, el libro en un formato digital tiene superioridad, ya que la obtención del texto, el uso de hipervínculos enlazados al texto y las diversas formas de presentación, como portadas, es mayor, a las de un libro impreso.

Si se habla de la **distribución**, un texto digital posee una **mayor rapidez** a la hora de abordar su conocimiento y entrega al mundo. Si bien se esperan **traducciones** como en el libro impreso, no pasa por el proceso de encuadernado o edición por la que pasa un libro físico, por lo que es mucho más probable que se encuentre en mercado antes.

(Galvis, 2022)

En caso de el uso, este se podría ver en **4 sub ítems, como la portabilidad, manipulación, personalización y limitación.** si se juntan los primeros 3 ítems, es el libro impreso el que tiene la delantera, esto al uso sencillo y natural en relación al cuerpo humano, al igual se la opción de destacar y/o la toma de notas en las páginas, lo que a lo lago potencia las sensaciones que puede producir la lectura. Por todo lo anterior, también se comprueba que el tipo de texto con mayor limitación es el digital, ya que, prácticamente, el impreso no la posee.

Como cuarta división tenemos las **características, las que se subdividen en elementos que pueden constituir un libro, como lo son: la multimedia, maquetación, espacio, tipo de lectura, modo de lectura, complejidad y funciones.** es este caso, cada uno de los tipos de lectura tiene aspectos en donde resalta, en caso de el formato digital se tiene el uso de multimedios, como videos y audios, ocupa mucho menos espacio y la maquetación, composición de texto e imágenes, mientras que en el formato impreso, la lectura el lineal, fácil entendimiento, no se requiere mediación y no requiere el realizar acciones o funciones determinadas para que se pueda leer.

(Galvis, 2022)

Fig 17 Muñeco leyendo
Fotografía de Pexels



En referencia al ítem de **calidad**, el formato que resalta es el impreso esto sujeto a todos por procesos y metodologías que debe pasar en la editoriales antes de salir en venta. en caso de el formato digital, no siempre pasa por filtros tan rigurosos por lo que la probabilidad de que hayan errores y se manipule la información es mayor.

En sexto ítem se encuentra la **salud**. Si nos referimos a la persona, el formato digital aumenta los riesgos de problemas a la vista, como la fatiga ocular, dolores de cabeza, entre otros. Esto no significa que en formato impreso no existen, si no que en este formato es menor al otro. En cambio, si nos referimos a la salud del planeta o al medio ambiente, si bien el formato digital necesita energía eléctrica, esta sigue siendo mucho más amigable y menos dañina que la producción de la materia prima de los libros impresos.

Finalmente tenemos el ítem de **costos**, en donde desde un principio se observa el bajo costo que tiene un libro en digital a comparación de su versión impresa. Sumándole, como ya se mencionó en un principio, la accesibilidad al texto, en cuanto a inmediatez.

(Galvis, 2022)

— Dans quatre jours seulement. Je suis encore flic pendant quatre jours. Lundi, quand je l'ai vue, Stephanie disait avoir un rendez-vous qui allait lui apporter les éléments manquant à son dossier...

— Laisse l'affaire à l'un de tes collègues, me suggéra-t-il.

— Hors de question ! Derek, cette fille m'a assuré qu'en 1994...

Il ne me laissa pas terminer ma phrase :

— On a bouclé l'enquête, Jesse ! C'est du passé ! Qu'est-ce qui te prend tout d'un coup ? Pourquoi veux-tu à tout prix te replonger là-dedans ? Tu as vraiment envie de revivre tout ça ?

Je regrettai son manque de soutien.

— Alors, tu ne veux pas venir à Orphea avec moi ?

— Non, Jesse. Désolé. Je crois que tu délirais complètement.

C'est donc seul que je me rendis à Orphea, vingt ans après y avoir mis les pieds pour la dernière fois. Depuis le

Fig 18 E-Book y pila de libros
Fotografía de Pexels

Fig 19 Novela sobre la cama
Fotografía de Pexels



3.3. Espacios de lectura

En un estudio hecho por Daniela Souto Godoy, licenciada en educación de la universidad del bio-bio en 2022, logró identificar dos grandes “familias” en las que se podrían dividir los espacios en los que en la actualidad se lee, siendo estos separados depende de si es un formato impreso o digital.

3.3.1. Lectura de formato impreso

3.3.1.1. Dentro del hogar

Lugares como la cama o sillones son los más comunes en la actualidad. **El leer como una actividad de ocio** mientras se está cómodo es una de las prioridades que principalmente tiene la juventud, a lo que además se le debe sumar la opción de leer en habitaciones, en donde la privacidad los invita con mayor motivo para la lectura. Si nos referimos a espacios comunes del hogar, como lo puede ser el living de una casa, si se lee ahí es porque anteriormente y cuando se es niño, se vio una familiar, ya sea padre, madre, tíos o abuelos, algunas haciendo lo mismo, promoviendo la actividad.

3.3.1.2. Fuera del hogar

En cuanto a leer fuera del espacio de casa, se encuentran tanto los **transportes públicos, como buses, trenes, taxis , etc**, como también establecimientos o lugares de compra de libros, como lo son **bibliotecas, librerías o hasta ferias de libros usados**.

Actualmente las bibliotecas municipales o públicas no son atractivas para los jóvenes lectores esto a causa de restricciones o incomodidades que les genera dicho establecimiento, por lo que en esos casos siempre prefieren la compra de libros, ya sean nuevos o usados.

(Godoy, 2022)

Fig 20 Niños leyendo bajo la cama
Fotografía de Pexels



Fig 21 Jóvenes leyendo en un parque
Fotografía de Pexels

3.3.2. Lectura formato digital

Con la lectura en formato digital, se tienen 4 opciones que son las más usadas y que avanzan a causa del desarrollo de la tecnología.

La primera viene de la mano de la página **YouTube**, en donde desde los inicios de esta misma, y la constante creación de contenido, se encuentran canales que se especializan en la lectura a través de **audiolibros**, ya sea acompañados con música o ilustraciones que ayudan al entendimiento.

La segunda opción es la aplicación **Wattpad**, en donde los usuarios, sin discriminación de edad, tiene la opción de escribir sus propios **cuentos y novelas**. donde también hay una interacción con los lectores, ya que se encuentra la opción de dejar comentarios y hacer seguimiento de estas historias si se encuentran en emisión. Últimamente muchos de los libros que en la **actualidad salen al mercado y venta en físico**, provienen de esta aplicación, en donde los autores son apoyados por un equipo editorial antes de su publicación oficial.

(Godoy, 2022)

Como tercera opción está la lectura de archivos en **PDF**, un tipo de lectura que se viene dando desde los inicios de los computadores o el internet prácticamente. ahora la diferencia con hace unos años, es que el llegar a dichos documentos es mucho más rápido, con un solo mensaje de **WhatsApp o una búsqueda en google** se puede obtener un libro, siempre y cuando estos estén disponibles, de lo contrario se deberá obtener acceso a ellos a través de la **compra de este documento online**.

La última opción está muy ligada a la tercero, ya que tiene que ver con la obtención de un libro a través del **internet**, lo que se considera como una lectura digital, pero que aun así, los jóvenes de hoy en día se las ingenian para imprimirlos y tenerlos en físicos, esto a causa de los sentimiento que trae el tener dicho texto en físico. Esta última opción tiene mucha relación con el formato impreso por obvias razones, lo que también podría significar como el punto de unión de los dos formatos de lectura.

3.4. Presencia de los padres en la lectura

La subdirectora de la editorial de Caligrafix, Paulina Schwarze dice:

“LOS NIÑOS Y NIÑAS EFECTIVAMENTE APRENDEN EL HÁBITO DE LA LECTURA VIENDO A SUS PAPÁS DISFRUTANDO DE UN LIBRO, ES DECIR, DESDE EL EJEMPLO. Y PARA ESTO, NUNCA ES NI DEMASIADO TEMPRANO NI DEMASIADO TARDE PARA HACERLO, YA QUE ESTA COSTUMBRE PUEDE INCORPORARSE A CUALQUIER EDAD DE MANERA EFECTIVA”.



3.5. Cambio en la lectura chilena

Chile y los chilenos en general se identifican como un país lector, aunque la realidad es muy distinta, en donde se ha declarado que, a nivel nacional, solo un 40% dice que lee por lo menos una vez a la semana.

Y si se es más específico, un 22% dice leer todos los días, versus un 4% que dice no leer nunca.

Tony Ninguno, escritor reconocido a nivel nacional e internacional dice que la razón de estas cifras tan bajas, vienen desde que uno es pequeño, que en sus propias palabras es: **“tiene que ver con el fomento. A los niños los hacen aprender a leer muy chicos y los obligan a leer a los 7 años, con libros en casa. Y pienso, como soy cuentacuentos lo veo desde ese lugar, de que los niños primero tendrían que enamorarse de escuchar historias, amar las historias porque lo pasan bien, antes de aprender a leer”**. Con estas palabras da a entender que una vez los niños se enamoren de los cuentos que escuchan, por ellos mismos nacerá la idea de leer más y más, enriqueciendo su aprendizaje.

Y, aun así, con todos estos números que se pueden tomar como negativos, nuestra situación a nivel país hace algunos años era mucho peor, hoy en día el número de lectores está creciendo y la comprensión ha aumentado, pero no al punto de hacerse notar o que sea perdurable en el tiempo.

Anteriormente ya se habló de que el leer y que los niños lean tiene un factor familiar, no solo educativo en los establecimientos. Muchas veces el incentivo a la lectura se encuentra en casa y viene del hábito de los padres, del número de libros que había en casa, pero esto bien supone un carácter económico.

Lo ideal de los niños, es que el leer sea entretenido, cosa que quizás ocurre en los primeros años, pero que una vez ingresan al colegio, los libros y el leer se vuelve una obligación, dejando de tener el valor de compañía o estímulo creativo, como algo que los entretiene.

La lectura y la literatura en general en Chile, no es muy atractiva, no llama a los niños a leer, y al no atraer ellos no pueden relacionar ni generar un vínculo con sus propias vivencias, ya sea niñez adolescencia o adultez.

(Rivas, 2019)

3.6. Acciones del estado

Las medidas que ha tomado el **gobierno es el potenciar las bibliotecas**, volviendo no sólo un espacio en donde se pueden encontrar libros a préstamo, si no que las han vuelto un espacio más entretenido en donde se pueden quedar leyendo un tiempo, y si el libro les gusta, siempre está la opción de pedirlo a préstamo.

Otro medio son los **bibliómetros** que por ahora se encuentran en Santiago, donde las personas pueden pedir libros y devolverlos en cualquier línea o recintos pertenecientes a las redes de trenes. El solo que una persona haga uso de esto, contagia al resto, ya que a fin de cuentas el ser humano se guía en base al ejemplo y las masas.

Con todo esto, el concepto de biblioteca ha ido cambiando, dejando la imagen de lugar oscuro, aburrido y frío, si no adquieren “vida”.

El estado todos los años está haciendo más compra de libros, lo que ha provocado la disminución en el problema al acceso de ellos.

En cuanto al acceso a libros, en caso de que se quieran comprar, también son un problema, ya que más de la mitad de librerías de Chile, solo se encuentran en Santiago y se concentran en comunas como Las Condes, Providencia y Santiago Centro. Dejando al resto de las regiones con acceso solo a través de locales establecidos, que normalmente no tiene la misma cantidad de ejemplares o variedad de libros, recurriendo a las compras online, agregando no solo los gastos de libro, sino que también los envíos, que en algunos casos puede salir más que el mismo ejemplar que se intenta comprar.





(Rivas, 2019)



3.7. Ministerio de educación

Todos los años el ministerio de educación de Chile apoya a las comunidades educativas a que estas logren desarrollar las competencias y hábitos lectores, esto través de una lista de lecturas sugeridas en las cuatro asignaturas principales, **Lenguaje y comunicación, matemáticas, ciencias e historia y geografía.**

El Currículum de lenguaje y comunicación se divide en **4 rangos**, estos son:

-  Lecturas sugeridas lenguaje y comunicación 1° a 4° básico
-  Lecturas sugeridas lenguaje y comunicación 5° a 8° básico
-  Lecturas sugeridas lenguaje y comunicación 1° y 2° medio
-  Lecturas sugeridas lenguaje y comunicación 3° y 4° medio

En cada uno de ellos se encuentran **cuentos, novelas poemas**, obras acordes a la edad de los estudiantes para que estos sean entendido y vayan según su madurez, también indicando a qué época del año se deben entregar y evaluar.

(Ministerio de educación, 2017)

3.8. Plan lector utilizados en colegios

En relación al punto anterior, de investigar los planes lectores de diversos colegios, como los municipales, particulares subvencionados, particulares pagados y las corporaciones de administración delegada, en donde se recolectó el listados de libros que estos tratar al año, y se comparó con el listado que sugiere el gobierno.

A través de esta comparación, se identificó que tanto los colegios siguen esta sugerencia, de cada uno de los años de estudio en cuestión, osea desde **3° y 4° básico**.



3.8.1. Comparación de libros sugeridos en 3° básico

Se observa que en 3° año básico, la recopilación de planes lectores según establecimientos educacionales, sólo **4 textos** están dentro de lo que recomienda el ministerio de educación como plan de lectura para dicho año escolar.

Tabla 5. Libros de 3°básico

Libro	Autor
El secuestro de la biblioteca	Margaret Mahy
Soloman	Ramon Garcia
Papelucho	Marcela paz
Papelucho y el marciano	Marcela paz

(Ministerio de educación, 2017)

Elaboración propia

3.8.2. Comparación de libros sugeridos en 4° básico

Se observa que en 4° año básico, la recopilación de planes lectores según establecimientos educacionales, sólo **6 textos** están dentro de lo que recomienda el ministerio de educación como plan de lectura para dicho año escolar.

Tabla 6. Libros de 4°básico

Libro	Autor
Un ladrón entre nosotros	Claudia Piñeiro
¿Seguiremos siendo amigos?	Paula Danzinger
La cama magica del bartolo	Mauricio Paredes
El secuestro de la biblioteca	Margaret Mahy
El misterio del hombre que desapareció	Maria Isabel Molina
La cabaña en el árbol	Gillian cross

Elaboración propia

(Ministerio de educación, 2017)



Fig 23 Niño leyendo
Fotografía de Pexels

3.9. Gamificación y ABJ

La **gamificación**, o también llamada **ludificación**, se considera una metodología de aprendizaje que **mueve todo lo que en un juego y su potencial a un área educativa**, que tiene como finalidad el apoyar y mejorar los resultados que se logran en una sala de clases o jornada educativa. Esta técnica entrega como resultado una mayor entrega e implicación del estudiantes, lo que en consecuencia ayuda a alcanzar los objetivos que se tiene a la hora de aprender.

El **ABJ o Aprendizaje Basado en Juegos**, que está diseñada para llevar un **equilibrio entre el aprender y el juego**, y que ayuda en cuanto a los problemas de atención o motivación en el aula de clases.

3.9.1. Diferencias entre Gamificación y ABJ

Si bien las dos son metodologías de aprendizajes que se basan en los juegos, la gamificación es una técnica que traslada la dinámica de juegos al aula de clases, mientras que el ABJ, consiste más en la implementación de los juegos como una herramienta didáctica que apoya la asimilación, el cómo aprenden y la evaluación del conocimiento.

(Euroinnova Formación, 2021)

Fig 24 Control de consola
Fotografía de Pexels



3.10. Beneficios de la gamificación y el ABJ

Como se mencionó anteriormente, el objetivo principal de estos dos métodos es la creación de un ambiente y fuente de aprendizaje que motive y ayude a la dinámica para los alumnos, consiguiendo un mayor compromiso y tiempo de actividad. Como estas son dos metodologías distintas, cada una de ellas tienen distintos beneficios, estos pueden ser:

3.10.1. Beneficios de la gamificación

- 🎮 Mejor rendimiento académico.
- 🎮 Mayor concentración y atención a la clase.
- 🎮 Mayor adquisición del conocimiento.
- 🎮 Mayor aprendizaje y motivación.
- 🎮 Aumenta y mejora las cualidades cognitivas, como la lógica y la creación de estrategias.



3.10.2 Beneficios de los ABJ

- 🎮 Fomenta el buen uso de los juegos, videojuegos y nuevas tecnologías.
- 🎮 Ayuda a las relaciones sociales.
- 🎮 Potencia la creatividad e imaginación de los alumnos.
- 🎮 Potencia el desarrollo del razonamiento y la autonomía personal.

(Euroinnova Formación, 2021)

3.11. Elementos fundamentales para la gamificación y ABJ

Hay algunos elementos que se deben tener en consideración para el diseño de juegos en el aprendizaje.

3.11.1. Narrativa poderosa

Se debe encontrar una **temática que sea atractiva** para los estudiantes que esté acorde a sus gustos e intereses, bien podría coincidir también con lo que el docente necesita o quiere, aunque esto puede pasar a un segundo plano. El medio que se utiliza también **debe estar acorde a la temática, ya sea con video, mensajes, escritos, música, tecnología, etc.** por lo que a fin de cuentas la narrativa debe ser creativa, imaginativa e interesante.



3.11.2. Objetivos desafiantes

Los **objetivos específicos y concretos** deben ser varios y con respecto de las didácticas que se desarrollan así se pueden fomentar las habilidades de aprendizaje y de dominio de nuevos temas, siempre basando en los currículum oficiales propuestos por los gobiernos o entidades a cargo. de misma manera, **se deben pensar en distintos niveles de desarrollo, tanto físico, como cognitivo, afectivo y social.**



(González, C. ,2019)

3.11.3. Clima de clases de maestría

Se tiene que planear que todos los estudiantes realicen sus actividades, **acompañado también con el apoyo y ayuda de sus compañeros**, ya sea de forma individual o en grupos de trabajo, así también se puede hacer el uso de premios, como puntos, trofeos, escudos etc. Aquí es cuando el ambiente de juego se lleva a cabo a través de competencias y/o batallas.



3.11.4. Tareas abiertas y flexibles

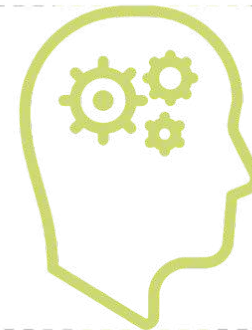
Todas las actividades, ejercicios, tareas y juegos que se realicen deben tener **más de una solución**, además de poseer la capacidad de adaptar su desarrollo para variados grupos de alumnos. Junto con lo anterior se debe enseñar que los errores que se pueden cometer también son parte de la educación y el desarrollo del aprendizaje.



3.11.5. Autorregulación del aprendizaje

El proceso de aprendizaje debe estar a cargo de cada uno de los **alumnos tomando ellos las decisiones finales**, como el nivel que quieren alcanzar, habilidades a trabajar, el tiempo que se le dedica, con quién trabajar, los recursos que usa, al igual que materiales

Por parte del **docente, el promover la toma de decisiones de parte de los alumnos**, además de actuar como guía, mediador, promotor, pero siempre con el estudiante como líder y sobre todo empoderado para la autonomía.



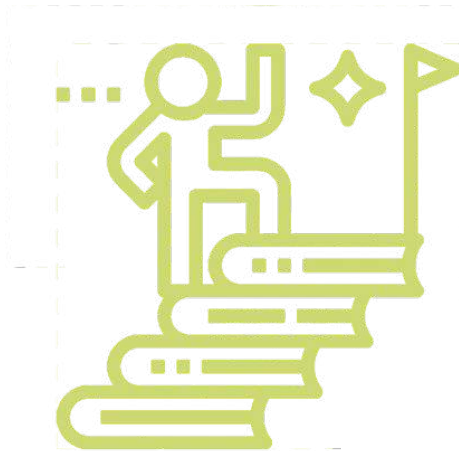
(González, C. ,2019)



3.11.6. Feedback Inmediato

En este caso, antes de tener una **retroalimentación de la actividad inmediata**, se debe tener los objetivos que se han planeados de forma clara desde el primer momento que se presenta la actividad, tarea o ejercicio a realizar, habilidades que se van a desarrollar, junto al nivel de dificultad y el que deben alcanzar al finalizar.

Todo lo anterior, debe estar sujeto siempre a puntajes, que es donde se verá reflejadas las metodologías de gamificación y ABJ. El documento o guía que usa el docente es un portafolio, en donde esté escrito todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y también donde se realiza el registro de progreso de cada alumno. Este registro es el que luego se les comunica a los estudiantes como feedback inmediato.



3.11.7. Éxito visible y progresivo

Todas las **actividades que se planeen** deben estar hechas pensando que la comprensión debe ser de lo **más simple a lo más complejo** y de esta manera lograr una motivación que los anime a progresar en sus tareas y avanzar en un sistema de nivel basado en juegos.

(González, C. ,2019)

3.11.8. Insignias/escudos por logros

Los puntos con **recompensa** es un método usado en los juegos en todos los formatos en el que se conoce tradicionalmente, este método se debe llevar a las salas de clases. Estos logros están sujetos a avances, comportamiento correcto, ayuda compañeros que en conjunto se vuelven como normas o reglas dentro de un sistema.



3.11.9. Avatares

La extrapolación de **la personalidad y la representación del estudiante**, lo que ayuda a la relación con el mundo de los juegos y la narrativa, lo que también funciona como un motivante para las actividades.



3.11.10. Conexión social

El trabajo de los estudiantes debe ser el de grupos heterogéneos durante para las actividades esto con el fin de **promover la cohesión y la ayuda mutua cooperativa**. En el caso de que las actividades fueran individuales, los conceptos de ayuda entre pares sigue presente, ya que el progreso hace que los estudiantes socialicen entre sí.



(González, C. ,2019)



3.11.11. Evaluación formativa

El uso de criterios y/o instrumentos como lo son rúbricas, observaciones, listas de control, etc, deben estar definidos y claros desde el inicio de la actividad que a la vez sirva como guía del proceso completo de enseñanza/aprendizaje, junto a lo anterior integrando la herramienta de autoevaluación, si es **una actividad individual y una coevaluación**, para los trabajos en grupos.



3.11.12. Portafolio o cuaderno del alumno

Esto constituye más a un **elemento que funciona como vértebra del proceso de enseñanza y aprendizaje**, en donde la información que tanto los estudiantes recauden o los docentes les entreguen esté descrita y reunida, teniendo así un registro de la actividad y promoviendo la planificación y orden de parte de los alumnos.





(González, C. ,2019)

3.12. Tipos de Jugadores

Los juegos tienen por fin divertir a personas, sobre todo en su tiempo libre, donde las emociones y actividades que se desarrollan son ganar, resolver, trabajar en equipo, recolectar, imaginar, juego de roles, personalización, etc.

Para esto se tienen los tipos de perfiles de jugadores, en donde se encuentran **2 tipos, los más conocidos, Marczewski y Bartle.**

3.12.1. Tipos de jugadores según Bartle

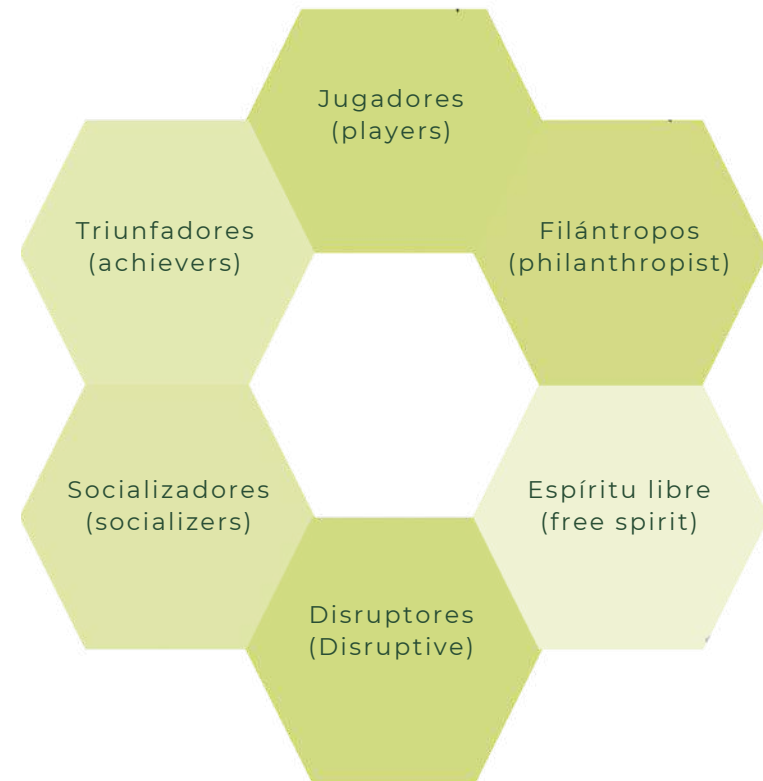
-  **Triunfadores:** Su objetivo es resolver los retos con éxito y conseguir todas las recompensas que estén relacionadas con la actividad.
-  **Exploradores:** Los motiva el descubrir y aprender todas las cosas nuevas y/o desconocidas que trae consigo la actividad.
-  **Socializadores:** Los atrae el factor social que tienen la actividad, por encima de la misma. Las relaciones sociales en lo principal.
-  **Asesinos:** Son quienes solo piensan en la competencia con otros jugadores y ganar.

(González, C. ,2019)



3.12.2.. Tipos de jugadores según Marczewski

-  **Jugadores (players):** Motivados por reconocimiento y recompensas.
-  **Triunfadores (achievers):** Motivados por los restos, dominio del tema, lograr el nivel máximo de maestría de lo que hace y en constante mejora.
-  **Socializadores (socializers):** Lo motiva el contacto con los demás, el deseo de establecer relaciones sociales o la interacción con otras personas.
-  **Filántropos (philanthropist):** Se necesita un propósito y un significado para saber por que hace lo que hace, es altruista, tiene la necesidad de complacer a los demás, por lo que su motivación principal es ayudar a otros.
-  **Espíritu libre (free spirit):** Los motiva la autonomía, el poder crear y el realizar la exploración libre.
-  **Disruptores (Disruptive):** Motivados por el cambio, el perturbar el sistema, sea de forma positiva o negativa, a la vez que solo o acompañado.



**Fig 25 Tipo de jugadores según Marczewski
Fotografía de Pexels**

(González, C. ,2019)

3.13. Teoría RAMP

La teoría RAMP es aquella que se sustenta de la teoría de autodeterminación, que nos habla sobre la personalidad y motivación humana basado en supuestos, en donde se presentan 4 de ellos.

R

Relación

Pertenecer a un grupo, querer colaborar y cooperar con sus pares, pero a la vez desea destacar, ser especial y diferente a los demás.

A

Autonomía

Poder realizar tareas, sin ayuda de otros. Valerse por uno mismo.

M

Maestría

Sentirse útil y hábil, para ir mejorando sus competencia de forma constante. poder crecer y hacerle frente a nuevos retos.

P

Propósito

Tiene un propósito, desea aprender y evolucionar su propia persona, tiene motivación para lograr sus deseos y metas.

(Bengochea, G. ,2021).

3.14. Conclusión

Desde la más pequeña infancia el ser humano está expuesto a lo que significa el lenguaje, pasando por varias etapas en su vida, en donde la principal fuente de conocimiento y desarrollo de esta capacidad, es el colegio.

Este establecimiento es responsable de enseñar y motivar el aprendizaje de todos los contenidos durante 12 años de nuestras vidas, siendo uno de estos el acto de leer, ya sea de forma digital o impreso.

Este mismo proceso de enseñanza ha tenido cambios con el paso de los años, y siempre apoyado del gobierno, en este caso el ministerio de educación, quienes sugieren algunos contenidos.

Ahora lo nuevo de esto son las metodológicas que se crean y desarrollan junto con la tecnología, incorporando los juegos como una herramienta de motivación, en este caso para la lectura, aunque perfectamente podría expandirse a más áreas, según las características de estas mismas.

Fig 26 Niñas leyendo
Fotografía de Pexels

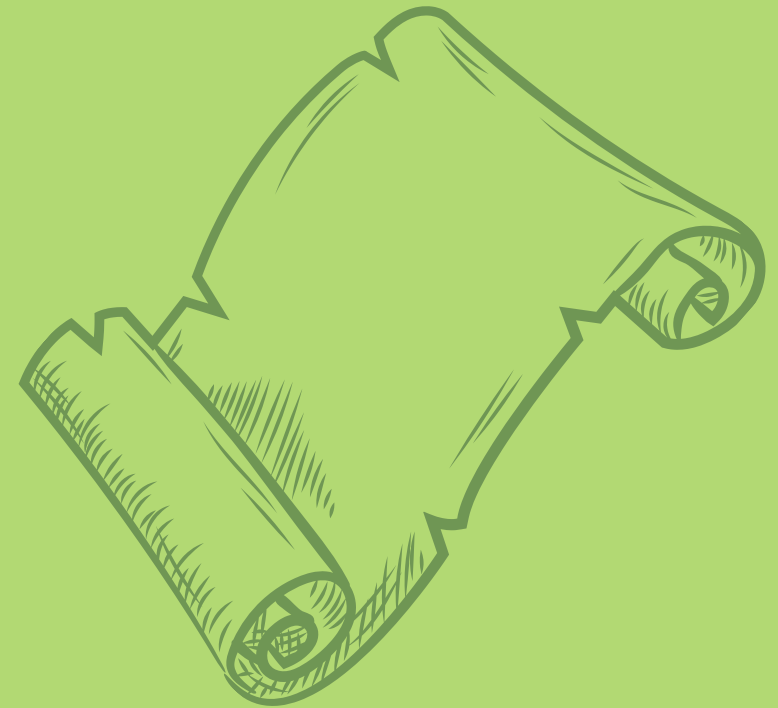


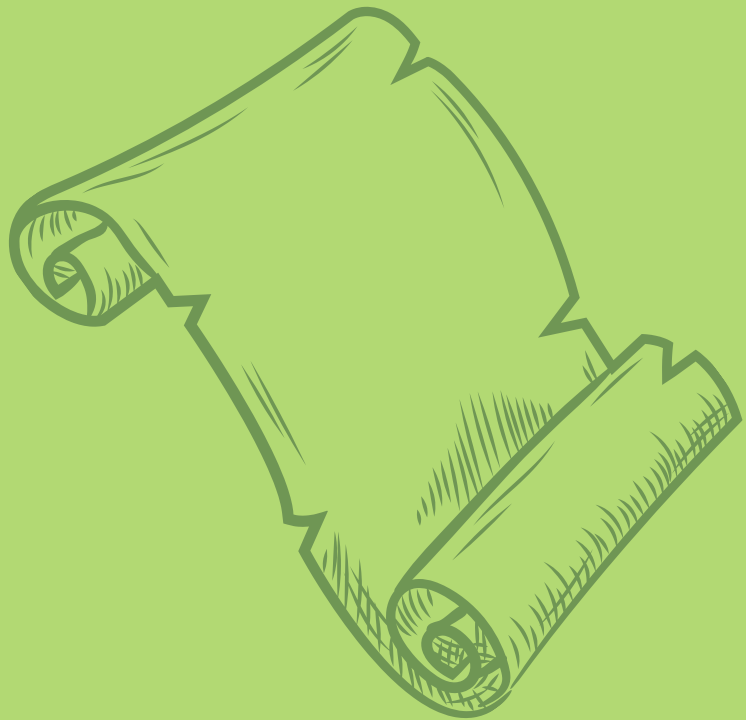
Fig 27 Entrevista
Fotografía de Pexels



Capitulo. 04

Marco
Metodológico





4.1. Herramientas de recolección de datos

Para que la realización del proyecto tenga una fundamentación, se procedió al análisis de información recolectada con herramientas como lo son **entrevistas, encuestas y observación o también llamado “mosca en la pared”** del usuario en su ambiente, en este caso, las salas de clases.

4.1.1. Entrevistas

Las entrevistas en primer lugar se utilizaron para poder respaldar y confirmar información reunida a través de la investigación previa, como también para la confirmación del usuario elegido en torno al tema a trabajar.

Para esto se realizaron entrevistas a profesores de **educación básica, quienes enseñan desde 3° a 7° básico**, para de esta manera tener una vista general de la asignatura y los estudiantes, aunque el usuario anterior sigue siendo **enfocado en los cursos de 3° y 4° básico**.

Dichas entrevistas tenían en consideración preguntas como:

Profesor de lenguaje

A nivel general sobre la asignatura:

- ¿Que se genera el acto de leer en las personas?
- ¿Cuántos libros cree usted que debería leer una persona como mínimo al año?
- ¿Cuál es el nivel de comprensión lectora que tienen las personas en el país?
- ¿Qué generación tiene más integrado el acto de leer y por qué?



A nivel de curso:

- ▣ ¿Cómo reaccionan los alumnos de 3°, 4°, 5°, 6° y 7° básico a la asignatura de lenguaje ?
- ▣ ¿Cuáles son los contenidos básicos o lineamientos generales de la asignatura en los cursos de 3°, 4°, 5°, 6° y 7° básico?
- ▣ ¿En los niveles de 3°, 4°, 5°, 6° y 7° básico qué tipo de literatura es asignada?
- ▣ ¿Cuál es el nivel de comprensión que a su opinión tienen los alumnos de 3°, 4°, 5°, 6° y 7° básico?
- ▣ ¿Cómo reaccionan los estudiantes frente a la lectura propuesta en el año?
- ▣ ¿Cuál es el plan lector de los cursos de 3°, 4°, 5°, 6° y 7° básico?
- ▣ ¿Hay alguna característica o comportamiento que se reiteran en los alumnos de 3°, 4°, 5°, 6° y 7° básico en relación a los libros?
- ▣ ¿Cómo es el rendimiento académico de los estudiantes en los controles de lectura?
- ▣ ¿Tiene algún libro preferido que usted cree que es indispensable en los niveles de 3°, 4°, 5°, 6° y 7° básico?
- ▣ ¿Existe algún libro que se puede leer indistintamente en cualquiera de los niveles?
- ▣ ¿Qué opina usted de integrar algún texto literario a un juego?

4.1.2. Encuestas

Las encuestas fueron utilizadas principalmente con el posible usuario en cuestión, en ese caso, **niños de entre 8 y 9 años, que corresponde a la edad de 3° a 7°**

La elección de realizar la encuesta y no entrevistas con ellos, se debió a la profundidad de las respuesta que se pueden obtener y al cómo ellos reaccionan a este proceso, por lo que también se consideró en realizar esta instancia de preguntas durante la clases y con todos los alumnos juntos, de esta manera se creaba una confianza colectiva a estar entre sus amigos y compañeros de curso.

Dichas encuestas tenían en consideración preguntas como:

Alumnos

Ámbito de lectura

- ¿Les gusta leer?
- ¿Qué te provoca la lectura?
- ¿Qué piensas de la asignatura de lenguaje y comunicación?
- ¿Qué te gusta leer?
- ¿Qué no te gusta leer?
- ¿Recuerdan algún libro que les pidieron leer cuando eran más pequeños?, ¿Cuál?
- ¿Leen los libros que les pide el colegio?
- ¿Han leído algún libro por que han querido hacerlo?
- ¿Normalmente termina los libros que empieza a leer?
- ¿Qué les gustaría leer en el colegio?



Ámbito de juegos

- 🎮 ¿Les gustan los videojuegos?
- 🎮 ¿Cuales juegan?
- 🎮 ¿Por qué les gustan o no les gustan los juegos?
- 🎮 ¿Solo juegan videojuegos?
- 🎮 ¿Qué otras cosas juegas?

4.1.3. Observación o “mosca en la pared”

El proceso de observación se realizó a través del permiso al ingreso a las salas de clases en la asignatura de lenguaje y comunicación, en donde de forma silenciosa, se analizó el comportamiento de los alumnos con relación al profesor y los contenidos de la clase.



4.2. Análisis de las entrevistas

En un principio se tenía pensado el solo entrevistar a profesores de 5° a 7° básico, teniendo en consideración en primera instancia, este rango educativo como usuario inicial, pero se dio la oportunidad de poder hablar con un profesor de 3 y 4° básico. El conocer el escenario para niños de entre 8 a 14 años, hizo que el análisis y el usuario a trabajar tuviera factores a considerar que antes no se habían tomado en cuenta, en donde no solo cabe la edad como factor de identificación en donde la lectura pierde interés, si no que también considerando esta misma, como una edad de mayor influencia significativa.

Como primera observación, se puede **extraer que el problema en el usuario no es la comprensión**, ellos si comprenden lo que leen o en gran parte lo hacen, en cambio lo que juega en contra a la hora de leer, es la motivación del texto, preguntas como **“Profesor, ¿cuántas páginas tiene?”** se repiten siempre a la hora de presentar un nuevo libro más allá del tema en cuestión.

Si el tema no los atrapa o ellos no logran identificar un **elemento que se les sea cercano** como algún personaje, sobre todo a en el momento en el que **viven o los gustos de cada uno, como lo puede ser el deporte, la motivación de ellos disminuye poco a poco**, ocasionando situaciones en donde aquellos textos que el colegio pide leer, puede que solo lean un poco o simplemente no lo hagan, lo que también podría llegar a provocar ansiedad.

Fig 28 Profesora y alumnos
Fotografía de Pexels



Un segundo análisis puede ser los objetivos que cumple la lectura. En su conjunto, el leer promueve la imaginación, el pensamiento crítico, el desarrollo e identidad de quien lee, situación que esta reflejada en la conducta de 5° a 7° básico en donde ellos están descubriendo quienes son y pasando por la, o a inicios, de la pubertad, mientras que en 3 a 4 básico, **los efectos de la lectura de ven reflejadas en la curiosidad** que les puede ocasionar, intentado siempre buscar el por que de algunas cosas, siempre y cuando el punto anterior **sobre la motivación se cumpla.**

En el caso de los alumnos de 5° a 7° básico, como de 3° a 4° básico, **el objetivo principal es que reflexiones sobre lo que leen,** ya sea a una baja u alta medida, dependiendo de el curso en el que estén, en donde el **lenguaje usado puede ser un punto a favor en contra,** se ejemplifico que los libros como "Papelucho" son libros que podrían ser divertidos para ellos, pero al ser un poco más antiguos o con un lenguaje, quizás anticuado para la época, a los alumnos les cueste el reflejarse, situación que no pasa con otro texto que de igual forma se considera antiguo, como " asesinato en el Canadian express" o algún libro de detectives, pero esto es debido mas a la temática y el genero del libro, se le es un poco mas atractiva e intentas involucrase mas. .

Fig 29 Clases con un globo terráqueo
Fotografía de Pexels





Como tercer análisis se tiene el cambio que algunos profesores y por ende colegios han hecho, tanto en los tipos de evaluación como en los libros que consideran años a años. Si bien lo tradicional a la hora de evaluar un contenido en los colegios es a través de pruebas escritas, algunos colegios han cambiado un poco la idea principal, dejando quizás 1 o 2 pruebas al semestre que son escritas, mientras que el resto de libros al semestre, son evaluados por medio de actividades que promuevan otras habilidades, como la ideación de maquetas, ilustraciones, obras de teatro, entre otros.

Así también se ve en la selección de libros, en donde se cuestiona un poco más el **plan lector** que entrega el ministerio de educación, cosa que también se justifica un punto anterior en donde se demostraba que muy pocos libros del plan lector son utilizados en los colegios, esto debido a que los profesores basan su experiencia en años anteriores con la reacción de los alumnos a algunos libros, decidiendo así que libros sacar del plan y cuales incluir.

Como resumen, los profesores mencionaron que los **géneros o contenido que leen**, mientras más cercano a ellos, refiriéndose al contexto en el que ocurre, los personajes se presentan o situaciones que se expresan, más atención les ponen, como la lectura de textos fantásticos, deportes, sagas de libros o hasta textos de terror, aunque teniendo cuidado con estos últimos por que su contenido podría ser causante de pesadillas.

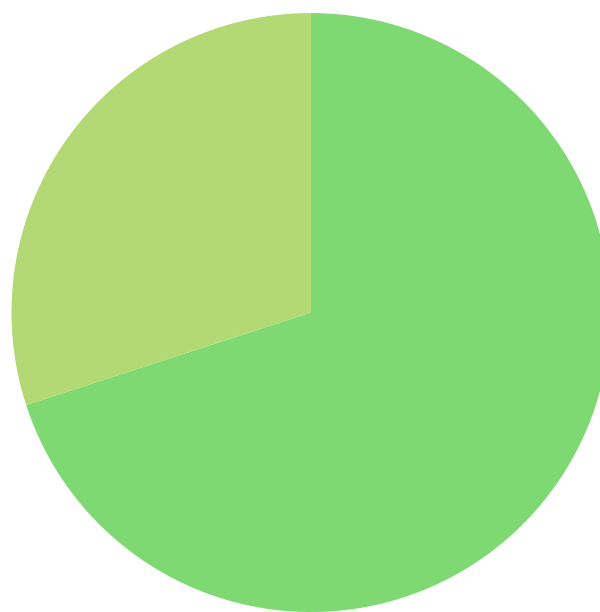
4.3. Análisis de las encuestas

Las encuesta realizadas, de **2 cursos por nivel de estudiantes**, confirma algunos análisis expuestos por los profesores, en donde se puede destacar primero la reacción de los niños a la hora de preguntar tanto por la asignatura, como si les gusta o no leer.

Estimando que un curso tiene de **30 a 35 alumnos por aula**.

Gráfico 2 Niños que les gusta o no les gusta leer

Un **30%** del curso reacciona de buena manera tanto a la asignatura.

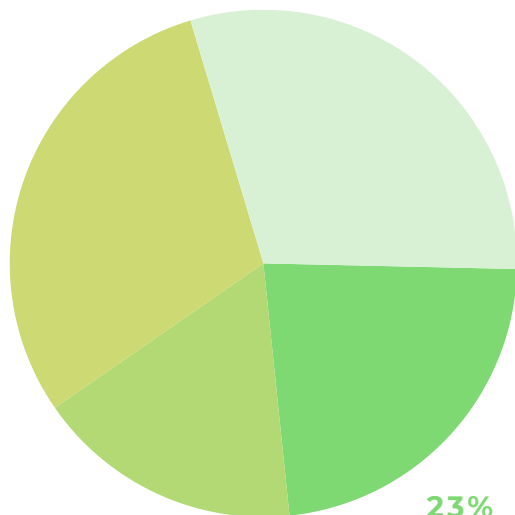


70%, reacciona tanto con un sentimiento de disgusto, aburrimiento o estrés a la asignatura y la lectura.

Elaboración propia

Del 70% que no le gusta

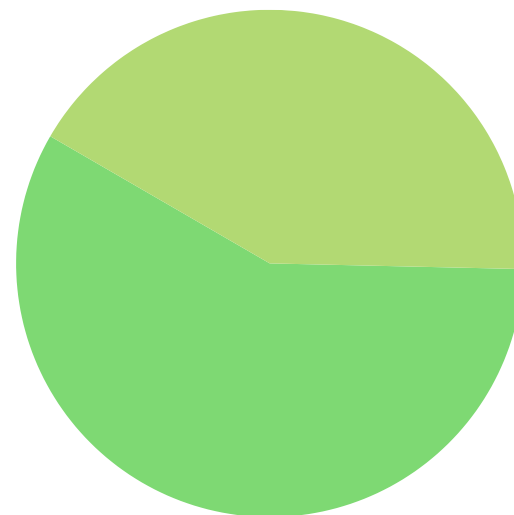
30% por que les aburre



17% los estresa tener que leer por que sienten que lo hacen muy lento no cumplan con el curso.

23% se fija primero si el libro es muy largo

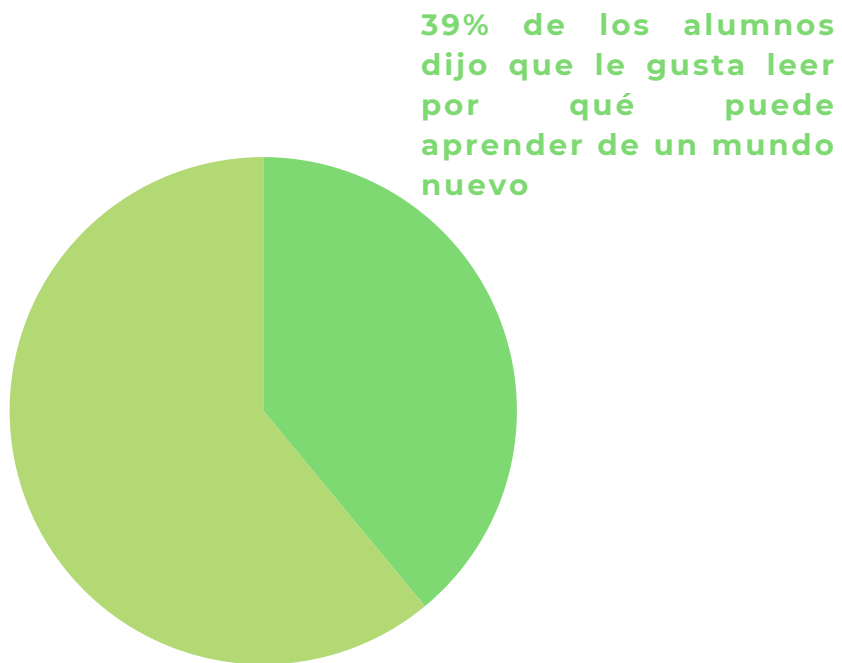
**Gráfico 3 Por qué no les gusta leer
Elaboración Propia**



A el 58% del curso le gustan los libros que tengan película, como lo es "Charlie y la fabrica de chocolate"

**Gráfico 4 Cuántos han leído "Charlie y la fabrica de chocolate"
Elaboración Propia**

De aquellos que les gusta leer



61% dice gustarle por que le es entretenido y aprende cosas nuevas

39% de los alumnos dijo que le gusta leer por qué puede aprender de un mundo nuevo

Gráfico 5 Por qué les gusta leer
Elaboración Propia



Los libros que más recuerdan como curso, son "Seguiremos siendo amigos" o leyendas de Chile

Del total del curso, solo un 7% ha leído libros fuera de lo que el colegio pide.

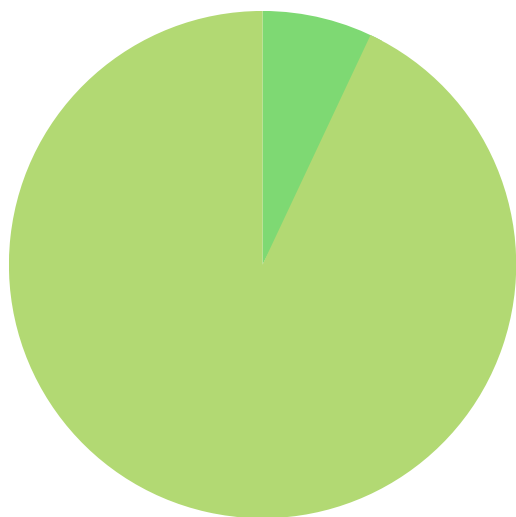
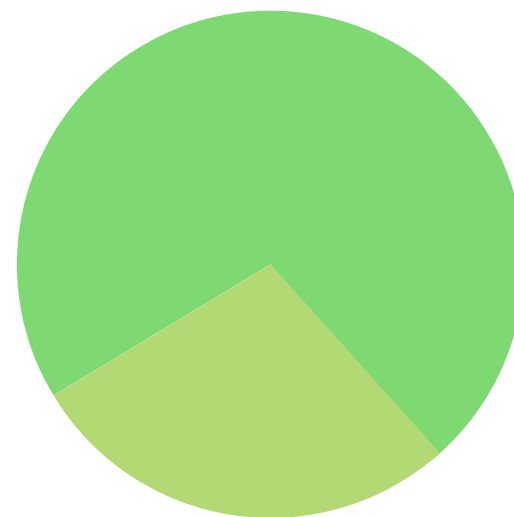


Gráfico 6 Lectura fuera de lo que se pide
Elaboración Propia

Un 72% de los estudiantes encuetados dice leer por su cuenta y sin apoyo de padres o tutores, principalmente niños sobre los 10.



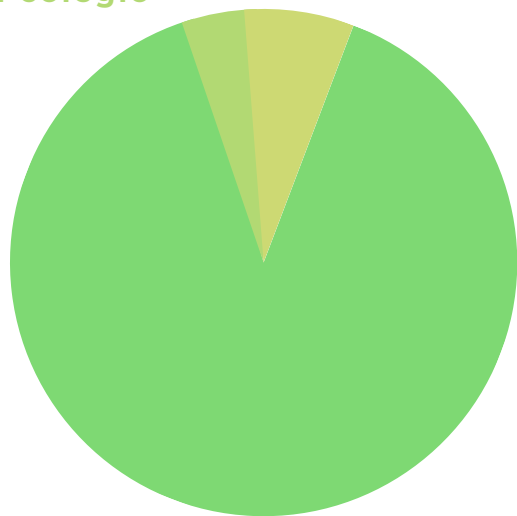
Un 28% de los estudiantes encuetados dice leer con apoyo de padres o tutores, principalmente niños sobre los 10.

Gráfico 7 Apoyo al leer
Elaboración Propia

¿Dónde suelen leer los niños?

Un 4% dice que aprovecha de leer en el colegio

Un 7% dice que no lee ni en casa ni en el colegio



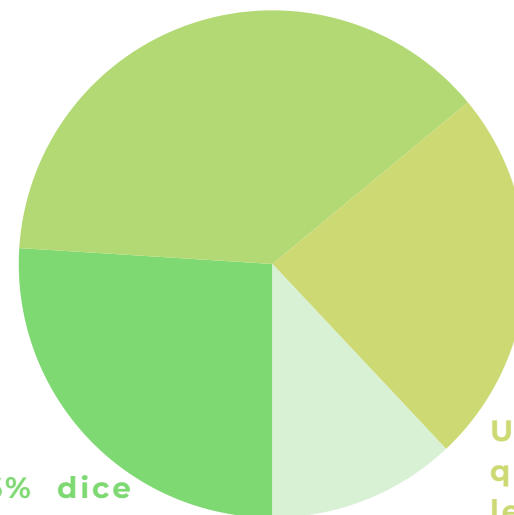
Un 89% de los alumnos dice que lee en casa.

Gráfico 8 Lugares de lectura
Elaboración Propia

¿Les gusta leer durante la clase en voz alta?

Un 38% dice que le da un poco de vergüenza

Un 26% dice que no le gusta



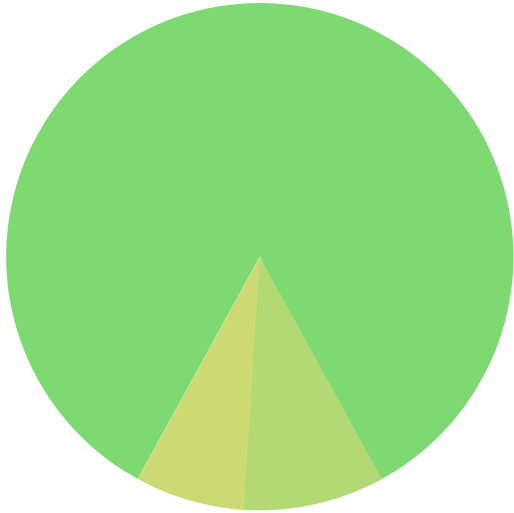
Un 12% dice que le gusta leer en clases

Un 24% dice que da igual leer o no

Gráfico 9 lectura en voz alta
Elaboración Propia

Que tipo de tecnología usa para jugar

Un 84% dice usar tanto celular como pc para jugar



Un 7% dice solo usar el celular para jugar

Un 9% dice solo usar el computador para jugar

Gráfico 10 Relación tecnología y juegos
Elaboración Propia

Juegos como roblox, minecraft, fornite, son aquellos que más se repiten.

FORTNITE

ROBLOX



Fig 30 Niños levantando la mano
Fotografía de Pexels



4.4. Análisis de la Observación o “Mosca en la Pared”

En cuanto a el comportamiento general de los alumnos, como ya se mencionó, se realizó en 10 cursos en total, 2 por nivel de estudio, de entre 30 a 35 alumnos por curso.

En los alumnos de 3° y 4° básico se observo **un poco de inquietud, hablaban entre ellos y se distraían**, sobre todo cuando la clase esta comenzando y/o llegan del recreo, pero rápidamente el **profesor llamaba su atención elevando un poco la voz**, en cambio durante la clase, si se distraen, no es necesario que el profesor aumente el tono de su voz. se observa que varios alumnos están interesados en los que se enseña, principalmente por que **la curiosidad en ellos es mayor.**

Los alumnos de 5° y 6° básico se observaron un poco más inquietos, desconcentrando con el mismo ruido o atención de sus compañeros. Para poder llamar su atención nuevamente, el profesor debe elevar un poco la voz, aunque esa atención no dura mucho. De entre los 35 alumnos aproximadamente, 2 o 3 de ellos suelen ser los más atentos, tanto a la materia como a las preguntas. aunque a la hora de alguna actividad que sea un poco más creativa o que salga de lo tradicional, la atención de todos aumentan.

En cuanto a los alumnos de 7° básico, su atención a la clase es mucho más clara, de el total de alumnos, el 80 % pone atención durante casi toda la hora de clases, guardan silencio y responden a las preguntas. También se repite el comportamiento de los otros dos niveles (5° y 6° básico) en cuanto a actividades creativas como nuevo método de evaluación.

4.5. Conclusión

Con todos los datos reunidos, podemos decir que el usuario es una persona que tiene un necesidades, en cuando a la curiosidad y su desarrollo.

El desarrollo cognitivo, y social es algo que la edad, ya sean niños o pre adolescentes. ya que esta define como serán a futuro. pero el llamar su atención para dicho desarrollo es lo difícil, si lo que se enseña. mientras más lejano a el es, mas complicado es el que ponga atención.

Por lo que siempre se intenta crear una relaciona entre lo que se enseña y a quien se le enseña.

Por otro lado, los niños/as en este caso, mencionan que sus intereses están ligados principalmente a los juegos, ya sea jugar en la calle, celulares o computador, pero siempre se tiene en consideración el jugar con alguien mas.



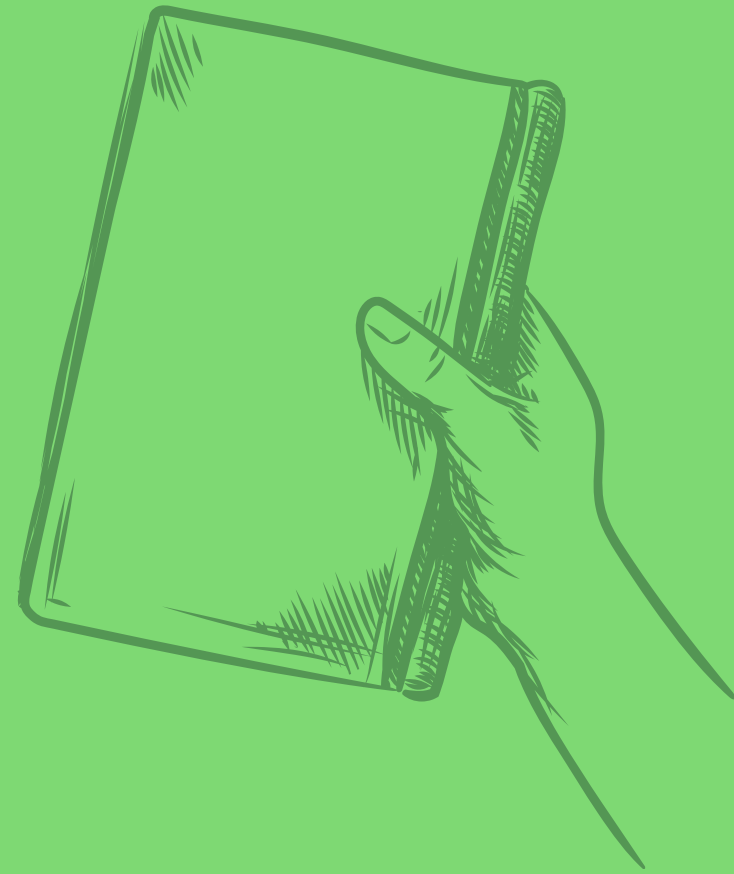
Fig 31 Niño experimentando
Fotografía de Pexels

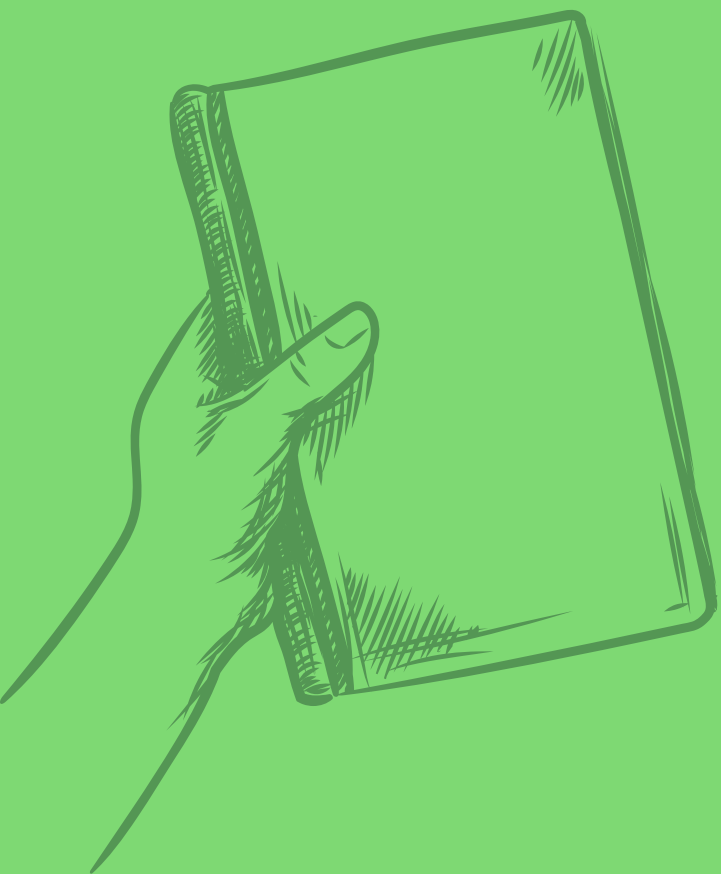
Fig 32 Adolescente estudiando
Fotografía de Pexels



Capitulo. 05

Definición del Usuario





5.1. Descripción

Niño/a de 8 a 10 años que asiste al colegio los **5 días de la semana**, durante **aproximadamente 6 horas al día**, durante casi **10 meses del año**, en donde aprende de variados temas para su desarrollo intelectual y donde además cómprate con amigos, lo que ayuda a que este se desarrolle de forma social, ya sea con niños de su misma edad, mas pequeños y/o mas grandes, además de sus propios profesores correspondientes a cada clase.



Fig 33 Niños/as colegio en Chile
Ministerio de educación

5.2. Perfil Geográfico

- Niños/as que viven en Sudamérica, en Chile, en la región del Biobío.
- Principalmente en quienes residen en Concepción o alrededores, como las comunas de Penco, Tome, Talcahuano, San Pedro de la Paz, Chiguayante, Hualpén, etc.



5.3. Perfil Demográfico

- Niños de entre 8 a 10 años, quienes asisten a cada uno de sus colegios, los 5 días de la semana, en los niveles de 3° y 4° básico.
- Viven con sus padres o tutor a cargo, quienes financian toda el área económica, alimentaria y de vivienda.



5.4. Perfil Psicográfico

Los usuarios pertenecen a la clase social media, que tiene apoyo de familias, padres y tutores, en cuanto a lo económico.



Fig 34 Fila de niños
Ministerio de educación

Su **circulo social gira entorno a el colegio**, donde están sus amigos, y sus profesores, quienes les ayudan y apoyan a su enseñanza, además, claro, de sus familias. Aunque los **amigos comienzan a tomar más importancia que la familia**, eso quiere decir que la opiniones de ellos tienen mas peso, lo que se puede traducir a el encajar en su vida social.

A la **edad de 8 a 10 años es donde aparecen algunas dificultades en el aprendizaje**, como pueden ser el **rechazo, vergüenza o miedo** a las asignaturas o actividades en general, también en donde adquieren algunos pasatiempos que se vuelven sus favoritos a futuro, ya sea algún deporte o actividad artística o recreativa.

Fig 35 Niño con lupa
Fotografía de Pexels



Van **adquiriendo autonomía e independencia y el sentido de responsabilidad**, por lo que comienzan a tomar sus propias decisiones al ser más conscientes de ellos mismos, lo que también se ve reflejado en sus sentimientos, ya sea por que logran expresarse mejor o simplemente su sensibilidad aumenta.

Curiosos y creativos, intentan buscar el porque de todo, ya sea preguntando o usando la tecnología que tienen a la mano, a fin de cuenta, esta es innata en ellos, por lo que si una respuesta no se la pueden responder, la buscaran en esos medio, ejemplo Google, YouTube, etc.

5.5. Perfil Conductual

Levantarse temprano e ir al colegio, en donde están entre 6 a 7 horas, para volver a sus casas en la tarde. Durante las horas de clases, hay algunos que les gusta estudiar, otros que no, quienes juegan con sus amigos, otros que solo conversan o están en su celular.

Al ser un momento en donde comienzan a ser un poco mas independientes, **ellos comienzan a tener algunas responsabilidades** en casa, ayudando en cosas menores, como podría ser mantener un poco el orden de su pieza, o intentar cocinar algo.

En cuanto a la entretención, hay quienes juegan con sus mascotas, perros o gatos, depende de si tienen o no. **Algunos se juntan en casas o van a visitar amigos, en donde juegan, ya sea juegos de mesa, juegos en consola y en los jardines.**



Fig 36 Madre e hijo haciendo tareas del hogar
Fotografía de Pexels



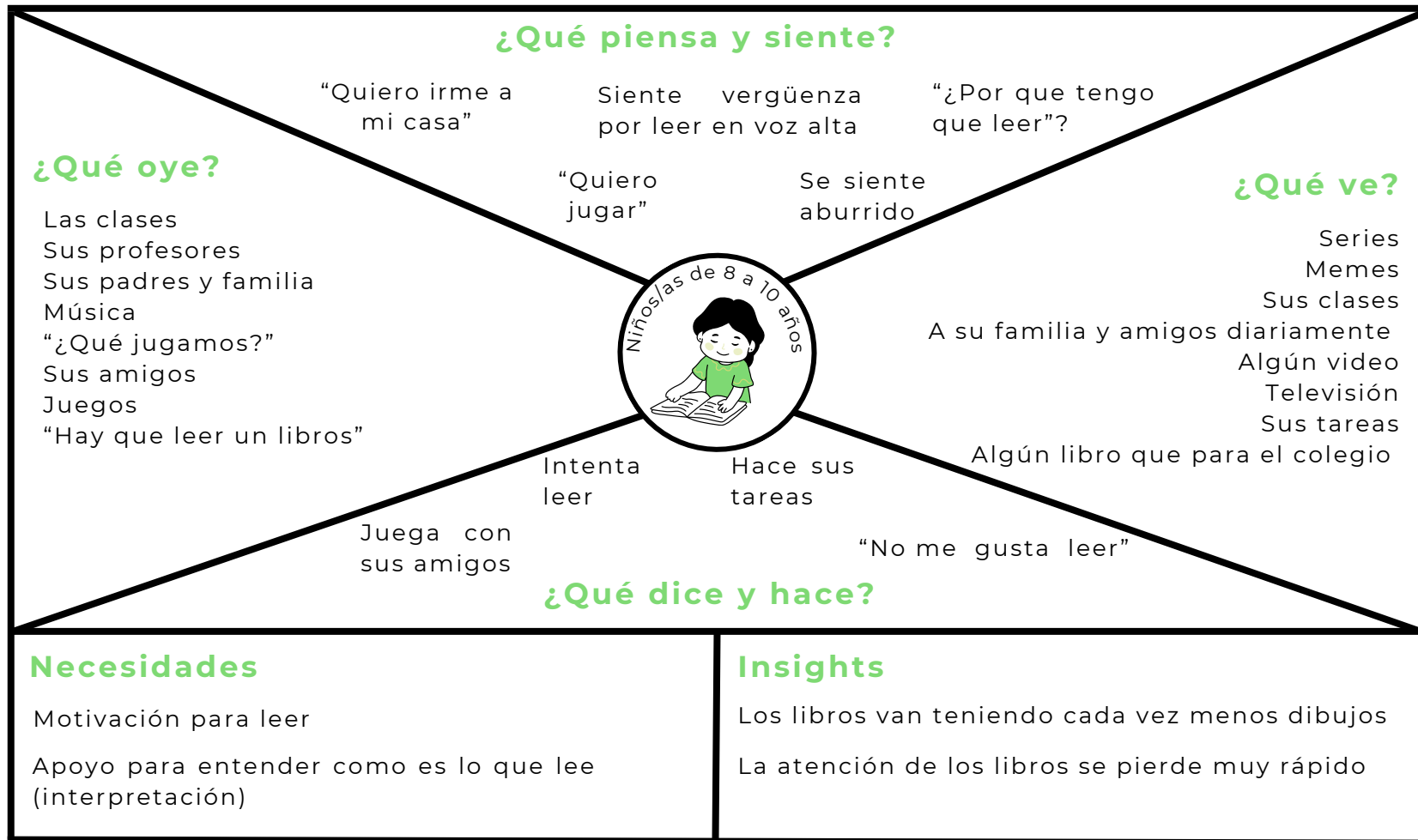
Fig 37 Niñas vs Niños
Fotografía de Pexels

Ya si hablamos de tecnología, ya como se menciona antes, están las consolas, los computadores o hasta los mismo celulares, en donde pueden jugar tanto de forma individual, como en grupo online. En ocasiones, los juegos no solo quedan entre amigos, si no que hay veces en donde como familia deciden jugar, sobre todo juegos de mesa como el “monopoly”

A medida que crecen, las diferencias entre niño y niña se hacen mas claras, principalmente por que se encuentran entrando en la etapa de pubertad, por lo que los bandos de genero, se hacen poco a poco mas evidentes.



5.6. Mapa de Empatía



5.7. Moodboard del usuario



5.8. Lenguaje y el niño/a

La relaciona de los niños con la asignatura de lenguaje tiene muchos factores, ya sean positivos , como ser una influencia a que se “ame” el leer o el aprender, o negativos, como el desarrollar un rechazo a lo que sea que se intente enseñar, aunque son estos últimos lo que mas marcan a su comportamiento a futuro, situación que no solo ocurre en dicha asignatura, si no a muchas mas, algunas situaciones que pueden ocurrir son:

- **Vergüenza**, miedo a que se burlen de ellos en alguna actividad.
- **Concentración en solo su tarea**, cuando esta es evaluada y a todo el curso.
- **Distracción** al hacer alguna actividad en clases por aburrimiento o el celular.
- **Actividades didácticas** propuestas por sus profesores, baja en innovaciones o no enfocadas en el trabajo autónomo del niño.

5.9. Descripción del Cliente

Como se expone, el usuario corresponde a niños de entre 8 a 10 años, lo que correspondería a los cursos de 3° y 4°, aunque el cliente, osea quien finalmente compra el producto en cuestión, pueden ser los padre, tutores, pero principalmente profesores o el establecimiento educacional.

El por que de esto ultimo se relaciona principalmente por que es en el colegio en donde nace el problema de la lectura, ya que esta en un inicio es casi una actividad obligatoria, que podría generar rechazo, por lo que es aqui donde debe comenzar la motivación a la acción de leer.

Si traducimos esto a un perfil de cliente, seria:

Perfil geográfico

Colegios y profesores de la región del Bio-Bio, principalmente de Concepción y sus alrededores

Perfil demográfico

Los colegios podrían ir tanto del ámbito municipales, subvencionados o pagados, mientras que los profesores pueden ser de un extremos rango etario, ya sea recién egresados o algunos con mayor experiencia profesional.

Perfil psicográfico

Sus intereses van en el enseñar y ayudar a desarrollar a quienes son el futuro del país, siendo responsables de sus primeros pasos de la formación de los niños, estando presentes por lo menos 12 años de sus vidas.

Perfil socioeconómico

Si nos referimos a cada tipo de colegio, los fondos de cada uno de ellos es variable, ya que en algunos casos, todo lo que es monetario proviene de las municipalidades, del estado o de un pago mensual hecho por los apoderados.



Fig 38 Mesa con Lápices
Fotografía de Pexels

Capitulo. 06

Propuesta de Diseño





6.1. Hallazgos/ Observaciones

Los hallazgos y observaciones para comenzar el proceso de diseño se dividen en áreas que se deben unir en la solución, según lo que se investigó en los capítulos anteriores.

6.1.1. Área de Libros

En el área de los libros se debe considerar 2 aspectos, uno es la lista de lectura sugerida por el ministerio entre las edades en cuestión (Anexo 2 y 3), y la segunda es lo que los profesores reconocen que características del libro deben ser importante para que los niños lean.






En la entrevista los profesores describieron que los niños a las edades de 8 a 10 años, están interesados en **textos donde hallan mundos fantásticos**, con poderes, que traten sobre la amistad, que contengan animales y que tengan protagonistas similares a sus edades.

Con dicha descripción, tenemos la siguiente lista:

- 📖 ¿Seguiremos siendo amigos?
- 📖 Papelucho (saga)
- 📖 Abuelita Opalina
- 📖 Nana viajera
- 📖 La cama mágica de Bartolo (Saga de Bartolo)
- 📖 Ásterix (saga)
- 📖 El diario de un gato asesino
- 📖 El secuestro de la biblioteca
- 📖 El monstruo de la calabaza
- 📖 El libro que quería volar
- 📖 Judy Moody salva el planeta
- 📖 El lugar mas bonito del mundo
- 📖 Las aventuras del Capitán Calzoncillos.
- 📖 "Ámbar en cuarto y sin su amigo"

6.1.2. Área de Juegos

En cuanto a lo visto y analizados a los alumnos, las características en juegos que más se repiten, en base a los videojuegos que dicen jugar, son:

-  La elección de un personaje u objeto que los representes.
-  Personalización del personaje.
-  Viven la aventura a través de la representación visual del mundo en el que juegan.
-  Entrenan sus reflejos, estrategias, memoria y conocimiento.
-  Juegan en compañía de otros, ya sea en competencias o en grupos.

6.1.3. Área de Usuario

Como ya se hablo antes, el usuario corresponde a niños de entre 8 a 10 años, que pueden estar cursando de ° a 4° básico.

Ellos presentan características como, que están en el **proceso de desarrollo de responsabilidad y autonomía**, por lo que pueden tomar decisiones por su cuenta, en donde la opinión de amigos suele ser mas importante que la de los padre o tutores, sobre todo por el querer encajar en su circulo social.

Esto mismo se observa tanto de forma positiva como negativa. Esto ultimo podría ocurrir si a causa de una clase en el colegio generan una mala experiencia, ya sea vergüenza, miedo, disgusto, que finalmente provoca u rechazo a alguna actividad o asignatura.

6.1.4. Área de Contexto

En cuanto al contexto, tenemos **2 posibilidades** en donde la acción de leer ocurre.

Casa

Durante **todo el año escolar, los colegios mandan, ya sea de forma mensual o semestral**, libros que leer en casa, los cuales luego serán evaluados. por lo que los niños tiene la responsabilidad de realizar esa lectura, aunque queda a decisión de ellos si hacerlo o no.

De igual forma, hay a quienes les ayudan o acompañan a leer, mientras que otros lo leen de forma independiente.

Colegio

Como ya se menciona, el colegio “manda” una lista de libros que se deben leer en casa, en algún momento del año para ser evaluados, mas esta acción no ocurre en el colegio. lo que si sucede son lecturas de algunos **textos en voz alta**, ya sea solo el profesor quien lee, o se van asignando varios alumnos para que se complete la lectura entre todos.

Esta ultima es mas frecuente y a la vez ,mas utilizada, ya que se esa forma se va desarrollando una lectura lineal y fluida, aunque no todos pueden estar a gusto.

En algunos casos, o colegios, se ha intentado realizar esta misma dinámica, pero con los libros que son para sus hogares, aunque no es una acción muy utilizada.



Fig 39 Niño leyendo
Fotografía de Pexels

6.2. Estado del Arte

Proyectos, programas y/o ideas que cumplen la función de referencias para la tesina.

6.2.1. Biblioteca VIVA

Proyecto de bibliotecas con la finalidad de fomentar a los lectores que poseían establecimientos físicos en los centros comerciales, Mall plazas, luego, a partir de la pandemia, cerraron sus puertas y optaron por trasladarse a un formato digital.

Esta referencia se selecciona debido a que fue una de las **ideas innovadoras** que se tuvo para **motivación** de la lectura, dando tanto un espacio de lectura, como un gran catalogo de opciones, desde infantiles hasta adultos, para pedir a préstamo.



Fig 40 Logo Biblioteca VIVA
Fotografía Biblioteca VIVA



Fig 41 Biblioteca VIVA
Fotografía Biblioteca VIVA

6.2.2. Bibliometro

Nacido en 1995, bibliometro es un programa de bibliotecas establecido a través de una alianza entre la dirección de bibliotecas archivos y museos (DIBAM) y el metro de Santiago, quienes implementaron puntos en las estaciones del metro en donde se puede pedir prestado libros, y una vez se hayan leído, devolverlos en cualquiera de sus sucursales.

Al igual que el caso anterior, este en su momento fue una **iniciativa innovadora para el promover que la gente lea, a través del préstamo y devolución** de ellos, mientras la gente viaja en el metros.



Fig 42 Bibliometro
Fotografía de Bibliometro

6.2.3. Aprendiendo a leer con Bartolo

Software de **descarga gratuita** implementado por el Ministerio de Educación, este apoya a estudiantes de 1ro a 3ro básico en el aprendizaje de lectura y escritura en casa.

Este proyecto se eligió de referencia, debido a que es una idea que el gobierno tuvo para apoyar lo que se aprende en el colegio los primero años de escolaridad, de esa manera, **no solo se desarrolla el leer en el colegio**, si no que se traslada a cada de una forma mas interactiva.



Fig 43 Logo de "Aprendiendo con Bartolo"
Fotografía de Ministerio de educación

6.2.4. Ta-tum

Ta-tum es una plataforma española de educación digital bajo la metodología de gamificación, en donde los estudiantes se vuelven detectives y cada libro un caso.

Ta-tum se tiene como referencia cuando se habla de una **mecánica en grupo**, en donde todos los involucrados en el juego aportan en algo, en este caso, en el misterio que se logra resolver.

Por lo que se destaca el apoyo entre pares, para avanzar en la historia como elemento esencial.



Fig 44 Icono y logo de Ta-tum
Fotografía de Ta-tum

6.2.5. ÁrbolABC

Árbol ABC es una página de internet que ayuda a el empoderamiento de los niños hispanoparlantes, donde ellos mismo, de forma autónoma inicien su aprendizaje a través del uso de las nuevas tecnologías. Se considera el uso de una página web, como un medio de acceso al aprendizaje de alta calidad y bajo costo.

Justamente este **uso de la tecnología** es lo que entrega un referente, el como hacer uso del acceso a esta como un medio para realizar la acción, quizás no como algo principal, pero si como **un apoyo visual**.



Fig 45 Logo de ÁrbolABC
Fotografía de ÁrbolABC

6.2.6. Catan

Catan es un juego de mesa que ha sido elegido como uno de los mejor juego de mesa del siglo XX. Posee una gran variedad de escenarios de juego o versiones, como de pitaras, exportadores, navegantes, colonos, etc.

Quienes además están inspirados en época y saucedas de la historia del humana.

EL uso de **múltiples mapas** para cada una de sus versiones, es una forma de expandir el juego y que tenga muchas mas opciones de juego, atrayendo a su publico con cada uno de sus lanzamientos. .



Fig 46 Catan
Fotografía de Librería Antártica



Fig 47 Juego de mesa
Fotografía de Pexels

6.3. Conceptualización del Proyecto

6.3.1. Brainstorming

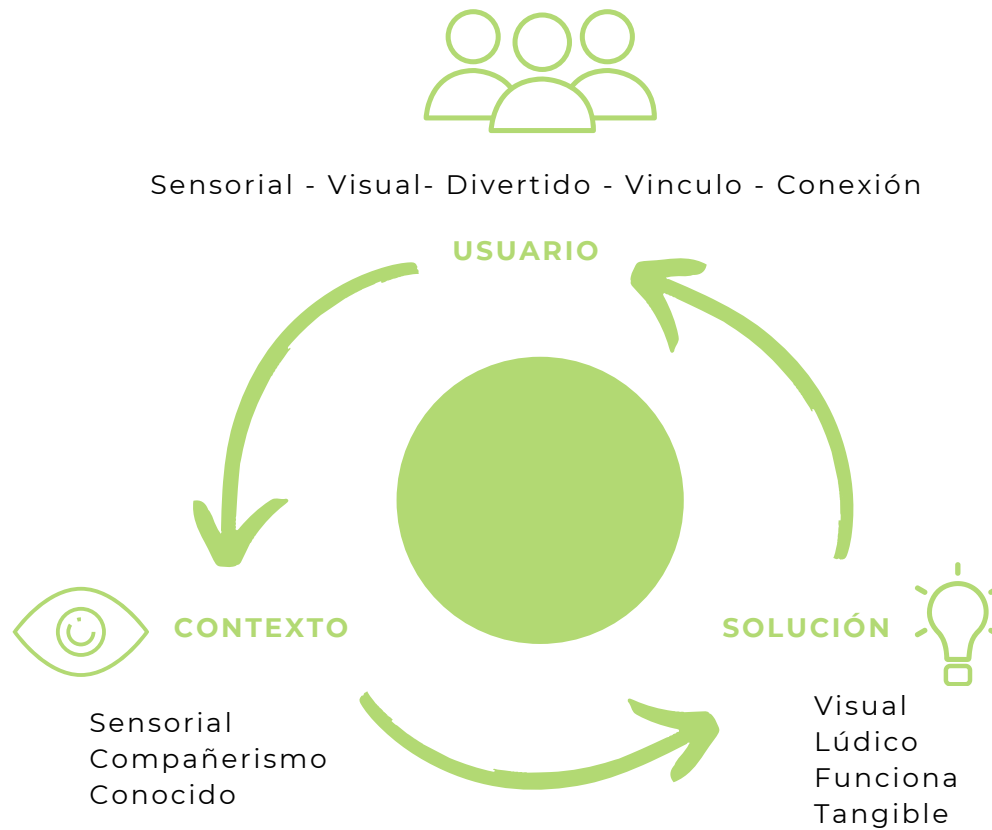
A través del brainstorming o la conocida lluvia de ideas, se extraerán conceptos, según usuario, contexto y solución.

Tabla7. Brainstorming

Usuario ¿Cómo debe sentirse?	Contexto ¿Cómo debe ser?	Solución ¿Qué se quiere lograr?
Infantil Energético Emocional Sensorial Visual Conexión Conocimiento Diversión Innovación Vinculo Calidad	Emociones Compañerismo Empatía Sensorial Novedoso Innovador Agradable Cálido Concentración Conocido	Llamativo Cercano Visual Sensorial Funcional Texturas Tangible Experimental Conocido Natural Lúdico
	Elaboración Propia	

6.3.2. Mapa conceptual

A continuación de elijaran las palabras claves que mas reflejen lo que se busca, entre la relación usuario, contexto y solución.



6.3.3. Tabla Sintáctica - Semántica

Tabla8. Tabla Sintáctica - Semántica

CONCEPTOS	NIVEL SEMÁNTICO	NIVEL SINTACTICO
Conexión	Amistades, mancomunidad de ideas o de intereses. Punto donde se realiza el enlace entre aparatos o sistemas.	Cercano Unión Múltiples elementos Interacción
Lúdico	Del juego o relacionado con esta actividad. Perteneiente o relativo al juego.	Colores contrastantes Brillante Ritmo
Sensorial	Perteneiente o relativo a la sensibilidad o a los órganos de los sentidos	Texturas Contraste visual Variedad de elementos

Elaboración Propia

(Real academia española)

6.4. Desarrollo formal

6.4.1. Etapa de ideación

Para comenzar, se inicio analizando como se comporta el usuario con el objeto que contiene el texto, en este caso, un libro.

Momento en donde logra imaginar lo que le da una imagen mental del sitio.



Acción que demuestra que ya esta aburrido y no quiere leer mas.

Aunque su acción sea leer, su mente esta pensando en que hará después de terminar.



La música como parte del pequeño momento de lectura, para animar un poco los minutos.

Fig 48 Comportamiento de un niños
Elaboración Propia

Al tener bosquejos de como se relacionan con el texto, se procede a lanzar ideas, teniendo en cuenta las siguiente cualidades.

1°

Una de las causas del problema de la lectura, en la monotonía que traen consigo. pero eliminar el **formato de un libro impreso** y pasarlo ha algo diferente, como un audio, es algo que ya se ha hecho y se puede encontrar en plataformas como YouTube. Por lo que el uso del libro físico se debe mantener, pero, como un extra o como un elemento conocido y de fácil entendimiento.

2°

Si bien la tecnología podría ser una opción de solución, teniendo en cuenta que es la **herramienta “del futuro”**, pero dejarle todo a la tecnología, también implica la generación de quizás otro problema. por lo que el uso de la tecnología, debe ser mas un apoyo a la solución en general.

3°

Los video juegos, juegos de mesa y demás, son elementos de entretención para los niños y suelen quedar muy marcados en su mente, por lo que implementación de juegos como medio de educación, es una forma de enseñanza entretenida, algo que algunos profesores utilizan, pero mas para el enseñar una materia a la lectura de un libro.

4°

Si bien la lectura o el listado de libros que entrega el colegio, son llamada, Lectura en casa, esta no tiene un completo control en cuanto a ver si el niño la realizo o no, lo que no ocurre cuando se lee en clases alguna actividad pequeña, por que el mover dicha lectura de casa, dentro de el aula y acompañado con sus pares, podría ser para los alumnos un medio de apoyo.

6.4.2. Frase conceptual

Ahora, teniendo en cuenta que ya se tiene los conceptos con lo que se va a trabajar, y las consideraciones que debe tener la solución, la propuesta conceptual sería:

“

JUEGO DE MESA CON MÚLTIPLES ACTIVIDADES, QUE HAGA **UNIÓN** DE LA TECNOLOGÍA Y LO TRADICIONAL, A ATREVES DE **TEXTURAS, COLORES CONTRASTANTES Y ELEMENTOS VISUALES** QUE APOYEN EL ENTENDIMIENTO Y COMPRENSIÓN DE LOS LIBROS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE ENTRE 8 A 10 AÑOS.

”

Teniendo en cuenta lo anterior, Se ideará un juego de mesa que sirva como herramienta para promover el entendimiento del libro. A medida que se avance en el juego, los grupos deberán realizar diferentes actividades que apoyen la comprensión de la historia. Además, se buscará utilizar la tecnología para brindar un apoyo visual al contenido del libro, mediante la interpretación de objetos o paisajes descritos en la obra.

6.4.3. Diseño de la propuesta

Antes de iniciar cualquier búsqueda de forma, se tiene que definir como será el juego, el libro a trabajar, su modalidad de lectura, el análisis del libro, como será su mecánica, componentes necesarios, estilo de grafica, etc.

¿QUÉ LIBRO SE TRABAJARA?

Considerando tanto el listado de lectura que entregan los colegios, lo dicho por profesores y el plan lector que entrega el ministerio de educación, se tiene como opción de libros a trabajar, el expuesto en las observaciones del área de libros (**capítulo 6.1.1.**).

Si ese mismo listado lo reducimos y buscamos que tenga, una aventura, amistad, un mundo mágico, un protagonista de la edad de los alumnos, y que sea una saga de libros, tendremos que se usara :

LA CAMA MÁGICA DE BARTOLO

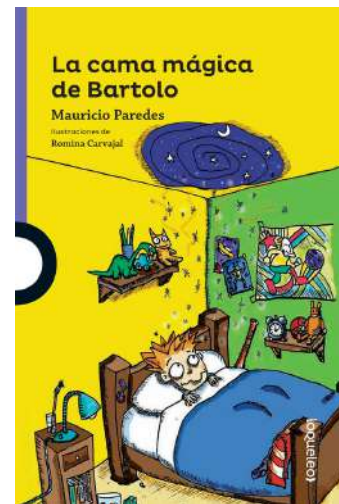


Fig 49 Portada de “La Cama mágica de Bartolo”
Fotografía de Librería Antártica

¿COMO SE DIVIDE EL LIBRO?

Hay que considerar que el tiempo de atención de un niño en la edad de 8 a 10 años, corresponde de 16 min a 40 min, por lo que se debe dividir el libro pensando en el tiempo de lectura y de actividades.

- ▣ La cama magia de Bartolo : **1 hora** de lectura aproximadamente, si se hace de forma constante y pausada.

Tenido eso en consideración el libro se dividirá en **4 sesiones** de lectura con actividades. ya sea al inicio, al final o en los dos casos.

- ▣ Sesión 1 : 3 capítulos (14 páginas de lectura)
- ▣ Sesión 2 : 3 capítulos (18 paginas de lectura)
- ▣ Sesión 3: 2 capítulos (16 paginas de lectura)
- ▣ Sesión 4: 3 capítulos (23 paginas de lectura)

¿CUANTOS ESCENARIOS TIENE EL LIBRO?

Si se enumera en orden de aparición, de principio a fin, además de la consideración de elementos importantes de casa uno, este sería:

- ▣ Colegio
- ▣ Habitación / Cama
- ▣ Cordillera de los Andes
- ▣ Arboles con frutas/juguetes/ cosas raras
- ▣ Ciudad/ casa con forma de relojes
- ▣ Casa de los conejos (Interno)
- ▣ Lago con olas
- ▣ Casa de Sofia
- ▣ Lago/villa al fondo del lago
 - ▣ Globos saliendo del lago
- ▣ Montañas
 - ▣ Cráter con meteorito enterrado
- ▣ Océano
 - ▣ Cueva en el océano
- ▣ Túnel (Desde el océano al cráter)
- ▣ Ciudad de los relojes/ fiesta
- ▣ Casa/Habitación
- ▣ Colegio

(Santos, J.L. , 2012)

¿QUE MECANICAS O ACTIVIDADES SE USARAN?

Se planearan **4 tipos de actividades**, eso considerando que deben ser complementarias a la lectura y que estarán diseñadas para algún momento del juego, antes o después de leer y/o cumplir de la sesión de lectura.

Actividad 1: Trivia

3 grupos de preguntas simples que confirmen lo leído de las **sesiones 1, 2 y 3**.

Actividad 3: Mímica

3 grupos de tarjetas con indicaciones de alguna escena de lo leído, por lo que los niños deben actuarla y adivinar que momento es.

Cada grupo corresponde a lo leído en la **sesión 1, 2 y 3**.

Actividad 2: Memoria

3 grupos de tarjetas, con imágenes, las cuales se deben encontrar y poner en orden según halla paso en la lectura.

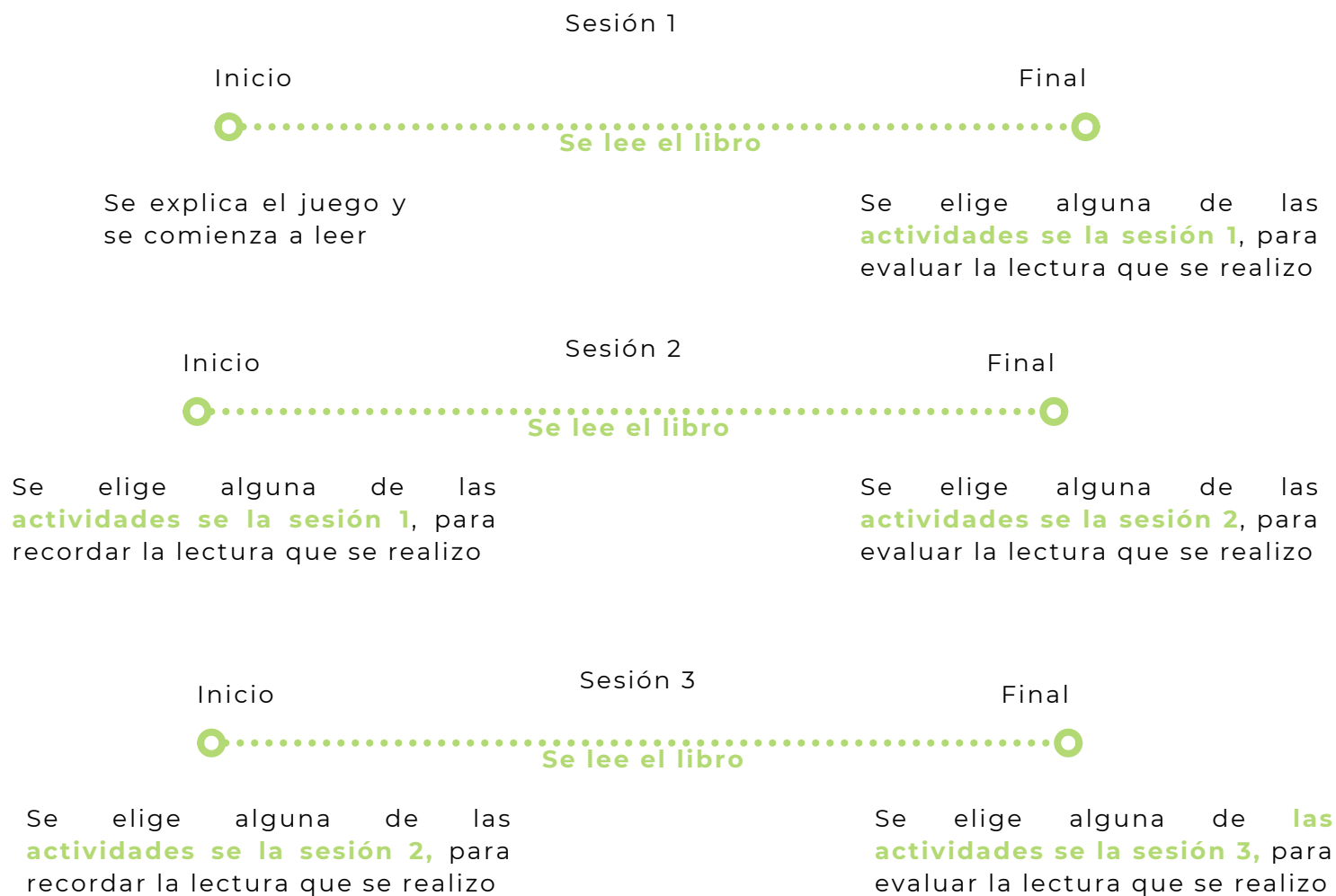
Cada grupo corresponde a lo leído en la **sesión 1, 2 y 3**.

Actividad 4: Pasa palabra

Grupos de tarjetas que van de la A a la Z, que sigue la temática del juego pasa palabra, pero solo con respuestas relacionadas al libro.

De este tipo, es solo un grupo, por que posee **contenido del libro en general**

¿CÓMO SE UTILIZAN CADA UNO DE LOS GRUPOS DE ACTIVIDADES?



¿CÓMO SERA EL MAPA?

El mapa cambiara dependiendo el libro que se utilice, por esta razón se analizo los escenarios que posee “la cama mágica de Bartolo”. ya que según esto se diseñara el mapa.

La cualidad que tendrá esta, es que el mapa en cuestión será digital, se esta manera se usa la **tecnología como un apoyo completo** hacia el juego y su tamaño y difusión, hará que todos en el aula de clase puedan observarlo en su totalidad.



6.4.4. Bosquejos de la idea

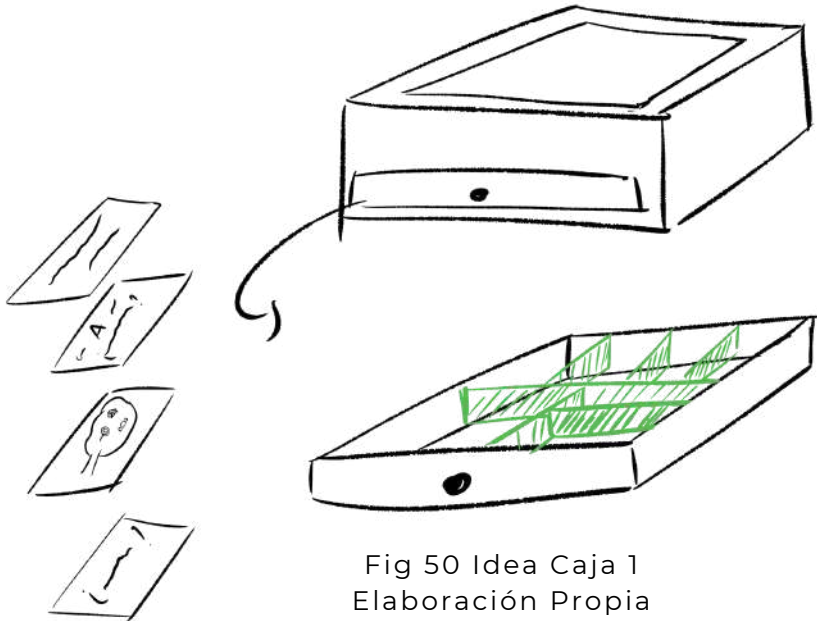


Fig 50 Idea Caja 1
Elaboración Propia

Se comienza con la **Fig 50**, una idea similar a una caja cuadrada, en donde se halle un cajón en la parte inferior, al abrir esta se encontraran las tarjetas de actividad, fichas y dados.

Lo positivo es este caso, es la **atención que lleva el mapa**, al estar sobre el todo de los estructura.

Lo negativo, es el **desgaste de la estructura** al abrir y cerrar dicho cajón, junto también a la posibilidad de perder alguna pieza es mas probable.

En la segunda opción, **Fig 51**, se tuvo en consideración en como debería ser el mapa, eso teniendo en cuenta la cantidad de escenarios que posee el libro, y como es mejor, en cuanto a recorrido, la visualización de el tablero.

El problema con olas tarjetas se repite, en cuanto a la posibilidad de perdida, ya que a fin de cuentas solo se encuentran apiladas una sobre otras.

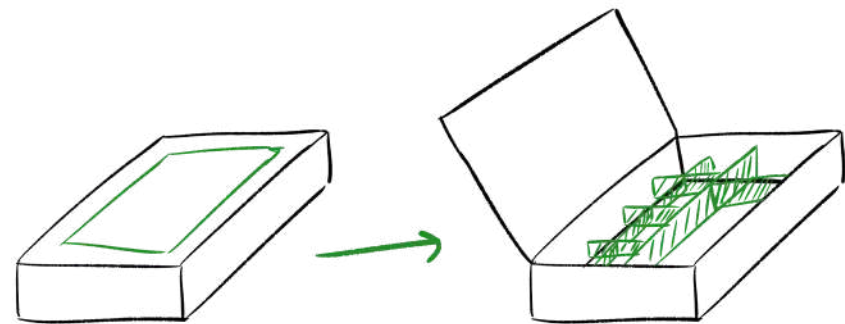


Fig 51 Idea Caja 2
Elaboración Propia

El segundo problema en este caso, es el tamaño del tablero, que se traduce al tamaño de el mapa.
Si bien el formato en rectangular abarca mejor la cantidad de escenarios, las dimensiones generales del mapa es muy pequeño para una gran cantidad de niños

Para esta tercera opción de forma **Fig 52**, pasa a ser una caja rectangular, en donde dentro de de ella, nuevamente de hallan todos **los elementos que se necesitan, tarjetas, fichas y dados, además, de el mapa de forma independiente**

Dicho mapa en este caso se conformaría de rectángulos unidos, los cuales se deben plegar para alcanzar todo su tamaño.

De esta misma forma se guarda dentro de la "caja" mas grande, y dejaba de este estarían guardadas el resto de elementos.

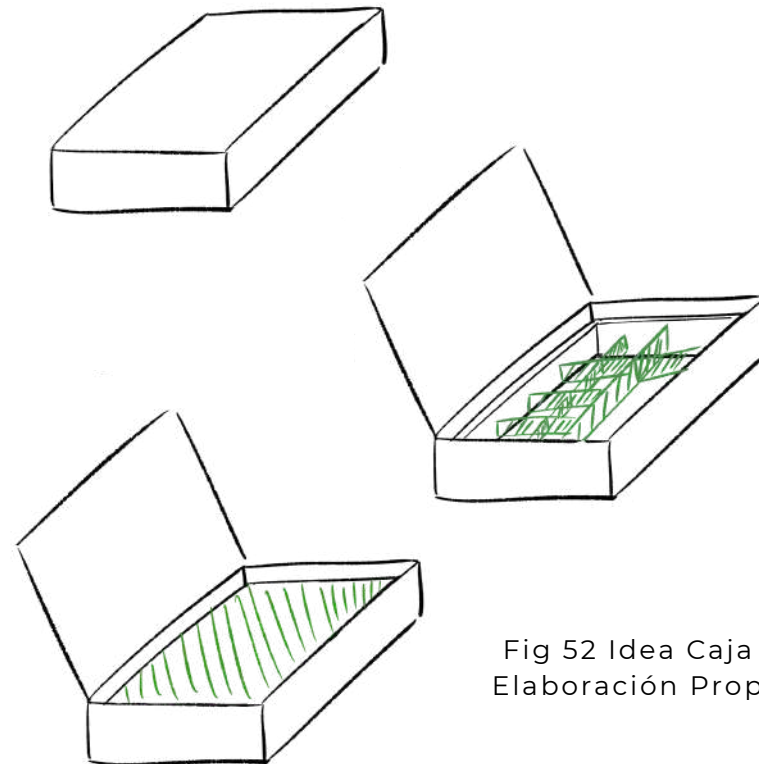


Fig 52 Idea Caja 3
Elaboración Propia

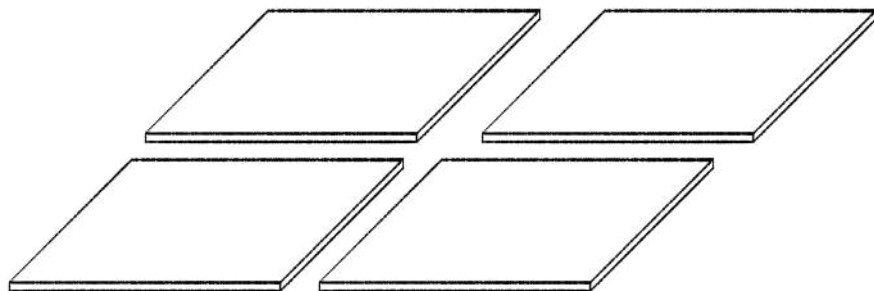


Fig 53 Mapa Plegable
Elaboración Propia

Aunque nuevamente, el problema de la perdida de las tarjetas aun esta presente.

Por lo que el siguiente paso, antes de seguir ideando la forma del objeto que contiene todo, se debe diseñar que es lo que contendrá todas las tarjetas de actividades.

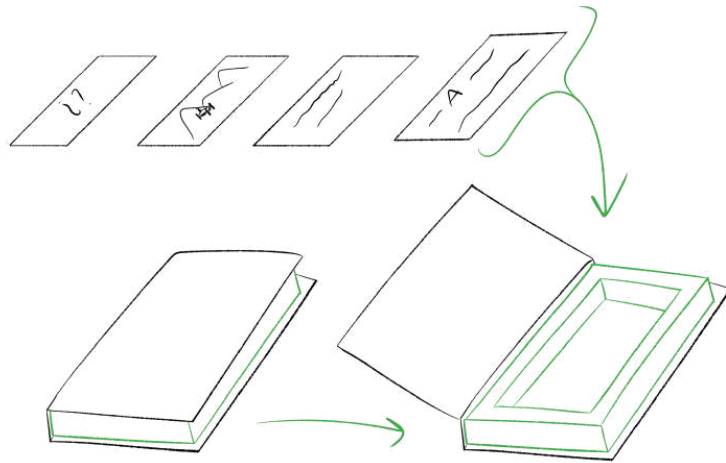


Fig 54 Idea Libros para actividades
Elaboración Propia

Cada grupo debería tener su **número indicativo de la sesión de lectura**, además de algún otro icono propio de la actividad

Al ser la cuarta actividad la final, **el tamaño de esta igual es distintiva**, ya que no se concentra en solo una sesión de lectura, si no que de todo el texto.

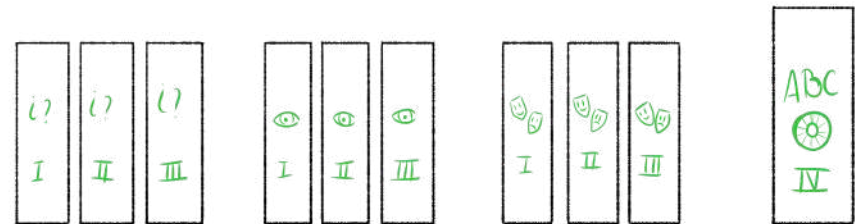


Fig 55 Idea Libros para actividades, Indicativos
Elaboración Propia

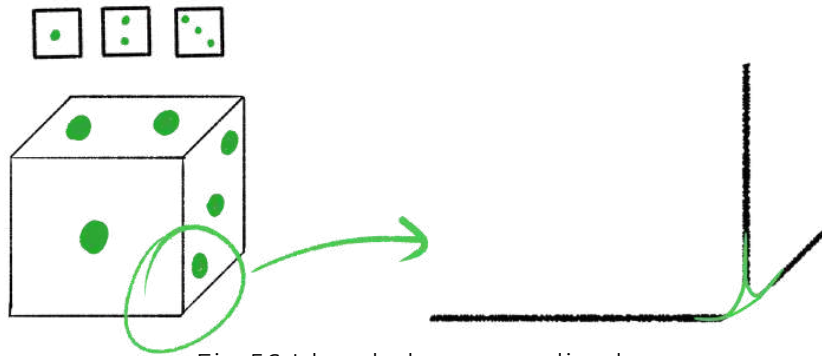


Fig 56 Idea dado personalizado
Elaboración Propia

Para lograr guardar las tarjetas de cada actividad, se idea un objeto con forma de libro, teniendo así una mezcla entre lo tradicional y una novedad, algo como un **“libro sorpresa”**.

Así se tendrían **4 tipos de libros** diferentes, 3 de ellos para las actividades de trivia, memoria y mímica, una por cada sesión a la que corresponde.

Y uno especial que corresponde a la actividad final o **“Pasa Palabra”**.

En el caso del **dado**, y como ya se dijo, este debe ser **personalizado**. Este debido a que no iría de 1 a 6, si no que sus **numero llegarían solo al 3**, teniendo así dos caras de casa uno.

Como parte del diseño, y pensando que es para niños, **las esquinas se deben redondear**, tanto por seguridad en el uso, como para que la duración de ellos sea mayor.

El diseño de las fichas en un principio se pensó en mantener como un diseño tradicional y ya usado por la mayoría de juegos de mesa, en otras palabras, **con forma de peón y cambio de colores.**

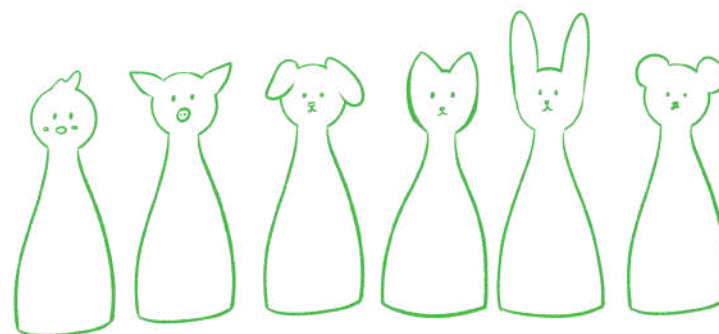


Fig 57 Idea fichas
Elaboración Propia

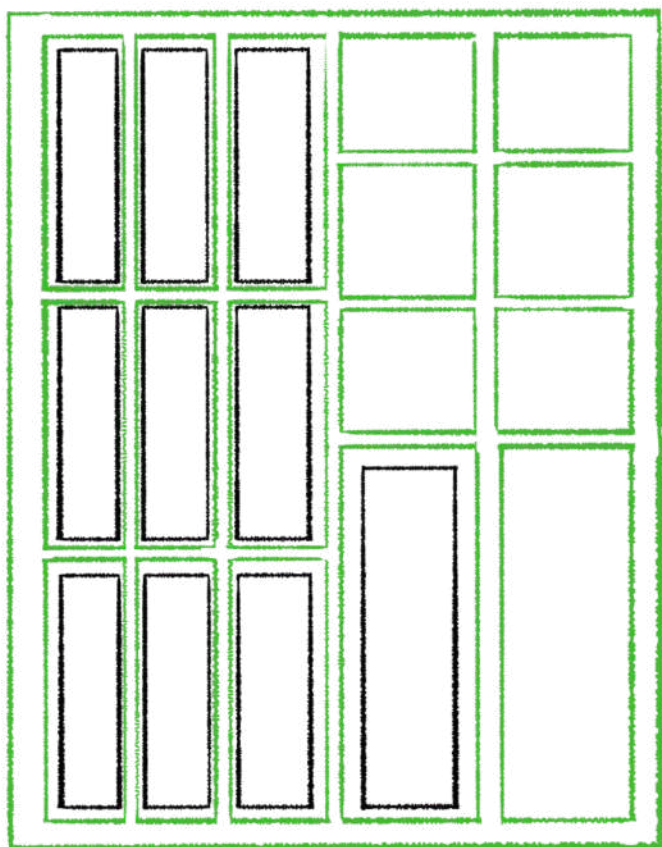
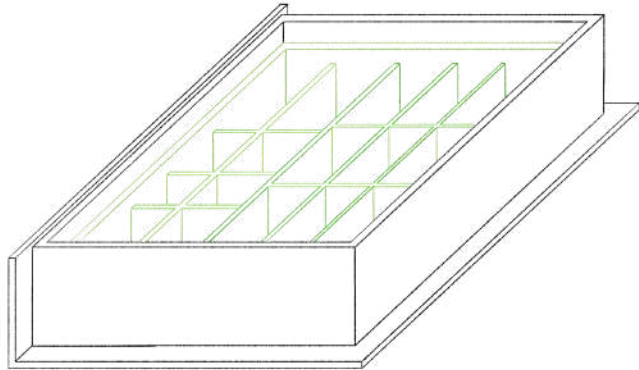


Fig 58 Primera distribución
Elaboración Propia

Peor al ser esto pensado en “grupos” de niños, dichas fichas necesitan ser mas exclusivas unas de otras, usando como referencia objetos que a los niños los atraiga o se les haga grato ver, por lo que, si bien se intenta mantener una forma principal tradicional, esta misma se modifica para que se asemeje a un algún animal.

Al tener los componente internos ya pensados, se sigue con la distribución interna de la “caja” que contendrá todo.

Dejando ranuras para cada uno de los libros, el dado y las fichas.



Una vez se tiene la distribución interna de todos los elementos que deben ir dentro, se idea la caja externa, quien también contendrá el mapa plegable en su interior.

Para poder darle una **unificación a todo el objeto, la caja externa tiene que seguir la misma idea de los libros, Imitar las novelas** de tapa dura, por lo que esta caja pasaría ha ser un libro gigante.

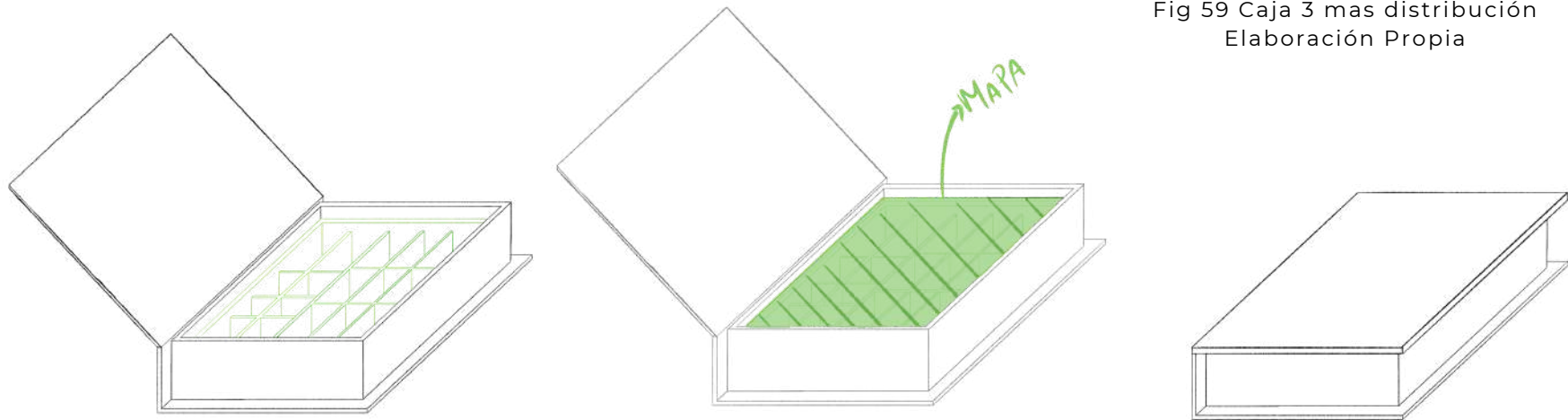


Fig 59 Caja 3 mas distribución
Elaboración Propia

PERO, ¿SERA SUFICIENTE UN MAPA PLEGABLE?

La distribución del mapa plegable debería ser como se muestra en la Fig 53, mas surgió la duda su el tamaño estaría bien, aproximadamente de 400 x 700 mm, y **si el formato era lo ideal para que todos los niños lo observen.**

Con esta reflexión se pensó en hacer **uso de la tecnología** como medio en donde se presenta el mapa, de esta manera la probabilidad de que todos los alumnos en la sala de clase lo observen en su totalidad y estén atentos al avance del libro, por lo que el mapa pasaría a ser un **formato digital**.

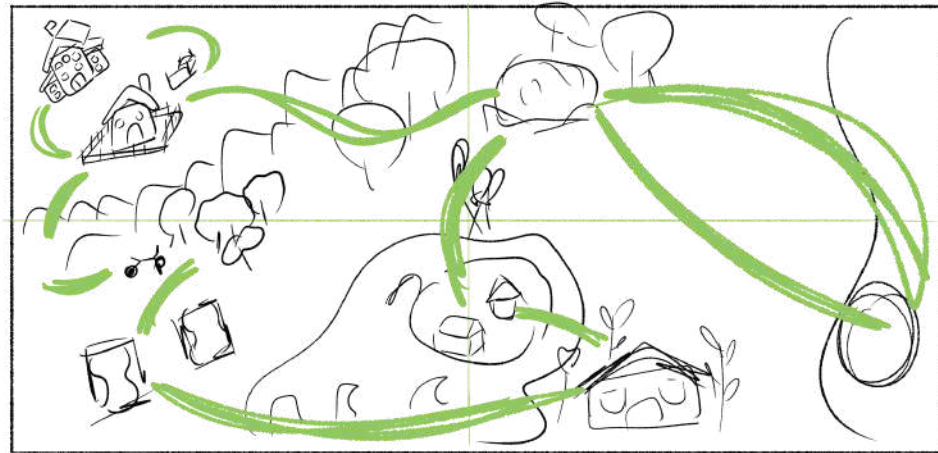
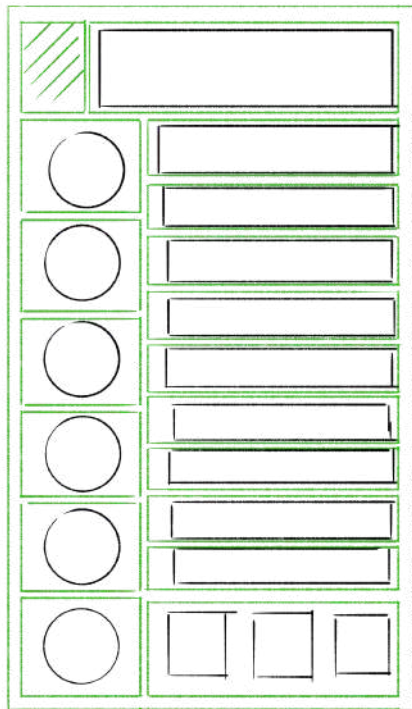


Fig 60 Idea de mapa
Elaboración Propia



Considerando este cambio en el mapa, el diseño de la caja principal cambia, **eliminando el espacio que se había sido destinado** al mismo, por lo que, al final, solo contendría las actividades, fichas y dados, aunque de forma interna también sufre un cambio en su distribución.

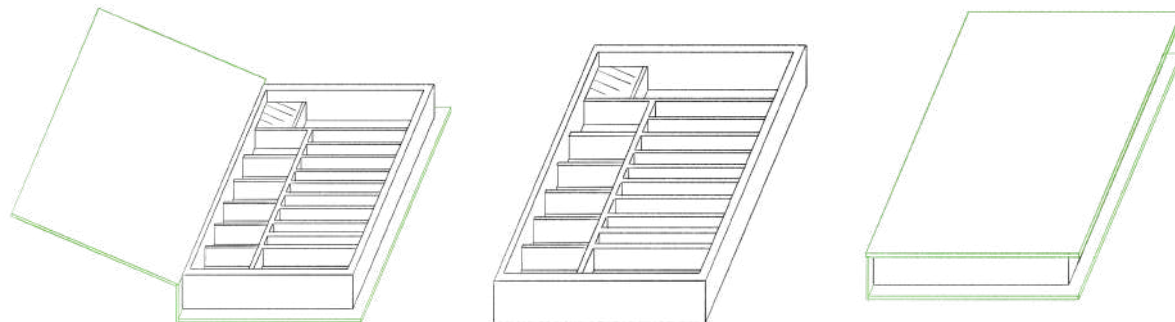


Fig 61 Caja libro mas distribución 2
Elaboración Propia

6.4.5. Prototipos

El prototipado comenzó con una visualización en 3d de los bocetos dibujados. por lo que en orden, y desde dentro hacia afuera, de comenzo con los elementos internos de la “caja”.

DADO PERSONALIZADO

Dado de 6 caras, con números que van del 1 al 3.



Fig 62 Render dado
Elaboración Propia

LIBROS DE ACTIVIDADES

El pequeño libro azul, correspondería al de las actividades de la **sesión 1, 2 y 3**, mientras que el libro blanco, las alto que el otro, corresponde a las actividades de la sesión 4.

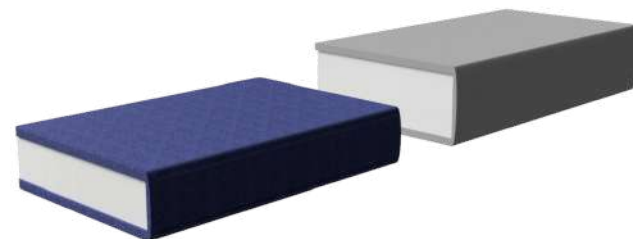


Fig 63 Renders libros
Elaboración Propia

Mientras que el interior del libro, sería como se muestran en el modelo, un rectángulo con el espacio necesario para contener las tarjetas.

A través del prototipo físico rápido, se probó el tamaño de cada uno de los libros de actividades, comprobando que poseen el espacio necesario para la contención de tarjetas.



Fig 64 Prototipo libros
Elaboración Propia

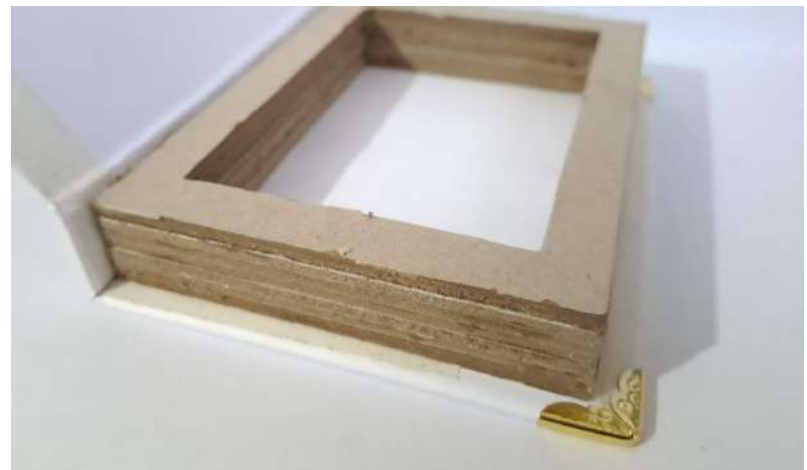


Fig 65 Prototipo libros 2
Elaboración Propia

FICHAS PERSONALIZADAS



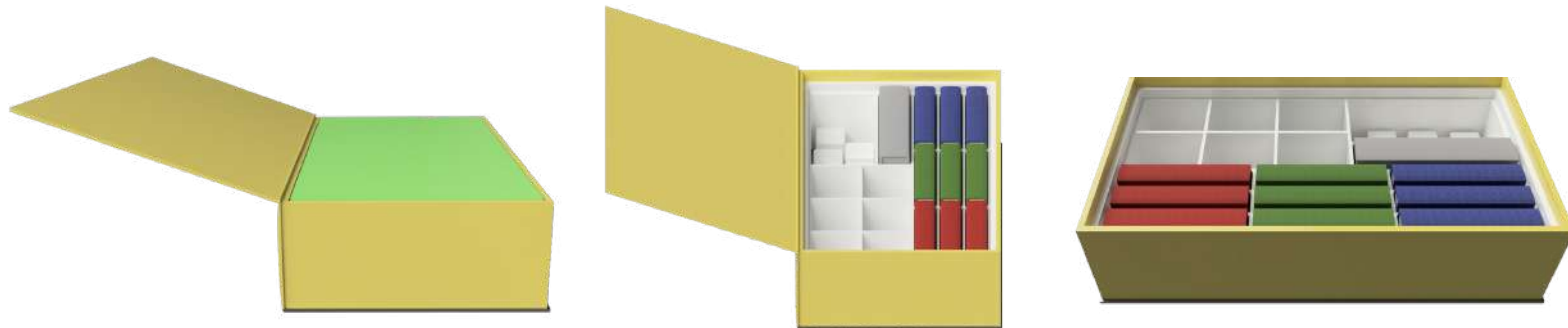
También, y como en su boceto, las fichas se decidieron en la combinación de la forma tradicional de peón de la mayoría de juegos de mesa, pero mezclándolo con algunos animales que los niños reconozcan, optando entonces por las formas de **un gato, perro, conejo, oso, cerdo y pollo**, de aproximadamente 40x40x70 mm en el caso del más alto, y 30x30x60 mm, el más pequeño.

Ya al final, dichas medidas se cambiaron, para que su tamaño sea más acorde a la mano, cuyo tamaño es de aproximadamente de 140 mm de longitud, quedando así de **40x40x95 mm la más grande y 40x40x85 mm la más pequeña**.

Fig 66 Renders fichas
Elaboración Propia

DISEÑO "CAJA LIBRO 1"

La Fig.67 corresponde a la primera distribución e idea de mapa plegable, con un tamaño total de 200x370x100 mm.



Con estas medidas y prototipo digital, se realizó un prototipo físico rápido, además de también replicar el tamaño del mapa, si este fuera impreso y plegado.



Fig 67 Prototipos y renders Caja libro 1
Elaboración Propia

DISEÑO "CAJA LIBRO 2 "

En cambio, la Fig.68, corresponde a la nueva distribución y tamaño de caja, siendo esta de **210x419x107 mm.**



Fig 68 Renders caja libro 2
Elaboración Propia

6.4.6. Planimetría

PLANIMETRIA CAJA INTERNA

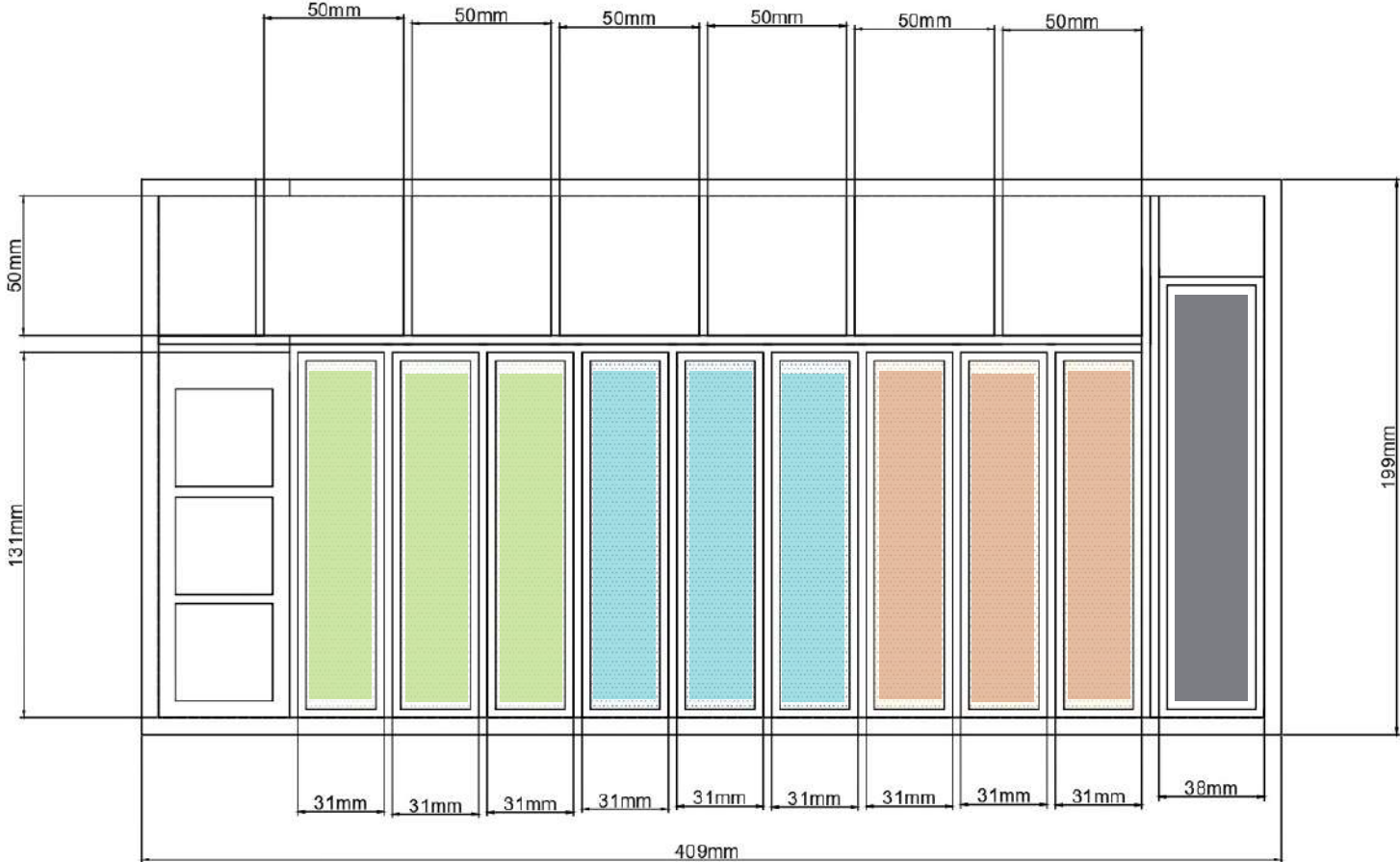


Fig 69 Planimetría interna
Elaboración Propia

PLANIMETRIA CAJA PRINCIPAL

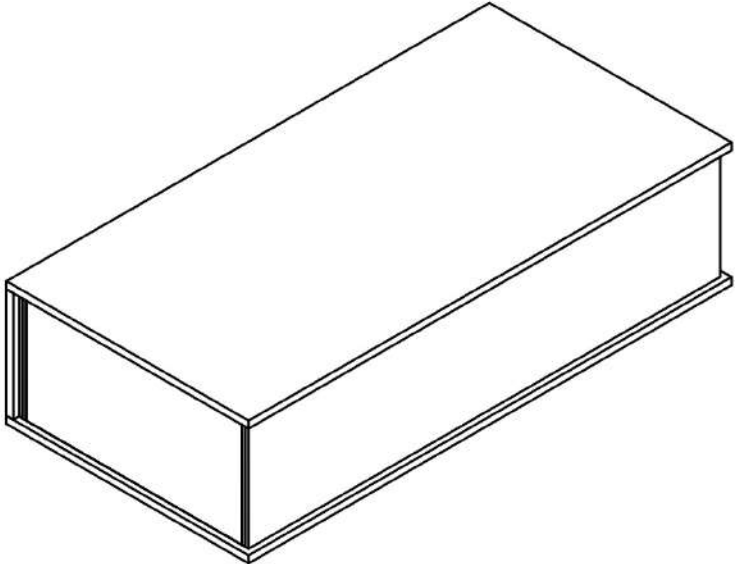
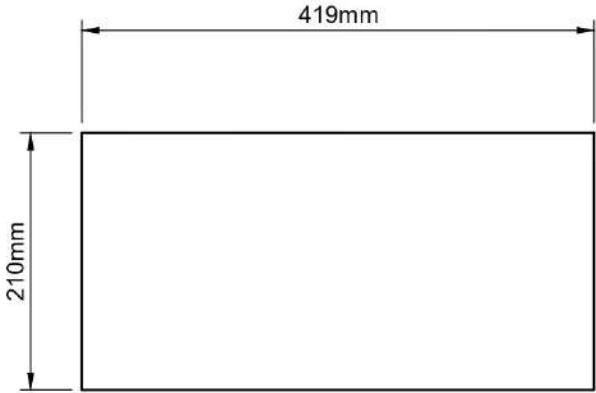
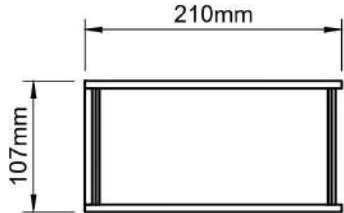
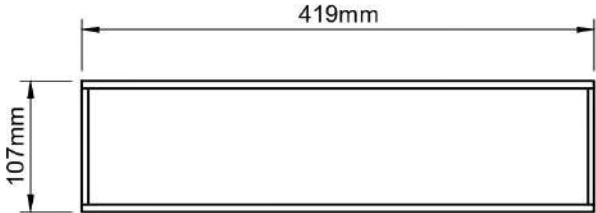


Fig 70 Planimetría externa
Elaboración Propia

PLANIMETRIA TAPA DE LIBRO EXTERIOR GRANDE

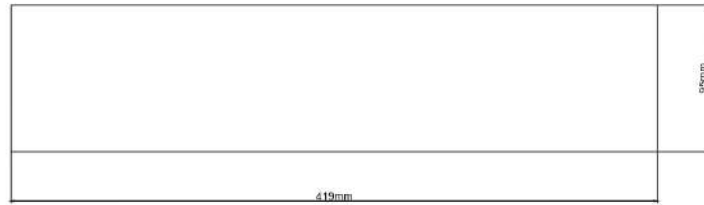


Fig 71 Planimetría tapas externas
Elaboración Propia

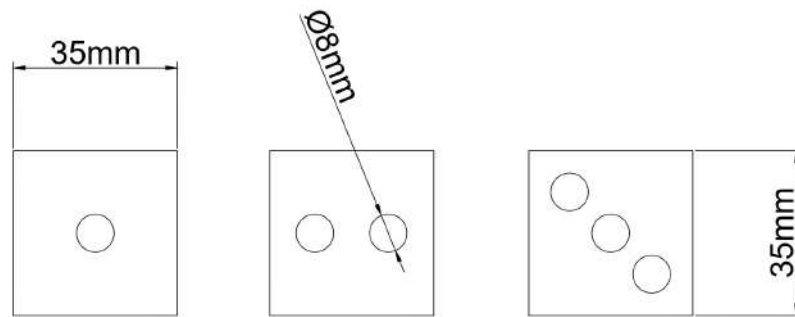


Fig 72 Planimetría dado
Elaboración Propia

PLANIMETRIA DADO

PLANIMETRIA FICHA

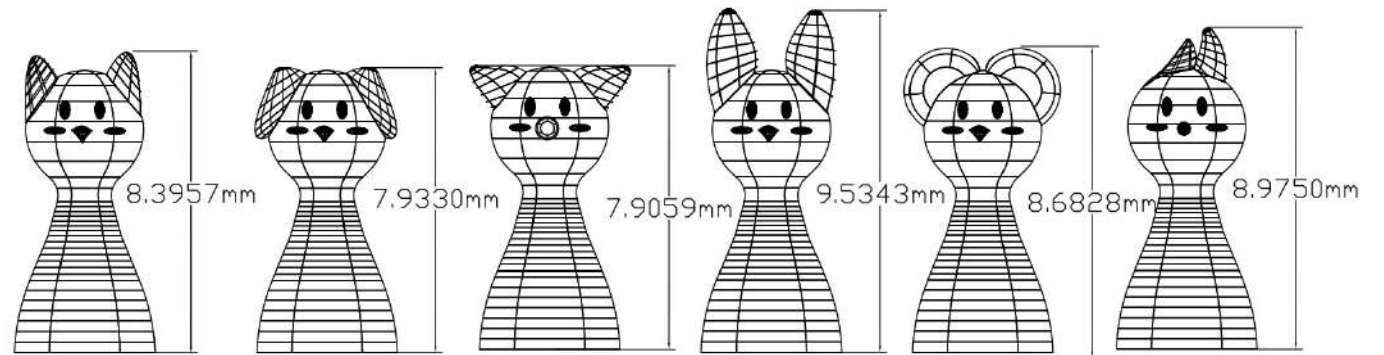


Fig 73 Planimetría fichas
Elaboración Propia

PLANIMETRIA CAJA INTERIOR LATERALES

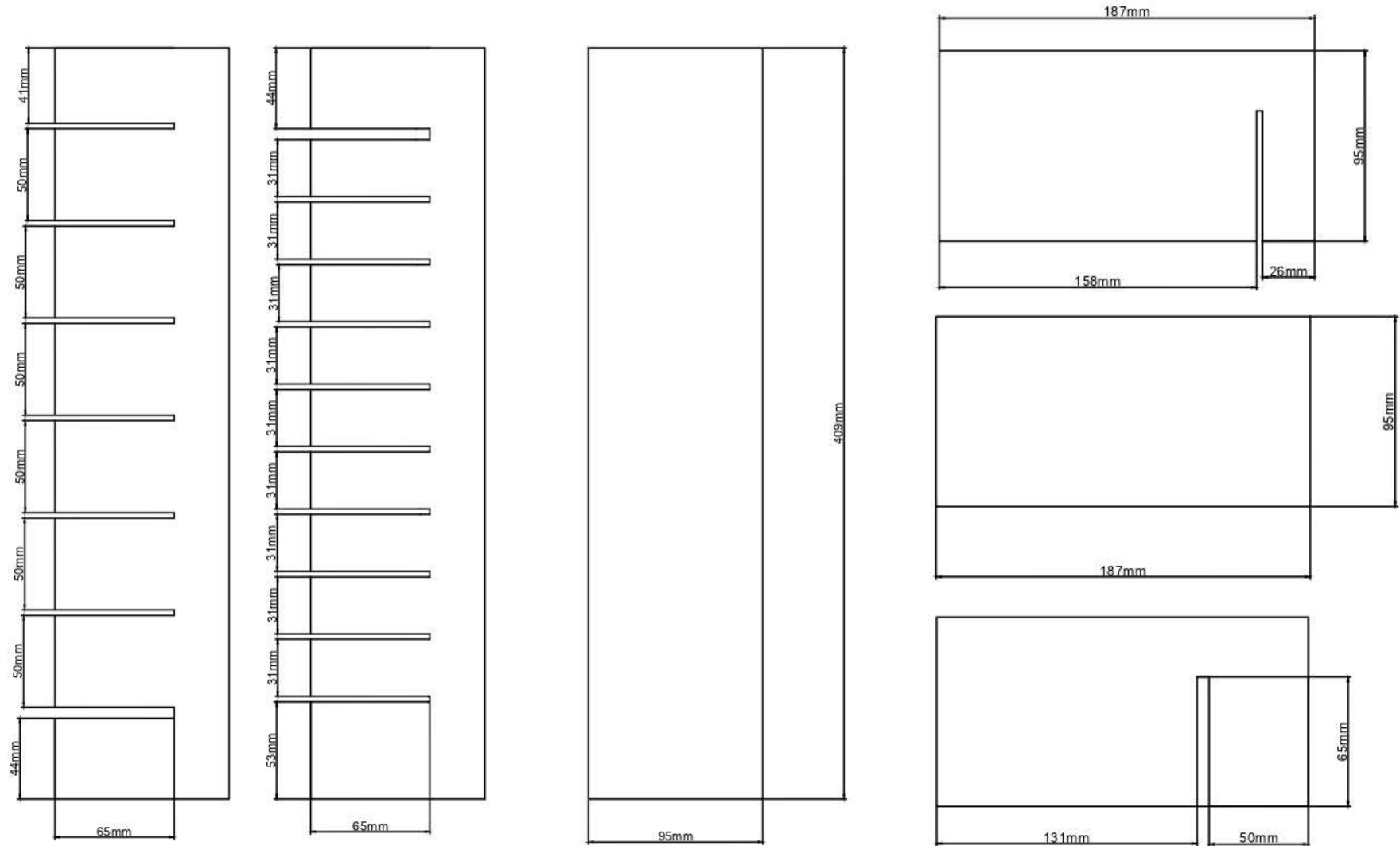


Fig 74 Planimetría interna laterales
Elaboración Propia

PLANIMETRIA CAJA INTERIOR SECCIONES

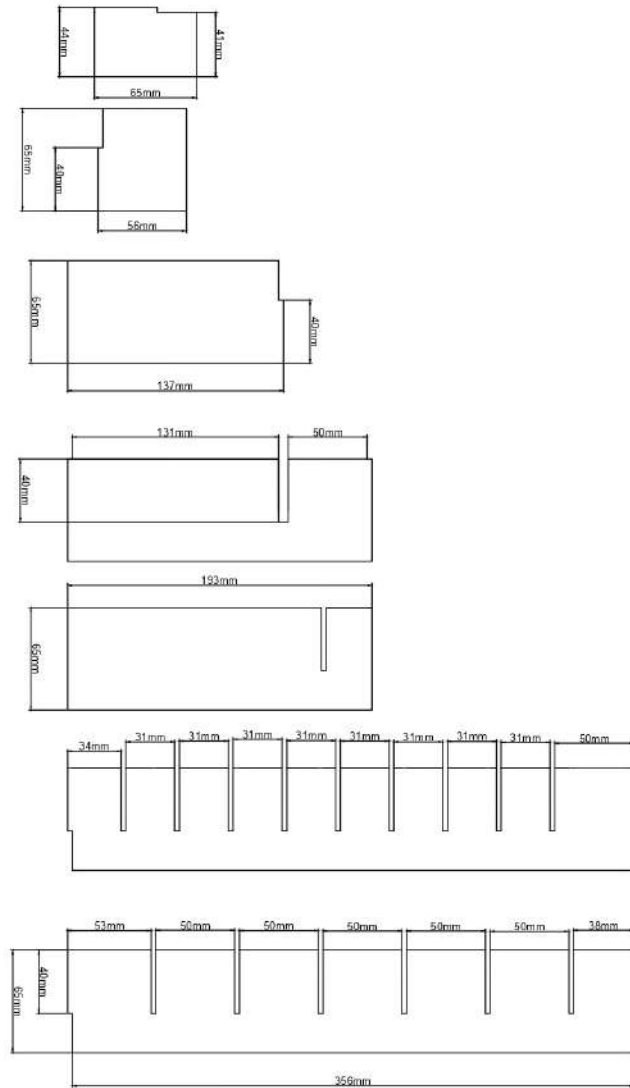
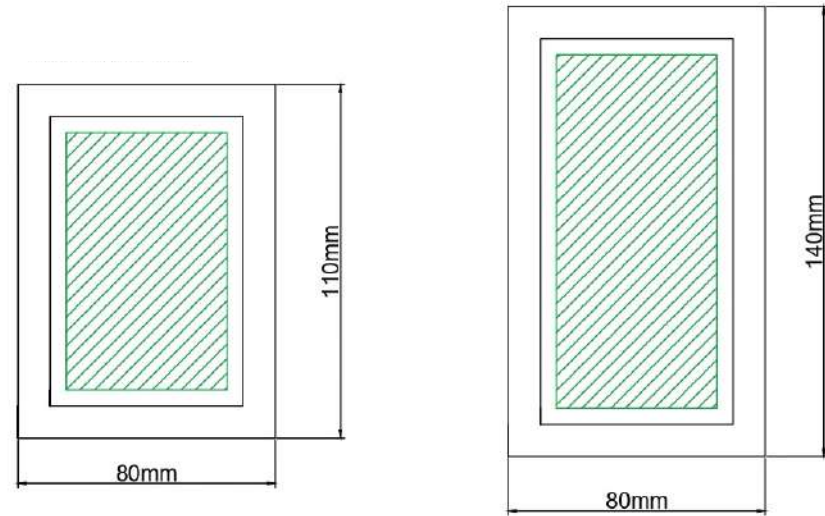


Fig 75 Planimetría interna divisores
Elaboración Propia

PLANIMETRIA LIBROS, PEQUEÑO Y GRANDE (MARCOS)



PLANIMETRIA LIBROS, PEQUEÑO Y GRANDE (TAPAS Y LATERALES)

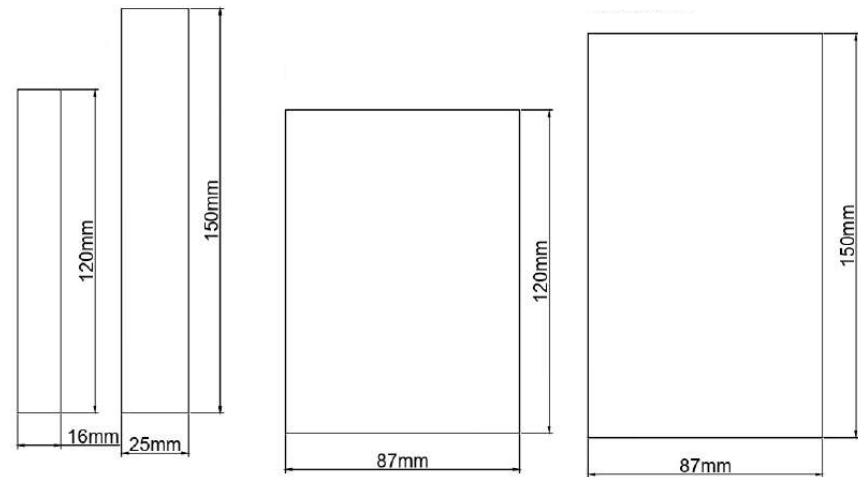
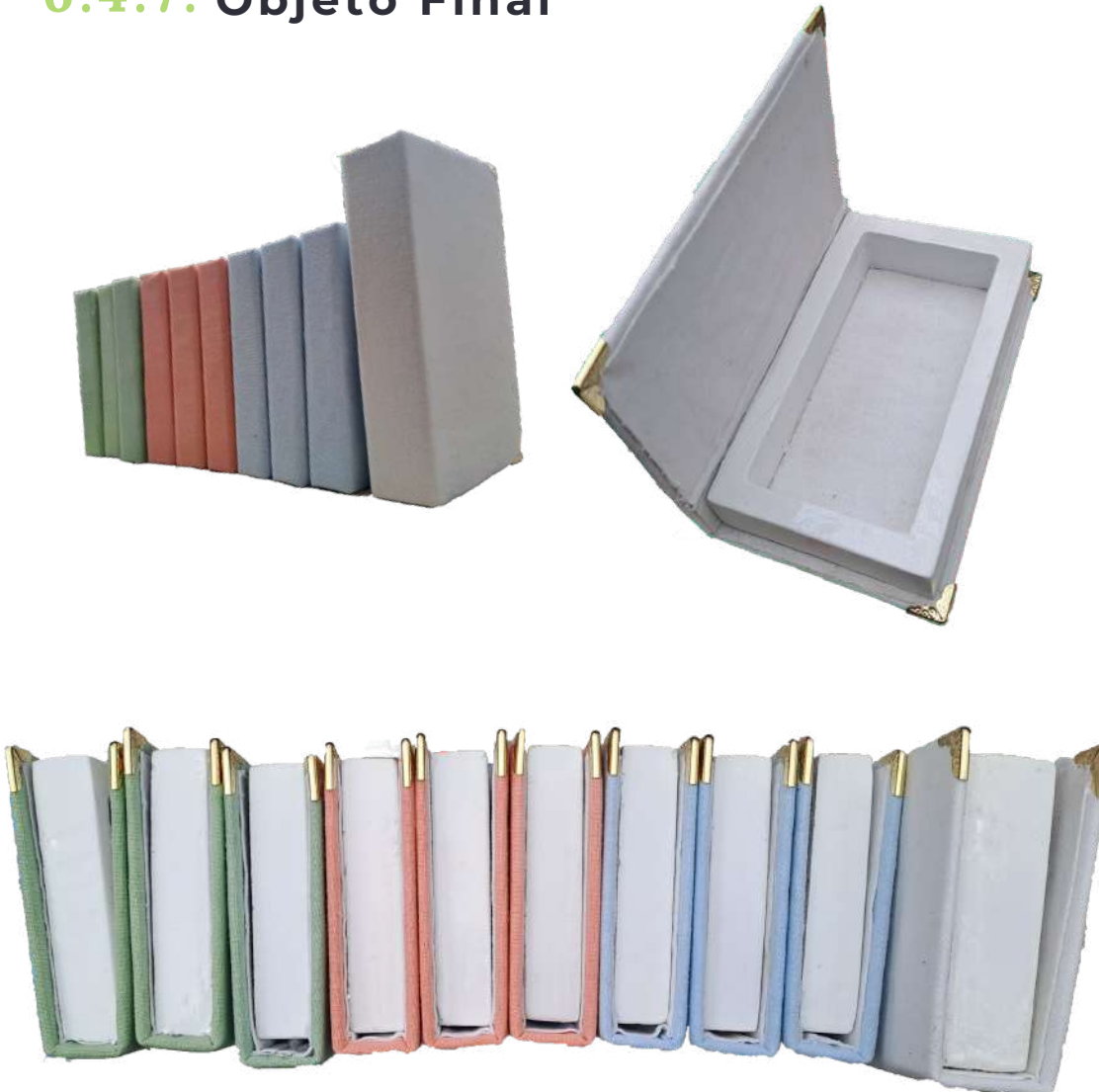


Fig 76 Planimetría libros
Elaboración Propia

6.4.7. Objeto Final



Se observa el objeto correspondiente a los libros de actividades, en donde **los 9, mas pequeños**, corresponden a las **actividades de memoria, Trivia y mímica**.

Mientras que el mas grande, de color blanco, corresponde a la **actividad final, “pasa Palabra”**.

A pesar se sus medidas son aquellas que se ven en su planos (Fig 76), el tamaño final de ellos, son:

Libros pequeños:
125x90x25 mm

Libro grande:
152x90x31 mm

Fig 77 Libros de actividades
Elaboración Propia

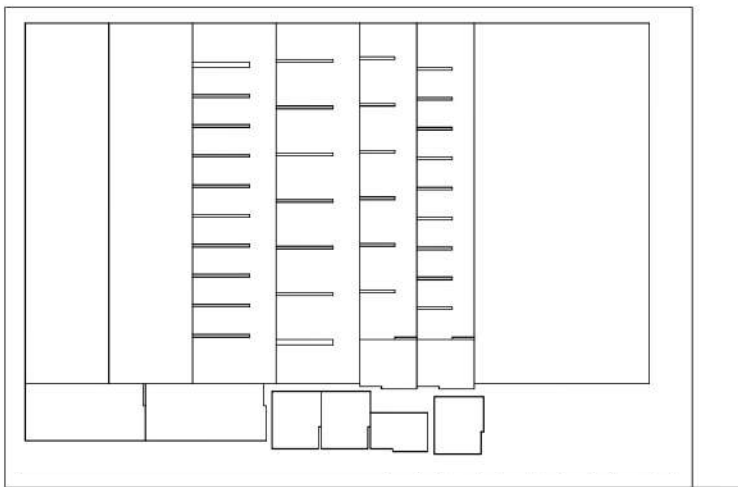


Fig 78 Plano de corte y elaboración de caja interna
Elaboración Propia

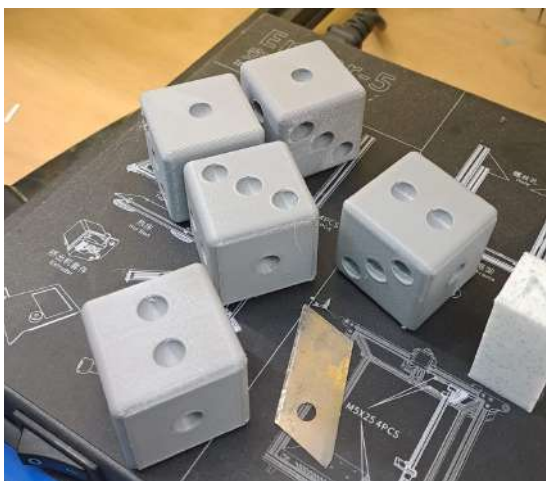
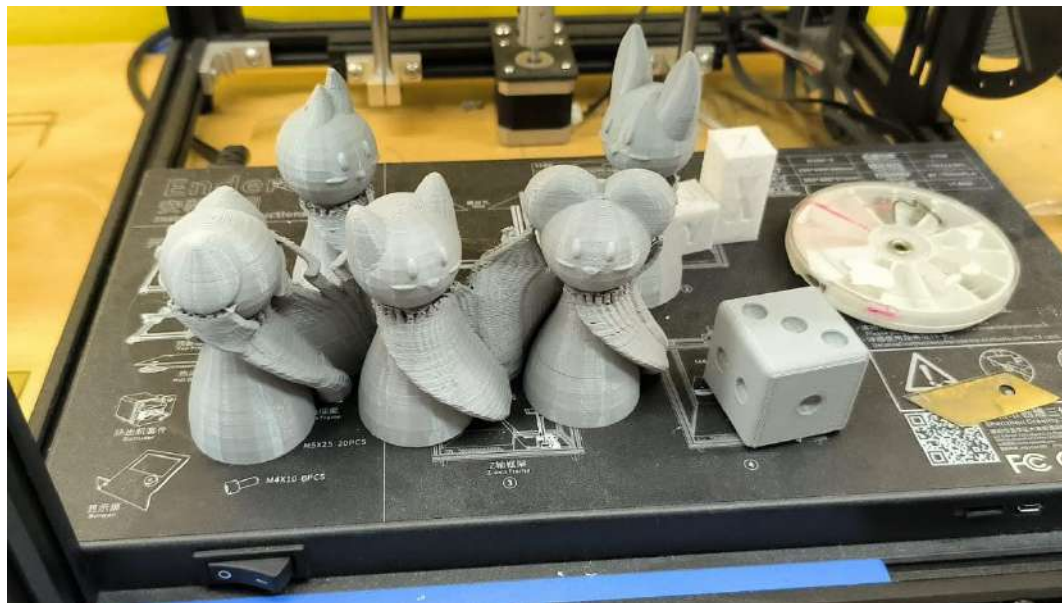


Fig 79 Impresión de piezas y dados
Elaboración Propia

6.4.8. Marca

Biblioloco

Tipografía: Paquita Regular

Biblioteca



Loco

Enfocado a un edificio o lugar donde se encuentran gran variedad de libros

Enfoque novedoso o distinto, cuando se trata de leer, lo que se puede tomar como una "locura"

Tipografía: Sassoon

¡A leer se ha dicho!

Dicho slogan funciona mas como reto del juego o profesor, hacia los niños, con el fin de provocar entusiasmo al jugar.



Fig 80 Ilustración del juego, Caja exterior
Elaboración Propia

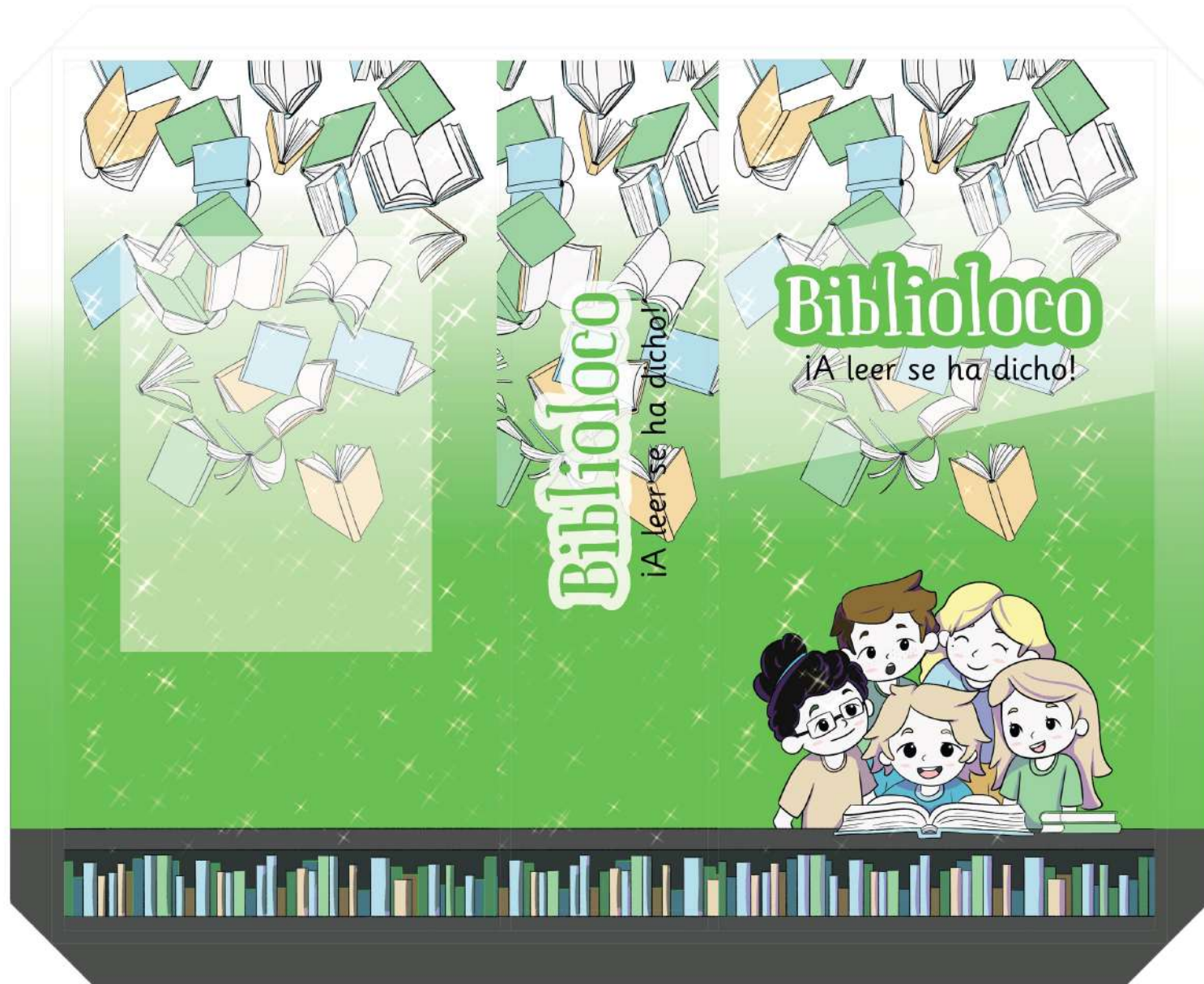


Fig 81 patrón de corte para caja externa
Elaboración Propia



Fig 82 Negocios
Fotografía de Pexels

Capitulo. 07

Modelo de Negocios





7.1. Modelo canva

Dicho modelo de canva, se hizo pensando en el proyecto a futuro, en donde la proyección del producto no se enfoca en solo un libro, si no a una variedad mas grande.

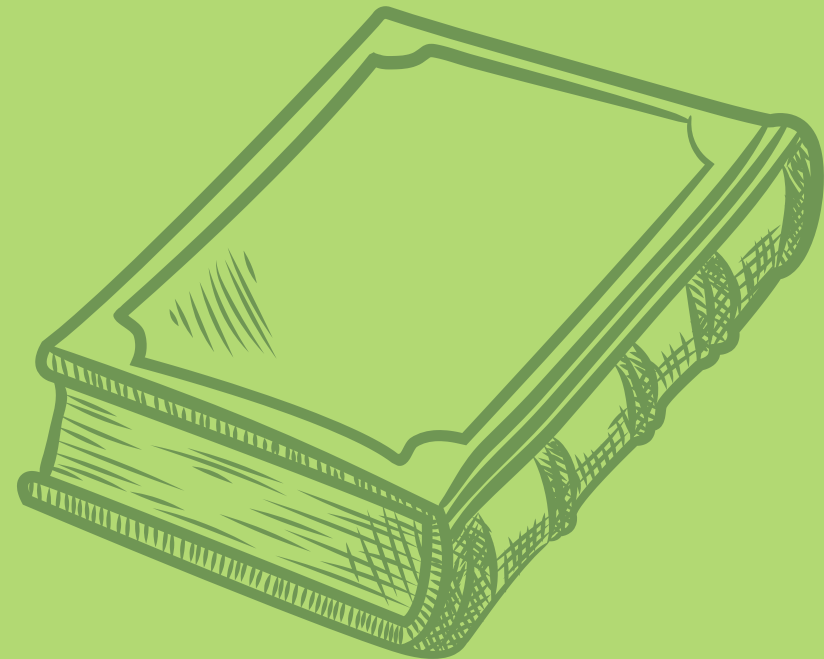
<p>SOCIOS CLAVE</p> <p>Distribuidoras al por mayor, colegios / profesores con pedidos especiales.</p>	<p>ACTIVIDAD CLAVE</p> <p>Impresión de la actividades del libro, creación de las fichas y los datos personalizas, tizado y corte de tela para encuadernado, impresión del correspondiente el objeto principal.</p>	<p>PROPUESTA DE VALOR</p> <p>Juego de mesa con temática de un libro dentro del plan lector entregado por el gobierno a los colegios, que motive la lectura del mismo a través de actividades en grupo.</p>	<p>RELACIÓN CON CLIENTES</p> <p>Relaciona directa, ya que en cualquiera de los casos, se puede elegir el libro a trabajar.</p>	<p>SEGMENTOS DE CLIENTES</p> <p>El cliente corresponde a colegios del país, ya sean municipales, subvencionados, particulares o pagados.</p> <p>Por otra parte el usuario corresponde a los niños/as, que en el momento estén cursando por 3° y 4° básico.</p>
<p>ESTRUCTURA DE COSTOS</p> <p>Compra de tela, insumos de papelería, mano de obra, Trabajos de impresión.</p>	<p>RECURSOS CLAVES</p> <p>Libros, impresión de actividades, pinturas, laminados, acceso a mapa, tela de algodón, acceso a computador.</p>		<p>CANALES</p> <p>Tienda de ventas de libro, paginas del ministerio del gobierno, paginas web, redes sociales, por boca a boca de terceros.</p>	
			<p>FUENTE DE INGRESOS</p> <p>Venta del producto, por una parte el principal y por otra las extensiones a mas libros. Fondos concursables</p>	



Fig 83 Libro abierto
Fotografía de Pexels

Capitulo. 08

Conclusiones Generales





8.1. Conclusión del proyecto

8.1.1. Conclusión a nivel profesional

A nivel académico y profesional, se pueden tener distintas conclusiones dependiendo la etapa del proceso de la presente memoria, junto a todo lo que a lo largo de los años de estudio se ha aprendido.

Se denota que se ha realizado una investigación exhaustiva en la recolección de datos para comprender el tema de la lectura y su importancia en el desarrollo de los niños. Las entrevistas, encuestas y observaciones realizadas demuestran un enfoque centrado en el usuario y permiten obtener una visión completa del tema y los problemas asociados.

Se ha comprendido que la lectura no es únicamente una actividad escolar, sino que tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo y social de los niños.

Es importante destacar también que se ha identificado una disminución en los niveles de lectura, especialmente en la infancia, lo cual señala la relevancia de abordar este problema. En general, se aprecia un buen trabajo en la recolección de datos y la empatización con el usuario para comprender la importancia de la lectura y los desafíos asociados.

En cuanto a el proceso de diseño, como profesionales siempre intentamos hacer que los materiales que se usen tengan la capacidad para durar mucho tiempo, pero este aspecto puede ser diferente cuando se trata de un niño, aun más cuando es una herramienta de apoyo utilizado en clases, por lo que, y a diferencia de lo que se hace normalmente, el uso de un material “delicado”, que mezclándolo con la forma conocida, el apego al mismo se eleven y se considere como algo que se deba cuidar.

8.1.2. Conclusión a nivel personal

A nivel personal, el taller de título es una vía de trabajo que logro entregar y hacer entender lo importante que es la guía y feedback de los profesores, como también entender que el trabajo constate es necesario para el avanzar con el proyecto.

Las correcciones iniciales centradas en entender el tema, caso y problema, guiando en lo que debe tener el índice y como hilar todo el contenido, revisar lo avances y presionar el trabajo de ser necesario. por lo que las correcciones semanales ha sido lo ideal del proceso.

En cuando proceso de fina, este ha sido un poco mas lento, esto a causa de factores que nos obligaron a retroceder unos pasos, pero no sin un beneficio, esto en cuanto a el entendimiento en profundadas de lo que significa la memoria.

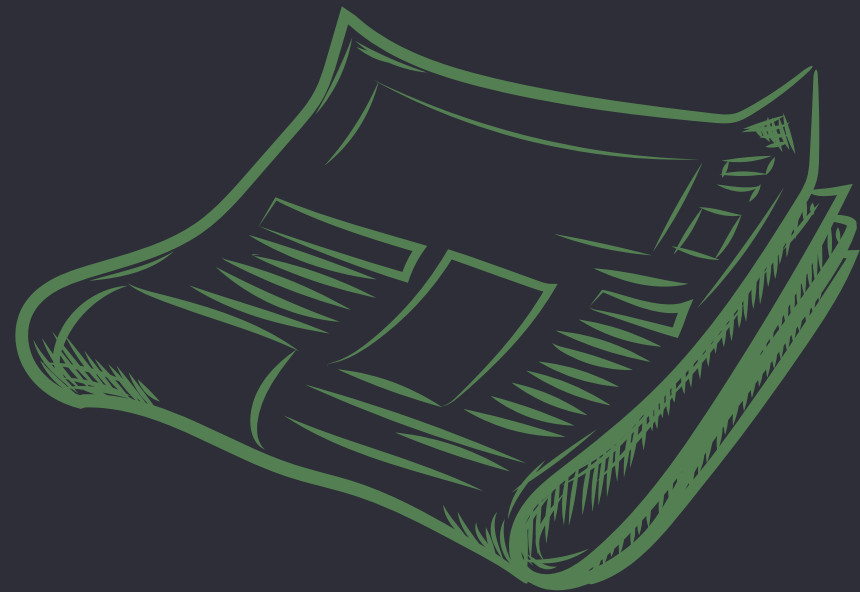
A modo de conclusivo final, el proceso ha sido un reto en cuanto a los tiempo y ir desde 0, pero también ha sido muy enriquecedor, ya que a fin de cuentas permite el adquirir y desarrollar habilidades y herramientas aprendidas en los años de estudio

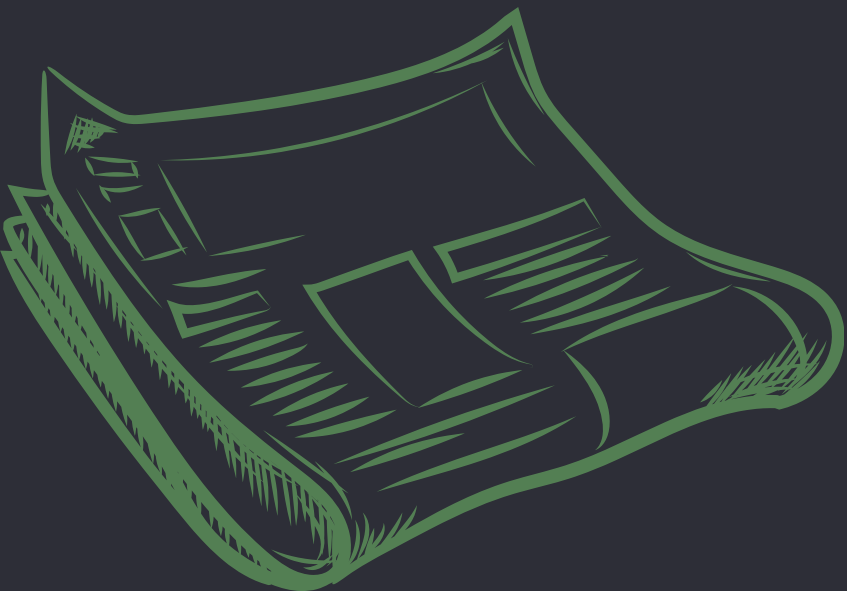
Fig 84 Adolescente y pila de libros
Fotografía de Pexels



Capitulo. 09

Referencias





Admin.Unab. (2021, 4 enero). Louis Braille, el inventor del sistema de lectura para personas ciegas - Cultura UNAB | Cultura UNAB |. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://cultura.unab.cl/louis-braille-el-inventor-del-sistema-de-lectura-para-personas-ciegas/#:~:text=El%20sistema%20Braille%20es%20actualmente,n%C3%BAmeros%20y%20a%20la%20notaci%C3%B3n%20music al.>

Agenda País. (2022, 12 octubre). ¿Cómo influye la lectura en la calidad de vida de niños, niñas y adolescentes? El Mostrador. Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://www.elmostrador.cl/agenda-pais/2022/10/12/como-influye-la-lectura-en-la-calidad-de-vida-de-ninos-ninas-y-adolescentes/>

Ballester, J., & Ibarra, N. (2016). La educación lectora, literaria y el libro en la era digital. *Revista Chilena De Literatura*, 94, 147-171. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://doi.org/10.4067/s0718-22952016000300008>

Bengochea, G. (2021). La Gamificación: una oportunidad para transformar las realidades. *Revista Prefacio*, 5(7), 69-82, Recuperado 2 de julio de 2023, de https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:eiubwUqBjrkJ:scholar.google.com/+La+Gamificaci%C3%B3n:+una+oportunidad+para+transformar+las+realidades+&hl=es&as_sdt=0,5com/+La+Gamificaci%C3%B3n:+una+oportunidad+para+transformar+las+realidades+&hl=es&as_sdt=0,5

Caraballo, A. (s.f.). El tiempo de concentración de los niños según su edad [En línea]. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/aprendizaje/el-tiempo-de-concentracion-de-los-ninos-segun-su-edad/>

De Understood, E. E. (2020). Tecnología de asistencia para la escritura. Understood. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://www.understood.org/es-mx/articles/assistive-technology-for-writing>

Editorial Etecé. (2021, 16 julio). Modelo Educativo - Qué es, concepto, características y premisas. Concepto. Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://concepto.de/modelo-educativo/>

Editorial, Etecé. (2023). Novela: qué es, su origen, su estructura y características. Enciclopedia Humanidades. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://humanidades.com/novela/>

EDUCACIÓN 3.0. (2023, 17 abril). Recopilación de los 20 mejores libros clásicos para niños. EDUCACIÓN 3.0. Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/libros/clasicos-para-ninos/>

Equipo editorial, Etecé. (2023). Cuento: definición, elementos, estructura y características. Enciclopedia Humanidades. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://humanidades.com/cuento/>

Euroinnova Formación. (2021). gamificacion y abj. Euroinnova Business School. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://www.euroinnova.edu.es/blog/gamificacion-y-abj>

Euroinnova Formación. (2022). Actividades complementarias y de descanso del alumnado con necesidades educativas especiales. Euroinnova Business School. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://www.euroinnova.cl/blog/que-es-un-concepto-de-conocimiento>

Galvis, A. (2022). Semejanzas y diferencias entre la lectura digital e impresa: una revisión documental. REVISTA ANUAL ACCIÓN Y REFLEXIÓN EDUCATIVA, 47, 262-283. Recuperado 2 de julio de 2023, de https://revistas.up.ac.pa/index.php/accion_reflexion_educativa/article/view/2593/2345

GammaUX. (2021). Cómo usar el modelo del doble diamante para impulsar innovación en diseño. GammaUX. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://www.gammaux.com/blog/como-usar-el-modelo-del-doble-diamante-para-impulsar-innovacion-en-diseno/>

Godoy, D. (2022). ¿Y dónde está la biblioteca escolar? Visibilizando los espacios físicos y virtuales que los jóvenes frecuentan para leer por placer. Última década, 30(58), 186-225. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://doi.org/10.4067/s0718-22362022000100186>

González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. Researchgate. net, 4, 1-22. Recuperado 2 de julio de 2023, de https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-_aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando-espacios-de-ensenanza-aprendizaje-presenciales-y-espacios-virtuales.pdf

lez-Larrea, B. (2022). El cerebro que lee: Lectura y desarrollo cognitivo. NeuroClass. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://neuro-class.com/el-cerebro-que-lee-lectura-y-desarrollo-cognitiv/>

Imprenta - Concepto, origen, características e importancia. (s. f.). Concepto. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://concepto.de/imprenta/>

Lectura - Concepto, historia, beneficios, técnicas y proceso. (s. f.). Concepto. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://concepto.de/lectura/>

Martínez, A. (2021). Lectura. Concepto de - Definición de. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://conceptodefinicion.de/lectura/>

Ministerio de educación. (2017). Centro de Recursos para el Aprendizaje - CRA. Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://bibliotecas-cra.cl/lecturas-sugeridas>

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2011, 14 diciembre). Estudio de Comportamiento Lector: 84% de los chilenos no comprende adecuadamente lo que lee. Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. Recuperado 3 de julio de 2023, de <https://www.cultura.gob.cl/institucional/estudio-de-comportamiento-lector/#:~:text=Un%2041%25%20de%20las%20personas,como%20no%20lector%20de%20diarios.>

Modelo Educativo - Qué es, concepto, características y premisas. (s. f.). Concepto. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://concepto.de/modelo-educativo/>

Moran, M. (2015, 17 junio). Educación - Desarrollo Sostenible. Desarrollo Sostenible. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

Morin, A. (s. f.). Desarrollo y habilidades lectoras a diferentes edades. Understood. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://www.understood.org/es-mx/articles/reading-skills-what-to-expect-at-different-ages>

Moya, C., & Gerber, M. M. (2016). La lectura en formatos digitales en el Chile actual: nuevas prácticas y viejas desigualdades. *Revista Chilena De Literatura*, 94, 59-77. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://doi.org/10.4067/s0718-22952016000300004>

Moya, C., & Gerber, M. M. (2016). La lectura en formatos digitales en el Chile actual: nuevas prácticas y viejas desigualdades. *Revista Chilena De Literatura*, 94, 59-77. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://doi.org/10.4067/s0718-22952016000300004>

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2021). Cuento - Qué es, definición, tipos e historia. Recuperado 2 de julio de 2023, de Definición.de. <https://definicion.de/cuento/>

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2022). Novela - Qué es, definición, elementos y clasificación. Definición.de. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://definicion.de/novela/>

Pérez Porto, J., & Merino, M. (2023). Literatura - Qué es, orígenes, definición y concepto. Definición.de. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://definicion.de/literatura/>

Rivas, F. (2019, 21 febrero). ¿Por qué los chilenos leen poco? Jóvenes autores creen que el problema puede empezar en los colegios. *BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile*. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://www.biobiochile.cl/noticias/artes-y-cultura/libros/2019/02/21/por-que-los-chilenos-leen-poco-jovenes-autores-creen-que-el-problema-puede-empezar-en-los-colegios.shtml>

Roco, F. (1995). La literatura como método de conocimiento. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/108760>

Rodríguez, D. P. (2022, 19 agosto). Así se relaciona el nivel de lectura de los países del mundo con el PIB per cápita. *Diario La República*. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://www.larepublica.co/ocio/asi-se-relaciona-el-nivel-de-lectura-de-los-paises-del-mundo-con-el-pib-per-capita-3429170#:~:text=Canad%C3%A1%20lidera%20la%20lista.,%2469.231%20de%20PIB%20per%20c%C3%A1pita.>

Santos, J.L. (2012). *Psicopatología. Manual CEDE de Preparación PIR*, 01. CEDE. Madrid.

Suela. (2022, 14 octubre). Literatura universal. FUHEM. Recuperado 2 de julio de 2023, de <https://www.fuhem.es/2016/11/28/literatura-universal/>

Fig 85 Trato
Fotografía de Pexels



Capitulo. 10

Anexos





10.1. Anexo 1: Transcripción entrevistas

10.1.1. Entrevistado 1

¿Qué genera el acto de leer?

En general la lectura promueve la imaginación, genera desarrollo del pensamiento crítico, genera también identificación con historias, con emociones, con vivencias personales.

¿Cómo reaccionan los niños a la asignatura de lenguaje?

Depende de la edad, generalmente, a mi juicio de 5° a 7° es un poco más a una disposición, entretención, curiosidad. pero ya a medida que van creciendo la lectura se vuelve un poco tedio, genera tedio el hecho de leer, la extensión de la narración del texto, ya van perdiendo la capacidad de concentrarse y la paciencia, por que están acostumbrados en recibir información de manera más rápida, como en tik tok, el esperar y tener paciencia por la lectura genera un poco de tedio.

¿Qué tipo de literatura se lee?

En 5°, 6° y 7° igual es más para promover la imaginación, no tan infantiles, pero sí ligados a experiencias personales de ellos y también novelas cortas o selección de cuentos de terror a veces o de fantasía. mitos griego, adaptaciones para niños. que vincule el contenido y que les interese, no clásicos. porque así se fomenta más el interés de la lectura.

¿Rendimiento de los alumnos?

Siempre depende de los niños, en general la comprensión lectora, em.. los niños son capaces de entender lo que leen, reconocer. identificar información, extraer información. en general tienen más dificultades en reflexionar, evaluar ciertas partes y entender por qué los autores escriben ciertas cosas, pero esto es porque tienen habilidades superiores. la parte de reflexionar es lo que más les cuesta, pero en general tienen comprensión, entienden lo que leen, reconocen una secuencia narrativa, personaje, caracterizarlos.

¿Qué libro pueden recomendar para el rango de edad en el que hacen clases?

De los que recuerdo que toman...si bien los papeluchos si bien para los niños son muy divertidos, pero ya van perdido un poco, por que no entienden tanto el vocabulario de papelucho, porque como papelucho es más antiguo, como que lo van perdiendo. pero por ejemplo los cuentos de misterios sois siempre les gustan, como " 13 casos misteriosos" , que igual es antiguo pero sigue siendo más de gusto de los niños, los de detectives, "asesinato en el canadian express" ese como que les gusta a los niños.

Por ejemplo este año pusimos algunos deportes, como fútbol. la idea es que sean temas que ha ellos les interesa, ponte tu, hay algunos que son más de temas familiares, por ejemplo de hermanos, como que leímos “ el niño del pijama de rayas” que tiene todo este tema de la segunda guerra mundial que se ve en séptimo, harry potter igual les gusta, percy jackson, pero esos no siempre se leen porque tienen películas. pero esas cosas son como las que generan interés en ese nivel. como un poco más fantasía, pero igual medio adolescente para los que ya están en 7° o 6°.

También los más mayores están empezando a leer manga, que igual se ha propuesto esto que pueda incorporarse a los colegios, porque igual fomenta la lectura.

¿Existe algún libro que se puede leer indistintamente en cualquiera de los 3 niveles?

El que siempre se lee más de una vez es el principito, osea que se podía leer en más de un año, de repente se lee en séptimo, aunque podría ser mas grande o mas chico, pero quizás no lo entenderian tanto

10.1.2. Entrevistado 2

¿Qué genera el acto de leer?

En un principio entretención, el tema de entretenerse , la curiosidad, el aprender un poquito mas del mundo, de lo que nos rodea, a los chiquillos les gusta bastante muchas veces, cuando preguntan que es una cosa, uno siempre les promueve el buscar el significado, conversar en clases, el tratar de analizar ciertos textos como un poema. eso lleva relacionar lo que están leyendo con su vida personal.

¿Cómo reaccionan los niños a la asignatura de lenguaje?

En el caso de 4° que los tome este año, al principio era más como un “no “ de no queriendo la clase, pero a medida que va avanzando el semestre han tenido una muy buena participación de parte de los chicos, siempre están y constantemente intentando leer un texto, inmediatamente son quienes levantan la mano. en el caso de 4° tiene una disposición mucho más positiva con respecto a la situación. en el caso de ellos también depende de la motivación que se les de, ejemplo hace muy poco les di la alternativa de mejorar una nota en base o bajo escritura de que tenían que hacer según un texto que ellos elijan y hayamos leído y para desarrollar temas de escritura.

¿Qué tipo de literatura se lee?

Son cuentos infantiles. En 4° básico están viendo el papelucho, donde lleva a los niños un poco más a la imaginación y lo relacionan más con sus experiencias personales. leyenda, pero lo que más les gusta son las de miedo.

¿Rendimiento de los alumnos?

El caso de reflexión en los niños que son con las características de la edad, 4° básico, cuesta bastante.

¿Qué libro pueden recomendar para el rango de edad en el que hacen clases?

Los de fútbol les fascinan, todo lo que sea basado en fútbol les encanta. en caso de los niños de 4° básico, ahí ellos las leyendas sí o sí. pero siempre hay que estar mediando con ellos, por que hay algunas veces que prefieren temas, como el tema de la llorona, por que después especialmente están con el tema de las pesadillas y ahí en donde estamos intentando poner ojo. pero las leyendas, en particular, de forma general les gusta mucho. o tipo cómic.

¿Existe algún libro que se puede leer indistintamente en cualquiera de los 3 niveles?

Aquí puede ser algo como mejores amigos, en base a ese tipo de temáticas también, donde se relaciona mucho la vida de ellos, temas de la empatía.

10.1.3. Entrevistado 3

¿Qué genera el acto de leer?

El desarrollo léxico, el desarrollo de la imaginación, el conocimiento del mundo, la vinculación con el entorno, hay tantas cosas que.... la creatividad..... herramientas para la vida diaria.

A nivel país, ¿Cuál es la comprensión que hay?

El nivel de comprensión lectora es bastante bajo, hay muchos lectores alfabetizados, pero no de manera comprensiva, muchos leen pero no entienden lo que leen. por ejemplo los niños van pasando por graduaciones por el colegio, en la edad escolar desde la habilidad más sencilla que es solamente decodificar, identificar, hasta después llegar a niveles más alto de evaluación y de síntesis.

¿Cómo reaccionan los alumnos a la asignatura de lenguaje y comunicación?

Depende de las actividades que se les presente, pero la mayoría recepciona muy bien los libros, aun existe ese gusto por la lectura aún permanece, se va diluyendo con el tiempo en los niveles superiores, y los más grandes ya derechamente ya leen los resúmenes de los libros, ven las películas o se consiguen alguna síntesis por ahí, pero los más chicos leen y sin acompañados por los padres, en esa lectura, eso en la lectura domiciliaria. y a nivel de textos más breves, que uno trabaja en clases para la comprensión, si uno busca las temáticas adecuadas, uno logra enganchar a los niños con temas que para ellos son importantes y más significativos.

¿Qué temas les gustan?

Todo lo relacionado con sus realidades, con sus tiempos, con la tecnología, cosas divertidas, personajes de ficción. una mezcla. hay cursos que le gustan las cosas de terror, otro de superhéroes. Eso es más de gustos variados, pero igual uno tiene que hacer un clic y sacar un poco los clásicos de la lectura y enfocarse a textos más cercanos.

¿Cuáles pueden ser estos textos cercanos?

Hemos sacado un poco los clásicos por que ya no eran referentes para ellos por la época en que fueron escritos el contexto de producción era muy distinto, al actual, hemos incorporado libros mucho más actualizados,.....sagas, las de Harry Potter, las del diario de Greg, el diario de Nick, todos esos a ellos les hace mucho más sentido.

¿Cómo es el rendimiento?

En términos generales les va bien, en términos de las lecturas domiciliarias que tiene ellos y leen en clases, donde tiene sus bemoles cuando uno ya empieza a buscarles que hagan inferencias, que sean capaces de dar su opinión, justificando a partir del texto, eso les cuesta. Por que inferir es de nivel superior.

¿Hay algún libro indispensable para leer en alguno de los años?

Lo que pasa es que el ministerio te entrega un listado de libros sugeridos y ahí cada institución evalúa si toma ese plan o no, nosotros no, en términos generales tenemos un plan lector estructurado desde la básica hasta 4° medio y ahí están separados por extensión y profundidad. No hay libros, obligatorios, para nosotros no. Ese plan de lectura lo vamos a evaluar al final de año y el proceso, donde le hacemos una encuesta a los niños, donde les preguntamos cuál es el libro que para ti fue más significativo, que libro eliminarías del plan lector, qué libros sugerirías para incorporar al plan para el próximo año, entonces ahí nos vamos retroalimentando con la experiencia que ellos han tenido con los libros. Entonces ahí tenemos que chequear con el bibliotecario, trabajando en conjunto con la corporación, que son quienes compraban los libros.

A su opinión, ¿Cree que haya un libro que se pueda leer, indistintamente, del nivel?

Es que por ejemplo es Principito es un clásico, y tu haces una lectura en un nivel y entienden ciertas cosas. Lo lees en otra etapa, y entendemos con mayor profundidad.

¿Qué opina de integrar una metodología de juegos a los libros?

Actualmente tenemos una variada forma de evaluar a los niños, entonces en ese aspecto la integración de algo así cabe de forma perfecta, por que además a ellos les encantan los juegos, por ejemplo en inglés tiene muy incorporado un juego que es digital y que todos pueden participar como el Kahoot!, entonces ellos empiezan a solicitar esos juegos. Hay juegos para lenguaje pero sólo de materia y no de comprensión lectora, entonces ahí sería importante la incorporación de párrafos de los libros, que te ayudan a desarrollar habilidades, pero más específicas, será una gran herramienta.

10.1.4. Entrevistado 4

¿Qué genera el acto de leer?

Visto en mis estudiantes, a algunos les genera mucha alegría, placer diría, les encanta leer, sobre todo cuando son temas que les interese y muchas veces es ahí donde nos enfocamos harto. Ahora, interesar a un grupo de 35 niños resulta ser casi imposible, pero les genera en primera instancia eso. también les genera algunas veces mucha ansiedad, sobre todo eso de leer libros mensuales, en otras ocasiones también les genera aburrimiento dependiendo de la instancia del día en la que se encuentren, entonces les va generando diferentes sensaciones depende de primero si les gusta lo que están leyendo, si el tema es interesante, tiene que ver también con cómo se están sintiendo emocionalmente, sobretodo en la época del año, ahora que están muy estresados, la lectura les provoca más sueño, más desgaste, y también les genera estrés si hay una nota de por medio, entonces buscamos la manera de abordar eso de una manera distinta, no siempre de una prueba escrita. cosa que solo una sea escrita, mientras que el resto del semestre son actividades y trabajos distintos con otras habilidades que no les genera tanta presión.

A nivel país, ¿Cuál es la comprensión que hay?

Uy, no es muy bueno ...no es muy buena, bastante...mh... diría que de la mitad para abajo la comprensión de lectura, a veces cosas muy sencillas no las comprendemos, y eso pasa también por que se refleja en la forma en que escribirnos o leemos está relacionada, como cuando les diga a los niños que una coma mal puesta puede cambiar el mensaje completamente. la gente ahora escribe, escribe bastante, tienen las aplicaciones, hablan todo el día en wsp, pero la forma en la que escriben es tal cual como hablan, no es una forma clara, osea, el mensaje que entregan queda a interpretación del otro. y siempre les digo que nosotros como emisores somos quienes tenemos que enviar un mensaje y modificarlo de la manera en que queramos que se entienda, entonces afecta mucho la comprensión por que redactamos mal un texto, hablamos mal, por lo tanto se entiende mal.

La comprensión de los niños, entre 5 y 7° básico ¿Como es ?

Es baja, es baja en general, diría que hay mucho que mejorar todavía, hay que considerar también el factor pandemia, estamos volviendo, este año sería como el primer año "normal", en comparación a todos, por que año pasado todavía era un regresar, por ejemplo, algunos aún me costaba que supieran hasta tomar el lápiz y en comparación la comprensión también, por que era un moemon en donde no leen mucho al estar estancados casi dos años, como los que están en 7° básico, por que la pandemia la vivieron cuando estaban en 4°- 5° básico, entonces es época de reforzar toda esta comprensión de lectura y no me cabe duda que se refuerzan en los colegios,, pero en la modalidad en la que nos encontrábamos se reforzaba dentro de lo posible.

¿Qué están leyendo ahora?

En clases por ejemplo, ahora, bueno, depende de los niveles, por ejemplo estuvieron leyendo el niño del pijama de rayas, la lección de august, que son tipos de libros que presentan a protagonistas a niños de su propia edad para que se sientan identificados y que aprendan a partir del contexto en que ocurrió la historia, que es un contexto distinto al actual.

¿Cuál es su rendimiento?

En general es bueno, tienen un buen rendimiento

¿Hay alguna característica o comportamiento que se repita frente a un libro ?

Si, lo que típico preguntan “profesor, ¿Cuántas páginas tiene? “, yo les digo “niños a veces la cantidad de páginas no es relevante, porque han leído libros, por ejemplo leyeron “el viejo que leía novelas de amor”, que es un libro que no tiene más de 100 páginas, pero la trama es más compleja y también han leído libros como “la lección de august” que es mucho más largo, pero la temática es mas simple. entonces lo llevan muchas veces por la cantidad de páginas, que muchas veces al ver esa cantidad de páginas los lleva impresionarse y muchas veces los agota antes de comenzar a leer.

¿Hay algún libro indispensable para leer en alguno de los años?

Algún libro es específico si, lo he ido viendo por que les ha gustado ciertos libros , “ la lección de august” les gusto mucho por la temática que trata, de un niño que tiene dificultades en el colegio por su apariencia, débito a que nació de una manera particular. también les ha gustado mucho “el niño con el pijama a rayas” , y también hay otros que definitivamente no les ha gustado como “ perico trepa por chile”, porque es un libro con muchos lugares, muchos personajes y les cuesta armarse la idea.

¿A su opinión, ¿cree que haya un libro que se pueda leer, indistintamente, del nivel?

Si si hay, podría ser perfectamente el ya mencionamos de “la lección de august” , por que abarca la edad de los niños de 5° a 7° básico, y presenta una temática que está muy presente en todos que es por que es el hecho de como aceptamos a las personas que sin diferentes y que no por sus diferencias tenemos que hacerlas a un lado.

¿Qué opina de integrar una metodología de juegos a los libros?

Me parece bien, me parece perfecto, por que toda enseñanza que pueda ayudar a que los niños puedan motivarse a leer es positiva, los ayuda a salir un poco de lo tradicional, de lo establecido y si ellos son capaces de comprender el propósito que tiene la enseñanza y lo que se está habiendo, bienvenido sea.

10.2. Anexo 2: Lista de lectura sugerida 3° básico

Autor	Obra
Lobos, Themo	Kilikilis y Golagolas
Lobos, Themo	Mata-Ki-Te-Rangui
Lobos, Themo	¡Sésamo, abre!
Gosciny, René y Uderzo, Albert	Ásterix el galo
Hermanos Grimm	El rey pico de tordo
Caballero, Fernán	Los tres deseos
Morel, Alicia	El amigo del duende Melodía
Hayden, Consuelo; Lastra, Nicolás; Maldonado, Eloísa; Miranda, Daniela; Silva, Elisa	Patatas de Hilo
Schkolnik, Saúl	Chorlitos en la cabeza
Anholt, Laurence	Degas y la pequeña bailarina
Bodoc, Liliana	Cuando san Pedro viajó en tren
Scholnik, Saúl	El enojo del rey
Mayhew, James	Carlota y la Mona Lisa
Mayhew, James	Carlota descubre a los impresionistas
Nöstlinger, Christine	Mini es la mejor
Pérez, Floridor	El gallo embrujado
Pérez, Floridor	El diablo y el boxeador
Perrault, Charles	Las hadas
Perrault, Charles	Cenicienta
Perrault, Charles	El gato con botas
Anónimo	La princesa que gastaba siete pares de zapatos por noche

Autor	Obra
Samaniego, Félix María	El león y el ratón
Samaniego, Félix María	El zorro y las uvas
Samaniego, Félix María	La lechera
Samaniego, Félix María	Los dos amigos y el oso
de Iriarte, Tomás	El pato y la serpiente
Fedro	El perro pasando el río con un pedazo de carne en la boca
Esopo	La gallina de los huevos de oro
Esopo	Ratón de campo y ratón de ciudad
Esopo	La zorra y la liebre
de Iriarte, Tomás	Los dos conejos
van Allsburg, Chris	El expreso polar
Sheldon, Dyan	El canto de las ballenas
Cabal, Graciela Beatriz	La pandilla del ángel
Perrault, Charles	La bella durmiente
Graves, Robert	El gran libro verde
Quiroga, Horacio	El loro pelado
Quiroga, Horacio	La abeja haragana
Quiroga, Horacio	Las medias de los flamencos
Bennett, William	El libro de las virtudes para niños
Pavez, Ana María y Recart, Constanza	Piedras de fuego
Pérez, Floridor	La nunca contada historia de cómo Petronila Urdemales construyó el "Puente de la viuda" en una sola noche

Autor	Obra
Gódia, Adriá	El último día de otoño
Gódia, Adriá	El último día de invierno
Gódia, Adriá	El último día de primavera
Gómez, Alfredo	Amalia, Amelia y Emilia
Johnson, J.J.	La princesa y el pintor
Lee Gauch, Patricia	Tanya, primera bailarina
Lee Gauch, Patricia	Tanya entre bastidores
Lee Gauch, Patricia	Bravo, Tanya
Lobe, Mira	Ingo y Drago
Marijanovic, S.	Manual de monstruos domésticos
Mateos, P.	Historias de ninguno
Mayhew, J.	Carlota y los dinosaurios
Mayhew, J.	Carlota descubre a los impresionistas
Mayhew, J.	Carlota y Monna Lisa
Mayhew, J.	Carlota y los bañistas
Nöstlinger, Christine	Mini, detective
Nöstlinger, Christine	¡Mini es la mejor!
Nöstlinger, Christine	Mini va al colegio
Nöstlinger, Christine	Querida Susi, querido Paul
Oram, Hiawyn	En el desván
Oram, Hiawyn	Alex quiere un dinosaurio
Pavez, A. M. y Recart, C.	Kiwala y la luna
Pérez, Floridor	Juan Pereza
Kitamura, Satoshi	¿Yo y mi gato?
Berger, M. y Berger, G.	¡Veneno! Un libro sobre animales peligrosos.
Ganeri, A. y Butler, J.	Preguntas y respuestas. La tierra y el espacio

Autor	Obra
Ende, Michael	El secreto de Lena
Scieszka, Jon	Ay, samurai
Scieszka, Jon	Tut Tut
Scieszka, Jon	El pirata Barbanegra
Mahy, Margaret	El secuestro de la bibliotecaria
Korschunow, Irina	El zorrito abandonado
Maar, Paul	La puerta olvidada
García Domínguez, Ramón	Solomán
Mannix, Daniel P.	El zorro y el sabueso
Paz, Marcela	Papelucho
Paz, Marcela	Papelucho y el marciano
Korschunow, Irina	El dragón de Jano
Pelayo, Pepe	Cuentos de Ada
Jordán, Felipe	Gallito Jazz
Anónimo	A la quinta quinta
Parra, Nicanor	Viva la Cordillera de los Andes
Neruda, Pablo	Oda a la tortuga
Zeballos, Dorys	Antología de poesía infantil
Galaz, Alejandro	Trompo de siete colores
Diego, Gerardo	A, eme, o, erre
Mistral, Gabriela	El aire
Puncel, María	Abuelita Opalina
Scieszka, Jon	Domingo, el día del vikingo
Scieszka, Jon	Nos vemos, gladiador
Segovia, Francisco	El país de jauja

10.2. Anexo 3: Lista de lectura sugerida 4° básico

Autor	Obra
Anónimo	La creación del mundo (mito mapuche)
Anónimo	¿Por qué no hay árboles? (mito inuit)
Lang, Andrew	El Minotauro (mito griego)
Anónimo	Faetón (mito griego)
Anónimo	Ícaro y Dédalo (mito griego)
Anónimo	Antiguo Testamento
Anónimo	Medusa (mito griego)
Carvajal, Víctor	Kuanip y los guanacos (leyenda selknam)
Anónimo	Androcles y el león (leyenda romana)
Anónimo	La leyenda del Pehuen (leyenda mapuche)
Anónimo	Cuando los moais caminaban (leyenda rapanui)
Pavez, Ana María y Recart, Constanza	El Calafate
Morel, Alicia	El pequeño zorro hambriento
Soto Flores, Edith	Leyenda del copihue (leyenda mapuche)
Alegría, Ciro	El tigre negro y el venado blanco
Giménez Morote, Víctor	El brahmin y el tigre (cuento de la India)
Anónimo	El flautista de Hamelin
Hermanos Grimm	Blancanieves
Pérez, Floridor	Las tres mentiras

Autor	Obra
Pérez, Floridor	Las tres hachas
de Iriarte, Tomás	El burro flautista
Pushkin, Alexander	La zarevna muerta y los siete guerreros
Pushkin, Alexander	El gallito de oro
Pushkin, Alexander	El príncipe Guildón y la bella princesa Cisne
Akutagawa, Ryunosuke	La nariz
Andersen, Hans Christian	El ruiseñor
Balcells, Jacqueline	El príncipe chiflado
Schkolnik, Saúl	La guerra de los colores
Wilde, Oscar	El gigante egoísta
Mme. Leprince de Beaumont	La bella y la bestia
Anónimo	Aladino y la lámpara maravillosa
Aiken, Joan	Un collar de gotas de lluvia
Afnasiev, Aleksandr	La pluma del halcón altanero
Andersen, Hans Christian	El soldadito de plomo
Andersen, Hans Christian	El patito feo
Morel, Alicia	El cururo incomprendido
Tolstoi, León	Los durazos
Tótoro, Dauno	Yerarya, el secreto de un kaweshkar
Brunet, Marta	La flor del cobre
Wolf, Ema	Gervasio el hombre bala
Gosciny, René; Uderzo, Albert	La hoz de oro

Autor	Obra
Gosciny, René; Uderzo, Albert	Ásterix y Cleopatra
Gosciny, René; Uderzo, Albert	Ásterix legionario
Anónimo	Simbad el marino (Las mil y una noches)
Hermanos Grimm	La serpiente blanca
Hermanos Grimm	El enano saltarín
Hermanos Grimm	La caperucita roja
Perrault, Charles	La caperucita roja
Anónimo	El retrato misterioso (cuento japonés)
Anónimo	Pedrito y el lobo (cuento popular ruso)
Laval, Ramón	Las apuestas con el gigante
Santa-Cruz Ossa, Blanca	El Medio Pollo
Tejeda, Juan	La maldad de la goma
Dahl, Roald	La caperucita roja y el lobo
Scieszka, Jon	La verdadera historia de los tres cerditos
van Allsburg, Chris	El higo más dulce
Cinetto, Liliana	Amor en la biblioteca
Mariandis, Carlos	Canción del caracol
García Lorca, Federico	Canción sevillana
García Lorca, Federico	Caracola
Gil, Carmen	El desordenador
Gil, Carmen	Nana para dormir a una vampira
Gil, Carmen	Manolito el caracol
Gil, Carmen	La caracola

Autor	Obra
Gil, Carmen	Nana para dormir a una vampira
Gil, Carmen	Manolito el caracol
Gil, Carmen	La caracola
Gil, Carmen	Ser hada madrina
Gil, Carmen	El sapo verde
Pombo, Rafael	El renacuajo paseador
Pombo, Rafael	La pobre viejecita
Luján, Fernando	Encerrado en la ciudad
Luján, Fernando	Los cangrejos
Peza, Juan de Dios	Este era un rey
Reyes, Chela	Juanita del naranjal (en Palabras regalo palabras)
Schultz de Mantovani, Fryda	La luna dormida
de Cuevas, Inés	Los sueños del naranjo
Berdiales, Germán	Mañana domingo
Ballagas, Emilio	Para dormir a un negrito
Ballagas, Emilio	Poema de la ele
Anónimo	Romance del ciego (romance popular español)
Villafañe, Javier	Romancillo del viejo ratón
Guillén, Nicolás	Canto para matar a una culebra
Neruda, Pablo	Oda a una estrella
Parra, Violeta	La jardinera
Martí, José	Los dos príncipes
Baquedano, Lucía	Fantasmas de día
Cameron, Ann	El lugar más hermoso del mundo
Cleary, Beverly	La escapada de Ralph
Cross, Gillian	La cabaña en el árbol

Autor	Obra
Dahl, Roald	Superzorro
Danziger, Paula	¿Seguiremos siendo amigos?
Gómez Cerdá, Alfredo	Las palabras mágicas
Fleishman, Sid	Semillas
MacLachlan, Patricia	Sarah, sencilla y alta
Molina, María Isabel	El misterio del hombre que desapareció
Monteilhet, Hubert	De profesión fantasma
Olaizola, José Luis	Cucho
Paredes, Mauricio	¡Ay cuánto me quiero!
Reynolds Naylor, Phyllis	Shiloh
Rodari, Gianni	La tarta voladora
Gleeson, Libby	Querido escritor
Orlev, Uri	La abuela tejedora
Paredes, Mauricio	La cama mágica de Bartolo
Sewell, Anna	Azabache
García Lorca, Federico	La niña que riega la albahaca y el príncipe preguntón
Basch, Adela	Las obras del cocinero
Anónimo	El pastel y la tarta (teatro francés siglo XV)
Echeverría, Gabriel	La Capo-Tortuga y la Liebre fanfarrona
Basch, Adela	De Azucena la cena
Finn, A.	El diario de un gato asesino
Genovese, C.	Las más bellas historias para ser contadas
Hughes, M.	Un puñado de semillas
Kurusa y Doppert, M.	La calle es libre

Autor	Obra
Lardone, Lilia y Osorio, María	Caballero negro
Mahy, Margaret	El secuestro de la bibliotecaria
Mansour, Vivian	El enmascarado de lata
Mcdonald, Megan	¡Judy Moody es doctora!
Muñoz Martín, Juan	Fray Perico y su borrico
Muth, J.	Las tres preguntas
Neruda, Pablo	El libro de las preguntas
Nöstlinger, C.	Diario secreto de Susi
Pavez, A. M. y Recart, C.	El calafate. Cuento basado en un relato Aonikenk
Pescetti, L. M.	Nadie te creería
Piñero, C.	Un ladrón entre nosotros
Reyes, Y.	El terror del sexto B
Sáez Castán, J.	La merienda del señor verde
Saki.	El contador de cuentos
Stewart, S.	La jardinera
Tolstoi, L.	Cuentos para niños
Velthuijs, M.	Sapo enamorado
Walsh, M. E.	Zooloco
Wiesner, D y Kahng, K.	La princesa dragón
Branzei, S.; Keely, J. y Bombara, P.	Asquerosología de la cabeza a los pies.
Mccarty, N.	Marco Polo: el hombre que viajó por el mundo medieval.
Mckay, G.; Biel, A. R. y Makula, A.	Animales peligrosos.
Pavez, A. M., Recart, C. y Hojas, I.	Sabores de América
Schencke, O. y Hojas, I.	Curioseando el mundo.
Toro, L. y Cabassa, M	Me llamo: Gandhi.
Villalobos, S. y Finsterbusch, M.	Historia de mi país.

