

ludilector

EXPERIENCIA DIGITAL E INTERACTIVA PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA, PARA
ESCOLARES DE ESTABLECIMIENTOS EDUCACIONALES DE VALPARAÍSO.

Elaine Bustos Caro
Proyecto de Título 2018

Profesor Guía
Pablo Venegas



ludilector

EXPERIENCIA DIGITAL E INTERACTIVA PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA, PARA
ESCOLARES DE ESTABLECIMIENTOS EDUCACIONALES DE VALPARAÍSO.

Elaine Bustos Caro
Proyecto de Título 2018

Profesor Guía
Pablo Venegas

AGRADECIMIENTOS

A mi profesor guía Pablo Venegas por sus consejos y apoyo durante esta etapa, por sus correcciones que me permitieron visualizar nuevas formas de resolver mi idea de proyecto.

A mi familia, a mi mamá y papá que estan presentes en esta etapa de vida, a mi hija Josefa por ser mi fuente de motivación y esfuerzo y al apoyo incondicional de mi amiga Maritza.

Gracias a todos por ser parte de esta etapa de Vida.

PREFACIO

Como futura diseñadora, entiendo que el diseño es una disciplina que esta al servicio del cliente, que estamos para resolver ciertas problemáticas de orden social, y que por lo mismo podemos aportar un granito en nuestra sociedad al tener las herramientas y creatividad para desarrollar proyectos con impacto. Mi aporte como persona debido a mi interés en el Usuario infantil, y a fomentar sus ganas por la lectura, la cual les brindará herramientas valiosas para desenvolverse dentro de esta misma sociedad de la cual todos somos parte.

RESUMEN DEL PROYECTO

El proyecto se desarrolla en base a la problemática social del bajo hábito lector, en esta ocasión, el enfoque es en los niños de primer ciclo básico de establecimientos educacionales de Valparaíso.

Se propone una experiencia digital interactiva donde los contenidos animados son proyectados en la superficie del suelo y frontal, generando interacción entre el niño y lo que lee a través del recorrido visual de éste y al estar en constante movimiento se genera una experiencia mas lúdica.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN p.10

1. Introducción p.11
2. Problemática / Necesidad p.12
3. Delimitación del problema p.14
4. Objetivos p.14
5. Esquema metodológico p.15

MARCO REFERENCIAL p.16

Capítulo 1 / Fomento de la Lectura Infantil p.17

- 1.1 ¿ Qué es la lectura? p.18
 - Objetivos de la lectura p.19
 - Comprensión lectora p.20
- 1.2 Fomento de la lectura Infantil p.20
 - Contextos del fomento lector infantil p.21
- 1.3 Estado del Fomento de la lectura Infantil en Chile p.23
 - Plan Nacional de Fomento de la Lectura
"Lee Chile Lee"
 - Acceso a nuevos formatos y soportes, según el p.24
Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

CONCLUSIONES Capítulo 1 p.25

Capítulo 2 / Experiencia Interactiva p.26

- 2.1 Definición de Experiencia de Usuario p.27
- 2.2 Definición de Interactivo p.27
 - Proceso del diseño de experiencia de usuario p.27
- 2.3 Definición de Experiencias Interactivas p.28
- 2.4 Definición de Comunicación Interactiva p.28
 - Comunicación interactiva digital p.28
- 2.5 Relación de los niños con la tecnología y los medios p.29
interactivos
 - Importancia del juego en la lectura p.30
 - Recursos Gráficos Interactivos para niños p.31

2.6 Referentes p.31

CONCLUSIONES Capítulo 2 p.32

Capítulo 3 / Público Objetivo p.33

- 3.1 Niños entre 7 y 8 años p.34
- 3.2 Aspectos del Desarrollo Cognitivo p.34
- 3.3 Perfil de Usuario p.35
 - El juego como estrategia de Aprendizaje
- 3.4 Observaciones de Campo p.36
 - Moodboard de Usuario p.37
- 3.5 Mapa de Usuario / Consumidor / Cliente p.38

CONCLUSIONES Capítulo 3 p.39

ÍNDICE

PROYECTO p.40

Capítulo 4 / Desarrollo del Proyecto p.42

4.1 Propuesta Conceptual p.43

4.2 Diagnóstico p.44

- Selección del Contenido p.45

4.3 Ludilector p.46

- Sistema de Producto p.48
- Modelo de negocio p.49
- Análisis FODA p.50
- Cadena de Valor p.52

4.4 Desarrollo Formal p.53

- Nombre de la experiencia p.54
- Génesis Formal: p.57
 - Contenido audiovisual proyectado p.58
 - Contenidos gráficos p.59
 - Publicidad y Ventas p.64
 - Pendón p.65
 - Packaging p.66

Capítulo 5 / Financiamiento y Tabla de Costos p.67

5.1 Financiamiento p.69

5.2 Tabla de Costos p.70

Capítulo 6 / Proyecciones y Conclusiones p.71

6.1 Proyecciones p.72

6.2 Conclusiones p.73

REFERENCIAS p.74

Bibliografía p.75

Linkografía p.76

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Estamos en la era digital, donde los niños nacen relacionándose con las nuevas tecnologías, las cuales pueden ser utilizadas como una herramienta positiva para crear un vínculo mayor entre los niños y la experiencia de la lectura.

En Chile los bajos índices de lectura son preocupantes a pesar de las estrategias aplicadas a través de diversas instituciones tanto públicas como privadas por lo que utilizar nuevas estrategias para el fomento de ésta es de suma urgencia.

En este proyecto, el diseño encuentra una oportunidad para mejorar la calidad de vida de los niños, fomentando la lectura de una manera lúdica, al diseñar nuevos recursos gráficos digitales de contenidos interactivos con el usuario, en este caso niños entre 7 y 8 años, permitiendo nueva experiencia de lectura.

FUNDAMENTO DEL PROBLEMA / NECESIDAD

Actualmente, la tecnología y los medios digitales se han vuelto una herramienta, tanto para la divulgación de la información como para el aprendizaje de diversas temáticas a nivel mundial.

Uno de los aprendizajes de mayor necesidad y relevancia es la lectura, parte de la educación de un ser humano; la cual es el derecho y la herramienta principal para su desenvolvimiento dentro de la sociedad, junto con otros beneficios ya que es parte de la alfabetización y cultura, nuestra principal forma de interacción con los otros.

Según los resultados PISA 2009, 30% de los estudiantes chilenos no alcanza las competencias mínimas en Lectura para desenvolverse en el mundo actual y futuro.

El bajo hábito lector que tenemos en nuestro país (60% de la población carece de éste, según el INE) A pesar de la promoción de la lectura en colegios, bibliotecas e instituciones; y es que al parecer el método de lectura tradicional no genera interés en el niño, debido a que no se adecua al comportamiento natural del niño como lo es estar en movimiento y jugar.

En el 2016, Chile tuvo una mejora de 5 puntos, pasando de 455 a 459. Según el informe que entregó la OCDE, de las 42 economías que tiene resultados comparables, el país es de los pocos que han visto una mejora en el rendimiento. Este resultado resulta ser llamativo comparado con el equivalente OECD 19%². Además, el 33% de los estudiantes se encuentra en un nivel de competencia justo superior al mínimo. Se podría considerar que este grupo cuenta con habilidades muy básicas para insertarse en la sociedad con eficacia.

Está comprobado que el hábito de lectura debe implantarse desde la primera infancia, dentro de cada familia, ya que les otorga a los niños mayor relación con los demás de manera saludable, resulta más fácil la expresión de sus emociones y la solución de sus conflictos, además de facilitar el dominio de su lengua, por lo tanto, de su cultura.

Luego, la lectura debe ser fomentada a través de diversas prácticas metodológicas en jardines y colegios dentro de la malla educacional de cada colegio e institución a través de los años como así lo dicta el Plan Nacional de Lectura “Lee Chile Lee” . El problema es que los niños al aprender a leer, ya en el colegio, están viendo la lectura como una obligación más allá de los beneficios de ésta; siendo dejada de lado ya que el factor motivacional deja de existir; más aún porque a medida que el niño crece, las características en cuanto a formato, soporte de textos y espacios de lectura, dejan de captar la atención, no siendo parte del lenguaje más visual y de la experiencia que abarca la lectura en el niño; por lo tanto disminuye el interés por estos textos de formato tradicional.

Al revisar los motivos de los chilenos que declaran no leer libros nunca, la razón más frecuente es la “Falta de interés” con un 47,3% (según INE). Por esta razón, teniendo en cuenta el poco hábito por la lectura en niños de 7 a 10 años y la forma en que la lectura influye en diversas áreas del conocimiento, se hace necesario diseñar otra forma de interacción con la lectura y utilizar otros recursos, teniendo en cuenta la relación que tienen los niños hoy en día con las herramientas digitales para que éstas, estén en función de la lectura, fortaleciendo el hábito y la comprensión de los niños en torno a este tema.

DELIMITACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se enfoca en el fomento de la lectura infantil, a través de medios no convencionales como lo son la lectura digital a través de la interacción con estos contenidos proyectados dentro de la sala de clases. Experiencia que permite el libre movimiento del niño mientras realiza el recorrido visual.

OBJETIVOS

Objetivo General

Fortalecer la lectura, por medio de una experiencia itinerante de lectura digital e interactiva, que fomente el interés y comprensión de ésta a través del juego, en niños del primer ciclo del nivel básico.

Objetivos Específicos

1. Incentivar la lectura a través de un sistema gráfico interactivo de apoyo al acto propio de leer, que estructure acciones y dinámicas de orden social, aportando a la comprensión creativa y participativa de los contenidos.
2. Promover las experiencias interactivas como una estrategia educativa acorde a los tiempos, que se instala de manera complementaria a la práctica educativa convencional.
3. Desarrollar un modelo que promueva la lectura infantil, replicable en otros contextos, independiente del contenido.

ESQUEMA METODOLÓGICO



MARCO REFERENCIAL

1º CAPÍTULO

FOMENTO DE LA LECTURA INFANTIL

1. Fomento de la lectura Infantil

1.1 ¿Qué es la lectura?

La investigación sobre la Lectura, ha definido el acto de leer, como un proceso de varios niveles y que contribuye al desarrollo de la mente, donde se combinan las letras-conceptos para formar oraciones y luego un texto, por lo tanto es un proceso a la vez cognitivo y lingüístico. La continua repetición de este proceso es parte de un entrenamiento cognitivo, el cual se trata de traer a la mente algo percibido e imaginado previamente al texto, es por esto que el leer es un modo de aprender.

La lectura puede ayudar a disminuir los problemas de la capacidad lingüística, pudiendo además disminuir las barreras discriminatorias en la educación, dando mayor igualdad de oportunidades educativas, debido al fomento del desarrollo lingüístico y de la ejercitación intelectual.

El Programa de Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) 2010 que se realiza en los países pertenecientes a la OCDE18, y que se aplica a jóvenes de quince años, define la habilidad lectora (Literacy) como “la comprensión, uso y reflexión de textos escritos que permite alcanzar las propias metas, desarrollar el propio conocimiento y participar en la sociedad.”

El futuro de la sociedad depende de la capacidad de cada persona de comprender mejor su entorno y de definir los propósitos y caminos que se realizaran, así que es por ello que la lectura es una herramienta importante para la formación de un juicio crítico y la independencia donde se desarrolla además la imaginación por ende le da sentido a la vida de cada uno.

Objetivos de la Lectura

Ningún lector lee de la misma manera que otro, cada uno lee a sus tiempos, a su propio modo, por diferentes motivos, y en diferentes contextos; todo depende de los objetivos personales de cada lector:

-Leer para informarse sobre un tema puntual: buscando información para conocer datos puntuales sobre alguna duda de un tema general dejando de lado los detalles, como: direcciones, números telefónicos, significados de algunos conceptos, dentro de un contexto de lectura rápida que ayuda durante el proceso de la búsqueda de la información concisa.

-Leer para seguir instrucciones: ayuda a la comprensión de ciertas estructuras de los textos, y para seguir un orden necesario en su lectura.

-Leer para obtener una información general: provoca que surja la elección de profundizar más en la lectura luego de la lectura de un título general que puede captar la atención del lector. Se despierta la capacidad de búsqueda de la información según los intereses de cada lector, provocando una selección natural de la información.

-Leer para aprender: por lo general se realiza por una necesidad de conocimiento ya sea en el colegio o institución. Cuando es por gusto la lectura se desarrolla de manera más lenta, con más detalle, el lector se involucra con el texto, lo analiza o reestructura, lo resume, etc. Generando un significado a lo que aprende.

-Leer para practicar la lectura en voz alta: primero al leer el texto en silencio, el lector logra comprender la dimensión del texto, su significado, y luego al leerlo en voz alta, se practica la fluidez, rapidez y correcta lectura de sus palabras.

Al leer se genera una relación con el texto, no es solo la decodificación de lo que dice, un texto puede ser significativo incentivando la imaginación, analizando, comprendiendo y aumentando las posibilidades del desarrollo de cada lector dentro de una sociedad.

Comprensión Lectora

Cuando el lector comprende lo que lee, aumenta el interés por la continuidad de esta actividad, y por lo tanto el desarrollo de un hábito lector. Cuando una persona lee y comprende lo que lee, logra reflexionar e interactuar con el texto abriéndole espacio a la obtención de metas individuales.

“En Chile, las pruebas del Sistema Nacional de Evaluación (SIMCE) miden los niveles de aprendizaje de la educación chilena en 4° básico, 8° básico y II medio. Respecto de los resultados en comprensión lectora del año 2010, el promedio nacional de los alumnos de 4° básico fue de 271 puntos y el de II medio, de 259. Así, los niveles de logro, en el caso de 4° básico, se traducen en que el 54% de los niños y niñas está bajo las expectativas que el currículum exige.”¹

Motivo para variar y/o aplicar nuevos métodos de lectura ya sea en los hogares, colegios, bibliotecas, etc, donde los niños participen de la lectura y que su experiencia con ésta sea más activa y lúdica.

1 Extracto Plan Nacional de Fomento de la Lectura “Lee, Chile Lee”.

1.2 Fomento de la lectura Infantil

El aprender a leer es un derecho fundamental de la infancia, porque es parte de su acceso al mundo donde se alimenta a través de la alfabetización.

“El cerebro infantil se dispone para la lectura desde antes de nacer. Las funciones y habilidades cerebrales protagónicas en esta etapa son la refinada capacidad perceptiva del niño, la veloz emergencia del lenguaje verbal y un procesamiento holístico de la información que ingresa al cerebro, permitiendo el surgimiento de una mente prodigiosamente imaginativa, libre, fantasiosa, que transforma constantemente la realidad objetiva a través del juego y del contacto directo con la experiencia” (A. Céspedes, 2014) ²

La mantención de este hábito lector en los niños es de suma necesidad es por esto que se han aplicado diversas estrategias para su fomento, aplicadas en diversos contextos y modos de lectura como se presentarán a continuación.

² “Infancia y Lectura” Revista ANALES, Universidad de Chile n6, séptima serie, 2014. Amanda Céspedes, Médico cirujano de la Universidad de Chile. Psiquiatra infanto-juvenil de la Universidad de Chile. Postgrado en Neuropsicología y Neuropsiquiatría Infanto-Juvenil, Università Degli Studi di Turín, Italia. Ex académica de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Directora del Instituto de Neurociencias aplicadas a la educación y salud mental del niño. Miembro Honorario del Colegio de Psicólogos del Perú y de la Sociedad de Dislexia del Uruguay. Es también una reconocida escritora.

Contextos del fomento de la lectura infantil

- Desde el Hogar

La familia es el gran iniciador y animador de lectura en los niños, ya que son ellos quienes desde temprana edad les presentan a sus hijos la experiencia de la lectura.

Los hijos tienden a copiar las actividades realizadas por los padres y es mucho más probable que un niño criado en un hogar donde la lectura sea una actividad cotidiana adquiera más fácilmente el hábito de lectura que otro criado en un hogar donde no se lea con demasiada frecuencia. Tal como afirman Gretel García y Eduardo Torrijos en su libro "Juegos para fomentar la lectura infantil(2004)", "el niño que ve a sus padres leer, cuidar sus libros o interesarse por la lectura sobre sus temas favoritos sentirá la tentación de mirar, tocar y leer algún libro". Así despierta su curiosidad por el mirar, tocar y leer un libro o texto en general.

Hay que estar pendientes de las necesidades de cada niño, sus gustos y sus tiempos para que los niños no se sientan en un estado de obligación y puedan disfrutarlo, guiándolos en libertad.

- Las bibliotecas

En Chile existen diversas organizaciones e instituciones que promueven la lectura. En diferentes niveles y a través de diversas estrategias, estas fomentan la práctica lectora, otorgan acceso a diversos soportes escritos y entregan herramientas para la creación y mediación de la lectura.

Las principales instituciones públicas dedicadas al fomento lector en Chile son: la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos (Dibam), mediante el Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas; el Ministerio de Educación (Mineduc), por medio de las bibliotecas escolares; y el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, representado por el Consejo Nacional del Libro y la Lectura.

"Crear y consolidar los hábitos de lectura en los niños desde los primeros años es la primera misión" que señala el Manifiesto de la Unesco y de la International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA) sobre bibliotecas públicas.

La biblioteca ya no es un espacio oscuro, donde la cantidad de libro lo único que lograba era agobiar, hoy en día las bibliotecas son un espacio cultural, informativo, educativo, lúdico y abierto, en el que los libros han dejado de ser la única fuente de información. Es una puerta de acceso a la información accesible a través de diversos soportes, incluyendo las nuevas tecnologías.

Se han creado las salas y/o rincones infantiles para estimular el placer por la lectura en los niños donde se desarrollan actividades, variando en su forma y contenidos ya que no sólo invitan a leer, también se escuchan cuentos, aprenden pintura, música y poesía. Los niños no son sólo receptores, sino que interactúan al expresarse en sus diversas formas de lenguaje.

Las salas infantiles están destinadas pequeños de 5 a 10 años, cuenta con juegos y mobiliario diseñado para motivar la imaginación y la entretención a partir de la lectura. Es un área lúdica, que incentiva la imaginación.

- Desde los colegios

En los colegios al incluir herramientas y estrategias pedagógicas para el fomento de la lectura, éstos habilitan espacios y momentos para la lectura, donde los profesores y estudiantes participen de la lectura activa, así los materiales, modos y fines de la lectura se convierten en una experiencia positiva más allá del fin pedagógico y de la sensación de “obligación” que los niños mantienen en ella.



Esquema1:
Las principales instituciones de formación de lectores³

³ Esquema encontrado en: ALVAREZ, Didier y NARANJO, Edilma. La Animación a la Lectura, Manual de acción y reflexión. La animación a la lectura como una práctica de Pedagogía Social. Colombia: Antioquia, 2003. Pág. 17.

1.3 Estado del Fomento de la lectura Infantil en Chile

El Gobierno de Chile estableció la Ley del libro (ley n°19.227), la cual fue promulgada en 1993. La cual establecía que “El estado de Chile reconoce en el libro y en la creación literaria instrumentos eficaces e indispensables para el incremento y la transmisión de la cultura, el desarrollo de la identidad nacional y la formación de la juventud”.⁴ A partir de esta ley, se crea el Consejo Nacional del Fomento del Libro y la Lectura, organismo de carácter autónomo, cuyo deber es administrar el Fondo del Libro y la Lectura y asesorar al Ministro de Educación en materias de políticas de fomento a la lectura.

El Consejo se ha encargado de desarrollar diferentes actividades para lograr su misión, como: Programas de estímulo a la lectura y reconocimiento de la creación literaria, mejoramiento de infraestructura de bibliotecas públicas, estímulos al mercado editorial, capacitación y formación de profesionales y monitores relacionados al libro y la lectura, etc.

En relación a la lectura infantil, se han desarrollado cerca de 300 iniciativas dirigidas a los niños, construyendo espacios dentro de las bibliotecas públicas destinados a ellos, talleres de cuenta-cuentos, concursos y creación de lectura, para su incentivo.

Al tener una Política Nacional del Libro y la Lectura, el incentivo de la lectura es de una misión de carácter nacional que combate los bajos índices del hábito lector.

Plan nacional de fomento de la lectura “Lee Chile Lee”

En el año 2010 se creó el programa de Internacionalización del Libro y se puso un equipo para la implementación del Plan Nacional de Fomento de la Lectura LEE CHILE LEE, donde sus objetivos son:

-Objetivo General:

- Promover la formación de una sociedad de lectores y lectoras, en la que se valore la lectura como instrumento que permite a las personas mejorar su nivel educativo, desarrollar su creatividad, sensibilidad y pensamiento crítico.

-Objetivos Específicos:

- Garantizar y democratizar el acceso a la lectura a todos los habitantes del país, mediante la ampliación y el fortalecimiento de las bibliotecas, espacios no convencionales de lectura y nuevos puntos de préstamo.
- Vincular a los distintos sectores del ámbito de la lectura para trabajar articuladamente en el fomento lector y, a su vez, potenciar y hacer visibles sus acciones y actividades.
- Potenciar y articular la formación de mediadores de la lectura y acciones de mediación que impulsen el fomento lector (profesores, educadoras de párvulos, bibliotecarios, familiares, entre otros).
- Impulsar estrategias regionales y locales para conseguir la formulación de planes locales, en sintonía con las líneas y objetivos generales del PNFL.
- Desarrollar investigaciones para enriquecer los diagnósticos y balances sobre el fomento lector y para orientar las acciones del PNFL.

⁴ Extracto de la Ley del Libro en Chile

Accesos a nuevos formatos y soportes, según el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

Se dice que “Con el avance de las tecnologías, la lectura se ha convertido en una experiencia plena que requiere de sujetos competentes y hábiles en la apropiación de los diversos formatos, soportes y espacios de lectura. Por esta razón, ampliar y mejorar el acceso a los nuevos formatos y soportes (audiovisuales, digitales, etcétera) significa un apoyo importante a la lectura”⁵. Se buscará incentivar el acceso a los nuevos formatos y soportes mediante las siguientes acciones:

1. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes:

-Fomento textos digitales:

- Explorar, mediante estudios del Consejo, las posibilidades de creación, producción, distribución y derechos de autor que ofrecen los textos digitales, con el fin de apoyar a la industria editorial nacional en este ámbito.

2. Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos:

-Plataformas digitales:

- Asegurar la continuidad de las plataformas digitales ya disponibles en Dibam, como Contenidos Locales, Memoria Chilena y Chile Para Niños.
- Crear y promover un nuevo espacio virtual que recoja el quehacer de las bibliotecas públicas chilenas en fomento lector y escritor.
- Crear una biblioteca pública digital.

⁵ Extracto de Plan Fomento de la Lectura, Lee Chile Lee.

CONCLUSIONES

CAPÍTULO 1

La lectura puede ayudar a disminuir los problemas de la capacidad lingüística, pudiendo además disminuir las barreras discriminatorias en la educación, dando mayor igualdad de oportunidades educativas, debido al fomento del desarrollo lingüístico y de la ejercitación intelectual, permitiendo al niño desenvolverse de manera óptima dentro de la sociedad.

Existe un bajo hábito lector a nivel nacional, lo que despierta la interrogante de ¿Qué es lo que esta fallando? Los formatos de lectura, la experiencia de lectura no se adecuan a las necesidades propias de los niños, quienes necesitan estar en constante movimiento y de ser participantes de la lectura y no solo como un lector pasivo dentro de la sala.

Existen programas para el fomento lector que propicia nuevas condiciones de lectura, adecuandose a los intereses de los niños, tanto de lectura como de desarrollo de contenidos según su edad. Además de la habilitación de nuevos espacios de desarrollo de la actividad.

2º CAPÍTULO EXPERIENCIA INTERACTIVA

2. Experiencia Interactiva

2.1 Definición de Experiencia de Usuario

Nielsen y Norman ⁶, hablan sobre la necesidad de distinguir experiencia del usuario y usabilidad, considerando que la usabilidad es un atributo de calidad de una interfaz de usuario asociada a la facilidad de aprender a usar un sistema, su uso eficiente y placentero, mientras que la experiencia del usuario es un concepto más amplio que involucra el análisis de la experiencia de interacción más allá de la relación entre usuario y producto. Por su parte, la definición que ofrece la ISO sobre experiencia del usuario se enfoca en las percepciones de una persona y las respuestas sobre el uso o uso anticipado de un producto, sistema o servicio.⁷

2.2 Definición de Interactivo

El término interactivo se designará a todo aquello que proviene o procede por interacción.

Por interacción se designa a aquella acción que se ejerce de manera recíproca entre dos o más sujetos, objetos, agentes, fuerzas o funciones.

En tanto, el concepto de interacción es un concepto utilizado en diversos ámbitos, como en la comunicación, en la informática, la física, el diseño multimedia y el diseño industrial.

6 Nielsen, J., Norman, D.: The Definition of User Experience.
<http://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>,
consultado: 7 de marzo de 2014 (2014).

7 ISO 9241-210: Human-centred design process for interactive systems
(2007)

PROCESO DEL DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO

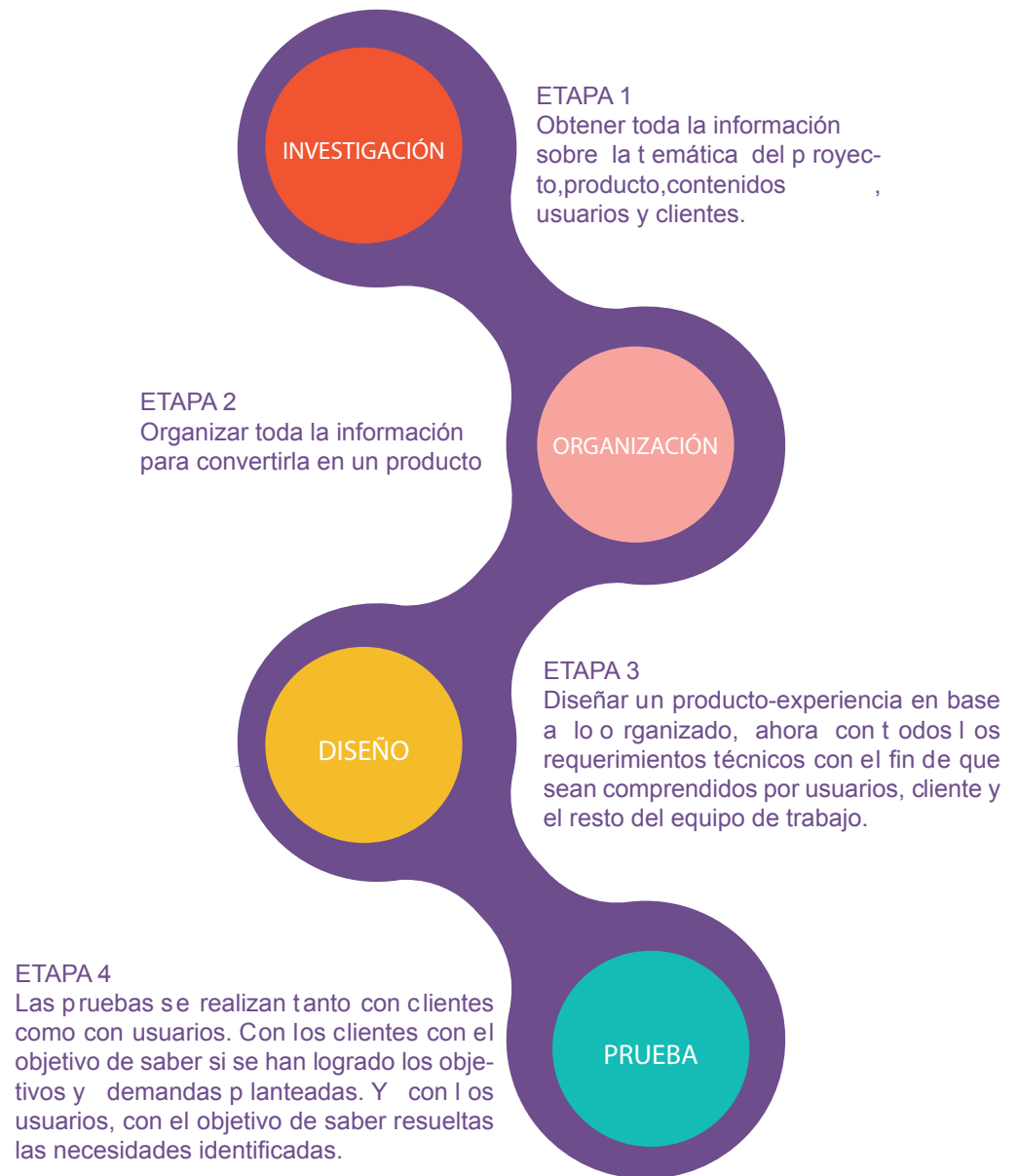


Figura 1.

2.3 Definición Experiencias Interactivas

Una “experiencia interactiva” en el entorno digital (llámese Internet, TV digital, telefonía móvil...) es aquella en la que el sujeto desarrolla una acción de forma libre con una o varias personas y en tiempo real.

La “experiencia interactiva” se compone de dos términos:

- La palabra “experiencia” se refiere a un aprendizaje que se adquiere con el uso y la práctica, por tanto exige volver sobre el hecho que la ha generado; he aquí la clave de la fidelización. Para que se dé la fidelización es necesario que el sujeto vuelva a realizar el mismo itinerario de navegación, porque se ha sentido satisfecho con la experiencia y ha interiorizado esa enseñanza. Para este propósito lo importante será, en gran parte, crear experiencias realmente interactivas y satisfactorias para el público objetivo, y por tanto, conocerlo a la perfección.
- El otro término que compone la expresión es “interactivas”. Es una realidad el desconocimiento que sobre la interactividad existe aún en la actualidad. Así, oímos hablar de comunicación digital y de comunicación interactiva como sinónimos, interpretando que lo digital es interactivo, cuando la realidad es que no todo lo interactivo es digital y menos aún todo lo digital es interactivo.

2.4 Definición Comunicación Interactiva

La comunicación interactiva es aquella en que el receptor tiene la capacidad para tomar decisiones y regular el flujo de la información. La capacidad del receptor para tomar decisiones dependerá en gran medida de la estructuración de la información proporcionada por el medio. Según Montero (1995), “la interactividad es una actividad recíproca, es una comunicación de doble vía, que puede ser física o mental y que se produce entre personas y/o aparatos.” Se necesita una retroalimentación de la información obtenida dentro del sistema de comunicación.

Comunicación interactiva digital

La revolución tecnológica ha permitido la generación de un nuevo modelo de comunicación, desarrollado básicamente en Internet, con unas características diferentes a las de los medios de comunicación de masas tradicionales. Una de estas características es el importante desarrollo del grado de interactividad entre emisor y receptor.

-Interactividad con el Emisor:

Los medios digitales ofrecen al público una serie de instrumentos interactivos creados para comunicarse con los receptores.

Lo que favorece a la comunicación en red, es que las herramientas interactivas emisor-receptor resultan mucho más eficaces y sencillas de utilizar que en los medios de comunicación convencionales (ej. cartas al director o llamadas de los espectadores).

En los medios digitales existen herramientas como los foros de debate, libros de visitas, chats... en los cuales el público puede dialogar con los profesionales del medio o con los personajes invitados.

Además, la interactividad a nivel privado también adquiere un mayor desarrollo en los medios digitales (correo electrónico). Tanto en el espacio público como en el privado, la interactividad adquirirá un mayor desarrollo con los medios más pequeños, donde la relación emisor-receptor es normalmente más intensa.

-Interactividad con la información

Se define por tres características fundamentales.

- 1) El emisor proporciona un enorme abanico de opciones que permite al receptor seleccionar qué consume y en qué orden.
- 2) El receptor tiene la posibilidad de establecer unas preferencias claras que le permiten recibir aquello que previamente haya seleccionado.
- 3) El usuario se convierte en emisor, dadas las extraordinarias facilidades que permite la red para la publicación de contenidos.

2.5 Relación de los niños con la tecnología y los medios interactivos

La Asociación Chicos.net y la RedNATIC ⁸ promueven el ejercicio de la Ciudadanía Digital, quienes dicen lo siguiente, “Estamos transitando el camino hacia una nueva era de la civilización humana, en donde los dispositivos tecnológicos estarán cada vez más integrados a nuestro esquema corporal y mundo simbólico. Las niñas y niños necesitan adultos presentes, que los habiliten y los acompañen en experiencias creativas, sanas, desafiantes y sin riesgos. Necesitan padres que sigan siendo padres, aún si no tienen tanta habilidad como ellos para usar el celular, la tableta o la computadora. Necesitan docentes que acepten el nuevo paradigma que ya no los tiene como dueños del saber, sino como promotores de nuevos desafíos. En relación al sector privado, promovemos la concepción de “empresas amigas de los niños”: entidades comprometidas en el acompañamiento del desarrollo de saberes y de estrategias para alcanzar un uso inteligente y responsable de las tecnologías.” La tecnología y los medios interactivos no pueden ser vistos sólo como un riesgo: es una oportunidad. Para un niño, tener contacto con herramientas digitales como por ejemplo navegar por sitios interesantes es una enorme posibilidad de leer sobre aquello que le gusta o que en un momento dado necesita para realizar un trabajo de investigación. Contando claro con la supervisión, precaución y límites adecuados desde la familia. “Las tecnologías mejoran la capacidad de aprender, moverse, comunicarse y crear.” ⁹

⁸ La Red NATIC es un conjunto de organizaciones de la sociedad civil de América Latina que trabaja para la creación y promoción de condiciones políticas, sociales y culturales que garanticen el Derecho de los niños, niñas y adolescentes a un uso seguro y responsable de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con alcance regional y proyección global.

⁹ Mensajes Clave de la Declaración de Posición de la NAEYC y el Centro para el Aprendizaje Temprano Fred Rogers sobre Tecnología y Medios Interactivos en Programas de Primera Infancia.

Importancia del juego en la lectura

Los juegos son un elemento indispensable en el desarrollo intelectual, afectivo y psicomotor, lo que favorece la motivación y el aprendizaje. A través de las actividades lúdicas se explora y se crean mundos, experimentando un sentimiento de felicidad y libertad que provee de un contexto emocional adecuado para la expresión de ideas y sentimientos. El juego es una de las estrategias más efectivas para motivar a los niños a leer. Jugar es la conducta natural que utilizan niños y niñas para comunicarse y está vinculado a los mejores momentos de la infancia.¹⁰

Enseñar-aprender a través de juegos educativos permite que el niño asocie el aprendizaje con el juego y la entretención. Lo que se aprende durante el juego se memoriza fácilmente y queda en la memoria. El niño o niña que sabe jugar crece con un sentimiento de aceptación y genera vínculos emocionales positivos con las personas con las que juega. Jugar con alguien es un signo de apego. Por lo mismo, a través de los juegos relacionados con la lectura se genera una conducta de apego a leer y a los libros. El material audiovisual educativo en forma de juego permite que los niños y niñas aprendan de forma autónoma, a partir de lo lúdico y lo visual.

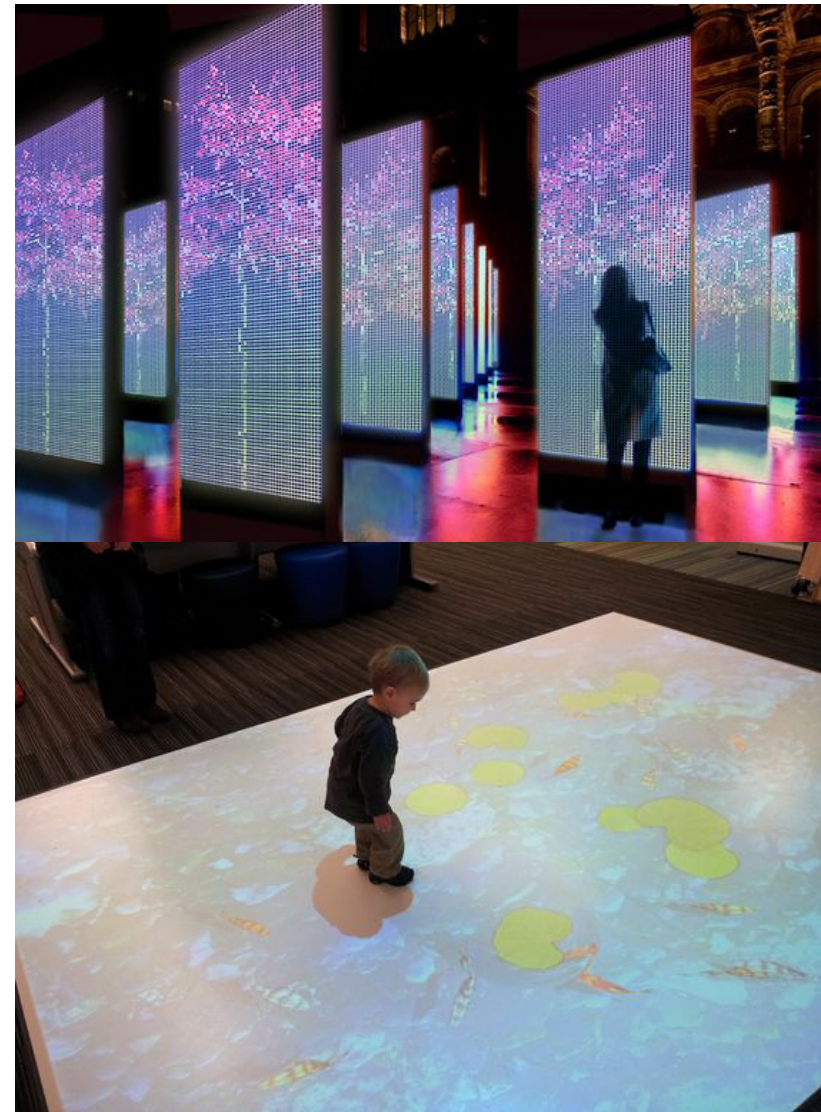
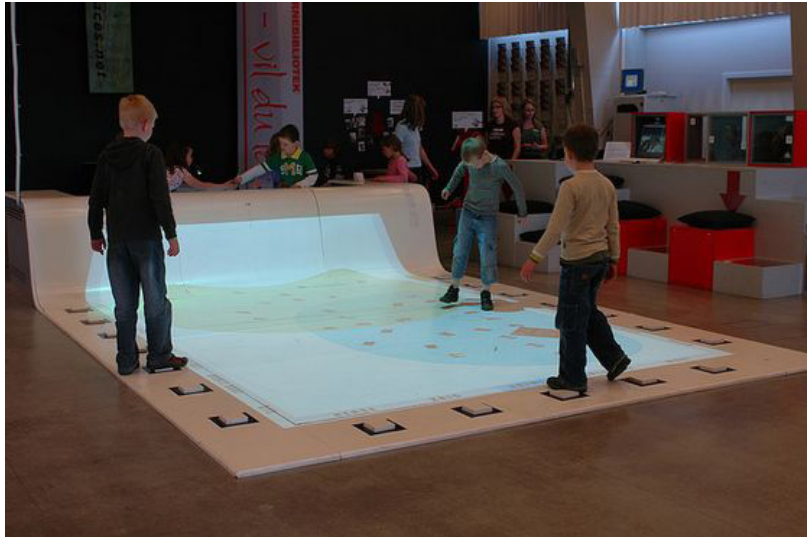
10 Ibídem. 7 Rosas, Ricardo y Thibaut, Carolina. "Diseño de juegos basados en paradigma de Gramáticas Artificiales para favorecer el aprendizaje implícito de los niños". Revista Psykhe, vol. 16, n° 2, pp. 55-68, Santiago de Chile, Noviembre 2007.

Recursos Gráficos Interactivos para niños

Los adultos tienen jugar, explorar y probar más. Señala al respecto A. Collier: "A los chicos les gusta jugar por naturaleza, les gusta probar cosas nuevas y creo que los multimedios sociales en todas sus diversas formas; ya sea una aplicación, un sitio, servicio o juego del mundo virtual, son formas lúdicas inherentemente. Los chicos no leen el manual, simplemente se sumergen a jugar mientras que los adultos sí tienden a leer el manual, la documentación o las direcciones. Esto genera una cierta barrera para los adultos".¹¹ La Interactividad se genera gracias a los avances tecnológicos y el desarrollo de sistemas informáticos, que han desarrollado herramientas para la estimulación de los sentidos a través de lo lúdico.

11 Entrevista a A. Collier. "Impacto de la Tecnología en niñas y niños de América Latina Nuevos desafíos para la crianza"

2.6 Referentes experiencias interactivas digitales



CONCLUSIONES

CAPÍTULO 2

La experiencia del usuario es dictada por la interacción que existe entre el producto o servicio y el cliente-usuario. Hoy no basta solo con desarrollar la idea sino como el usuario percibe esta idea, proyecto, servicio.

Las experiencias interactivas despiertan un interés mayor debido al uso de la tecnología, así como los niños ya están incertos en este campo, ellos pueden aprender jugando. Las experiencias interactivas despiertan diversos sentidos que envuelven al usuario dentro de una atmósfera tanto de juego como de aprendizaje lo cual puede ser un aporte dentro de la educación y del fomento lector.

El niño o niña que sabe jugar crece con un sentimiento de aceptación y genera vínculos emocionales positivos con las personas con las que juega. Jugar con alguien es un signo de apego. Por lo mismo, a través de los juegos relacionados con la lectura se genera una conducta de apego a leer y a los libros.

3° CAPÍTULO PÚBLICO OBJETIVO

3. Público Objetivo

3.1 Niños entre 7 y 8 años

Los niños entre 7 a 8 años de edad empiezan a compartir sus conocimientos con los demás, presentan una capacidad de concentración más larga y son capaces de entender instrucciones detalladas. Las habilidades lingüísticas a los siete años reflejan la calidad del lenguaje y la alfabetización, mejoran en la lectura en cuanto a la velocidad, precisión, expresión y en la escritura. Disfrutan del juego social como del juego manera independiente. Son capaces de entender las acciones y los sentimientos de los demás. Muestran más autonomía. Es la edad propicia para asumir responsabilidades y ser guiados por los padres, adultos, profesores para estimularlos y animarlos a leer, ya que son capaces de disfrutar esta actividad y vivirla como una experiencia significativa. A esta edad Son lectores Descodificadores ya que dominan más la lectura.

HABILIDADES

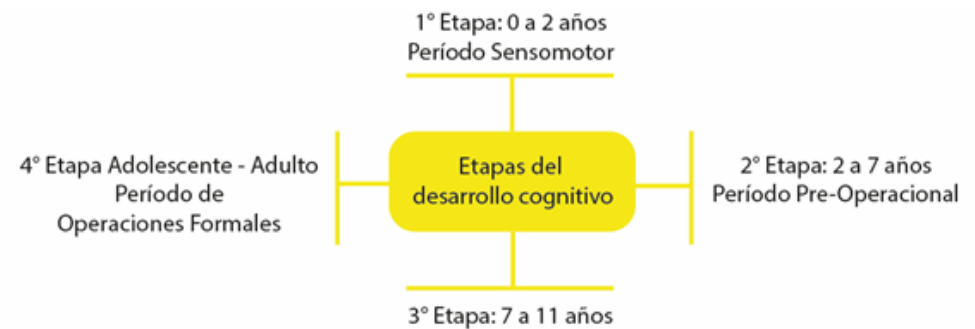
Concentración mas larga
Siguen instrucciones
Tienen habilidades lingüísticas
Lectura mas rápida
Disfrutan del juego social
Asumen responsabilidades
Lectores Descodificadores

Según Piaget los niños de este rango de edad:

Generan una interpretación de la lectura, que le da un sentido y logra dialogar con ella.

3.2 Aspectos del Desarrollo Cognitivo

Jean Piaget es uno de los psicólogos más famoso de la historia por sus descubrimientos sobre la infancia y el desarrollo de la inteligencia en niños. Dedicó su vida a investigar las diferentes etapas del crecimiento, y a entender cómo evolucionan en ellas nuestros patrones del aprendizaje, pensamiento y desarrollo cognitivo.



Esquema2: Etapas del desarrollo cognitivo según Piaget.

Según las características abordadas por Piaget en su clasificación por estadios (rangos de edad), la tercera etapa de 7 a 11 años, se genera el Período de Operaciones Concretas, donde el niño entiende principios lógicos y reflexiones sobre las situaciones y/ cosas. Clasifican cosas según tamaño, color, cantidad, etc. Tienen conducta de cooperación y desarrollan sentimientos respecto a lo justo e injusto. Toman en cuenta la opinión de los otros y ya es una etapa menos egocéntrica. No manejan aun las abstracciones y la generalización, su pensamiento es lógico. Los niños en esta etapa clasifican lo que leen según tamaño, les gustan los textos más divertidos, necesitan desarrollar su imaginación, por lo que la fantasía es uno de los temas de interés, piden misterio, están interesados por los límites, hay que estimularlos para que no pierdan el interés rápidamente la cual es una tarea a cargo tanto de la familia en cada hogar como de los educadores en cada colegio o institución.

3.3 Perfil de Usuario

Como se ha mencionado anteriormente en esta memoria, el niño comienza su relación con la lectura desde que nace, incluso cuando esta dentro del vientre materno y oye a su madre leer algún cuento. Este momento se queda dentro de su inconsciente. Luego sus primeros acercamientos con la lectura se debe a la lectura por parte de los padres que son los primeros motivadores de esta actividad, donde el lenguaje se desarrolla y se abre un nuevo espectro de éste. El niño cuando inicia su etapa en el jardín se encuentra con un nuevo mundo donde la lectura esta presente de manera mas visual, con textos que primeiramente acompañan a las ilustraciones, despertando la fantasía en el niño. Ya en la etapa de colegio, durante la primera etapa escolar (primer ciclo básico), el niño ya conoce el lenguaje, sabe leer y comienza a decodificar según su propia interpretación del mundo.

Los niños en esta etapa, generan conciencia sobre sí mismos y la conciencia moral, el estudiante establece la comprensión del concepto de ser vivo y del sentido de si mismo dentro del espacio. Según Piaget.

Goethe, dice que "a los niños se les debería comenzar por señalar lo más inmediato de la naturaleza tan instructiva, lo que le impresione a su vista, lo que le llame la atención como el sol, la luna, las estrellas, etc causan las impresiones mas eficientes en el alma infantil".

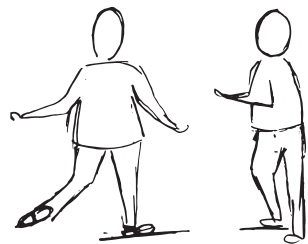
Los niños desarrollan su imaginación, por lo que es un tema de interés presente en esta etapa como el misterio y la fantasía.

El juego como estrategia de aprendizaje

El juego produce entretenimiento que permite el conocimiento lo cual provoca un estado de satisfacción. El juego estimula al niño en diversos sentidos, tanto físicos, como intelectuales y emocionales. El juego permite socializar con otros individuos, fortaleciendo en primera instancia al individuo y luego al grupo como un factor positivo. Donde se desarrolla la creatividad, imaginación además existe un orden debido a la existencia de reglas del juego, capacidad de reflexión, solidaridad, etc.

3.4 Observaciones de Campo

Usuario / Público Objetivo: Niños entre 7 y 8 años de edad.
Vive y estudia en Valparaíso.
Cursa 3° básico.

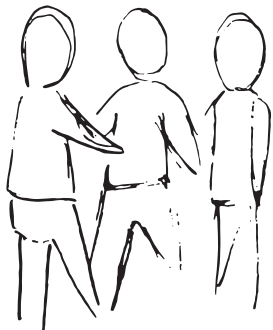


Comportamiento del niño/a durante actividades libres, se encuentra en constante movimiento.



Busca espacios para jugar.

Grupo



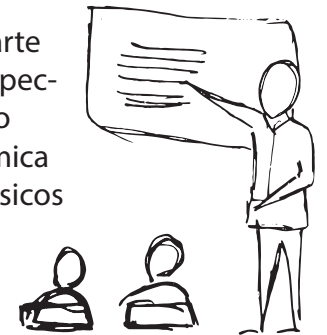
Busca relacionarse con otros, realizar actividades sociales.



Comportamiento del niño/a durante las diversas actividades de lectura dentro del aula.



Los niños/as son parte de la clase como espectadores, oyentes, no existe mucha dinámica con movimientos físicos dentro de la clase.



Los niños/as no disfrutan la actividad de lectura ya que lo ven como una actividad obligatoria.

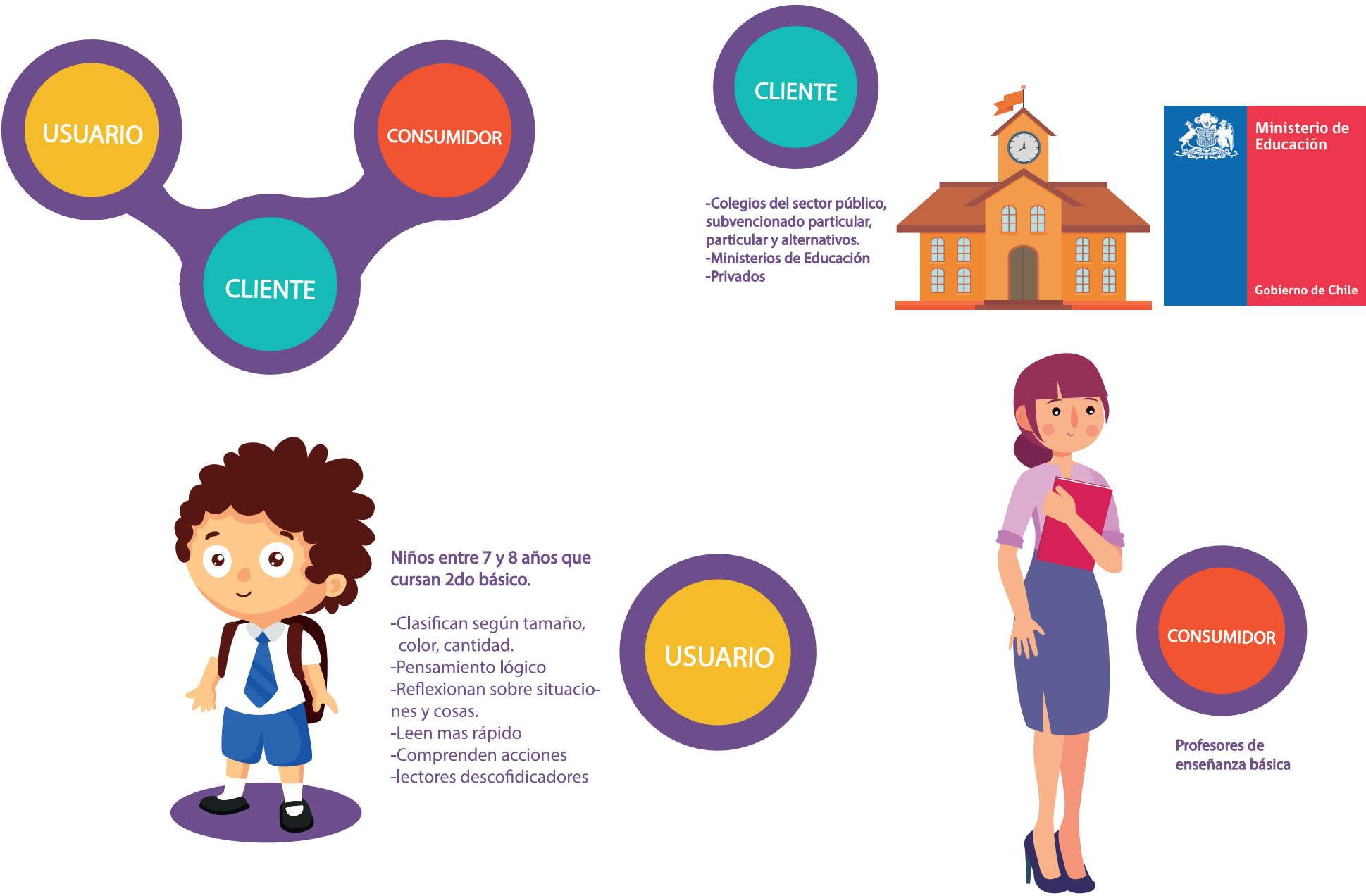


Los niños/as pierden la atención por lo que leen.

Moodboard de Usuario



3.5 Mapa de Usuario / Consumidor / Cliente



CONCLUSIONES

CAPÍTULO 3

El usuario es un niño entre 7 y 8 años cursa 3ºbásico. Mediante las observaciones de campo se determina que el niño se encuentra en constante movimiento, recorre los espacios, socializa y se agrupa con sus cercanos.

El niño durante las actividades de lectura se encuentra en una posición de reposo, se desarrolla una lectura pasiva, con formatos tradicionales, con movimientos monótonos o casi nulos.

El niño entre 7 y 8 años reflexiona sobre lo que lee, tienen capacidades descodificadoras, son lectores hábiles, su velocidad de lectura aumenta, tienen un mayor nivel de concentración y clasifican según tamaño, cantidad, color, etc.

PROYECTO

4° DESARROLLO DEL PROYECTO

PROPUESTA CONCEPTUAL

Experiencia de juego /
Recorrido visual de los
contenidos proyectados.

INTERACTIVO

Contenidos
Visuales

FOMENTO
LECTOR

EXPERIENCIA INTERACTIVA PARA EL FOMENTO DE LA
LECTURA, PARA NIÑOS DE PRIMER CICLO BÁSICO DE
VALPARAÍSO.

NIÑOS

Niños de primer
ciclo básica / ni-
ños de 3° básico

Colegios de
Valparaíso

VALPARAÍSO

DIAGNÓSTICO

4.2 Diagnóstico

Los estudiantes pasan la mayoría del tiempo sentados en las salas de clases, esto es alrededor de 5 a 10 horas app. donde se desarrollan diversas actividades pero desde el mismo puesto de trabajo. Donde los contenidos son vistos por los estudiantes como espectadores de la información dictada por el profesor. Las clases donde se desarrolla la lectura puede variar en los tiempos. En algunos colegios esta actividad se desarrolla todas las mañanas por aproximadamente 10 minutos antes de comenzar la clase, a modo de generar un hábito en el niño todos los días. Otras actividades de lectura, trata de la lectura en voz alta, lo que propicia el hacer consciente al niño de lo que lee y el como lee, provocando además que exista mayor concentración y por lo tanto una mayor comprensión de lo que lee.

Los formatos de lectura son los tradicionales, libros extensos, con ilustraciones que acompañan los contenidos. Pero hoy bien sabemos que los niños son visuales, que les gusta estar en constante movimiento, y que los nuevos recursos nos pueden brindar herramientas que permiten proporcionarles otras experiencias respecto de la lectura.

Selección del Contenido

De acuerdo al análisis del usuario y de sus intereses, en cuanto a las temáticas que les resultan atractivas (imaginación y misterio), el contenido a desarrollar en esta ocasión a modo de ejemplo dentro de la experiencia interactiva de lectura, será “El Universo” que corresponde al asignatura de Ciencias Naturales. El “Universo” es parte de los contenidos que se imparten en el primer ciclo básico, específicamente en el curso de 3er año básico, según malla curricular del Mineduc.

El Universo es uno de los tópicos más llamativos y atractivos para los estudiantes. La tierra, el sistema solar y el Universo resulta una interminable fuente de Curiosidad, misterio e interrogantes para la mayoría de los niños.

Objetivos de Asignatura Ciencias Naturales de 3° Básico:

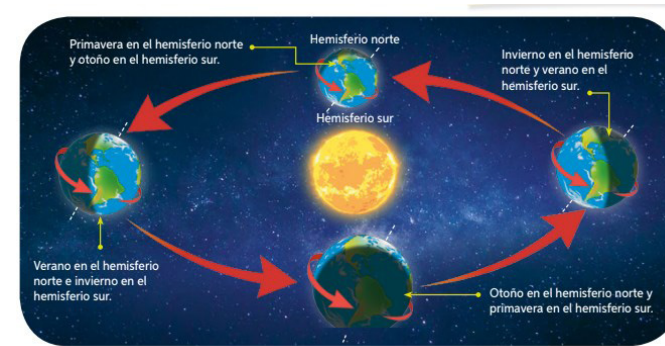
- Desarrollar la curiosidad por conocer la naturaleza y el interés por ahondar en el conocimiento de seres vivos, materia, Tierra y el Universo.
- Observen, exploren y se formulen preguntas acerca de su entorno natural.
- Deben ser capaces de conocer, descubrir y razonar acerca de su entorno.

Objetivos de la Unidad 2 del “Universo”

- Lograr describir los componentes del sistema solar.
- Explicar a través de actividades prácticas los movimientos de la tierra.
- Conocer la sucesión de las fases de la Luna.
- Explicar los eclipses de Sol y Luna en forma elemental.



Imágenes referenciales ilustradas de texto escolar de 3er básico.
Mineduc



LUDILECTOR



LUDILECTOR, busca fortalecer la lectura por medio de una experiencia itinerante digital e interactiva, donde los niños llevarán a cabo el proceso de lectura jugando, a través del recorrido de los contenidos digitales de lectura dentro del aula. Experiencia que será llevada a cabo por medio de la proyección digital de los contenidos de lectura interactivos, tanto en la superficie del suelo como en el área frontal de la sala. Contenidos que utilizarán el recurso de variables de tamaño y movimiento de los componentes animados representativos de éstos, y las variaciones de tamaño tipográficas de los textos de lectura.

OBJETIVOS

Objetivo General

Fortalecer la lectura, por medio de una experiencia itinerante de lectura digital e interactiva, que fomente el interés y comprensión de ésta a través del juego, en niños del primer ciclo del nivel básico.

Objetivos Específicos

1. Incentivar la lectura a través de un sistema gráfico interactivo de apoyo al acto propio de leer, que estructure acciones y dinámicas de orden social, aportando a la comprensión creativa y participativa de los contenidos.
2. Promover las experiencias interactivas como una estrategia educativa acorde a los tiempos, que se instala de manera complementaria a la práctica educativa convencional.
3. Desarrollar un modelo que promueva la lectura infantil, replicable en otros contextos, independiente del contenido.

SISTEMA DE PRODUCTO

MARCA



PUBLICIDAD

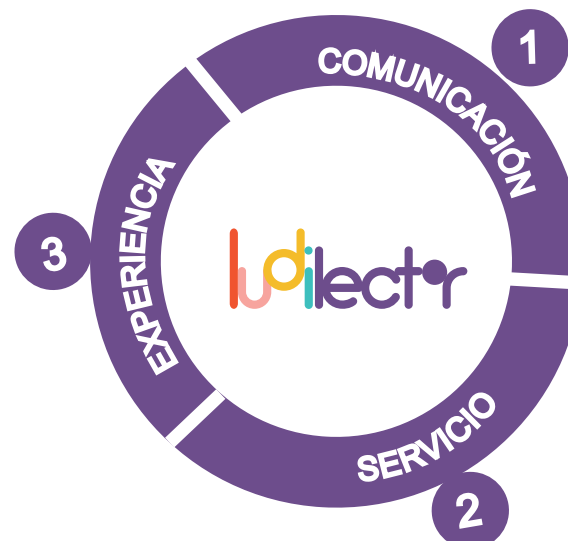


Promoción y Contratación del servicio vía Página web, redes sociales y visitas a colegios.

PACKAGING



Contenedor de Láminas



Cronología de la experiencia

Duración 1 hora en Sala de clases habilitada y estructurada por el equipo de Ludilector, para el desarrollo apropiado de la actividad con los elementos necesarios para ello.

1° ETAPA

Los niños y profesores observan el video instructivo infográfico de la experiencia.

2° ETAPA

Niños inmersos dentro de esta atmósfera temática, por orden comienzan a recorrer las proyecciones en el suelo mientras leen los contenidos, los cuales están animados.

3° ETAPA

Luego de leer todos los contenidos por componente, pasan a un espacio situado frente a la proyección frontal donde podrán visualizar los fenómenos que complementan el tema.

4° ETAPA

Los estudiantes se llevan cada uno de recuerdo una lámina póster como recuerdo para ser leída en sus casas, la cual tiene textos de lectura tanto escritos como visuales.

Actividad presentada por el equipo de Ludilector y supervisada por el profesor y guías del equipo.

SOPORTES GRÁFICOS

Flyer de Difusión.

Lámina (póster) de lectura con contenido según temática utilizando el recurso de datos infográficos, textos de lectura e imágenes representativas del Tema.

SOPORTES GRÁFICOS DIGITALES

Video instructivo infográfico de la experiencia.

Contenidos interactivos digitales proyectados en suelo y lado frontal.

MODELO DE NEGOCIO

SOCIOS CLAVES

Proveedores de equipos tecnológicos e insumos:

- Proyectores, equipo para montar proyectores, sensores de movimiento para proyectores.
- Lámina extendible para la superficie del suelo.
- Equipo audiovisual
- Telón de proyección.
- Packaging cilíndrico de cartón

Imprenta que provea piezas gráficas.

Transporte que permita el traslado de materiales e insumos, y que traslade además el equipo completo a cada colegio donde se desarrolle la actividad programada.

Principales Socios

-Instituciones públicas: UV, Mineduc y Privados (Portuarios)

-Profesores de educación básica

-Colegios Subvencionados, particulares y alternativos para prueba Piloto

ACTIVIDADES CLAVES

Producción del soporte gráfico y digital.

Asesoría:

- Profesores de Ciencias Naturales u otras asignaturas dependiendo de la temática del contenido a desarrollar.
- Técnicos Informáticos, y técnicos audiovisuales.

Promoción:

Promoción y Contratación del servicio vía Página web, redes sociales y visitas a colegios.

Transporte:

Del equipo a los colegios para realizar la actividad contratada y montaje.

RECURSOS CLAVES

Económicos: Financiamiento de Fondos Concursables o potenciales auspiciadores

Humanos: Diseñadores, profesores, técnicos audiovisuales y colaboradores.

Productivos: Materiales e Insumos y Equipos tecnológicos para la elaboración y proyección de los soportes gráficos audiovisuales.

PROPUESTA DE VALOR

Ludilector, es un modelo de negocio que busca fomentar la lectura a través de una experiencia itinerante, interactiva y digital de contenidos establecidos en el currículum escolar básico. Por medio de la proyección de contenidos audiovisuales dentro de la sala de clases, aportando al aprendizaje educativo y al interés del niño por la actividad de lectura de un modo no convencional. Se utiliza la tecnología como una herramienta educacional en establecimientos educacionales de Valparaíso.

RELACIÓN CON EL CLIENTE

Visitas promocionales y contratación del servicio en establecimientos educacionales de educación básica.

Contacto y contratación del servicio vía página web y redes sociales.

Servicio de Post venta:

Láminas descargables de lectura vía página web con contenidos por temáticas.

MODELO DE NEGOCIO

SEGMENTOS DE CLIENTES	ESTRUCTURA DE COSTO	FUENTE DE INGRESOS
USUARIO Niños entre 7 y 8 años, que cursan 3° básico del primer ciclo. Lectores descodificadores, lectura rápida, tienen mayor tiempo de concentración, le asignan un sentido a lo que leen, capacidad reflexiva. Interés en temas relacionados al misterio, imaginación y fantasía.	Remuneración Diseñador, y profesionales técnicos. Insumos para producción de material gráfico (láminas y packaging) Insumo para instalación de actividad Equipos tecnológicos para producción y proyección de material gráfico audiovisual. Servicio de Impresión de material gráfico. (láminas, etiquetas, pendones y packaging) Transporte de equipo tecnológico y soportes gráficos a los colegios.	Postulación a Fondos Concursables. (Capital Semilla): financia ideas y proyectos de innovación. Fondo Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica CONICYT: financia proyectos que fortalezcan la cultura científica en la comunidad escolar.
CONSUMIDOR Profesores de enseñanza básica CLIENTES Ministerios de Educación y Colegios del sector público, subvencionado o particular.		CANALES Promoción: Visitas promocionales a colegios y vía redes sociales. Contratación de la actividad vía página web, presencial, y redes sociales. Transporte de equipo en furgón de Ludilector.

ANÁLISIS FODA

FORTALEZAS

Ludilector, es un proyecto que fomenta la lectura infantil, la cual utiliza la tecnología como una herramienta para desarrollar una experiencia interactiva en post de la lectura, permitiendo al niño ser parte del acto mismo de leer y de jugar.

La experiencia esta diseñada según el interés y comportamiento del niño por el estar en movimiento, y según el interés por ciertos contenidos de lectura propios de la malla curricular del Mineduc fortaleciendo además la comprensión de temas educacionales y de la lectura.

La proyección de los contenidos dentro de un espacio, permite que el niño se sienta inmerso en una atmósfera sensorial, siendo parte de lo que lee y no como un mero espectador.

OPORTUNIDADES

Es un proyecto que puede ser replicado a nivel nacional en diversos establecimientos educacionales a través de su contratación del servicio, de forma particular, como a través de la postulación de los colegios a fondos entregados por el Estado o aportes de privados.

Existen fondos que financian proyectos relacionados a las Ciencias. (dependerá de la temática del contenido, en este caso, "el Universo".

Se pueden ir añadiendo nuevas experiencias según la temática de los contenidos propios de la malla curricular de Ciencias, incluso de Lenguaje e Historia, todo es post de la lectura.

DESVENTAJAS

Es un proyecto que necesita un gran aporte económico inicial para comenzar a funcionar. Debido a la adquisición de equipos tecnológicos y transporte.

AMENAZAS

Que la sala de clases habilitada del colegio para el desarrollo de la actividad no tenga el tamaño adecuado para realizar la actividad. Es por ello que se presentaría este tema como un requisito en cuanto a tamaños mínimos dentro de las características del servicio.

CADENA DE VALOR



1. ELABORACIÓN

Diseño de contenidos en Software gráficos y multimedia



2. COMPRA DE EQUIPO TECNOLÓGICO E INSUMOS

-Proyectores con sensores, lámina pvc para superficie proyectable, telón proyector para superficie frontal.

-Compra de piezas de montaje de proyectores
-Compra de packaging cilíndrico de cartón, para láminas de lectura.



3. ENVÍO A IMPRENTA (V Región)

-Impresión de láminas de lectura
-Impresión de etiquetas adhesivas para packaging
-Impresión de Pendón de Empresa como de actividad Temática.



4. EMBALAJE

-Armado de kits de láminas de lectura en packaging con su etiquetado. (recuerdo de la actividad para cada niño)



5. VISITAS Y PROMOCIÓN EN COLEGIOS

- Muestra del sistema gráfico interactivo con un video representativo de la actividad.



6. CONTRATACIÓN DEL SERVICIO

-A través de las visitas presenciales en colegios, vía página web y redes sociales.



7. TRANSPORTE

-Del equipo técnico al colegio para realizar la actividad



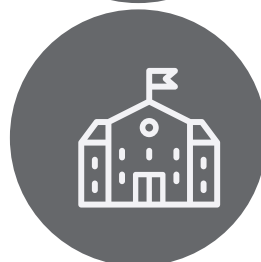
8. ARMADO Y MONTAJE

-Armado y montaje del equipo en la sala de clases habilitada para la actividad.



9. USUARIO

-Niños de 7 y 8 años, que cursan 3°básico escolar.



10. CONSUMIDOR

- Colegios de Valparaíso y profesores de enseñanza básica.

DESARROLLO FORMAL

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA



El nombre se refiere a la acción del proceso de lectura a través del juego, donde el niño jugará recorriendo los componentes y los textos del contenido de lectura.

Se destaca el recurso gráfico del punto, como elemento de posicionamiento del niño dentro del espacio donde se desarrollará la experiencia, el cual tendrá cada elemento representativo del contenido.

DESARROLLO FORMAL DE LA MARCA



Tipografía con terminaciones redondas, donde la "O" es modificada a modo de utilizar un recurso representativo de la actividad; se cambia la posición de los caracteres para dar un aspecto de movimiento relacionado a lo lúdico, generando un aspecto infantil a la marca y a la vez, comunique el objetivo de la experiencia.

ÁREA DE SEGURIDAD Y REDUCCIÓN



ÁREA DE SEGURIDAD



Se determinó un área de seguridad que establece una distancia mínima respecto de los textos y elementos gráficos, equivalentes al símbolo del punto del Isólogo.



Tamaño mínimo de reducción del isólogo es de 25mm de ancho por 7mm de alto.

TIPOGRAFÍA

La Tipografía utilizada es "Arciform" Regular. Se modificó el orden de los caracteres y se reemplazó la letra "o" por un punto.

CAJAS ALTAS

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

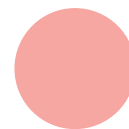
CAJAS BAJAS

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

COLOR



Pantone
1655C



Pantone
169C



Pantone
7548C



Pantone
3252C



Pantone
7677C

La paleta de color se basa en la variedad de colores vivos presentes en productos para niños.

APLICACIÓN DE LA MARCA



Aplicación de la marca en fondo blanco



Aplicación de la marca en fondo Pantone 7677C, sólo en este caso la palabra "lector" queda sin color.



Aplicación de la marca en fondo de color



Aplicación de la marca en fondo negro



Aplicación de la marca en blanco y negro

DESARROLLO FORMAL

GÉNESIS FORMAL

Experiencia de juego /
Recorrido visual de los
contenidos proyectados.

INTERACTIVO

Contenidos
Visuales

FOMENTO
LECTOR

NIÑOS

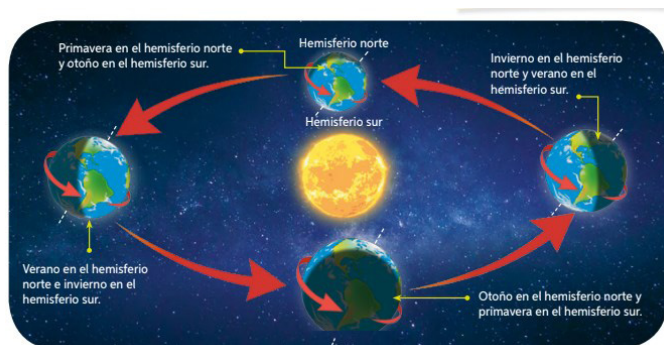
Niños de primer ciclo
básica / niños de 3°
básico



En primera instancia se había propuesto una actividad con contenidos audiovisuales proyectados en las diversas superficies de la sala, donde los niños representarían los componentes del “universo” y leerían cada uno las características de éste, las cuales se proyectarían en la superficie según como el niño leyera. Luego, se detectó que podría ser una actividad contraproducente para algún niño ya que evidenciaría posiblemente su baja calidad de lectura, lo que provocaría una situación negativa dentro de la actividad y para el niño.

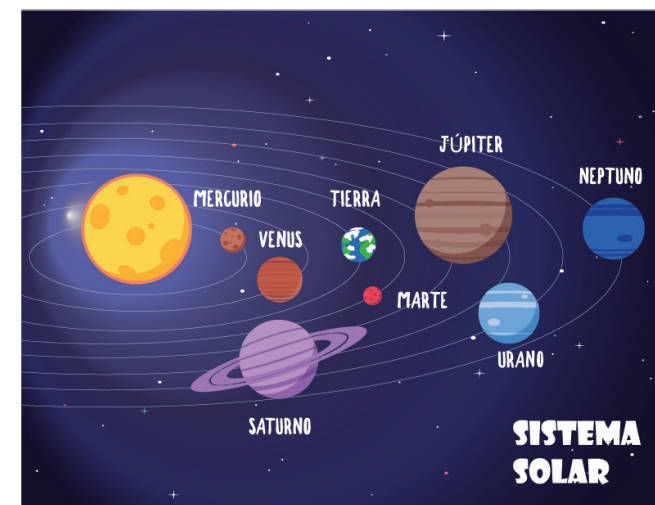
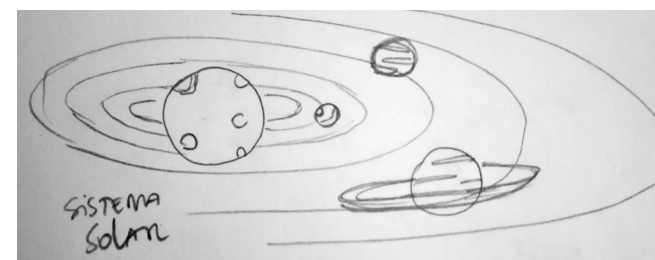
Luego, la experiencia cambió. Las proyecciones principales de la experiencia será en la superficie a nivel de suelo, donde los componentes y textos de los contenidos estarán animados y el niño estará en constante movimiento, al recorrer los textos en diversos puntos del suelo.

GÉNESIS FORMAL DE CONTENIDOS GRÁFICOS DIGITALES



La temática seleccionada es sobre el recurso formal del “Universo”, donde diversos componentes como los planetas y fenómenos relacionados a este tema, serán parte del contenido visual tanto gráfico como digital. Los cuales serán proyectados e interactuarán con el usuario, en este caso, niños entre 7 y 8 años.

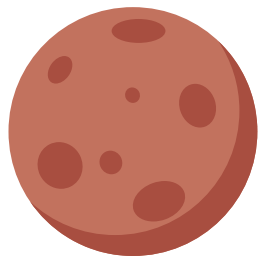
Los referentes gráficos formales se inspiraron tanto en la gráfica propia utilizada en los textos escolares, como referentes obtenidos de un Focus Group, realizado a 20 niños, a quienes se les consultó sobre sus dibujos animados favoritos, los que por resultado, se evidencia el gusto por los dibujos mas bien planos, con colores vivos y sombras para generar mayor realismo pero a la vez de imágenes simples y concretas.



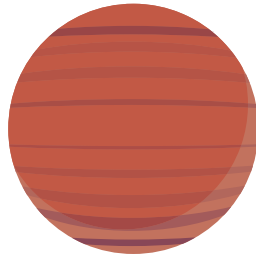
GÉNESIS FORMAL DE CONTENIDOS GRÁFICOS DIGITALES



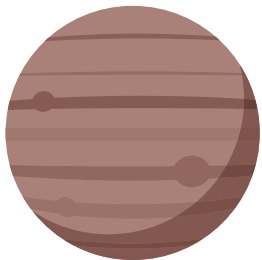
SOL



MERCURIO



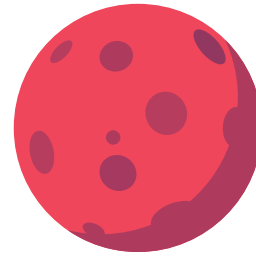
VENUS



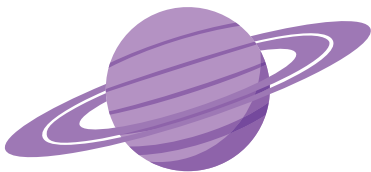
JÚPITER



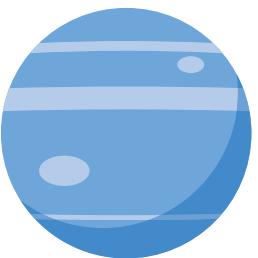
TIERRA



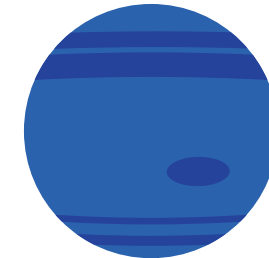
MARTE



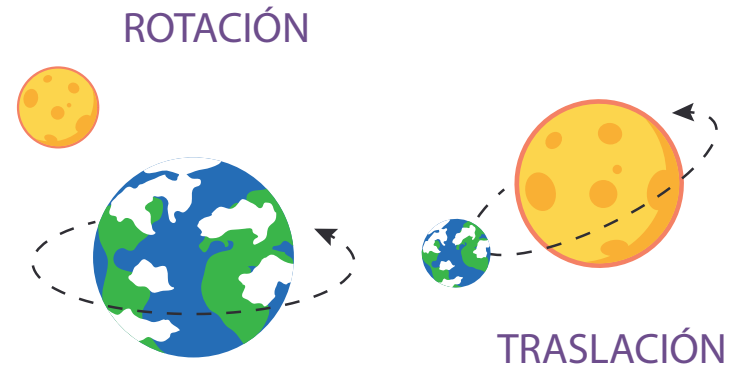
JÚPITER



URANO

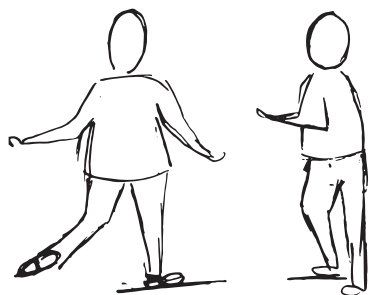


NEPTUNO



Desarrollo de contenido gráfico de componentes y fenómenos que serán proyectados en la superficie del suelo y en video frontal durante la etapa2 de la actividad. Elección de colores vivos, representativos de los planetas. Ilustraciones de formas simples y concretas.

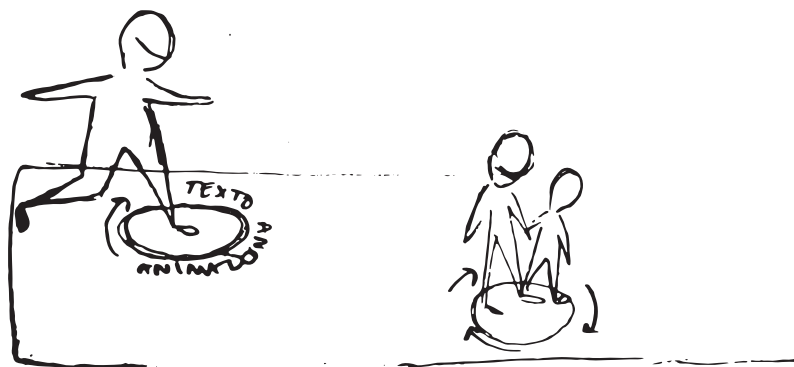
GÉNESIS FORMAL DE CONTENIDOS GRÁFICOS DIGITALES



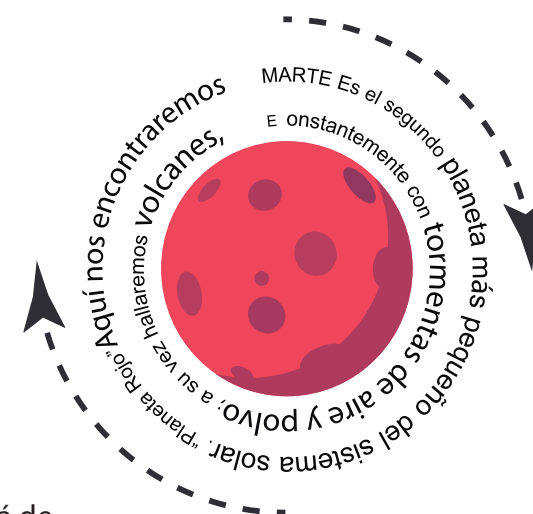
Se desarrolla una actividad donde el niño se mantiene en movimiento al leer, provocando una experiencia interactiva con los contenidos leídos.

Los textos del contenido serán activados cuando los sensores del proyector detecte movimiento.

Los textos aparecerán y comenzarán a girar alrededor del componente, en este caso, planeta. Esto provocará un recorrido visual del niño a modo de juego de los contenidos leídos.

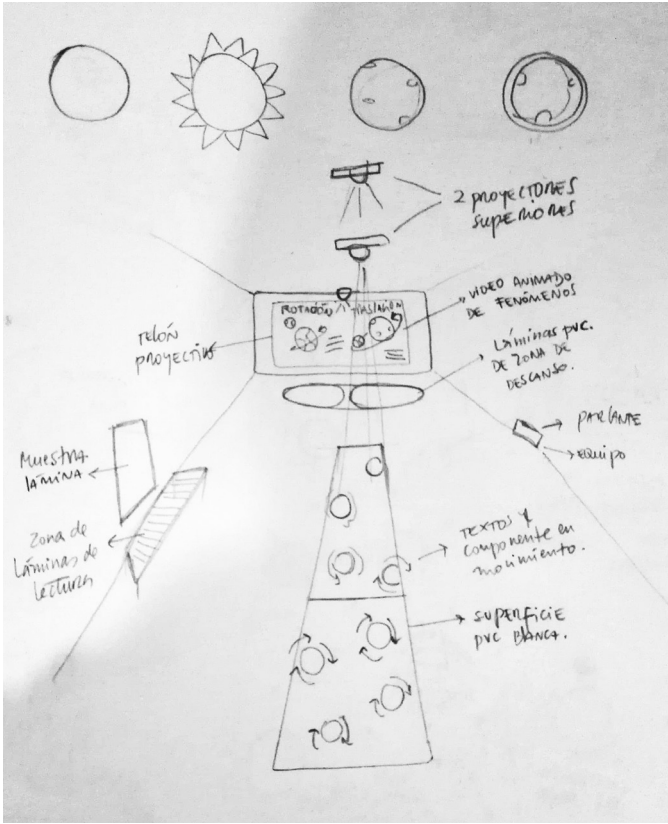
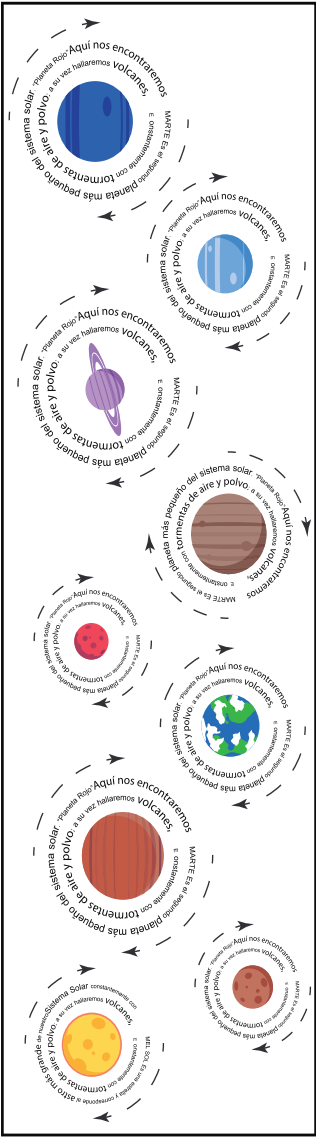


Los textos se presentarán con diversos tamaños, y tipografías, acentuando los términos mas importantes para que el niño entienda con mayor facilidad lo que lee.

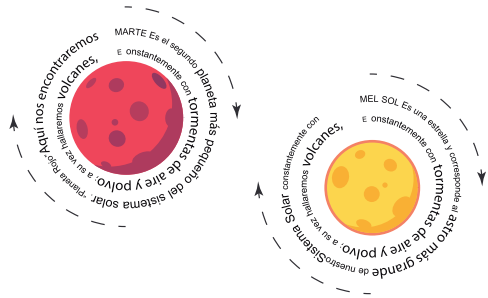


El tamaño del planeta variará de tamaño al detectar a través del sensor, aumentando su tamaño, y éste comenzará a mostrar su contenido.

GÉNESIS FORMAL DE CONTENIDOS GRÁFICOS DIGITALES



Contenido animado proyectado desde 2 proyectores superiores, en la superficie del suelo.



Contenido animado proyectado desde el proyector superior, donde se mostraran los fenómenos que ocurren como rotación, traslación, eclipses, e según contenido dictado por el Mineduc



Pieza gráfica que señala el área de descanso, parte de la etapa de proyección frontal, para ver video introductorio y final.

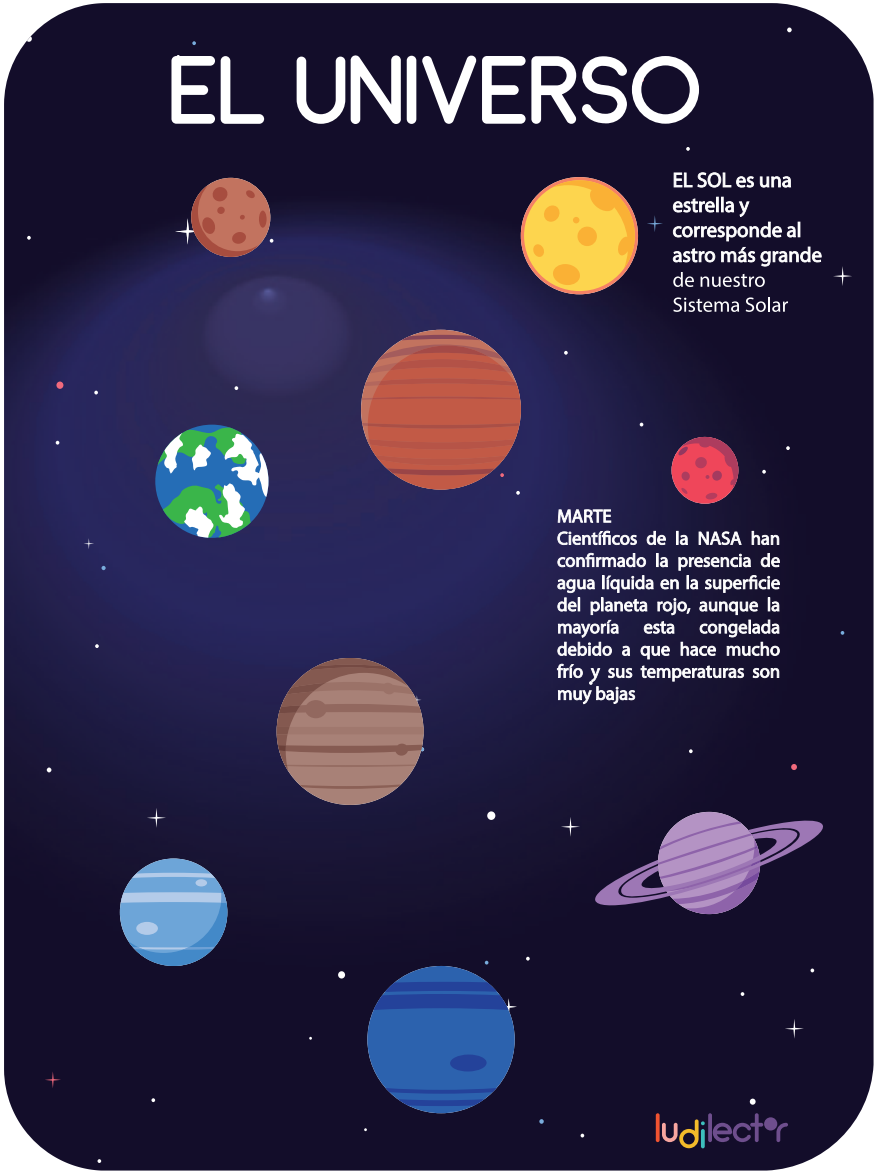


Lámina-póster de recuerdo para cada niño participante de la actividad. La lámina contiene el contenido leído en la experiencia dispuesto de una forma mas gráfica para que pueda leerla en su casa. Además el packaging cuenta con una dirección de la página web de Ludilector donde se encontraran diversas láminas para descargar, según el contenido de interés. Esto propicia la lectura.

Lámina de tamaño 40 x 70cms.



Para la promoción, y contratación del servicio de Ludilector, se hará uso de una Página web como principal vía de contacto, además de las redes sociales, como Facebook e Instagram, las cuales tendrán contenido al día sobre las actividades realizadas en diversos colegios, la cual registrará la actividad a través de fotos y videos de las experiencias de lectura vividas por los niños.

En la página web además, contará con las laminas de contenidos de lectura en formato póster para ser descargadas por los niños que participaron de la actividad a través de un código de acceso que estará impreso en el packaging, previamente entregada al finalizar la actividad.



El contacto directo con los consultantes, visitantes de las redes y página web, y creador de contenidos visuales y textuales estará a cargo el Community Manager. Quien estará a cargo de mantener las redes actualizadas con fotos, videos y contenidos de las actividades.



PENDÓN

PENDÓN LUDILECTOR

Marca

Colores y recursos gráficos propios de la identidad de Ludilector

Redes sociales



PENDÓN UNIVERSO
(SEGÚN TEMÁTICA)

Nombre

Colores y recursos gráficos propios de los contenidos partes de la Temática de lectura.

Pendones presentes para promocionar la marca y la experiencia.

PACKAGING CILÍNDRICO

Packaging de cartón, Contenedor de lámina tamaño póster con contenido de lectura.

Tamaño de packaging de 5cms x 75cms



Marca Ludilector

Breve descripción sobre Ludilector

Redes sociales

Nombre de Contenido de lectura

Materialidad elegida, por el material blando que estará en contacto con los niños durante su transporte y como contenedor. Permite una mayor resistencia y durabilidad. Además es un contenedor con una materialidad no contaminante.

Se encuentran presentes los colores representativos de Ludilector.

Su forma cilíndrica fue pensada en ser transportada de manera fácil por los niños, sin ocupar espacio debido a que están en constante movimiento, permite además proteger la lámina de lectura, evitando su deterioro.

Es un packaging que puede ser reutilizado.

5° CAPÍTULO FINANCIAMIENTO Y TABLA DE COSTOS

5.1 Financiamiento del Proyecto

Para la realización de este proyecto, se necesita el capital inicial, el cual deberá ser obtenido a través de la participación de Fondos concursables, como Capital Semilla Corfo y el fondo CONICYT.

-Capital Semilla

Apoya la puesta en marcha de nuevos negocios con oportunidad de participar en el mercado. Cofinancia un plan de trabajo destinado a implementar un proyecto de negocio.

Permite acceder a financiamiento de hasta un 75% del monto total de un proyecto que desarrolle actividades para la creación, puesta en marcha y funcionamiento de emprendimientos innovadores, con un tope máximo de \$25.000.000

-CONICYT

La Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica es una corporación autónoma y funcionalmente descentralizada, con patrimonio propio y personalidad jurídica de Derecho Público, destinada a asesorar al Presidente de la República en el planeamiento del desarrollo científico y tecnológico.

Tiene tres grandes objetivos: (a) fortalecer la base científica y tecnológica del país; (b) impulsar la formación de capital humano avanzado; y (c) promover una cultura científica y tecnológica en la población.

Monto máximo de \$30.000.000

5.2 Presupuesto del proyecto

GASTOS DE OPERACIÓN			
ITEM	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	COSTO TOTAL
2 Brazos o barras metálicas	Barra sostenedora de proyector	\$ 39.442	\$ 78.884
4 bolsos de arena contra impacto y soporte de 15kg	Sostenedores de proyector contra impacto	\$ 14.707	\$ 58.828
4 Trípodes metálicos de luces	Sostenedores de proyectores	\$ 66.851	\$ 267.404
6 cabezas de agarre	piezas para sostener el proyector y unión a barra metálica.	\$ 5.348	\$ 32.088
3 proyectores con sensor de movimiento	Powerlite Epson 1960	\$1.401.856	\$4.205.568
Piso de proyección	1.50x50 metros rollo de pvc blanco	\$170.000	\$170.000
Telon Mecano Proyección Frontal	Dinon 3,6x2,7m Ev9185 Proveedor externo	\$872.500	\$872.500
30 Packaging Tubos de cartón prensado (solo para prueba piloto)	proveedor externo (Santiago)	\$2.400	\$72.000
2 Pendón Roller (Ludilector y actividad)	Imprenta externa	\$30.000	\$60.000
30 Soportes gráficos (láminas y etiquetas adhesivas)	Imprenta externa		\$200.000
Total + IVA			Total \$6.017.272
TOTAL GASTOS DE OPERACIÓN			TOTAL \$7.160.553

5.2 Presupuesto del proyecto

HONORARIOS DEL EQUIPO DE TRABAJO	
PROFESIONALES	COSTO TOTAL
Diseñador/a	\$ 2.300.000
Community manager	\$1.250.000
Gestión financiera	\$950.000
Asesoría pedagógica	\$500.000
Asesoría contenido científico	\$1.500.000
Técnicos para instalación del equipo	\$150.000
TOTAL PRESUPUESTO	TOTAL \$6.650.000



5.1 Proyecciones / luego de adjudicación de fondos concursables.



0 a 6 meses

Comprar los equipos e insumos necesarios para el desarrollo del proyecto.

Enviar a imprenta las piezas gráficas.

Realizar el primer piloto de la experiencia en diversos establecimientos educacionales de Valparaíso, con validación pedagógica.

Habilitar página web y compra de dominio .cl

Registrar la experiencia para generar contenidos para las redes sociales y página web.

Promocionar la experiencia a través de las redes sociales y web.



6 a 12 meses

Realizar visitas presenciales a establecimientos educacionales, para fomentar su promoción y contratación del servicio.

Buscar respaldos de instituciones tecnológicas y relacionadas al fomento lector infantil.



12 a 24 meses

Generar redes con patrocinadores privados.

Implementar nuevos sectores con mayor interacción con el niño a través de otras herramientas digitales como el videomapping.

5.2 Conclusiones del Proyecto

Debido a los bajos índices de lectura en nuestro país, es esencial que se apliquen nuevas estrategias para incentivar-fomentar la lectura en los niños, quienes cuentan ya con un manejo del lenguaje, la escritura, la comprensión de los textos, y descodifican su contenido, otorgándole valor a lo que leen. Los niños dejan de mirar el texto en las salas de clase como algo atractivo, sumidos por la sensación de “obligación” de la lectura, como un deber y no como una experiencia enriquecedora. Los niños de las nuevas generaciones son nativos de la era digital y es innegable la relación y la presencia de las nuevas tecnologías dentro de su vida. Estas tecnologías pueden ser un recurso tanto para el aprendizaje como para el dominio de alguna información, pueden ser utilizadas como una herramienta positiva dentro de diversas actividades-experiencias que un niño puede vivir. Si logramos relacionar la lectura, con una actividad lúdica y el uso de estos recursos gráficos digitales podemos llegar al niño para que la lectura sea una experiencia dinámica, entretenida y por lo tanto, mas significativa.

Bajo esta premisa se desarrolló el presente proyecto, con el propósito de fomentar la lectura en niños entre 7 y 8 años del primer ciclo básico, a través de una experiencia itinerante digital e interactiva, donde los contenidos de lectura y los componentes gráficos que acompañan a estos estarán animados y proyectados a nivel de suelo y frontal, generando un recorrido visual de éstos y del espacio del aula, provocando que el niño se mantenga en movimiento, manteniendo el interés por lo que lee ya que se presentan de una forma poco convencional, donde el niño se encuentra inmerso dentro de éstos y no solo como un espectador o lector pasivo dentro del aula.

Los contenidos desarrollados, como en éste caso propios de la temática del “Universo”, parte de la Unidad de Ciencias Naturales de 3° básico, dictados por el Ministerio de Educación, fueron seleccionados según la información y estudio de gustos de interés del niño, como lo son el misterio, fantasía e imaginación. Además debido a los objetivos de aprendizaje con los que deben contar los alumnos de 3° básico quienes ya comprenden y reflexionan acerca de su lugar como individuo dentro de un espacio.

El diseño experiencial, permite que el aprendizaje pueda estar relacionado al juego, donde el niño fomenta el interés por la lectura debido a una nueva dinámica, recursos y formatos de lectura. Es por esto que este proyecto quiere innovar en el modo en que los niños leen dentro del aula, permitiéndoles asociar la lectura a una sensación positiva y lúdica.

Se pretende utilizar los recursos de los fondos concursables, para la realización del primer piloto de prueba de la experiencia, con todos los equipos, soportes gráficos y digitales que permiten llevarla a cabo en diversos colegios de Valparaíso.

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

1. Céspedes, Amanda, (2014) "Infancia y Lectura", Revista Anales, Séptima Serie, Nº 6.
2. Departamento de economía, Universidad de Chile (2011), "Estudio sobre el comportamiento lector a Nivel Nacional", Informe Final.
3. Gamberger, Richard, "Promoción de la lectura", Promoción cultural, S.A. Barcelona y Editorial de la Unesco, Paris.
4. Alvarez, Didier y Naranjo, Edilma (2003) "La Animación a la Lectura, Manual de acción y reflexión. La animación a la lectura como una práctica de Pedagogía Social". Colombia: Antioquia.
5. Bolaño García, Matilde, (2017) "Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar", Revista Científica de opinión y divulgación.
6. Rosas, Ricardo y Thibaut, Carolina (2007) "Diseño de juegos basados en paradigma de Gramáticas Artificiales para favorecer el aprendizaje implícito de los niños". Revista Psykhe, vol. 16, nº 2, pp. 55-68, Santiago de Chile.
7. Instituto Nacional de Estadísticas y Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, (2004 - 2005) Encuesta de "Consumo Cultural y Uso del Tiempo Libre".
8. Santos Miranda-Pinto, Maribel y José Osório, Antonio , "Las TIC en la primera infancia: valorización e integración en la educación inicial a través del enlace." Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)
9. Boletín de la infancia y adolescencia sobre el avance de los Objetivos de Desarrollo del Milenio,
"Derechos de la Infancia en la Era Digital", Número 18, septiembre de 2014 ISSN 1816-7535.
10. Martín Barbero, Jesús, (2005)"Los modos de leer", Bogotá.

LINKOGRAFÍA

-Mineduc

<https://www.mineduc.cl/>

-Plan nacional de la lectura 2015-2020

<http://plandelectura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/12/Plan-Nacional-Lectura-web-6-12-2016.pdf>

-Plan fomento de la lectura

<http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2011/10/planfomento-lectura1.pdf>

-Gretel García y Eduardo Torrijos en su libro “Juegos para fomentar la lectura infantil”

https://books.google.cl/books?id=MKA919kUmewC&pg=PA5&lp-g=PA5&dq=gretel+garcia&source=bl&ots=pEFNGZqDMA&sig=dZOfhT-1fpyxF4cZv4tuTbEiv0k0&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi6hPa33_YAhWDF-ZAKHUQIAk0Q6AEIXjAO#v=onepage&q=gretel%20garcia&f=false

-“Los modos de leer”, Jesús Martín Barbero, Bogotá, 2005 Producción: Centro de Competencia en Comunicación para América Latina

www.c3fes.net

http://www.fesmedia-latin-america.org/uploads/media/Los_modos_de_leer.pdf

-Plan de lectura nacional

<http://plandelectura.gob.cl/>

-Manual para leer

http://plandelectura.gob.cl/wp-content/files_mf/1372428133Manual.leer.pdf

-Tecnología y medios interactivos

<http://maguared.gov.co/declaracion-tecnologia-medios-interactivos/>

-Impacto de la Tecnología en niñas y niños de América Latina Nuevos desafíos para la crianza

<http://www.tecnologiasi.org/chicosytecnologia.pdf>

-Los niños y su relación con las TIC

http://desidades.ufrj.br/es/featured_topic/los-ninos-y-sus-relaciones-con-las-tecnologias-de-informacion-y-comunicacion-un-estudio-en-es-cuelas-peruanas/

-Derechos de la infancia en la era digital

<https://www.unicef.org/lac/Desafios-18-CEPAL-UNICEF.pdf>

-Menguared, Cultura y primera infancia en la red

<http://maguared.gov.co/lectura-digital-una-experiencia-que-reaviva-las-ganas-de-leer/>

-Experiencia interactiva

https://juliana-restrepo.weebly.com/uploads/9/3/2/5/932554/articulo_experiencia_interactiva_revistaq.pdf

-Diseño de experiencias

http://ftp.unipamplona.edu.co/kmconocimiento/Congresos/archivos_de_apoyo/Dise%F1o_de_Experiencias.pdf

-Diseño de Experiencia de Usuario: etapas, actividades, técnicas y herramientas

<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/uxd.htm>

ludilector

