



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

Armando leo y aprendo

Material lúdico pedagógico para la ejercitación
de la comprensión lectora

Autora: María José Villasante Acevedo.

Profesora guía : Patricia Sánchez.

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad
Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador.

Julio, 2022 | Santiago, Chile



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC

Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

Armando leo y aprendo

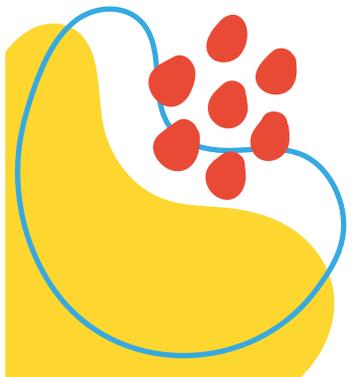
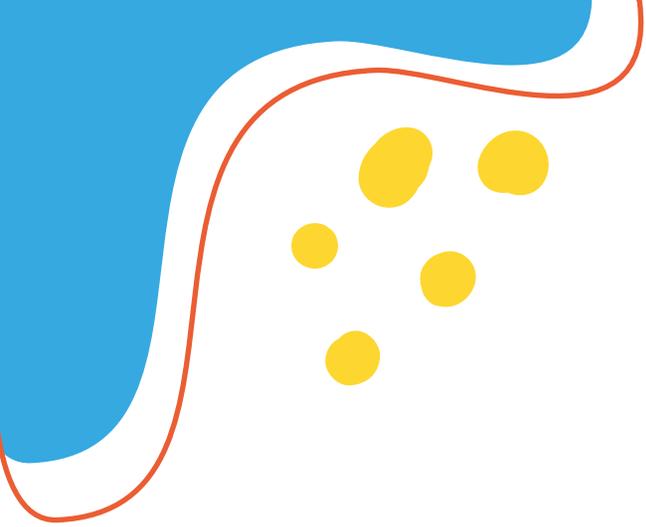
Material lúdico pedagógico para la ejercitación
de la comprensión lectora

Autora: María José Villasante Acevedo.

Profesora guía : Patricia Sánchez

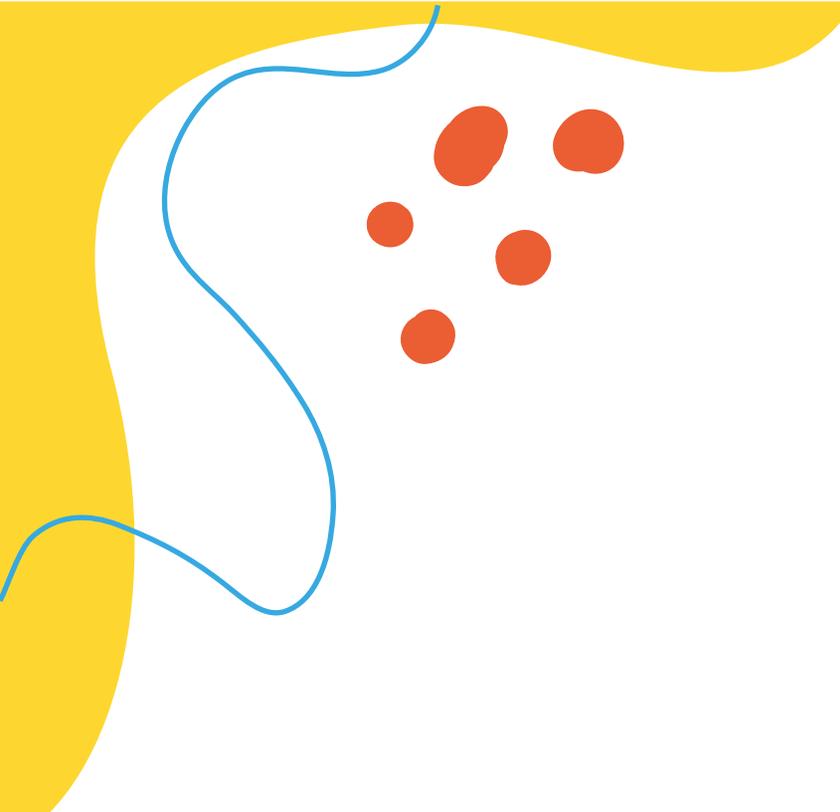
Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad
Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador

Julio, 2022 | Santiago, Chile



Se prohíbe la reproducción total o parcial de este documento por cualquier medio sin el previo y expreso consentimiento por escrito del autor a cualquier persona o actividad que sean ajenas al mismo.

María José Villasante Acevedo © 2022



● **Agradecimientos**

Quiero agradecer a todas las personas que me acompañaron, involucraron y fueron parte de este tiempo desafiante, pero de enriquecedora experiencia.

Gracias a la Escuela República del Perú, por abrirme las puertas desde el primer momento, por la cooperación, apoyo y de poder realizar mi proyecto junto a una linda misión.

Gracias a mi profesora guía, Patricia Sánchez, por su apoyo profesional, en conocimientos y sobre todo su gran sabiduría y disposición.

Gracias a mi mamá, papá y hermano, por el amor incondicional que me brindan, la dedicación, paciencia, contención, de ser los principales motores de mis sueños, creer en mí desde el minuto cero y en el desarrollo de este proyecto, es simplemente único e inspirador.

Gracias a mis amigos y amigas que siempre estuvieron ahí alentandome en mis locuras y largas noches de trabajo, me siento en deuda con todo su apoyo. Mencionar también a una persona especial que me brindó su amor, apañe, cariño y me hizo un espacio lindo en su corazón.

Gracias, gracias y gracias a la vida, por permitirme llegar hasta acá y ver que todo valió la pena.

● Índice

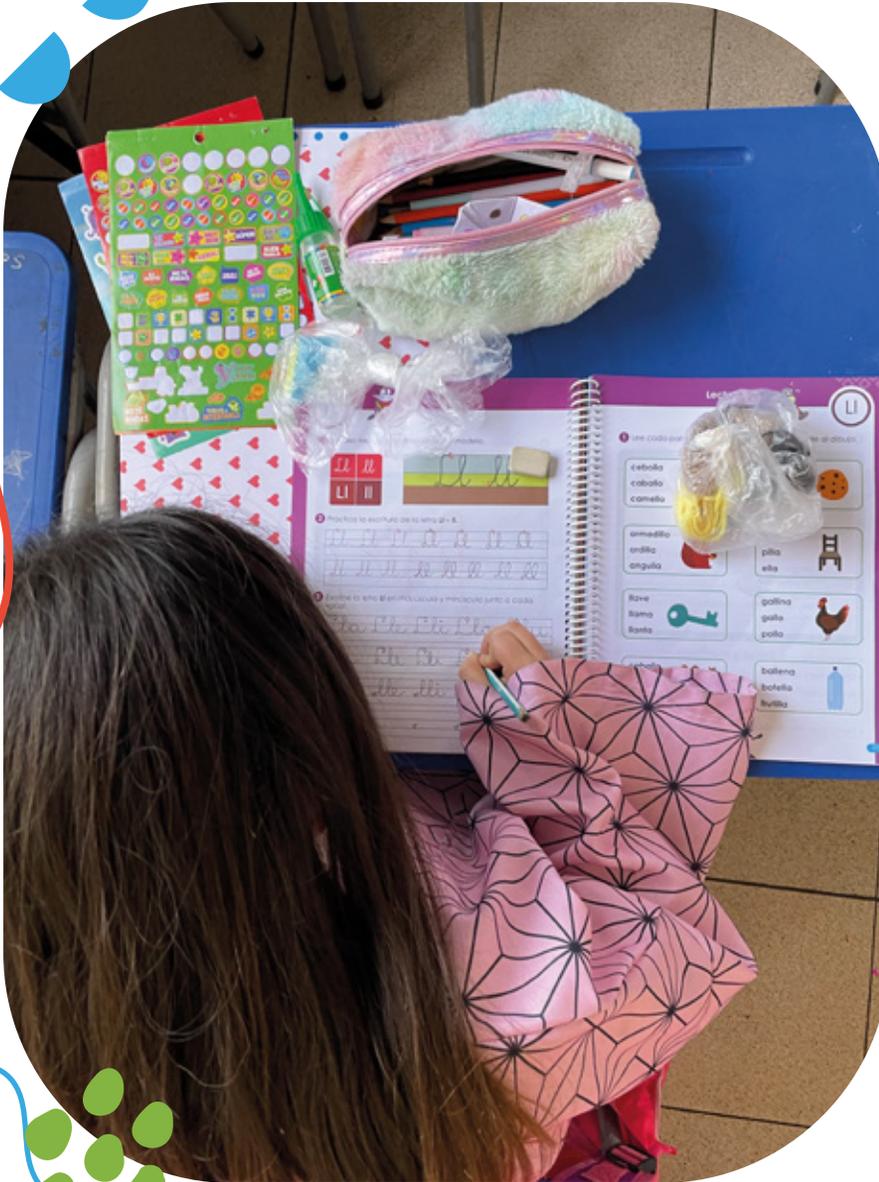
Agradecimientos	4
Motivación Personal	6
Introducción	7
Problemática	8
Marco teórico	11
Pobreza educacional	12
Lectoescritura como base del entendimiento	16
Estimulación a temprana edad	20
El desafiante año escolar 2022.....	23
Formulación del proyecto	29
Metodología de diseño	34
Antecedentes y referentes	37
Ámbito de intervención	41
Usuario	47
Desarrollo del proyecto	50
Propuesta final	83
Viabilidad y proyecciones	92
Conclusión	99
Bibliografía y anexos	101

● Motivación personal

Desde pequeña he tenido un profundo respeto por la labor educativa que realizan los profesores día a día. Teniendo en sí, la perspectiva cercana de la experiencia de ser docente gracias a mi madre, viendo lo que es la verdadera vocación. Actualmente, en el sistema educativo de nuestro país, se presentan múltiples y notables brechas educacionales, como el tener que poseer grandes sumas monetarias para poder acceder a una educación de calidad versus el deplorable escenario de los establecimientos municipales.

Con la llegada de la emergencia sanitaria COVID-19, el sistema educativo se vio puesta en el gran desafío de poder brindar las clases de manera remota, ya que, por el resguardo de la población durante las cuarentenas y la ausencia de clases presenciales, se vio el replanteamiento de un sistema que verdaderamente no estaba preparado para una situación así, conllevando también a que miles de alumnos tuvieran que dejar su formación académica en ese tiempo, ya sea por razones monetarias, o simplemente no contaban con los implementos tecnológicos adecuados para tener una correcta recepción de clases, provocando a su vez, una gran retraso de aprendizaje de materias escolares, en específico, la que indago y siempre me ha llamado la atención, la **lectoescritura**.

Siendo que, el diseño, es un agente participativo social activo, que puede generar cambios esenciales para abrir oportunidades de ser aporte en esta causa, es lo que me motivó a trabajar en este proyecto, el poder aportar desde el diseño a la formación del futuro de la sociedad de nuestro país, nuestros niños, con darles herramientas educativas, habilidades y competencias básicas como el aprender a leer o escribir, para poder enfrentar el mundo hoy en día.



Fotografía de autoría propia (2022)



01.

Introducción

La crisis educacional en Chile viene siendo un factor preocupante y de suma urgencia a tratar, pero con la pandemia de COVID-19, este se ve gravemente afectado por las medidas tomadas para el resguardo de la población.

Dos años de confinamiento total y el no poder asistir a los centros educacionales de manera presencial, dejan las claras muestras de que esta crisis ha expuesto múltiples desigualdades y fallas en nuestro sistema educativo, por lo que el acceso al aprendizaje igualitario para todos haciendo un llamado necesario a reforzar la protección del derecho a la educación mediante la reconstrucción de sistemas educativos mejores, más equitativos y sólidos.

En este sentido, la educación en niños y niñas de edad temprana se ha visto un notable incremento de alfabetización, deficiencia en las habilidades de lectoescritura, retraso del aprendizaje, como la amenaza con extenderse más allá de la generación actual de niños y niñas que están pasando por esta situación.

Notables aumento de brechas educativas, niños y niñas que no son capaces de leer ni comprender un texto básico de su nivel, poniendo visible una realidad que ya venía deficiente pero aun así, siendo más golpeada, dejando a la vista que, la educación es una herramienta para desenvolverse en sociedad, por lo que el aprendizaje de la lectoescritura no sólo es el puente para lograr la internalización de las áreas instrumentales, sino que es la base que fundamental el desarrollo integral de los niños y niñas y que les permite proyectar sus habilidades, intereses, sus ideas y pensamientos.

El proyecto **Armando leo y aprendo** surge a partir de la necesidad de la ayuda en la remediación de la comprensión lectora como ámbito a tratar más urgente en el área de la lectoescritura, un material lúdico pedagógico que esta pensado en enseñar a través de la interacción de ...

A young girl with her hand raised in a classroom. She is wearing a purple jacket and has her hair in a ponytail. The background shows other students and a teacher at a whiteboard.

02.

Problemática



● Problemática

Con el avance de la pandemia COVID-19 y las medidas de resguardo tomadas frente a este, ha provocado una de las mayores suspensiones en el sistema escolar que se haya visto en el último tiempo.

El número de niños y niñas que se han visto afectados por esto llegan a casi 1.600 millones, en más de 190 países (ONU,2020). En Chile, esta crisis ha expuesto múltiples desigualdades y fallas en nuestro sistema educativo: Desde no poseer tecnología adecuadas, acceso a internet para la educación en línea, hasta un ambiente de apoyo necesario para un óptimo enfoque de aprendizaje (OECD,2020). Lo anterior nos da cuenta, que la asistencia presencial, a los centros educativos son fundamentales para el proceso de enseñanza y desarrollo de niños y niñas. A pesar de los esfuerzos del gobierno para proporcionar educación a distancia, se evidencia que, la interacción social es esencial para el desarrollo del lenguaje.

Como menciona la Organización de los Estados Americanos (2010) La primera infancia y su estimulación, es una plataforma para que los niños y niñas despeguen sus sentidos y el universo perceptivo, no sólo los mantendrá vivos, si no, también se convertirá en cognición, movimiento y transmisión del movimiento.

En esta nueva circunstancia mundial, el desarrollo de las habilidades psicomotrices, precursoras del desarrollo de la lectoescritura, se encuentran limitadas a los espacios restringidos de movimiento, y lamentablemente también del desarrollo cognitivo, social y emocional de los más pequeños.

El diálogo entre pares es una parte importante del desarrollo pragmático de la infancia. Esto incluye todo, desde aprender las habilidades de conversación de los turnos hasta comprender el significado implícito detrás de las palabras del hablante.

Sin embargo, los cursos virtuales e híbridos representan menos oportunidades para ejercitar las habilidades sociales, contacto cara a cara y diálogo. En la actual emergencia sanitaria, se ha evidenciado la situación crítica que enfrenta hoy en día ante la educación “Cientos de millones de niños han perdido, como mínimo, un año completo de escolaridad debido a la COVID-19. Esta pandemia ha causado la mayor pérdida de capital humano que se recuerde y la peor crisis de educación en el último siglo” (Banco Mundial,2021).

Es así como se evidencia una pobreza educacional a gran escala, Chile no se queda atrás de estas cifras, por lo que el diagnóstico prepandemia ya era desolador: “cada año, 158.000 de los niños y niñas que pasan a 2do básico no lograban un nivel adecuado de lectura” (MINEDUC,2020). Lo que se traduce a que pasan sin aprender a leer. Llevando esto ante un escenario actual de pandemia, agudiza más aún el problema. Para los docentes, hacer seguimiento de sus estudiantes, quienes desconocen la estimulación y acompañamiento por parte de los padres al proceso de aprendizaje lectoescritor que debería ejercerse para niños y niñas, ha sido un desafío, ya que se presentan distintas realidades entre los padres de alumnos, como presentar notables cargas laborales que los restringe al acompañamiento de los niños y niñas, otros que no tienen la base educacional suficiente para poder enseñar a leer y a escribir a sus hijos, entre otros.

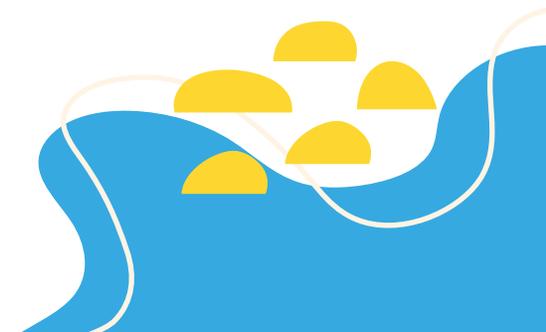
Sin embargo, la importancia de educación inicial en edad temprana es una etapa importante en la vida de niños y niñas, puesto que es aquí donde comienzan a desarrollar su autonomía, y las cuatro habilidades principales, como lo son el desarrollo cognitivo, social y emocional, del habla (lenguaje) y el desarrollo físico (Barreno & Macías, 2015). No obstante, hay que mencionar que se utiliza el juego y las interacciones sociales que emergen de la actividad, como eje fundamental para los aprendizajes siendo esta una de las herramientas más efectivas, desarrollando su creatividad, imaginación, lazos afectivos, trabajo en equipo, entre otros.

Considerando aún que nos hallamos en medio de una emergencia sanitaria, el Ministerio de Educación (de aquí en adelante MINEDUC), ya ha tomado medidas para este año próximo, de volver a una presencialidad obligatoria en el sistema escolar: “La evidencia nacional e internacional muestra que la pandemia generó un verdadero terremoto educativo, donde los alumnos perdieron su desarrollo académico y el contacto con sus compañeros, afectando gravemente su sociabilidad, por lo que hemos sido insistentes en la importancia de ir a clases presenciales, y la obligatoriedad a contar de marzo del próximo año busca que cada alumno pueda retomar sus estudios de forma regular y tener una formación integral” (Figueroa, 2021. Citado por MINEDUC, 2021)

Considerando que con la actual pandemia COVID-19 ha demostrado que el aislamiento, la falta de cursos presenciales, recursos tecnológicos, padres capacitados para realizar un correcto acompañamiento de sus hijos a la hora de ejercitar la lecto-escritura, el aumento de la presión y la incertidumbre, fueron enormes obstáculos para el óptimo desarrollo educacional de los estudiantes.

Presentando un enorme desafío para los colegios y docentes este 2022 en disminuir la brecha educacional, sabiendo que, la lectura y la escritura no es un contenido más, si no que es una habilidad y competencia básica que abre a los niños y niñas el mundo y sentar base de, que, si no se tiene una buena lectura y entendimiento de lo que se está leyendo, se le es muy difícil que los alumnos puedan llegar a entender otros contenidos de colegio.

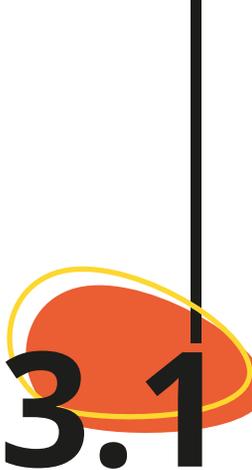
Hoy en día, viendo el panorama sanitario actual, es necesario actuar, observando el preocupante diagnóstico educacional, junto con deserción escolar, una brecha de aprendizaje el cual se ve reflejado en el desarrollo de la lecto-escritura en niños y niñas hace ver el desafiante año 2022, el cual los alumnos vuelven a una presencialidad obligatoria en donde se ve una enorme tarea de velar por su óptimo aprendizaje.





03.

Marco teórico



3.1

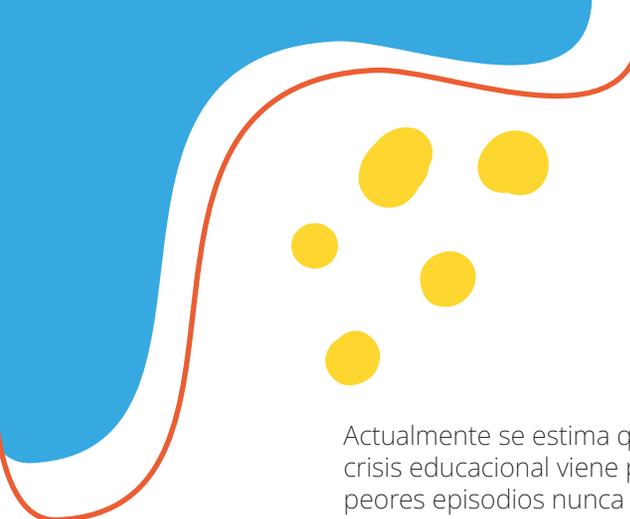
Pobreza educacional

La ley N°20.370 General de Educación establece en el artículo 4° “Corresponde preferentemente a los padres el derecho y el deber de educar a sus hijos; al Estado, el deber de otorgar especial protección al ejercicio de este derecho y, en general, a la comunidad, el deber de contribuir al desarrollo y perfeccionamiento de la educación” (BCN, 2010).

En este sentido, en Chile, La educación ha ido en decadencia cada año, viendo un panorama preocupante anterior de la pandemia COVID-19, observando desde el Sistema Nacional de Evaluación (SIMCE), prueba el cual se les mide el rendimiento académico a niños y niñas que cursan cursos de niveles básicos escolar, muestra que, 1 de cada 3 niños y niñas no lograba los aprendizajes esperados para su edad en lenguaje y matemáticas (REDUCA, 2016) , por lo que queda demostrado que los alumnos tienen dificultades para comprender lo que se lee mediante la misma prueba o para emitir opiniones acertadas.

Es aquí donde se empieza a observar que la educación venía en crisis desde varios años atrás, pero esta se dio a ver más aún, cuando la pandemia del COVID-19, obliga a cerrar los establecimientos educacionales, replanteando el sistema educativo como tal y enfrentarse a este desafío nuevo tanto para niños y niñas asistentes a colegios, como los mismos docentes, de hacer llegar los contenidos y clases a cada uno de los hogares de los estudiantes.

“Hasta el año pasado en Chile existían más de 186 mil menores y jóvenes de entre 5 y 21 años que abandonaron el sistema escolar, y las cifras entregadas este lunes por el Ministerio de Educación reflejan que otros 39.498 niños y niñas no se matricularon en ningún establecimiento este año”(MINEDUC, 2021).



Actualmente se estima que, a nivel mundial, esta crisis educacional viene pasando por uno de sus peores episodios nunca visto.

Sin dejar atrás la misma situación nacional, que se golpeada con las medidas de resguardo de la población, en cancelar la presencialidad escolar de los niños y niñas, por causa de la emergencia sanitaria COVID-19, mostrando en sí, que el sistema no estuvo preparado del todo para enfrentar una situación como tal.

Es por esto que la capacidad tanto del colegio, como de los mismos padres, se vio en “jaque”, de brindar contenido educacional de calidad, como la correcta recepción y enseñanza de este a los alumnos. En este sentido también mencionar la difícil situación monetaria de ese momento que pasaban y actualmente pueden que pasen las familias chilenas, que lamentablemente muchas de ellas, se vieron en a necesidad de retirar a los niños y niñas de los centros educacionales por falta de recursos.

LLamas (1986) plantea que “La educación a distancia es una estrategia educativa basada en la aplicación de la tecnología al aprendizaje sin limitación del lugar, tiempo, ocupación o edad de los estudiantes. Implica nuevos roles para los alumnos y para los profesores, nuevas actitudes y nuevos enfoques metodológicos”.

Un pensamiento adelantado para su época, da cuenta que el uso de las tecnologías como una herramienta a favor,



Llevando lo anterior a la realidad nacional y en el contexto de emergencia sanitaria se puede observar que, según la última encuesta CASEN (2020), 42,7% de los niños, niñas y adolescentes de 6 a 18 años viven en un hogar que no cuenta con suficientes dispositivos tecnológicos, para fines educativos, esto hace una notable barrera para la conectividad y por lo tanto impide la participación en clases online.

Denota lo anterior un factor a considerar en la educación a distancia es el nivel de habilidades técnicas que desarrollan los estudiantes. La investigación de Estudio Internacional sobre Competencia Digital ICILS (2018) permitió evaluar la capacidad de los estudiantes para usar las computadoras para la investigación, la creatividad y la comunicación, siendo que este estudio compara la evaluación de trece países diferentes, por lo que sitúa a Chile con el peor desempeño en esta materia, por lo que alcanza el nivel más básico en lo que es materia de habilidades de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Es por esto que, las nuevas condiciones de clases remotas con el uso de computadores o teléfonos celulares, que se vieron durante el tiempo de confinamiento, complicaron el uso y correcto manejo de estas herramientas,

Por lo observado y la indagación de información, se puede prescindir que, la educación engloba una serie de factores que hacen que esta misma se vea empobrecida, desde la capacidad mismas de los padres de no poder hacer un acompañamiento.

Pobreza observada no solo del punto cognitivo y de las capacidades de los integrantes de la familia, si no también de una pobreza monetaria, el de no poder ejercer un derecho por causa de no tener base económica para poder acceder a la educación y por último, pobreza espacial, el de la capacidad de tanto un ambiente de hogar, cuenta con recursos para un optimo ambiente de aprendizaje, como el de los mismos establecimientos, que al mostrar grandes brechas con establecimientos privados y públicos que deben contar con recursos básicos y esenciales, "En marzo de este año, luego de mucho tiempo en sus casas por la pandemia de coronavirus, los niños y niñas de la Escuela Básica Fernando García Oldini, en la comuna de Petorca (región de Valparaíso), retomaron sus clases presenciales. Sin embargo, desde hace unas semanas debieron volver a la modalidad virtual, pues durante la tarde, la comunidad educativa pierde el suministro de agua". (T13, 2021).





3.2

Lectoescritura como base del entendimiento

“El aprendizaje del lenguaje escrito consiste en apropiarse de un sistema determinado de símbolos y signos cuyo dominio marca un momento crucial en el desarrollo cultural del niño” (Vygotski, 1931/1995, citado en Montealegre & Forero, 2006a, p.27). Por lo que la importancia del entendimiento de este no es solo un aprendizaje puramente instrumental y mecánico, si no que se está mal acostumbrando a pensar que es de esa forma, por lo que se da a ver que es un aprendizaje básico y fundamental, por lo que su transferencia cognitiva y emocional va mucho más allá de lo que se podría imaginar.

Según Dehaene (2019a) El alfabeto español, que en este caso es el cual se llevará la investigación, funciona según un principio simple: las letras se combinan de izquierda a derecha y su combinación se transcribe casi sin problemas en los sonidos de la lengua, como en el caso de los fonemas (p.74).

Se define fonema como: “La unidad mínima (del significante) distintiva, carente de significado (...) Es la unidad mínima porque no puede ser dividida, segmentada en otras unidades sucesivas más pequeñas” (Obediente, 1998, p23.) Es aquí como se comienza a entender de acuerdo con el autor citado, que el fonema es una unidad mínima de articulación de sonido que puede ser consonántico o vocálico.



De por sí, la lectura y la escritura son complementarias, ya que, sin adquirir la habilidad de una, no se puede llegar a comprender o articular la otra, y viceversa, sin dejar atrás la importancia del sonido.

Hay que mencionar también que, según la Real Academia Española la “unidad mínima e indivisible de la escritura de una lengua “es lo que se define grafema, por lo que es, el grupo de letras de un alfabeto propio de un idioma. Es por esto que, parte de la enseñanza de la lectoescritura, tiene que ver con la decodificación en conjunto de los grafemas-fonemas, ya que como lo plantea Cuetos (2017)“El proceso fundamental del aprendizaje de la lectura es el de la conversión de grafemas en fonemas y el de aprendizaje de la escritura la conversión de fonemas en grafemas”(p.62), entonces la base del cimiento de la adquisición de esta habilidad de lecto escritura, se ve reflejado en la reciprocidad del conjunto de estas unidades.

Para Casillas & Edurne (2007), mencionan las habilidades y lo esencial para adquirir la lectoescritura: “Hay dos predictores importantes para aprender a leer y escribir, que a su vez son la clave para descubrir los llamados principios o conocimientos de las letras, nombre de la letra (o sonido) y conciencia fonética por lo que el conocimiento fonológico (de aquí en adelante CF) es una habilidad metalingüística que se define como la capacidad para aislar mentalmente y manipular las unidades fonológicas que constituyen las palabras tales como la sílaba, el principio y la rima y el fonema”(p.246). Respecto a lo anterior que parte de la base de la adquisición de la lectoescritura, debe tener también parte del proceso, la descomposición de las palabras en unidades menores que pasan a ser las sílabas o fonemas, por lo que este proceso se asocia a lo que es la CF.



En cuanto lo mencionado anteriormente la adquisición de la habilidad de la lectura y escritura es un aprendizaje explícito de códigos de alfabetización, por lo que niños y niñas tienen que asociar sonidos, con formas y desarrollar una guía visual para una correcta visualización y lectura de las letras o palabras, por lo que a la hora de su enseñanza debe ser explícito, respetando paso a paso el método de enseñanza de este, como menciona Dehaene (2019b) una serie de pasos para guiar la enseñanza de manera correcta de la lectoescritura: “a) Correspondencia grafema-fonema b) Combinatoria de letras o de grafemas c) Movilidad de las letras o de los grafemas d) Correspondencia espaciotemporal (lectura de izquierda a derecha) e)Discriminación en espejo (confundir b y d o p y q)”(p.78). En este sentido, la base de la lectoescritura es el medio en donde adquirimos y entendemos la nube de información en la cual estamos expuestos día a día, por lo que el objetivo de la enseñanza de la lectura debe ser desarrollar en niños y niñas un sistema el cual, puedan tener acceso a un texto físico o digital y construir significado a través de él, o lo mismo con la escritura, el poseer la correcta habilidad motriz, memoria de la forma de la letra y ejecutar su escritura.

Esta no es una habilidad fácil de adquirir, por lo que finalmente ambas se deben complementar para una correcta comprensión de la información el cual se lee o se escribe, porque si no existe una clara comprensión de esta, no hay una decodificación correcta, por lo que conlleva a no entender y hacer asociaciones incorrectas, es por esto que el proceso “Leer y escribir se aprenden conjuntamente como procesos dinámicos y constructivos. Requieren la ejercitación de habilidades como la observación reflexiva, la identificación, la comparación, la clasificación, la resolución de problemas, el análisis, la síntesis, la formulación de hipótesis y reglas, la generalización y otras. Así mismo, una actitud reflexiva y crítica, de diálogo y tolerancia, constancia y capacidad de resiliencia” (Romero, 2004, p.11), Por ende, la lectura es crítica para prosperar no solo en la habilidad y dominio de este, si no para poder desenvolverse en sociedad, siendo de por sí, una habilidad que no es fácil de aprender, se requiere la ejecución de muchos participantes y factores tantos cognitivos como combinatoria visual, motriz, entre otros. “El proceso de lectura viene desde la conciencia fonológica y relación de fonema-grafema lograr a partir de la codificación y luego una fluidez y una automatización de la decodificación y luego pasamos a bajar temas de significados de textos” (López, R., 2021, noviembre). por lo que todo este proceso, es una relación mutua de apoyo entre los puntos de las etapas del proceso del aprendizaje lector.



40%

De los países con ingresos bajos y medio-bajos, no han dado apoyo a los alumnos afectados por el cierre prolongado de sus establecimientos educacionales y la deserción aumenta.

FUENTE: UNESCO.

FOTOGRAFÍA: BIOBIO.

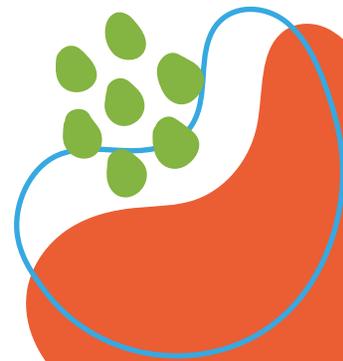
3.3

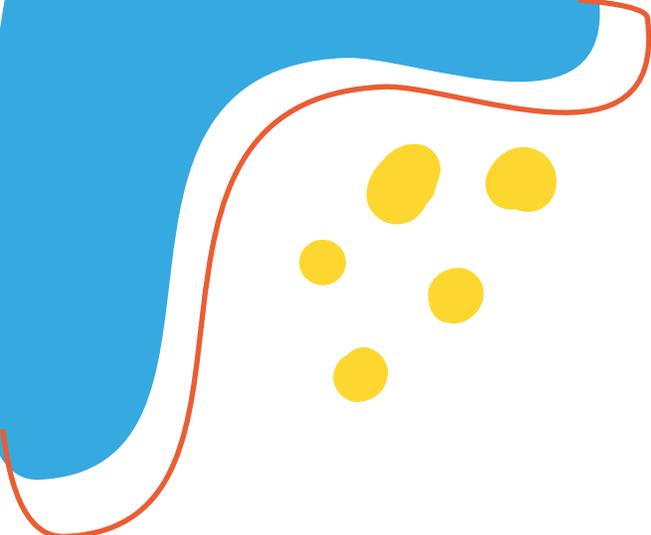
Estimulación a temprana edad

“A través del gesto, el garabato y el juego, se va desarrollando la capacidad de emplear simbolismos; mediante la representación simbólica de cosas en las actividades lúdicas cotidianas, siendo formas tempranas de representación, se estructuran las bases cognitivas necesarias para la asimilación del lenguaje escrito”.
(Montealegre & Forero, 2006b)

La educación primaria comienza en casa, pero se fortalece en el espacio educativo, así mismo, las estrategias didácticas utilizadas para estimular la alfabetización primaria pueden promover el pleno desarrollo de la lectura y escritura inicial.

Estos aspectos incluyen la calidad interactiva que promueve la adquisición del lenguaje de tipo oral, que es el precursor de la lectura y la escritura. Hoy en día y más con el contexto sanitario COVID-19 y las medidas de resguardo el cual los alumnos se vieron inmersos en recibir parte de su educación vía remota, no lograron interactuar con la suficiente estimulación del ambiente educativo que se tiene en un colegio, versus el estar sentado frente a un computador, en un rango horario escolar extenso, si nada más que acostumbrarse a prestar atención a una pantalla y no interactuar con sus compañeros, ni espacio físico apto para un buen desarrollo cognitivo.





Por lo que se puede observar que, se vio afectada parte de una etapa fundamental de estimulación y desarrollo propio como tal del cerebro, como argumento de Pons (2009, citado en Cifuentes, 2016) “se refiere a la estimulación como el cimiento que todo niño debe tener para lograr que su desarrollo sea mejor y saludable, además le ayuda en su formación de la personalidad, se lleva a cabo a través de la repetición, el cerebro del infante adquiere los conocimientos mediante la realización de ejercicios y estímulos”(p.8), Esto denota claramente la base que todo infante debe desarrollar para poder lograr una correcta estimulación, por lo que el desarrollo a temprana edad de la alfabetización inicial, puede lograr promover un adecuado desarrollo tanto como de la escritura como el de la lectura inicial, incluyendo aspectos de la calidad que se vaya a desarrollar en las interacciones, por lo que son base de la adquisición del del lenguaje oral, pionero de la escritura y lectura como tal (Orellana & Melo-Hurtado, 2014).

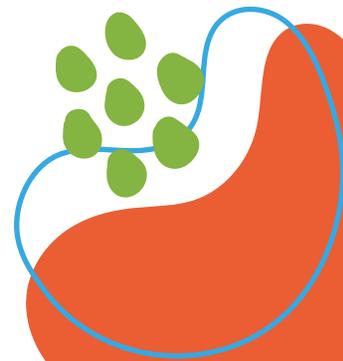
Se puede hablar de que el cerebro en sus primeros años de vida es una esponja receptora de estímulos, hablando de una plasticidad abierta a todo lo que interactúa alrededor de los niños y niñas.

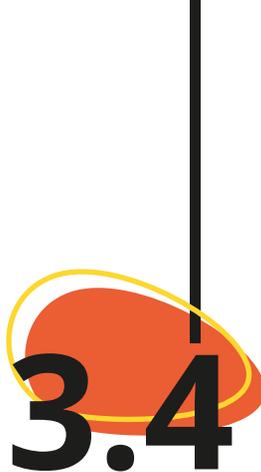
Para Dehaene (2009c) argumenta en su libro “el cerebro lector” que para aprender a leer se conectan dos grupos de regiones del cerebro que ya existen y están presentes en la infancia: el sistema de reconocimiento de objetos y los circuitos del lenguaje. por lo que el aprendizaje de la lectura se divide en tres etapas,

- 
- 1) Imagen: un breve período de tiempo en el que el niño "dispara" algunas palabras.
 - 2) Fonética: la ortografía ocurre cuando el niño aprende a decodificar letras en sonidos.
 - 3) Ortográfica: cuando el reconocimiento de palabras se lee rápida y es una acción automática. Por lo tanto, el cerebro usará e integrará varias estructuras al momento de ingresar las palabras al cerebro, estas estructuras se descomponen en sonidos y luego se convierten en códigos fonéticos para producir lo que es denominado códigos fonológicos.(p.189), Por lo dicho anteriormente podemos asociar a también en la investigación realizada, encontrando un artículo el cual asocia tanto al autor mencionado anteriormente, como el que viene a continuación, a modo de declarar que las informaciones de contraste de autores se encuentran de formas independiente, para poder dar respaldo en el argumento de Muñoz (2016, citado en Vargas, Jara, Lozada et al., 2019) diciendo que “El aprendizaje de la lectura origina cambios significativos en el cerebro y en el procesamiento cognitivo. En el momento en el que se aprende a leer las áreas del cerebro que antes eran usadas para procesar otros estímulos, pasan a formar una nueva área especialista; la llamada área de forma visual de las palabras.

Independientemente de la edad en que se aprenda a leer en la infancia o etapa adulta, el cerebro se modifica en función de los aprendizajes” (p.35). Es por esto que, antes los adelantos tecnológicos y su aumentado uso de estos, para poder recibir las clases remotas, muchas veces en vez de ser una herramienta útil de aprendizaje, fueron de distractores, como aplicaciones o hasta el mismo uso de softwares de plataformas digitales, si no había un acompañamiento correcto de adultos en estas instancias, siendo que, a la fecha, muchas herramientas de aprendizaje de uso de pantalla, no se obtiene una estimulación óptima, “es como un falso placebo este tipo de programas, tienden hacer pensar a los padres o a los personajes que lo utilizan que es ahí la solución, o eso tiende a reemplazar el trabajo uno a uno, personal, y no es así, son complementos, más que todo, funciona con el tema del premio, que hace que sea adictivo para el cerebro, como flash o estrellitas, (...) Son placebos muy buenos para los niños, los mantiene estimulados con esto de la gratificación instantánea, que eso le encanta al cerebro”. (C. Valenzuela, comunicación personal, 22 de noviembre de 2021).

Lo anterior denota que, las horas pasadas en frente de una pantalla, no viene a reemplazar lo que son horas de trabajo y de estimulación físicas en conjunto con un adulto, por más que se creen programas de tv, aplicaciones estáticas como tal, no viene al caso si no hay un uso correcto de interacción del medio y de la presencia de un adulto en esas instancias.





3.4

El desafiante año escolar 2022

“Poniendo fin a una educación telemática que se extendió por casi dos años con motivo de la pandemia, a partir del 2 de marzo de 2022 será obligatorio la vuelta a las clases presenciales para todos los establecimientos en el país” (Diario UChile, 2021)

Siguiendo con el extracto de la noticia, se ratifica que la presencialidad a los centros educacionales es una realidad presente, con todo el tiempo que pasó de confinamiento, se hicieron notables muchas brechas, en sentido desde tener un espacio condicionado para un buen aprendizaje en casa, hasta el poder conectarse a estas clases. Niños y niñas se ven en la tarea de enfrentarse a un nuevo año escolar, pero es un año el cuál se observa la urgencia de nivelar los aprendizajes escolares, viendo el enfoque lectoescritor, si no se sienta base de, no poder ejecutar bien esta habilidad desde la temprana edad, se verá muy difícil para un niño el lograr entender los futuros aprendizajes, lo que se hará visible la brecha educacional entre unos con otros compañeros, unos que lleguen con el conocimiento apto para poder enfrentarse al curso que le toque realizar, como otros que no vienen con la misma base de conocimientos,

“sentí una presión muy grande, al saber que aparte de ser mamá, de criar, de hacer las cosas de la casa y trabajar, también tenía que sacar una faceta de profesora que no tenía tan desarrollada”

(J. Villa, comunicación personal, 26 de noviembre de 2021).

“(…), muy débil en lenguaje, en el tema de la lectura, mi hijo ya pasó a segundo básico, pero no sabe leer y ninguno de sus compañeros tampoco, entonces, sí, tienen un retraso en ese ámbito de aprendizaje”

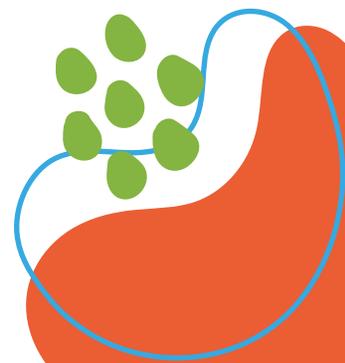
(J. Villa, comunicación personal, 26 de Noviembre de 2021).

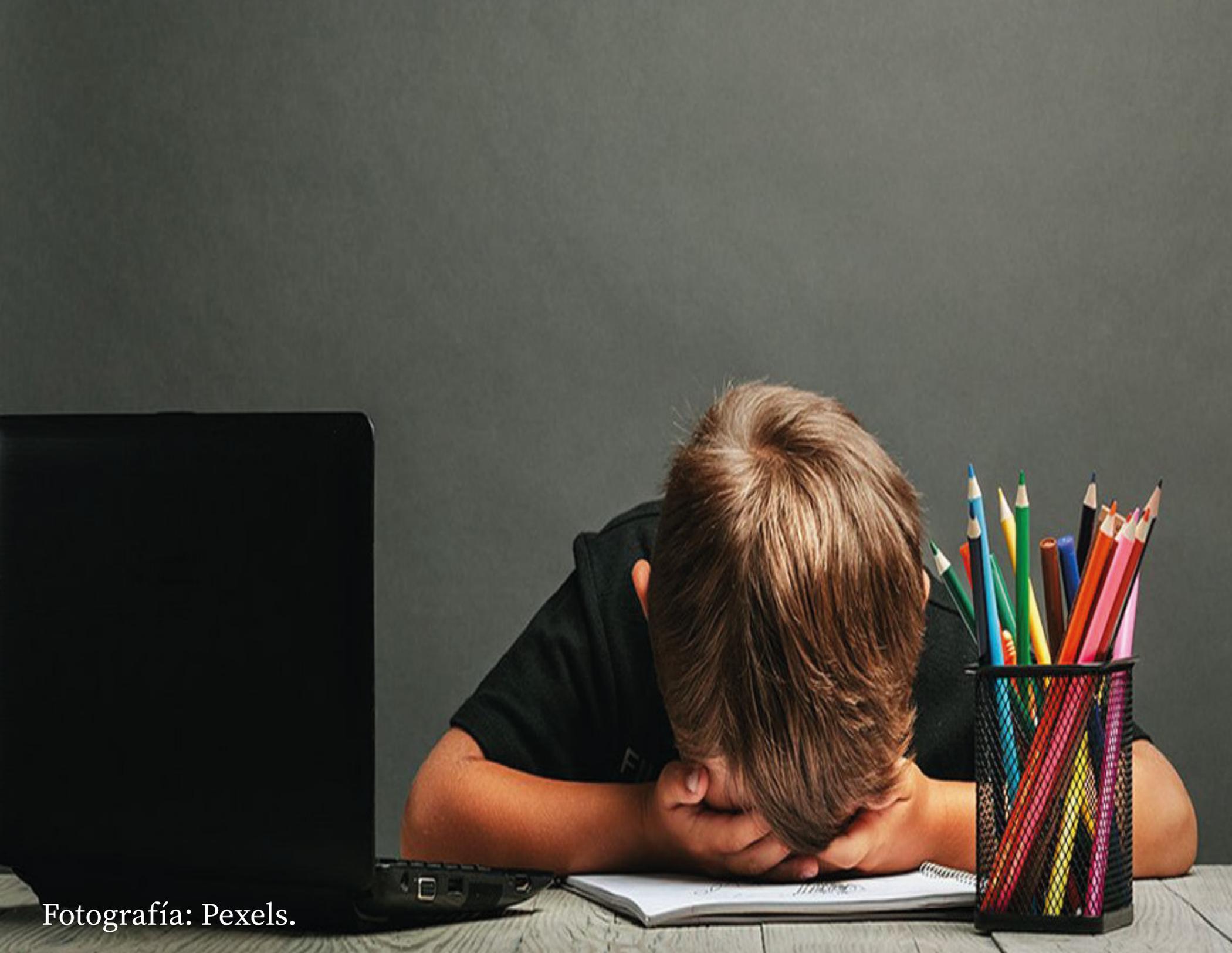
“Mi hija extrañó mucho a sus amigos, y lo que más le costó fue conectarse a las clases, no le gustaba estar en clases, le costó mucho mostrarse en cámara porque es súper tímida entonces, por ejemplo, al momento de hacer videos a ella le complicaba un mundo porque no le gusta que la graben”

(G. Verdejo, comunicación personal, 23 de noviembre de 2021).

Ante el panorama escolar, se debe tener en claro que tanto parte del equipo humano del colegio, deben realizar un correcto diagnóstico de cada niño que ingresa este año entrante, “ Al equipo directivo, tener muy en claro, como equipo directivo, de los contenidos que se tienen que hacer cargo y que van a hacer metas como escuela, metas concretas, como por ejemplo, ningún niño sale de segundo básico del 2022 sin saber leer (...) recuperar a todos los que están atrasados en lectura y poner meta como escuela en trabajar en eso y definir qué recursos van a requerir”. (López, 2021, Noviembre),

Siguiendo entonces con lo observado, el año escolar el cual se vuelve a la presencialidad 2022, es un año el cual hay mucho que enseñar, pero poco tiempo de ejecutar, en materia que se trabajará en la nivelación educacional, estratégica, para poder remediar y nivelar, a niños y niñas, tiene que ser un trabajo en conjunto, tanto de alumnos como del cuerpo docente “Recordar que fue un año excepcional, para que tengan este tipo de flexibilidad, en los cursos menores, el periodo de nivelación va a tener que ser un más extenso que años anteriores, tratar de pesquisar lo antes posible de los casos que pueden ser de riesgo en los alumnos,”(C. Valenzuela, comunicación personal, 22 de noviembre de 2021). Estando ya presente en el año 2022, se observa las tareas de los colegios es recibir y empezar a ejecutar la nivelación de los aprendizajes.





Fotografía: Pexels.



04.

Formulación del proyecto

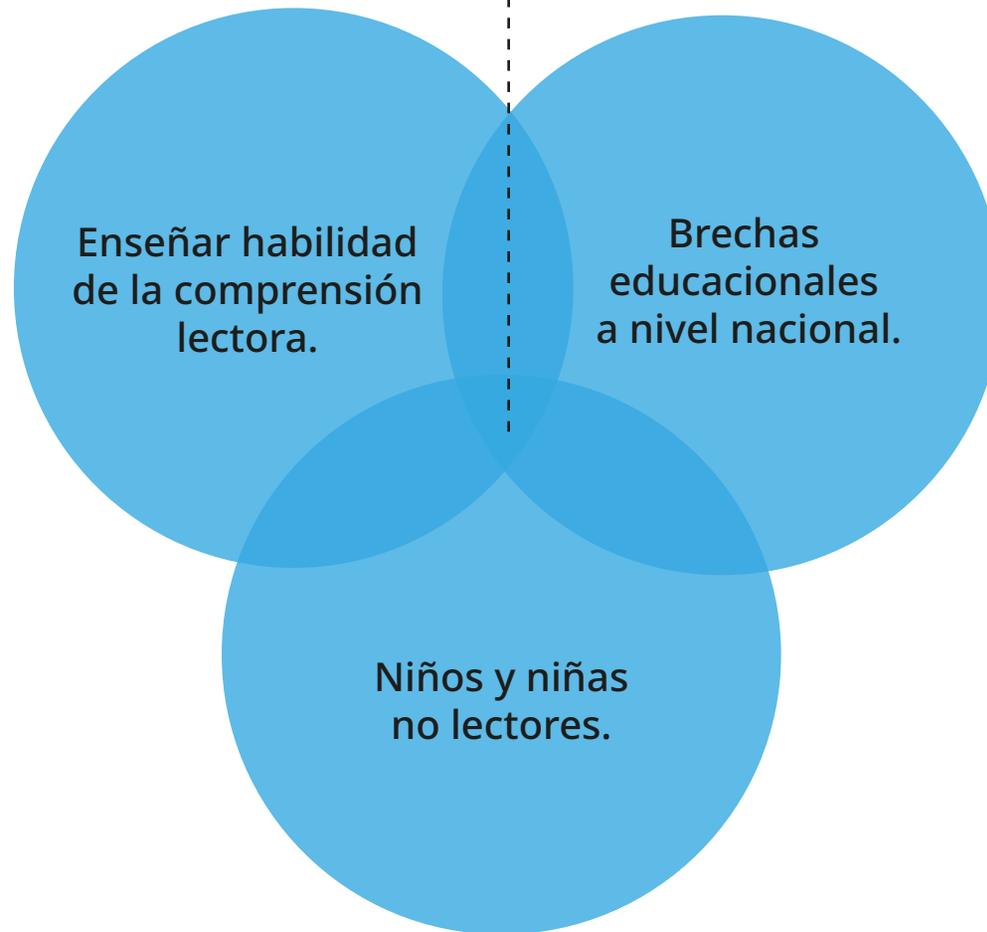
● **Formulación del proyecto**

El confinamiento y el distanciamiento social debido a la pandemia por el virus COVID-19, fueron parte de las medidas que se tomaron de resguardo para la protección de la población. “Suspéndase las clases por el término de dos semanas contadas desde el día de hoy, 16 de marzo de 2020, en establecimientos educacionales de los niveles preescolar o parvularia, básica y secundaria o media del sector municipal, particular subvencionado y particular pagado” (BCN, 2020).

Siendo que no solo fueron dos semanas como tal y pasó a ser dos años de confinamiento y la no asistencia de clases presenciales era una realidad. Es por eso que, este mismo contexto derivó a múltiples problemáticas por enfrentar, pero el enfoque en que se trabajará durante el tiempo de investigación es la consecuencia que dejó el tiempo de confinamiento y la no asistencia presencial a clases en menores que cursan niveles básicos y ver las oportunidades de diseño, a partir de este problema, en cómo ayudar a poder hacer un mejor apoyo en la nivelación de este caso, lectoescritor.



Oportunidad de diseño



• QUÉ

Dispositivo pedagógico lúdico para niños y niñas que se encuentran en edad temprana de escolarización, enfocado, el área de la comprensión lectora que se ha visto afectada por la suspensión presencial de clases en el período de pandemia COVID-19.

• PARA QUÉ

Para nivelar el aprendizaje de la lectoescritura en niñas y niños que se encuentran en edad temprana de escolarización por medio del desarrollo de material de apoyo que brinde una experiencia lúdica y colectiva diseñada para quienes se reintegran a los centros educativos.

• POR QUÉ

El impacto de la suspensión de las clases presenciales por la pandemia COVID-19 no se distribuyó de forma homogénea en la población escolar, produciéndose un no dominio de la competencia lectoescritora al enfrentarse al material que propio de su nivel en niñas y niños de niveles socioeconómicos más bajos. A raíz de esto, complementar, priorizar contenido y reforzar la nivelación que necesitan hoy en día los niños y niñas se ha vuelto una tarea urgente que deben enfrentar los docentes para poder contrarrestar el tiempo que duró el confinamiento y retrasó el aprendizaje de los alumnos.

● **Objetivo general**

Diseñar un dispositivo de apoyo educacional que sea:
Lúdico, armable y esté al alcance para niños y niñas
que se encuentran en edad temprana de escolarización.

● **Objetivos específicos**

- 1.-** Indagar sobre el material existente de apoyo educacional lectoescritor, en específico, de la comprensión lectora.
- 2.-** Identificar los puntos críticos de enseñanza a la hora de aprender y practicar la lectoescritura (centrándose en la comprensión lectora) en niños y niñas
- 3.-** Desarrollar un dispositivo didáctico y lúdico de apoyo educacional, que permita el reforzamiento y nivelación de la lectoescritura, enfocado en la comprensión lectora para niños y niñas
- 4.-** Validar la experiencia de los usuarios.

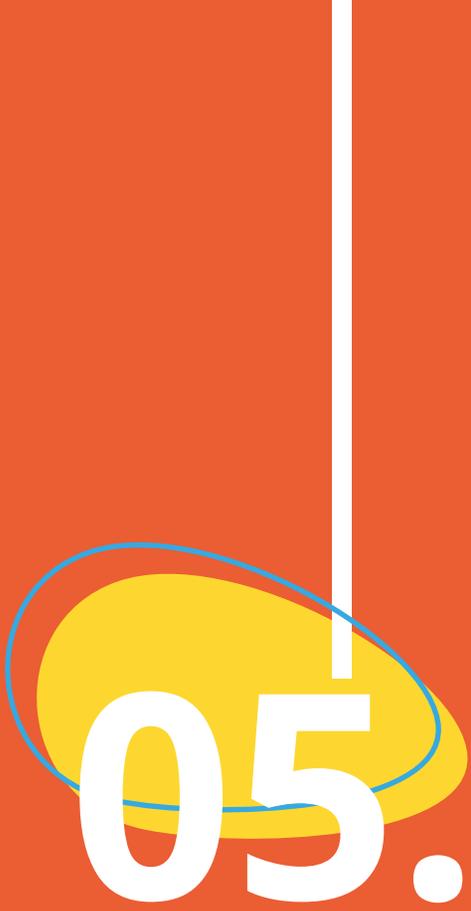
● **I.O.V**

Comprobar que los materiales elegidos, cumplan con la función de enseñar la lectura

Mediante análisis y triangulación de mapeos realizados de los participantes a través de mapa de interacciones.

Aplicación y rediseño continuo del dispositivo diseñado para la experiencia lúdica pedagógica, como también integrar el material recopilado a través de investigación.

Verificando a través de instancias de prototipado y cocreación con niños y niñas, si hubieron dificultades para entender y proceder a jugar con el material.



05.

Metodología de diseño

● Metodología de diseño

El diseño participativo o el diseño colaborativo democratizan el proceso de diseño al incluir a los participantes que estarán involucrados en el proceso creativo,

“Por ello el codiseño sólo es posible si se valora el que hacer de las comunidades y se genera una mirada compartida basada en el entendimiento de todos los actores claves, que dan como resultado un objeto de diseño basado en el aprendizaje colectivo.” (PUCV, 2014).

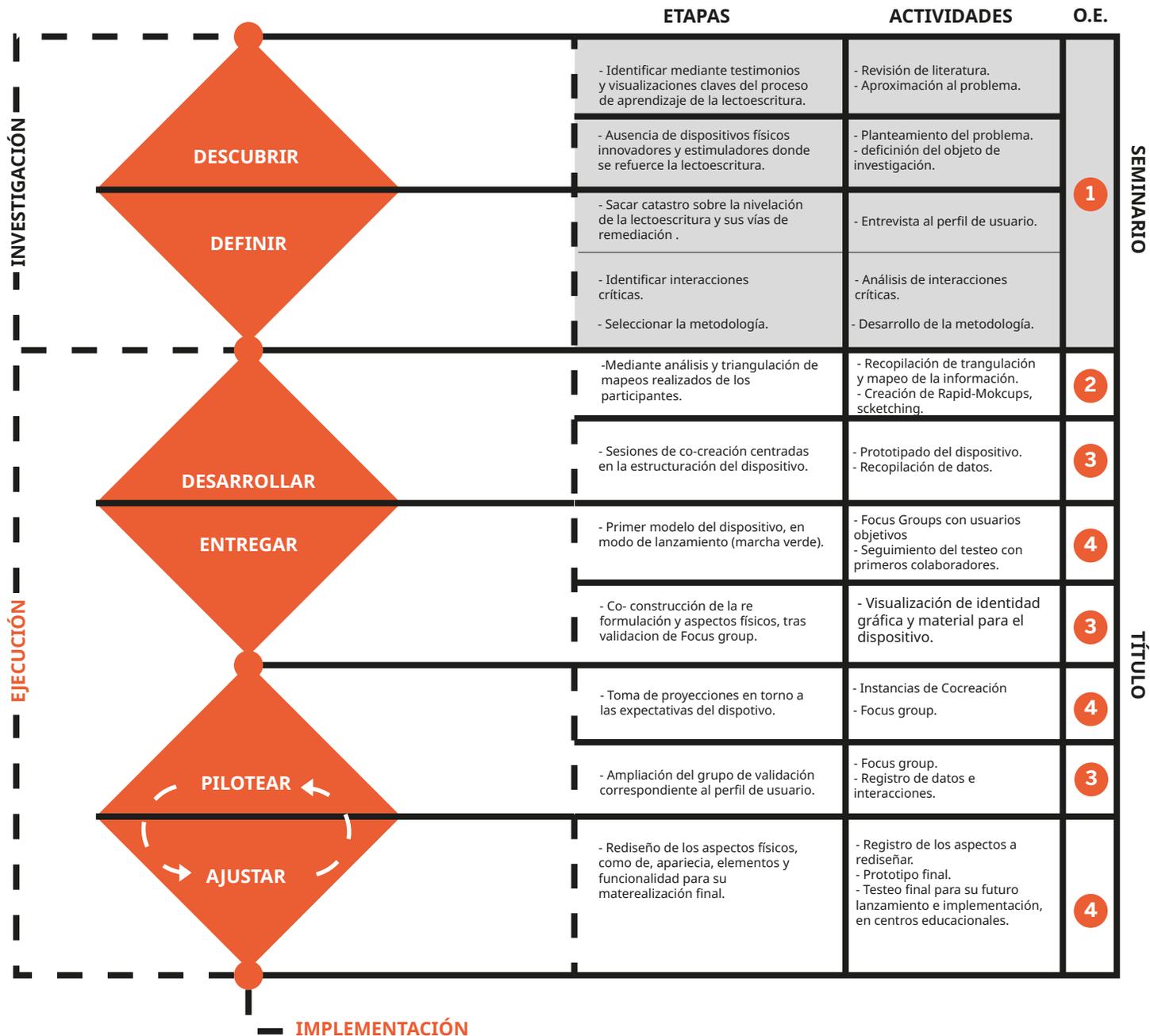
Por lo que la propuesta proyectual se basa en la participación de cocreación de niños y niñas que asisten a centros educacionales, en conjunto a profesionales que son partes de estos, como profesores, psicopedagogos, padres, madres y/o tutores, para poder hacerlos activos colaboradores del proceso de diseño del dispositivo.

Es por esto que, lo que se necesitó para comenzar el proceso de diseño del proyecto, se debió considerar aspectos relevantes para poder sobrellevarlo, buscando integrar un enfoque cooperativo, participativo y colaborativo siendo que era indispensable que la metodología fuera lo suficientemente adaptable a lo largo del desarrollo del proyecto.

Esto significando que la metodología ocupada fué la del Triple Diamante, del Servicios del Laboratorio de Innovación Pública (LIP) de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Originalmente, el Doble Diamante del Design Council (2007), es modificado, añadiendo una tercera etapa que es pilotear y ajustar. Correspondiente a un proceso basado en la divergencia inicial de ideas, lo que permitió la exploración en conjunto con las niñas del colegio, situando en este caso puntual, un gran número de diferentes perspectivas y puntos a tratar y la posterior convergencia de estos mismos, porque se selecciona el mejor descubrimiento o solución final (LIP, 2017).





Durante el proceso esta metodología de triple diamante, aplicó tanto para la primera fase de Seminario de título, junto a la otra, que fué la de Taller de Titulación. Es por esto por lo que, junto a la información anterior es que se elabora el siguiente esquema presente metodológico que da muestra de las etapas trabajadas en cada uno de sus ítems,

06.

Antecedentes y referentes



● Antecedentes



Recuperado de: <https://contigojuegoyaprendo.cl/>

Plataforma digital administrada por la Subsecretaría de Educación Parvularia del Ministerio de Educación de Chile que ofrece material de apoyo para potenciar la educación inicial de niños y niñas de 0 a 6 años, conectado a educadoras con padres y centro educativos vía online que cuenta con material audiovisual, biblioteca virtual, actividades en casa, tips para promover el desarrollo cognitivo y socioemocional.



Recuperado de: <https://www.evaflex.com/product/Letras-Moviles>

Material esencial para los primeros pasos en la formación de palabras y desarrollo de la lecto-escritura. Con él los niños aprenderán a reconocer las letras del abecedario, las vocales, mayúsculas y minúsculas. Siendo que es un kit físico fácil de transportar.



Recuperado de: <https://santillana.cl/saber-hacer/>

Proyecto educativo hecho por la editorial Santillana que busca cubrir las nuevas Bases Curriculares de Educación Parvularia vigentes. La caja cuenta con diversos recursos didácticos para los niños, como fichas, dados, tarjetas de juegos, libro de apoyo, entre otros. Este material es de uso en pocos colegios particulares.

● Antecedentes



Recuperado de: <https://www.macintoshrepository.org>

Juego de plataforma digital interactivo para niños, el sistema cubre de manera integral el proceso de aprendizaje de la lectura, desde el ejercicio, el desarrollo de las funciones mentales básicas, hasta la comprensión lectora. Un completo material didáctico, además de estimular el interés de niños y niñas por aprender y permitir disfrutar del proceso de aprendizaje. Contando con diferentes ambientes de aprendizaje y juegos con diferentes contenidos



Recuperado de: <https://www.diset.com/diset/yo-aprendo-a-leer-511.html>

Este juguete educativo con el que el niño o niña aprenderá a leer, formar palabras y deletrear forma parte de una completa y popular línea de maletines educativos con diferentes actividades escolares con las que el niño o niña aprenderá y practicará a leer, componer palabras, separarlas por sílabas, acompañado de ilustraciones



Recuperado de: <http://www.clubpequeslectores.com/2018/03/juego-circulos-consciencia-fonologica.html>

Material de apoyo escolar Montessori, que consta de usar el juego de buscar los dibujos cuyo nombre empieza por la letra indicada en el centro del círculo y marcarlos con una pinza de madera. Para realizar con éxito el aprendizaje complejo de la alfabetización, primero hay que dar cuenta de que las palabras están compuestas de unidades más pequeñas (fonemas o sonidos), y estas unidades están representadas por ciertos símbolos (o caracteres) en forma escrita

Referentes



Recuperado de: <https://devir.cl/producto/catan/>

El juego se desarrolla sobre un tablero montado al azar, formado por casillas hexagonales que representan los campos, montañas, bosques, canteras y llanuras de la isla de Catan



Recuperado de: <https://www.roc21.com/2020/04/27/juego-de-mesa-covid-19/>

Juego diseñado por David Sierra Martínez, inspirado en el tradicional juego de "la oca". El objetivo del proyecto se basó en crear un juego, para que todos los miembros de la familia pudieran participar en una actividad de grupo. Haciendo el tablero descargable desde una plataforma web y gratuito, para así poder armar y jugar desde la comodidad del hogar.



Recuperado de: <https://playmore.cl/products/carl-fruit-shop/>

Pequeñas maquetas armables de distintos espacios, (como lo pueden ser una verdulería, invernadero, etc) enfocada en personas enamoradas de las artesanías, permite diseñar, pintar y ensamblar la tienda, contando con todos sus accesorios, el cuál el usuario debe armar e incluye un manual paso a paso.



07. Ámbito de intervención

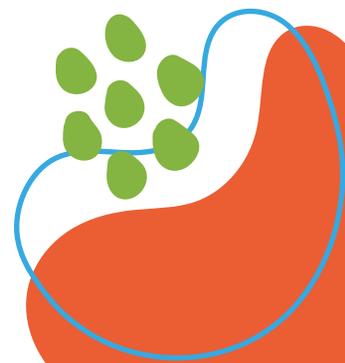
● **Ámbito de intervención**

La presente investigación, da enfoque a unas de las graves consecuencias que tuvo la educación durante el confinamiento por la pandemia de COVID-19, la no adquisición de la habilidad lectoescritora en menores que cursan niveles básicos escolares y el no dominio de esta competencia fue unos de los golpes duros y desafíos por el cual queda para los docentes poder nivelar este año 2022, el cual MINEDUC declara el retorno presencial obligatorio.

Con respecto a lo mencionado anteriormente, este proyecto fué desarrollado desde el primer momento en la escuela República del Perú, ubicada en Avenida Portales 980, San Bernardo., Colegio el cual es parte de la Corporación de Educación Municipal de esta misma comuna.

Sus estudiantes resultan ser todas mujeres, en específico se trabajó con niñas de edad temprana de escolarización, lo que significó que el punto de intervención de este proyecto fuera enfocado en el curso el cuál se visibilizará el retraso lector, mencionado en este documento, por lo que la escuela ofrece un curso de segundo básico como sujeto de estudio (en específico 2ªA como foco interesante de estudio) ya que, con la cantidad de alumnas el cual asisten a este colegio, solo les alcanzaba hacer un curso completo (existencia de cursos como B o C, no se presentan ya que la mayoría de ellas, se cambian de establecimientos o no fueron matriculadas por razones monetarias).

Por otra parte, surgen problemáticas del propio establecimiento el cual se dieron a conocer durante lo que fué la etapa de desarrollo de este proyecto, conceptualizándolo en la siguiente hoja de este documento.



● Análisis del ámbito de intervención



Escuela República del Perú

Categorización de desempeño Insuficiente :

- “ La categoría de desempeño de los establecimientos educacionales reconocidos por el Estado, es uno de los componentes del Sistema de Aseguramiento de la Calidad de la Educación, cuyo propósito es dar cumplimiento al deber del Estado de propender a asegurar el derecho de todos los estudiantes a tener las mismas oportunidades de recibir una educación de calidad” (Mineduc, 2016)

No cuentan con suficiente apoyo del estado :

- “No , no tenemos suficiente apoyo del estado, siempre falta apoyo especialmente en elementos tecnológicos” (M.Valenzuela, entrevista personal 28 de Marzo,2022)

Establecimiento con recepción nula de internet:

- “ En este mes de marzo estuvimos sin señal varias semanas, la compañía no es muy buena, complicó mucho a los profesores poder hacer material para las clases de las niñas”.(M.Valenzuela, entrevista personal 28 de Marzo,2022)

- 2°A colegio República del Perú



= Total 32 niñas

● 2°A colegio República del Perú



9 de 32 niñas se declara **no lectoras**

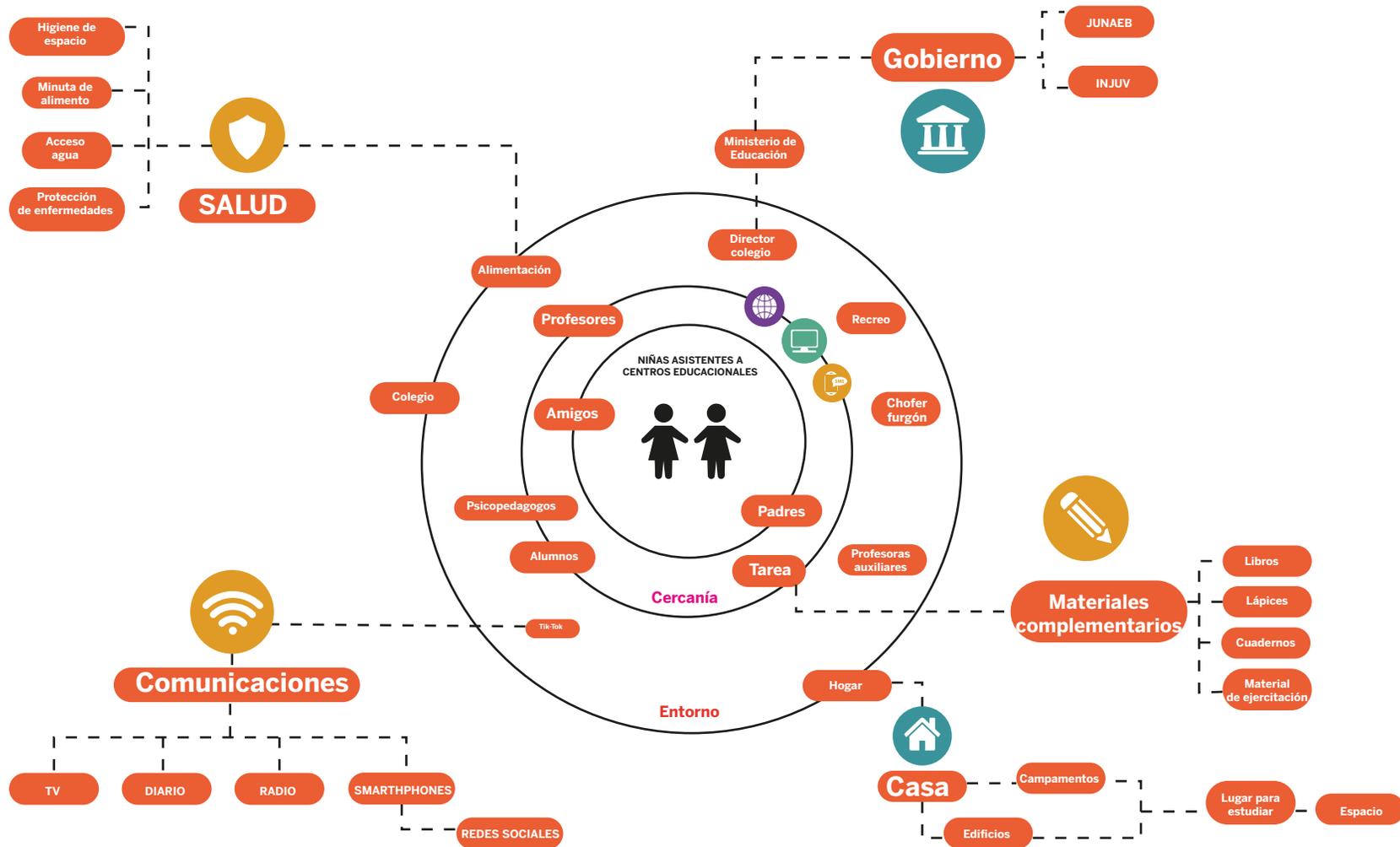


08.
Usuario

● Usuario

En el marco de la nivelación de la lectoescritura en cursos básicos de colegio, se habla de niños y niñas asistentes a estos, por lo que se observa el trabajo con menores de edad, lo que serán los principales actores en esta investigación. Para la ejecución del proyecto, se busca colaborar con el rango etario de niños y niñas de 7 a 9 años no lectores que asisten al colegio correspondiente a los niveles de segundo a cuarto básico, en esta investigación fueron partícipes solo niñas del colegio República del Perú ya que aquí es donde se encuentran concentradas las brechas educacionales el cual se investigarán sobre la ejecución de la lectoescritura (en específico, la comprensión lectora) en niños y niñas que son partes de estos cursos.

Se determina abordar también este tema en particular, ya que a pesar de que las clases presenciales se vieron suspendidas por la pandemia de COVID-19. La adquisición temprana del lenguaje no solo pasa a ser una habilidad más, si no que abarca todos los aspectos del desarrollo no físico de los niños y niñas en su etapa de desarrollo. "Efectivamente, los alumnos de tercero no están leyendo como debiesen. Con dos años de pandemia son un muy buen primero básico, es decir, un curso que está en una lectura silábica , señalan, por ejemplo, desde el municipio de Estación Central, donde agregan que según han podido intercambiar con otras comunas, esta es una realidad nacional." (La Tercera,2022). Es por esto que, se considera el usuario objetivo dentro de este rango de alumnos rezagados en esta área del aprendizaje.



Para entender un poco más a nuestro usuario, se usó la herramienta del mapa de actores, llevándose dentro de un proceso de Design Thinking y entender el entorno el cuál se sitúa, con quienes interactúan y quienes son terceros involucrados en el ecosistema de los usuarios estudiados en este proyecto. Las niñas asistente al colegio que se usa para esta investigación, tienden a ser de estratos sociales bajos.

Chile no sabrá leer

Señor Director:

Cada año, 158 mil niños pasan a 2° básico en Chile sin leer ni escribir. Eso equivale a toda la población de Talcahuano, con estudiantes atrasados en su aprendizaje.

La pandemia ha profundizado este problema, dejando a una generación entera en riesgo de no poder desarrollarse plenamente.

Los grandes números esconden un drama, cada uno de ellos está en una sala de clases que avanza, sus compañeros leen, pero él o ella no. Quien lea esta carta puede ayudar a uno de esos niños a salir adelante. Buscamos 3.500 tutores, para que ningún niño o niña en Chile se quede sin aprender a leer y escribir.

MARÍA JESÚS VALENZUELA

LORENA SARIEGO

CATALINA DÍAZ

Fundación Letra Libre

Enfatizando también que, el usuario ocupado para este proyecto, está siendo vizibilizado, no solo por la situaciones propias de los establecimientos, si no que es un usuario que a gran escala nacional presenta esta falta de adquisición del aprendizaje de la lectura.

Por otro lado , presentando este retraso de la habilidad de la comprensión lectora, hace que niños y niñas se enfrentan ante una situación grave, da muestras que el usuario tiene una necesidad urgente de poder remediar el aprendizaje de la competencia lectora.

Monstrando una carta al director, a modo de demostrar y apoyar la problemática investigada en el usuario de esta investigación.



09. Desarrollo del proyecto

● Sesiones

Como se declara en este documento, la metodología de trabajo escogida fué la de la cocreación, es por esto que fué de suma importancia, realizar sesiones el cual, el trabajo cooperativo entre, profesores, psicopedagogos, alumnos, padres, madres y/o tutores, estuvieran presente en el proceso de creación del material lúdico.

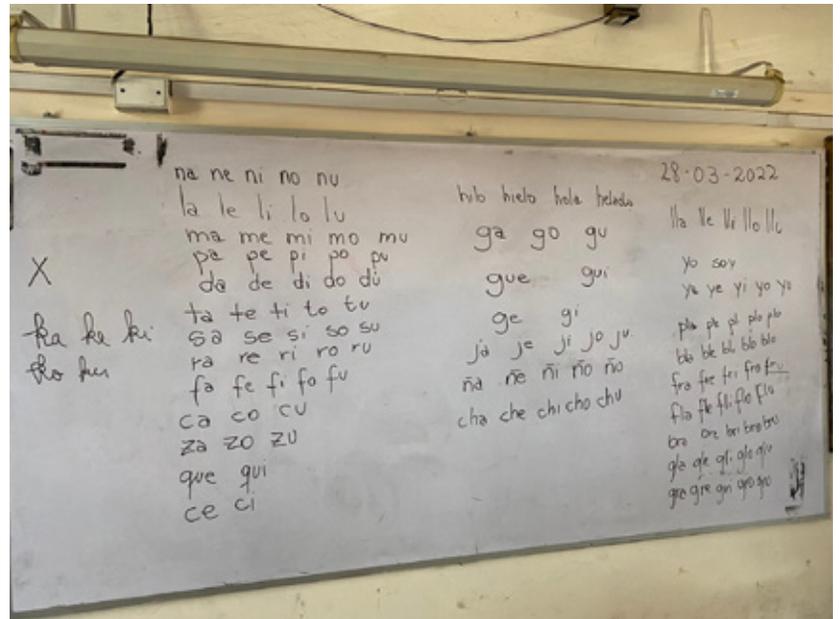
En esta primera instancia, se realizó la primera visita al colegio el cuál se trabajaría durante todo este período de Taller de titulación, conociendo el lugar, sus docentes, infraestructura y sus alumnas.

Así, se realiza una primera reunión con el cuerpo docente, presentando la idea inicial del proyecto, captando también sus reales necesidades, es por eso que se les pregunta sobre la situación del colegio en sí, que tan preparados estaban para esta nueva vuelta a clases presencial post cuarentenas y educación remota.

Indagando sobre los temas que se mencionan fueron:

- Necesidad de materia lúdico innovador.
- Recepción nula o mala de señal de WIFI.
- Alumnas con un notable retraso del aprendizaje.
- No presencial real del Estado de Chile.

Tomando estos puntos que se mencionan en esta primera sesión se comienza a trabajar en la necesidad real de la nivelación de la lectoescritura, la comprensión lectora, lo cuál se debe llegar con la solución de un material lúdico innovador.



Fotografía de autoría propia (2022), Sesión de testeo 1.

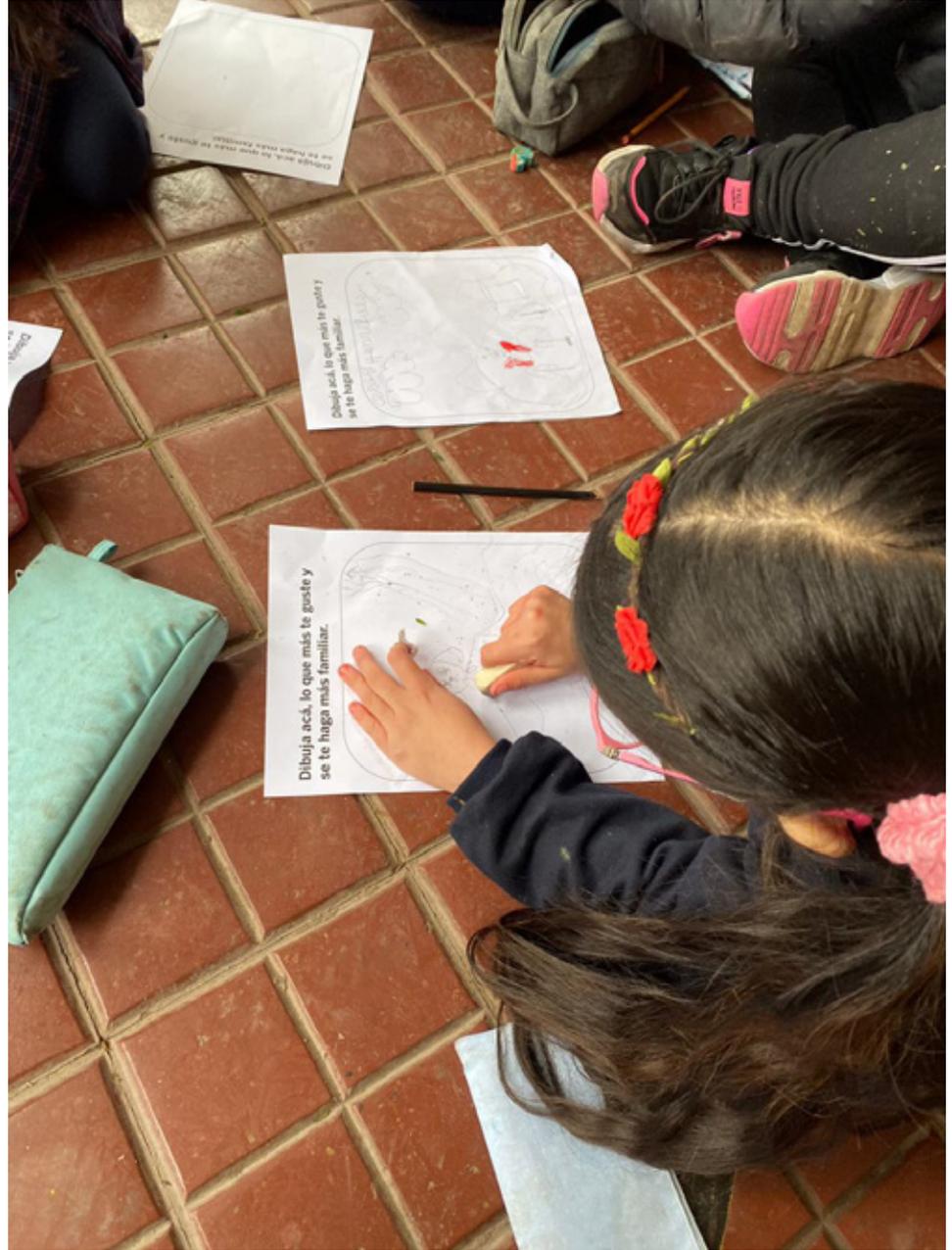
● Sesión 2

Continuando con el trabajo de cocreación, en esta segunda sesión se empieza a trabajar con el usuario objetivo de este proyecto, las alumnas del 2° básico A, ya que como se menciona en este documento, es en este nivel educacional el cuál se encuentran la mayoría del retraso del aprendizaje de la comprensión lectora.

Esta actividad, tuvo como objetivo, que las alumnas no lectoras de este curso, dibujaran los objetos que a ellas más le gustan y se les haga familiar de memorizar. De un total de 32 alumnas que contempla el curso, en esta instancia, sólo se trabajo con 9 de ellas, ya que son el foco de estudio al no tener la habilidad lectora aprendida.

Se pudo apreciar que estas niñas, mencionan que les gustaría que sus dibujos estuvieran plasmados en el proyecto final, por lo que así las motivaría más a seguir practicando y aprendiendo sobre el leer y poder tener esta habilidad dominada para ya final del semestre.

El fin de esta sesión, era el poder innovar en el material por el cual se trabajaría, siendo que, teniendo una obrsevación anterior de antecedentes y referentes sobre materiales educativos o plataformas se hayan que son la mayoría monótonos o poco motivantes, e incluso sin una ampliación necesaria de vocabulario para poder practicar palabras más complejas, es por esto que se decide hacer el material en base a intereses reales de las niñas.



Fotografía de autoría propia (2022), Sesión de testeo 2.

Dibuja acá, lo que más te guste y se te haga más familiar.



Dibuja acá, lo que más te guste y se te haga más familiar.



● Sesión 3

Esta sesión fué diferente a las dos anteriores, ya que en esta oportunidad el trabajo fué directo con una alumna no lectora con otra que sí era lectora, para poder comparar la capacidad de entender el material, completar los ítems y ver si les motivaba realmente las imágenes y la dinámica el cuál se esta llevando.

Partiendo con la alumna que donimaba la lectura, se les realizó las siguientes preguntas:

- ¿ Qué es lo que vez? (a modo de identificar en conjunto con la consciencia fonológica, la imagen que se les mostraba)
- ¿ Puedes completar la palabra con su letra o sílaba faltante?
- ¿ Si esta imagen comienza con la letra P, cuales de estos elementos que están aca comienzan con esta letra?

Obteniendo una actividad el se muestra una alumna el cuál tiene un notable dominio versus una que tiene nulo dominio de la lectura.

El contraste que se generó a proposito en esta sesión , fué para observar las interacciones de ambas alumnas con diferentes capacidades lectoras,pudiendo sacar diferentes aristas a considerar en la formulación del proyecto, poniendo en resultados que ambas entendieron la actividad a pesar que a una le costó más quea otra, mostrando una notable motivación por seguir jugando con el prototipo.



Fotografía de autoría propia (2022), Sesión de testeo 3. Mayo, 2022.

● Última sesión

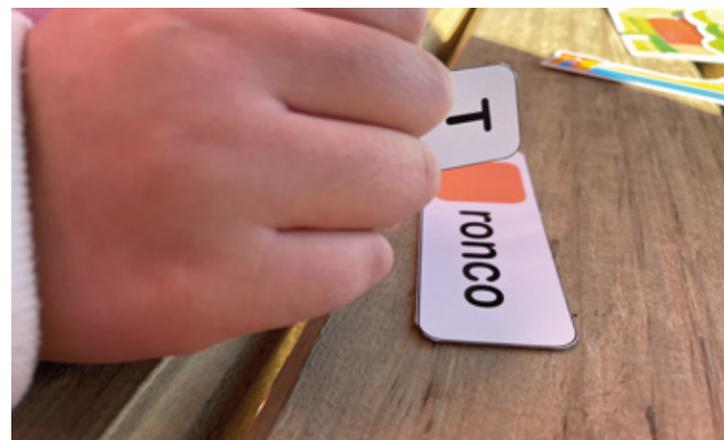
Para esta última instancia cocreativa, se llega con el material final, siendo el resultado de las instancia de trabajo en conjunto y del levantamiento de investigación el cuál se realizó, siendo que se vuelve a trabajar con una niña lectora y con una no lectora.

Para esta última etapa, se tomaron en consideración, los feedbacks realizados por las alumnas y de cierta forma, por parte del la profesora del curso, puliendo y maqueteando toda la información, dibujos, sistema de juego, entre otros, es como se llega al resultado de este proyecto, nombrando el material de apoyo lúdico como **Armando leo y aprendo**.

Testeando el producto final, con las alumnas mencionadas, se aprecia un mejor entendimiento de la dinámica del material, interés en poder seguir jugando, aciertos inmediatos en los nombres de las figuras creadas, preguntas realizadas de las tarjetas, completar la palabra con sus respectivos tipos de letras, mayúsculas y minúsculas.

Obteniendo un grato resultado, tras un proceso de cocreatividad el proyecto llega a buen término, siendo validado por los mismos docentes de la escuela y profesionales exteriores del establecimiento para un correcto cierre de proyecto.

Dentro de los comentarios, se toma que este material, tendría un buen potencial si fuese descargable a través de una plataforma web, ya que así, niños y niñas interesados en practicar esta habilidad lectora, pudiesen también acceder al material.



Fotografía de autoría propia (2022), Sesión de testeo 4. Junio 2022.





● Prototipado

Para partir con el diseño del material lúdico didáctico, se empieza a ingeniar la mecánica, la cuál definirá en que consistirá el juego. Para ellos, fué importante observar y analizar los diferentes materiales existentes, es por esto que el tamaño y tipo de material en cual se construirá fueran parte importante de la construcción de este material lúdico, por lo que a continuación se mostraran todo lo que se considera en el poder crear las figuras, tableros, fichas, entre otros.

● Traducción imágenes

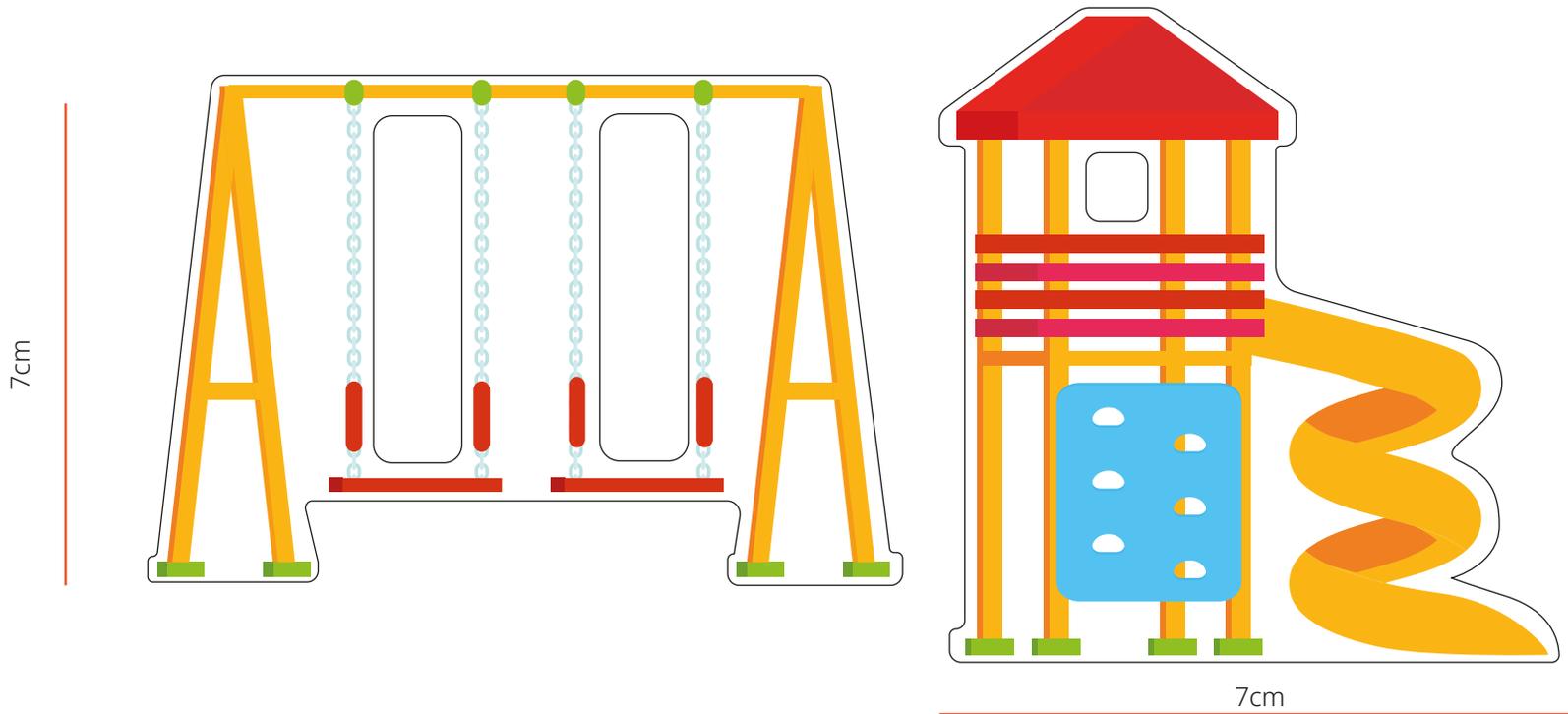
Dibuja acá, lo que más te guste y se te haga más familiar.



Dibuja acá, lo que más te guste y se te haga más familiar.



● Tamaño imágenes



El tamaño de estas figuras fueron pensadas en la fácil manipulación de estas, y que no sea complicado a la hora de poder posicionar estas dentro del tablero, por lo que una medida de 7cm x 7cm

● Tamaño tableros

Tablero de la plaza



Para tomar en consideración la fácil fabricación de este producto y posterior poder armarlo a través de la descarga web, se consideraron los tamaños convencionales de hojas que hay para imprimir, tamaño oficio y carta, siendo el tablero principal tamaño oficio (la plaza), en conjunto con los otros tableros que serán de tamaño carta.

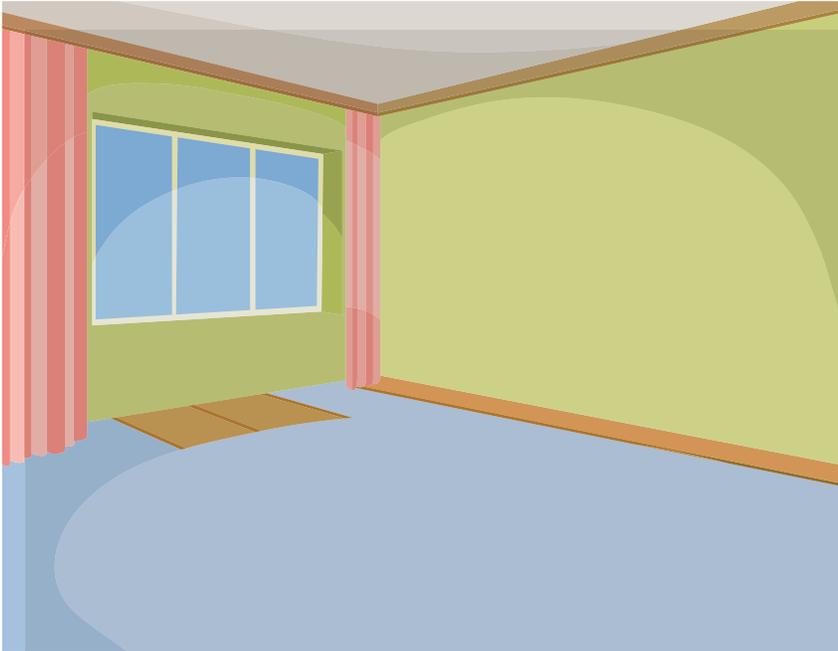
Tablero del circo



Tablero del cielo



Tablero de la pieza



Tablero bajo tierra





● Elementos e imágenes

Este juego contiene en total 62 dibujos, 5 tableros, 32 tarjetas de preguntas y 57 recuadros para completar la palabra con su letra o vocal correspondiente. Designando nivel de inicio como La plaza. invitando al usuario a que ordene según a su criterio, donde posicionar los elementos en el tablero, para luego empezar las rondas de preguntas y finalizar con completar la palabras con las letras o sílabas faltantes.

Los elementos de los niveles del tableros, fueron resultados de los trabajos cocreativos realizados en el colegio República del Perú, aludiendo a figuras el cuál las niñas tuvieras preferencias y mayor familiarización de estas al momento de identificarlas.

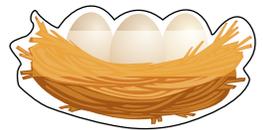
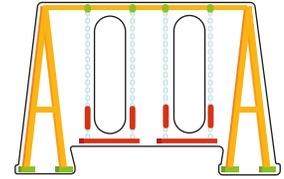
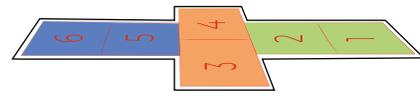
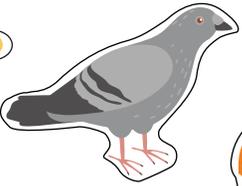
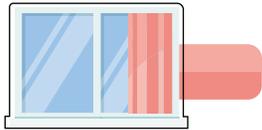
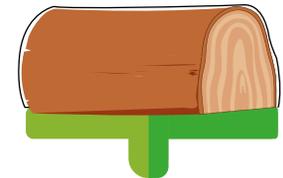
Se desprende de la misma actividad mencionada, los personajes que son parte de esta mecánica, asociado a un juego de palabras, siendo Armando, el niño y Leonora, la niña con el nombre de origen de leo, que viene siendo parte del nombre de este material, a continuación se presentarán los elementos, dibujos y tableros correspondientes en cómo iría en un nivel, ya que el resto de adjuntará en el anexo de este documento



Armando

Leonora

La plaza



● Tarjeta de preguntas

¿Con que letra comienza la palabra plaza?

Observa y busca
¿Qué imágenes comienzan con la letra P?

Plaza contiene la letra L, ¿Cuáles de estas imágenes contiene una o más letras L?

Plaza contiene la vocal A, ¿Cuáles de estas imágenes contiene una o más vocales A?

Plaza contiene la letra Z, ¿Cuáles de estas imágenes contiene una o más letras Z ?

Completa la palabra, con la letra correspondiente que falta

Reverso de la tarjeta



● Completa la palabra

N  do

 entana

To  ongán

Luc  e

Bal  e

Pelot 

Per  o

Man  ana

 ronco

Árb  l

P  no

 olumpio

Ci  co

 aloma

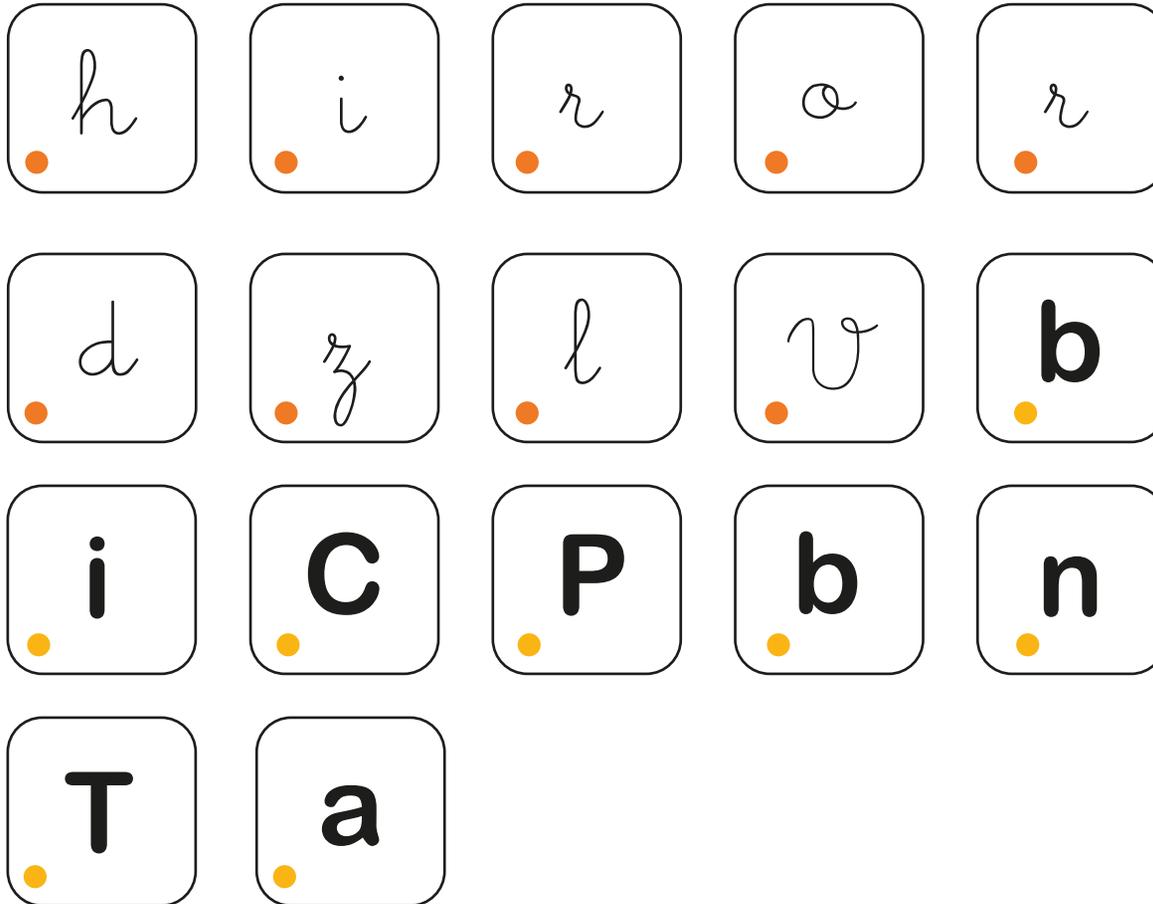
Nu  e

F  or

Mo  eda

Palabras propias del nivel de la plaza, para que los usuarios puedan completar y asociar las imágenes de ese nivel.

● Fichas con letras y vocales



Sílabas y letras con distintas tipografía, para que se pueda asociar al momento de poner la ficha correcta en la parte de completar la palabra, se usan colores respectivos para una mayor ayuda al usuario.

● Glosario

Comprendiendo que se está trabajando con un material de lenguaje español-látino, se tuvo que tener cuidado con las palabras que se usarán para la actividad, siendo que se podrían interpretar con otros nombres, como con el ejemplo de decir "closet" al dibujo que se denominó "armario" y para poder ayudar en la identificación de estos, se pone la inicial del nombre de la figura, en su reverso con la inicial mayúscula en modo imprenta y su minúscula en manuscrito.

Glosario

<p>Bajo tierra</p>  Araña  Lombriz  Conejo  Velador  Libros  Taza  Sofá  Cama  Armario <p>La pieza</p>	 Escoba  Peluche  Dulce  Gato  Lámpara  Pelota  Perro  Paloma <p>La plaza</p>	<p>Árbol</p> <p>Columpios</p> <p>Tobogán</p> <p>Flor</p> <p>Cañon</p> <p>Tigre</p> <p>León</p>
---	--	--

La plaza

 Arena

El circo

 León

Armando leo y aprendo

● Identidad gráfica



Arial Rounded MT Bold

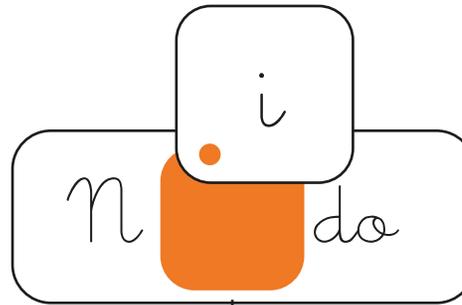
HandSip

Para el diseño del naming de este proyecto , se realiza una combinación de tipografías que fuera más atractivo para el usuario que está destinado este juego, haciéndolo divertido y colorido.

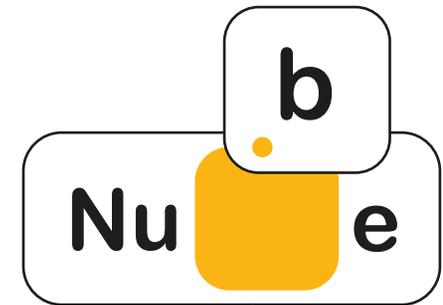
● Tipografía usada

Observa y busca
¿Qué imágenes
comienzan con la
letra P?

Arial Rounded MT Bold



Me Mima



Arial Rounded MT Bold

En los diferentes elementos que son parte del juego, se implementaron estas tipografías para un mejor ejercitación de la lectura.

● Paleta de colores

	#0565a6
	#36a9e1
	#fed730
	#eb5d33
	#ed7d19
	#84b441

Para la elección de los colores, se escogieron colores que fuesen atractivo para el usuario objetivo, ya su vez se entienda que es un material dirigido para niños y niñas, debiendo ser colores vivos y entretenidos para ellos.

● Instructivo

Como todos los juegos, estos poseen un instructivo para entender su funcionamiento y mecánica de este, es por esto que se realiza un instructivo de jugabilidad, armado de los tableros y marcar la misión y el propósito de este proyecto lúdico pedagógico, se adjuntara en el anexo de este documento el instructivo con mayor claridad.



Armando leo y aprendo es un material lúdico pedagógico, que ayuda a reforzar la habilidad de la comprensión lectora a través de la capacidad de interpretar, inferir, relacionar, aprender a través de la categorización semántica y ampliación de vocabulario, que son habilidades esenciales para poder ayudar en el mejor aprendizaje de la comprensión lectora.

- El juego comienza armando el tablero de *La plaza*, en este nivel se invita al usuario a que ordene según a su criterio, donde posicionar los elementos en el tablero, para luego empezar las rondas de preguntas y finalizar con completar la palabras con las letras o sílabas faltantes.

- Así mismo será la dinámica para los otros tableros, siendo que el orden de posición de estos será contra las manecillas del reloj, encajando los elementos con sus tableros, el orden correspondería a *La pieza, el Cielo, El Circo y Bajo tierra*.

- El juego no puede funcionar si no está el acompañamiento de un padre, madre o tutor del menor el cuál jugará, ya que esta dinámica requiere que sea de funcionamiento colectivo y así poder ayudar a que el niño o niña tenga un correcto proceso educativo en ayudarlo a inferir y corregir las veces que sea necesario.

- Los niveles estan pensado que cada vez tenga una mayor complejidad y así hacer más dinámica la jugabilidad.

- Este juego contiene en total 62 dibujos, 5 tableros, 32 tarjetas de preguntas y 57 recuadros para completar la palabra con su letra o vocal correspondiente. Para poder imprimir el material ¡ puedes hacerlo con Hojas de tamaño carta ! (el único que ocupa tamaño oficio es el tablero principal de la plaza) Arma, pinta y recorta pero lo más importante...

¡Vamos a jugar, aprender y divertirnos!

● Packaging

Para el packaging de este proyecto, se pensó en la distribución de los elementos, según nivel, poniendo las palabras, imágenes, fichas, etc del nivel correspondido, en una bolsa que contenga todo, por lo que en total serán cinco bolsas, correspondiendo a cada tablero, para luego que estas sean guardadas, en una caja de material ecológico, para su mejor guardado, mantención de las piezas y distribución en el caso que fueran por vía delivery (esto corre solo para el material que será distribuido de forma física, el material descargable por web, no poseerá packaging).





 Armando
leo y aprendo



● Desarrollo web

Para esta última fase del desarrollo del proyecto, se tomó la consideración de realizar el descargable de este material, por lo que se consideró usar gestor de contenidos wordpress y una plantilla de su plataforma, para un uso fácil de esta, comprando un dominio propio web, esta se llama www.armandoleoyaprendo.cl. El diseño de esta plataforma, fué pensada para que el material descargable fuera bajado de forma ordenada, por medio de carpeta Zip, en orden, para el mejor entendimiento de armado y pintado de este juego.

● Vista de página web creada



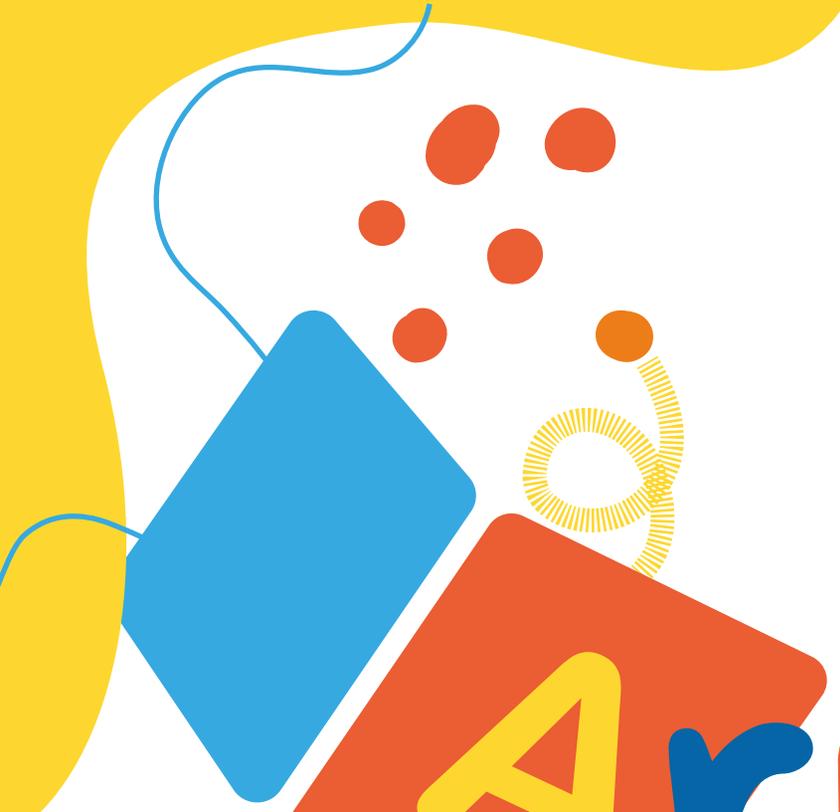
Fotografía de autoría propia (2022)

¡Escanéa este Código para acceder a la página web!



● **Propuesta final**

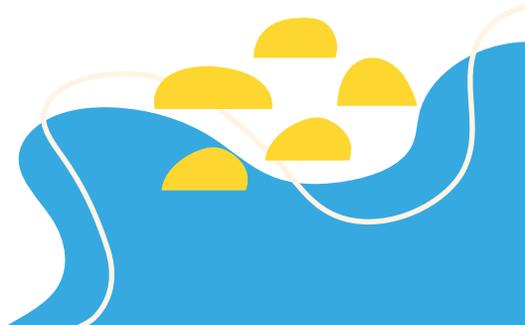
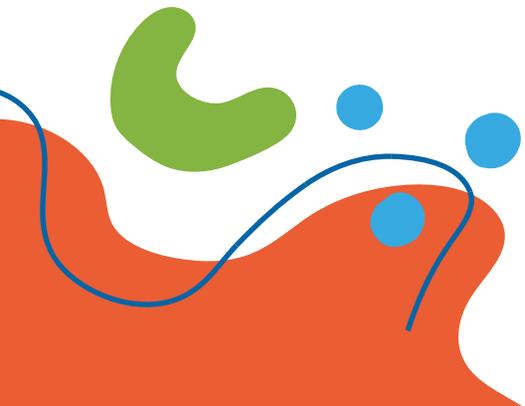




Armando

leo y aprendo

Material lúdico pedagógico para la ejercitación
de la comprensión lectora

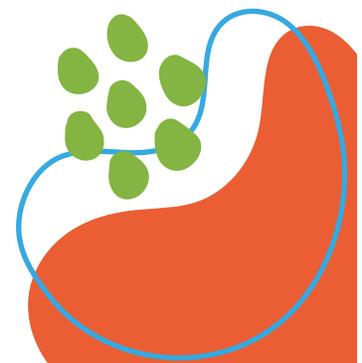




● Sobre el juego

El proyecto Armando leo y aprendo, nace del objetivo de brindar un material lúdico pedagógico, que ayude a reforzar la habilidad de la comprensión lectora, a través de la capacidad de interpretar, inferir, relacionar, aprender por medio de la categorización semántica y ampliación del vocabulario, que son capacidades esenciales para poder ayudar al mejor aprendizaje de la comprensión lectora.

El compromiso de este proyecto es brindar un material de apoyo educativo descargable, armable y gratuito. Existiendo a su vez, una versión del mismo juego en formato físico, que será distribuido a centros educacionales, para aportar con un granito de arena a la brecha educacional que hoy en día existe en nuestro país, naciendo de un compromiso por diseñar material de apoyo para quienes más lo necesiten y aportar para el futuro de nuestros niños y niñas.





El proyecto Armando leo y aprendo, tiene como objetivo brindar un material lúdico pedagógico, que ayude a reforzar la habilidad de la comprensión lectora, a través de la capacidad de interpretar, inferir, relacionar, aprender por medio de la categorización semántica y ampliación del vocabulario, que son capacidades esenciales para poder ayudar al mejor aprendizaje de la comprensión lectora.

El compromiso es brindar un material de apoyo educativo descargable, armable y gratuito. Existiendo una versión del mismo juego en formato físico, que es distribuido a centros educacionales, para aportar con un granito de arena a la brecha educacional que hoy en día existe en nuestro país, naciendo de un compromiso por diseñar material de apoyo para quienes más lo necesiten y aportar para el futuro de nuestros niños y niñas.





T
ronco

ci
n
ca

Bienvenidos a Armando leo y aprendo

¡Descarga, imprime, recorta y arma el material!

INICIO NOSOTROS CONTACTO

Buscar BUSCAR

Descarga el material



Bienvenidos a Armando Leo y Aprendo

¡Descarga, imprime, recorta y arma el material!

Estamos muy felices que te hayas decidido probar nuestro material. En el enlace que disponemos a continuación puedes descargar todos nuestros documentos. Esperamos que puedas disfrutarlo tanto como nosotros. ¡y lo más importante!

HP Pavilion Laptop

hp

Creadores, aquí está su PC.

Procesador AMD Ryzen™ con gráficos Radeon™ Vega

SSD

Full HD

Audio fuerte y claro con SBC, parlantes Full HD y teclado retroiluminado

RYZEN

RADEON

Fotografía de autoría propia (2022)



Fotografía de autoría propia (2022)



10.

Viabilidad y proyecciones

● Business Model Canvas



El Business Model Canvas constituye una herramienta estratégica esencial para crear modelos de negocios, es un instrumento de gestión estratégica que te permite conocer los aspectos clave del proyecto Armando leo y aprendo, cómo se relacionan y compensan entre sí.

Ingresos

Precio de venta	\$28.900
-----------------	----------

Costos

Ítem y cantidades	Valor
23 hojas tamaño carta couche brillante doble cara 300gr	\$15.548
3 hojas tamaño carta couche brillante una cara 300gr	\$1.014
1 hoja tamaño oficio couche opaco una cara 180 gr	\$300
4 hojas tamaño carta couche opaco una cara 180 gr	\$1.000
1 caja cartón 20x14x6 cms	\$500
1 hoja tamaño carta bond	\$200
Servicio delivery Correos de Chile	\$6.240
1 lámina para termolaminar Torre	\$170
5 Bolsas tela arpillera	\$2.000
	= \$27.022

Otros costos asociados

Ítem y cantidad	Valor anual
Página web	\$150.000
Google adds	\$54.000
Termolaminadora	\$19.990
	= \$223.990

Margen bruto x caja = \$ 1.878

● Evaluación de costos

El presupuesto se calcula en función de la elaboración de una caja del proyecto Armando leo y aprendo. dividido en tres áreas principales: Ingresos, costos y otros costos asociados, la cuál esta última, será la inversión inicial del proyecto.



● Fondos concursables

Se espera que el financiamiento de Armando leo y aprendo, se realice con las ganancias de los fondos concursables, siendo que podría optar a postular a los siguientes fondos:

- Fondo Transforma Colunga Huneeus:

El fondo tiene como propósito consolidar programas de innovación social efectivos que están enfrentando problemáticas que afectan la vida de niñas, niños y adolescentes; para ello se han definido temas que son prioritarios, en los que se definen ámbitos específicos de intervención (considerando educación en unos de sus puntos prioritarios)

- Fondo Concursables Mustakis 2022:

Los Fondos Concursables Mustakis para la Innovación Educativa tienen como propósito potenciar iniciativas del territorio nacional que fomenten el desarrollo integral de las personas, con foco en niñas, niños y jóvenes, a través de experiencias transformadoras, intencionadas en los cuatro pilares del modelo de Fundación Mustakis: aprender haciendo, aprender a aprender, aprender colaborativamente y aprender a ser uno mismo.



● Proyecciones

Este proyecto busca que sea al alcance de todo usuario, siendo que se genera un material físico y uno descargable, pero ¿Qué pasa con los niños de edad temprana el cual tienen una discapacidad?

Observando el panorama de este proyecto en conjunto con el nuevo interés en proyectar este juego, se ve un usuario interesante el cuál se podría llegar, haciendo así, el proyecto aún más inclusivo, poniendo en disposición material educativo para que niños con discapacidades puedan aprender jugando, la habilidad de la lectura y así apuntar a un nuevo segmento de usuario.

Armando leo y aprendo, a parte de querer llegar a expandirse de buena forma, se observa esta posibilidad de poder realizar un nuevo desafío el cuál abarque a este nuevo usuario.

Niños y niñas independiente de su condición social, física o intelectual, todos deben tener la posibilidad de poder ejercer su derecho de educación.



Fuente : Sonriemamá.com, 2022.



Fuente : Unicef , 2021



A young girl with dark hair in a ponytail, wearing a purple puffer jacket, is seen from behind, sitting in a blue school chair. She is looking towards the front of a classroom. In the background, a teacher is clapping their hands, and other students are visible, some also clapping. The classroom is decorated with various posters and flags on the wall.

11.

Conclusión

● **Conclusión**

Desde el primer momento que de debió escoger un tema investigativo, el llamado por el interés educativo y tratar de remediar lo que ocurre hoy en día con niños y niñas que estando en un nivel académico, no sean capaces de poder leer un simple texto para su nivel.

El despertar el llamado de lograr ejercer el rol del diseño como agente participativo en la sociedad, no solo envuelve a que se hagan los mejores productos con alta gama de tecnología, si no más bien, va por un llamado a cumplir con ser un aporte en la sociedad, poder combinar parte del gran poder de la creatividad, en ayuda de las personas que vienen a ser el futuro de nuestra sociedad, niños y niñas, que deben ser activos partícipesen estos tiempos, pero no lo pueden lograr si no tienen conocimiento y el poder generar voz a sus propias ideas y pensamientos, logrando eso, con algo tan esencial como el saber leer y comprender la información que se le pone de frente, es por esto que esta situación no puede pasar por alto, el no poder ejercer esta habilidad de poder leer, hace que lamentablemente, se queden rezagados de la sociedad.

El resultado de este proyecto, pone en la mesa un material que apoya esta causa, cruzando barreras de brechas educacionales, en ayuda de los que necesitan aprender a leer, el cuál, el usuario tiene un fácil acceso a este, hace que sea el inicio de poder tener una mayor mirada en lo educativo y así crear variedad de material de calidad en conjunto con el potencial creativo del diseño.





PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC

Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

Armando leo y aprendo

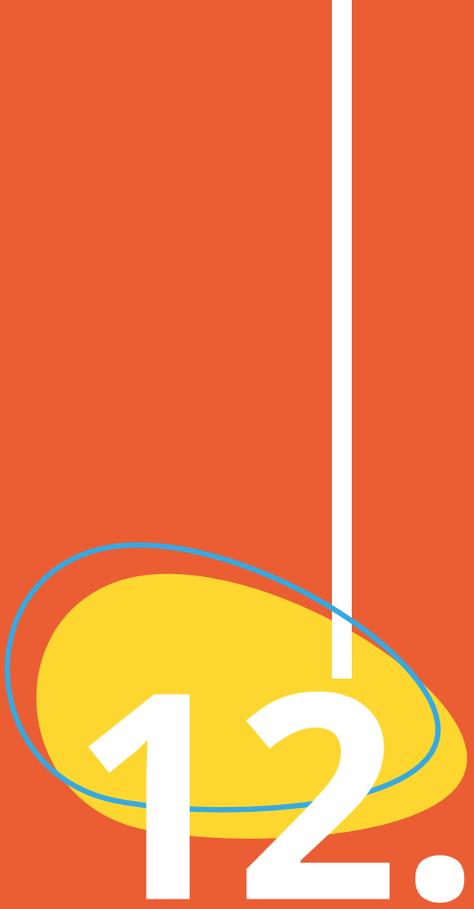
Material lúdico pedagógico para la ejercitación
de la comprensión lectora

Autora: María José Villasante Acevedo.

Profesora guía : Patricia Sánchez

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad
Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador

Julio, 2022 | Santiago, Chile



12.

Bibliografía y anexos

● Bibliografía

ONU(2020).Informe de políticas: La educación durante la COVID-19 y después de ella
<https://unsdg.un.org/es/resources/informe-de-politicas-educacion-durante-covid-19-y-mas-alla>

OECD (2020), Education at a Glance 2020: OECD Indicators, OECD Publishing, Paris,
<https://doi.org/10.1787/69096873-en>.

OEA (2010). Primera infancia: una mirada desde la neuroeducación. Lima: Cerebrum & OEA. 43-44.

Banco Mundial (2021).Una cantidad sin precedentes de niños podría caer en la pobreza de aprendizajes debido a la pandemia.

<https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2021/10/29/world-bank-pandemic-threatens-to-drive-unprecedented-number-of-children-into-learning-poverty>

MINEDUC (2020). Plan leo primero. <https://www.ayudamineduc.cl/ficha/plan-leo-primero>
Barreno-Salinas, Zoila, & Macías-Alvarado, Jessica (2015). Estimulación temprana para potenciar la inteligencia psicomotriz: importancia y relación. Revista Ciencia Unemi, 8(15),110-118. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=582663829013>

Figuroa,Raúl (2021), Citado por MINEDUC, (2021) “A partir de marzo de 2022 la asistencia a clases presenciales será obligatoria” <https://www.mineduc.cl/en-marzo-del-2022-la-asistencia-a-clases-presenciales-sera-obligatoria/>

BCN (2010) Decreto con fuerza de ley N° 2 <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1014974> .

REDUCA citado por EDUCACIÓN2020 (2016) 4 INFOGRAFÍAS CLAVE PARA ENTENDER LOS PROBLEMAS DE LA EDUCACIÓN CHILENA <https://www.educacion2020.cl/noticias/4-infografias-clave-para-entender-los-problemas-de-la-educacion-chilena/>

MINEDUC (2021).Mineduc entrega detalles de cifras de deserción escolar 2021.
<https://www.mineduc.cl/mineduc-entrega-detalles-de-cifras-de-desercion-escolar-2021/>

Llamas, J. L. G. (1986). Un modelo de análisis para la evaluación del rendimiento académico en la enseñanza a distancia. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación.

CASEN (2020) “Análisis de carencias de la Pobreza Multidimensional en pandemia”
<http://observatorio.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/encuesta-casen-en-pandemia-2020>

● Bibliografía

ICILS (Estudio Internacional de Alfabetización Computacional y Manejo de Información) 2018. ICILS. Disponible en: <https://www.agenciaeducacion.cl/>

Romero, L. (2004). El aprendizaje de la lecto-escritura. Revista Fe y Alegría, 1-3. <https://educra.cl/wp-content/uploads/2019/06/DOC1-Lectoescritura.pdf>

Vygotski, (1931/1995) citado en Montealegre, Rosalía, & Forero, Luz Adriana (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. Acta Colombiana de Psicología, 9(1),25-40. ISSN: 0123-9155. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79890103>

Dehaene, S. (2019a). Aprender a leer: de las ciencias cognitivas al aula. Siglo XXI Editores.

Obediente, E. (1998). Fonética y fonología. Universidad Los Andes.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es> [26 Noviembre, 2021].

Cuetos Vega, F. (2017). Cómo facilitar el aprendizaje de la lectura. Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers, (370), 61-67. <https://doi.org/10.14422/pym.i370.y2017.010>

Ángela Casillas & Edurne Goikoetxea (2007) Sílabas, principio-rima y fonema como predictores de la lectura y la escritura tempranas, Infancia y Aprendizaje, 30:2, 245-259, <https://doi.org/10.1174/021037007780705184>

Dehaene, S. (2019b). Aprender a leer: de las ciencias cognitivas al aula. Siglo XXI Editores.

Cifuentes, V. E. V. (2016). " ESTIMULACIÓN TEMPRANA Y DESARROLLO COGNITIVO.

Orellana-García, P., & Melo-Hurtado, C. (2014). Ambiente letrado y estrategias didácticas en la educación preescolar chilena. magis, Revista Internacional de Investigación en Educación, 6 (13), 113-128. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.M6-13.ALED>

● Bibliografía

Muñoz (2016) citado en Vargas Castro, K., Jara Castro, M. A., Lozada Meza, M., & Dume Villacís, M. (2019). INFLUENCE OF NEUROSCIENCE IN THE LEARNING OF LITERACY. Universidad Ciencia Y Tecnología, 2(2), 33-38. Retrieved from <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/215>

Dehaene, S. (2019c), Leer en el cerebro: la nueva ciencia de cómo leemos, Estados Unidos: Penguin Viking.

Natalia P. (2021, Jueves 11 Noviembre) Ministerio de Educación anuncia retorno obligatorio de las clases presenciales a partir de marzo de 2022. Diario uChile. <https://radio.uchile.cl/2021/11/11/ministerio-de-educacion-anuncia-retorno-obligatorio-de-las-clases-presenciales-a-partir-de-marzo-de-2022/>

Lopez, R. (2021, Noviembre). "Estrategias para la remediación de aprendizajes". (Webinar). Aptus. Zavando, M Daniela. (2020, 16 de Marzo) Biblioteca Nacional del Congreso Nacional, suspende clases en establecimientos educacionales por periodo que indica <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1143627&idVersion=2020-03-20>

PUCV,(2014) citado por Estudios Urbanos UC. "Diseño participativo o co-diseño" <https://estudiosurbanos.uc.cl/guia-temas/disenio-participativo-o-co-diseno/>

Laboratorio de Innovación Pública UC. (2017). La coproducción del usuario en los servicios públicos. Santiago. <https://bit.ly/3jK2PpF>

Freire, P. (1982). La educación como práctica de la libertad. Siglo xxi

● Anexo

Fuentes orales

Constanza Valenzuela, entrevista personal, 22 noviembre de 2021.

Giannina Nicole Verdejo, entrevista personal, 23 de noviembre de 2021.

Javiera Montserrat Villa, entrevista personal, 26 de noviembre de 2021

Marcela Valenzuela, entrevista personal, 28 de Marzo, 2022.

Webinar Aptus

<https://www.youtube.com/watch?v=TD4QBNjapW0>

Transcripción de entrevistas

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1E-zuSsMW_Af4BUifi0DVHty0JXfH-1k8

PREGUNTAS
Si tiene preguntas acerca de esta investigación académica puede contactar o llamar al encargado de la investigadora responsable del estudio: Patricia Sánchez al teléfono: +56989485002 o al email: pdsanche@uc.cl.

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO

- Se me ha explicado el propósito de esta investigación académica, los procedimientos, los riesgos, los beneficios y los derechos que me asisten y que me puedo retirar de ella en el momento que lo desee.
- Acepto este documento digital voluntariamente, sin ser forzado/forzada a hacerlo.
- No estoy renunciando a ningún derecho que me asista y se me comunicará de toda nueva información relacionada con el estudio que surja durante el estudio.
- Se me ha informado que tengo el derecho a reevaluar mi participación en esta investigación médica según mi parecer y en cualquier momento que lo desee.
- Yo autorizo al investigador principal y colaboradores al uso de la información suministrada a través de esta entrevista con propósitos de investigación. Acepto registro audio o audiovisual de mi entrevista SI ___ NO ___
- A continuación, indique su interés en participar o no en esta investigación. Nota: si usted responde que sí, se entiende que ha leído este documento y consentido participar en la investigación.

A continuación, indique su interés en participar o no en esta investigación.
Nota: si usted responde que sí, se entiende que ha leído este documento y consentido participar en la investigación.

Sí, acepto participar *si*
NO, no acepto participar

Muchas gracias.

Nombre participante: *Paulina Valdivia*
Edad: *53*
Profesión: *Profesora 2º Básico*

Firma Profesora encargada:
Patricia Sánchez Hidalgo

 psanche

PREGUNTAS
Si tiene preguntas acerca de esta investigación académica puede contactar o llamar al encargado de la investigadora responsable del estudio: Patricia Sánchez al teléfono: +56989485002 o al email: pdsanche@uc.cl.

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO

- Se me ha explicado el propósito de esta investigación académica, los procedimientos, los riesgos, los beneficios y los derechos que me asisten y que me puedo retirar de ella en el momento que lo desee.
- Acepto este documento digital voluntariamente, sin ser forzado/forzada a hacerlo.
- No estoy renunciando a ningún derecho que me asista y se me comunicará de toda nueva información relacionada con el estudio que surja durante el estudio.
- Se me ha informado que tengo el derecho a reevaluar mi participación en esta investigación médica según mi parecer y en cualquier momento que lo desee.
- Yo autorizo al investigador principal y colaboradores al uso de la información suministrada a través de esta entrevista con propósitos de investigación. Acepto registro audio o audiovisual de mi entrevista SI ___ NO ___
- A continuación, indique su interés en participar o no en esta investigación. Nota: si usted responde que sí, se entiende que ha leído este documento y consentido participar en la investigación.

A continuación, indique su interés en participar o no en esta investigación.
Nota: si usted responde que sí, se entiende que ha leído este documento y consentido participar en la investigación.

Sí, acepto participar *X*
NO, no acepto participar

Muchas gracias.

Nombre participante: *Sandra Casonave Hoite*
Edad: *58 años*
Profesión: *Profesora de Educ. Diferencial*

Firma Profesora encargada:
Patricia Sánchez Hidalgo

 psanche

PREGUNTAS

Si tiene preguntas acerca de esta investigación académica puede contactar o llamar al encargado de la investigadora responsable del estudio: Patricia Sánchez al teléfono: +56989485002 o al email: pdsanche@uc.cl.

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO

- Se me ha explicado el propósito de esta investigación académica, los procedimientos, los riesgos, los beneficios y los derechos que me asisten y que me puedo retirar de ella en el momento que lo desee.
- Acepto este documento digital voluntariamente, sin ser forzado/forzada a hacerlo.
- No estoy renunciando a ningún derecho que me asista y se me comunicará de toda nueva información relacionada con el estudio que surja durante el estudio.
- Se me ha informado que tengo el derecho a reevaluar mi participación en esta investigación médica según mi parecer y en cualquier momento que lo desee.
- Yo autorizo al investigador principal y colaboradores al uso de la información suministrada a través de esta entrevista con propósitos de investigación. Acepto registro audio o audiovisual de mi entrevista SI ___ NO ___
- A continuación, indique su interés en participar o no en esta investigación. Nota: si usted responde que sí, se entiende que ha leído este documento y consentido participar en la investigación.

A continuación, indique su interés en participar o no en esta investigación.
Nota: si usted responde que sí, se entiende que ha leído este documento y consentido participar en la investigación.

Sí, acepto participar SI
NO, no acepto participar

Muchas gracias.

Nombre participante: Lilimar Valenzuela
Edad: 58
Profesión: Profesora. (Directora Esc R de P)



Firma Profesora encargada:
Patricia Sánchez Hidalgo

PSánchezH

PREGUNTAS

Si tiene preguntas acerca de esta investigación académica puede contactar o llamar al encargado de la investigadora responsable del estudio: Patricia Sánchez al teléfono: +56989485002 o al email: pdsanche@uc.cl.

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO

- Se me ha explicado el propósito de esta investigación académica, los procedimientos, los riesgos, los beneficios y los derechos que me asisten y que me puedo retirar de ella en el momento que lo desee.
- Acepto este documento digital voluntariamente, sin ser forzado/forzada a hacerlo.
- No estoy renunciando a ningún derecho que me asista y se me comunicará de toda nueva información relacionada con el estudio que surja durante el estudio.
- Se me ha informado que tengo el derecho a reevaluar mi participación en esta investigación médica según mi parecer y en cualquier momento que lo desee.
- Yo autorizo al investigador principal y colaboradores al uso de la información suministrada a través de esta entrevista con propósitos de investigación. Acepto registro audio o audiovisual de mi entrevista SI X NO ___
- A continuación, indique su interés en participar o no en esta investigación. Nota: si usted responde que sí, se entiende que ha leído este documento y consentido participar en la investigación.

A continuación, indique su interés en participar o no en esta investigación.
Nota: si usted responde que sí, se entiende que ha leído este documento y consentido participar en la investigación.

Sí, acepto participar X
NO, no acepto participar

Muchas gracias.

Nombre participante: Sandra Casanova Horta
Edad: 58 años
Profesión: Prof. Educ. Diferencial
15-4-2022

Firma Profesora encargada:
Patricia Sánchez Hidalgo

PSánchezH

Dibuja acá, lo que más te guste y se te haga más familiar.



Dibuja acá, lo que más te guste y se te haga más familiar.



Armando leo y aprendo

INSTRUCTIVO

En estos PDF encontrarás las instrucciones, los tableros, los dibujos, elementos y tarjetas que podrás imprimir, pintar, recortar y armar para que puedas descargarlo gratis y ¡empezar a disfrutar el aprender!

Armando leo y aprendo es un material lúdico pedagógico, que ayuda a reforzar la habilidad de la comprensión lectora a través de la capacidad de interpretar, inferir, relacionar, aprender a través de la categorización semántica y ampliación de vocabulario, que son habilidades esenciales para poder ayudar en el mejor aprendizaje de la comprensión lectora.

- El juego comienza armando el tablero de *La plaza*, en este nivel se invita al usuario a que ordene según a su criterio, donde posicionar los elementos en el tablero, para luego empezar las rondas de preguntas y finalizar con completar la palabras con las letras o sílabas faltantes.

- Así mismo será la dinámica para los otros tableros, siendo que el orden de posición de estos será contra las manecillas del reloj, encajando los elementos con sus tableros, el orden correspondería a *La pieza, el Cielo, El Circo y Bajo tierra*.

- El juego no puede funcionar si no está el acompañamiento de un padre, madre o tutor del menor el cuál jugará, ya que esta dinámica requiere que sea de funcionamiento colectivo y así poder ayudar a que el niño o niña tenga un correcto proceso educativo en ayudarlo a inferir y corregir las veces que sea necesario.

- Los niveles estan pensado que cada vez tenga una mayor complejidad y así hacer más dinámica la jugabilidad.

- Este juego contiene en total 62 dibujos, 5 tableros, 32 tarjetas de preguntas y 57 recuadros para completar la palabra con su letra o vocal correspondiente. Para poder imprimir el material ¡ puedes hacerlo con Hojas de tamaño carta ! (el único que ocupa tamaño oficio es el tablero principal de la plaza) Arma, pinta y recorta pero lo más importante...

¡Vamos a jugar, aprender y divertirnos!

Glosario

	Globo aerostático		Loro
	Arcoiris		Globos
	Paracaídas		Golondrina
	Helicóptero		Rana
	Nube		Oruga
	Sol		Ratón
	Rayo		Chinita
	Pájaro		Insecto
	Avión		Hormiga
	Nube		
	Volantín		

El cielo

El cielo

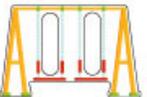
Bajo tierra

Glosario

La plaza

	Nido
	Árbol
	Pino
	Luche
	Balde
	Arbusto
	Manzana
	Moneda
	Arena

La plaza

	Árbol
	Columpios
	Tobogán
	Flor
	Cañon
	Tigre
	León

El circo

Glosario

Bajo tierra

	Araña
	Lombriz
	Conejo
	Velador
	Libros
	Taza
	Sofá
	Cama
	Armario

La pieza

La pieza

	Escoba
	Peluche
	Dulce
	Gato
	Lámpara
	Pelota
	Perro
	Paloma

La plaza

Glosario



Mono



Payaso



Foca

El circo



Mago



Caballo



Elefante

El circo



¡Hola! Somos Armando y Leonora, te acompañaremos en esta entretenida aventura de jugar, armar y aprender a leer ¿Te animas?

Tarjeta preguntas

**Cielo tiene la letra L
¿Cuáles de estas
imágenes tiene
una o más letras L ?**

**Cielo termina con la
vocal O, ¿Cuáles de
estas imágenes
contiene una o
más vocales O?**

**Cielo contiene la
vocal E ¿Cuáles de
estas imágenes
contiene una o
más vocales E?**

**Cielo comienza con la
letra C, Busca las
imágenes que
contienen la letra C**

**Cielo contiene la
vocal i ¿Cuáles de
estas imágenes
contiene una o
más vocales i?**

**Busca y completa
la palabra con la letra
o vocal correspondiente
que falta**

Para visualización del
material ingresa a este link:
<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0AOVsVUwXtB1zUk9PVA>

¿Con que letra comienza la palabra circo?

**Observa y busca
¿Qué imágenes comienzan con la letra C?**

Circo contiene la vocal i, ¿Cuáles de estas imágenes contiene una o más vocales i?

Circo contiene la letra R, ¿Cuáles de estas imágenes contiene una o más letras R?

Circo termina con la vocal O, ¿Cuáles de estas imágenes contiene una o más vocales O?

Busca y completa la palabra, con la letra correspondiente que falta

Completa la palabra

P ra aí as

G lon rina

S

Vol ntí

Glo os

elico tero

Aión

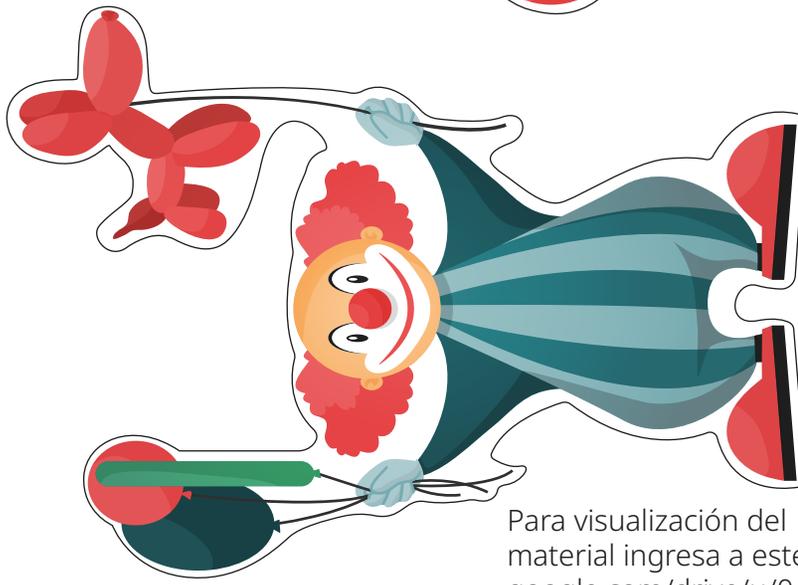
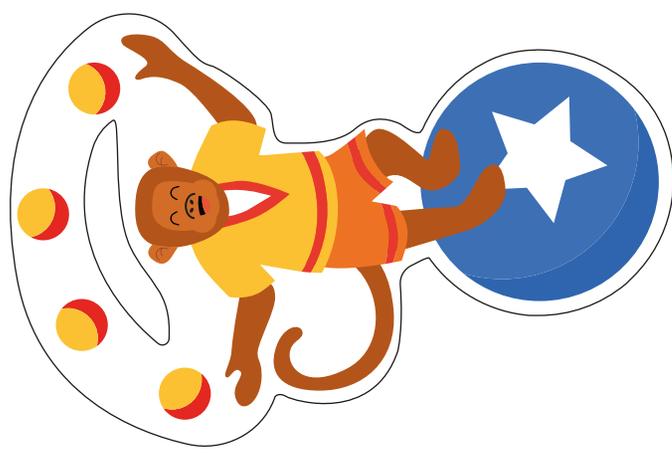
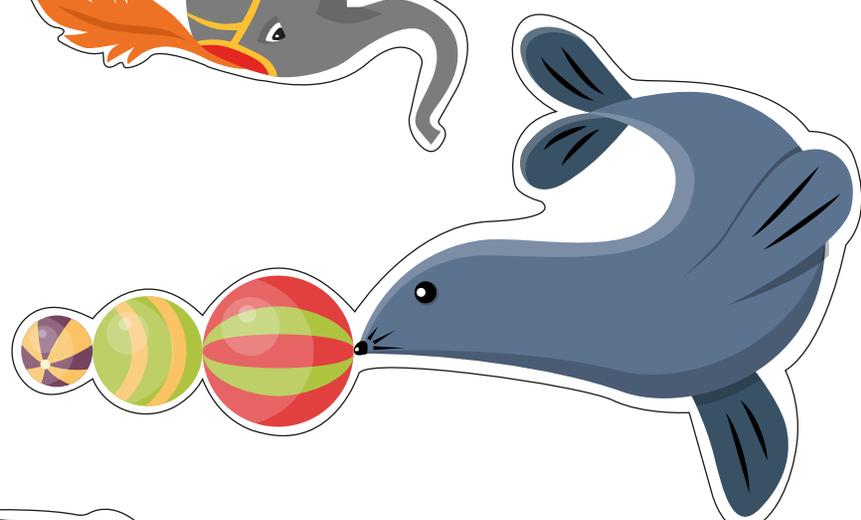
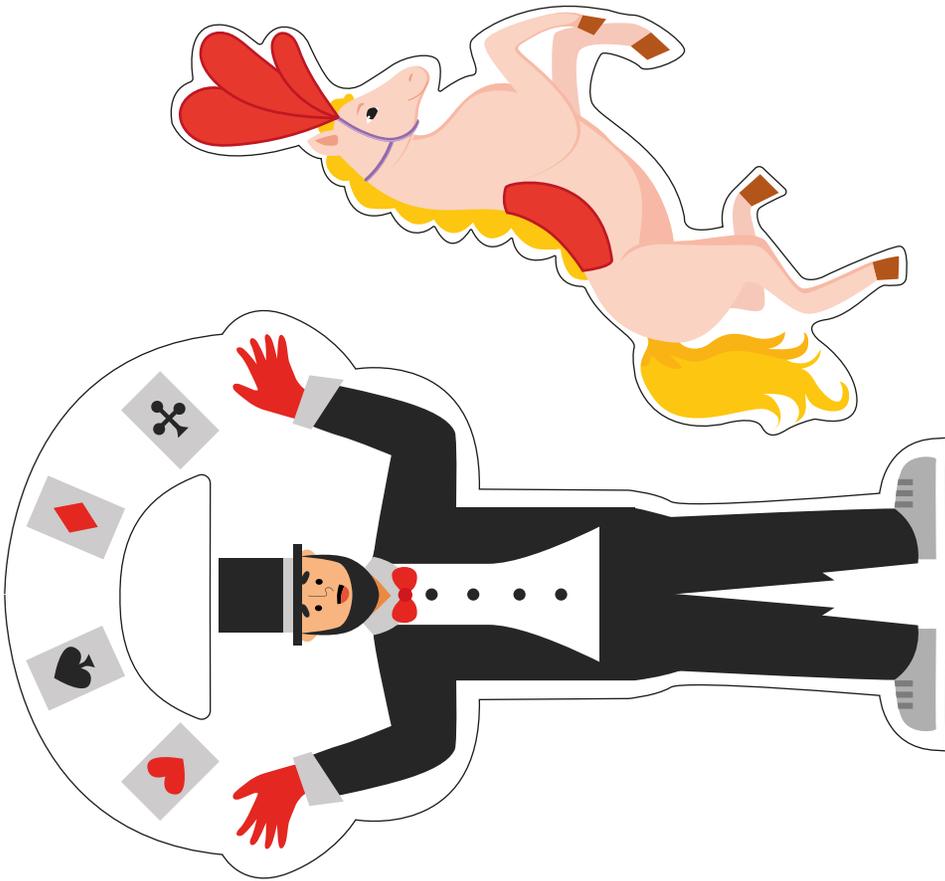
ube

Lo o

Ra o

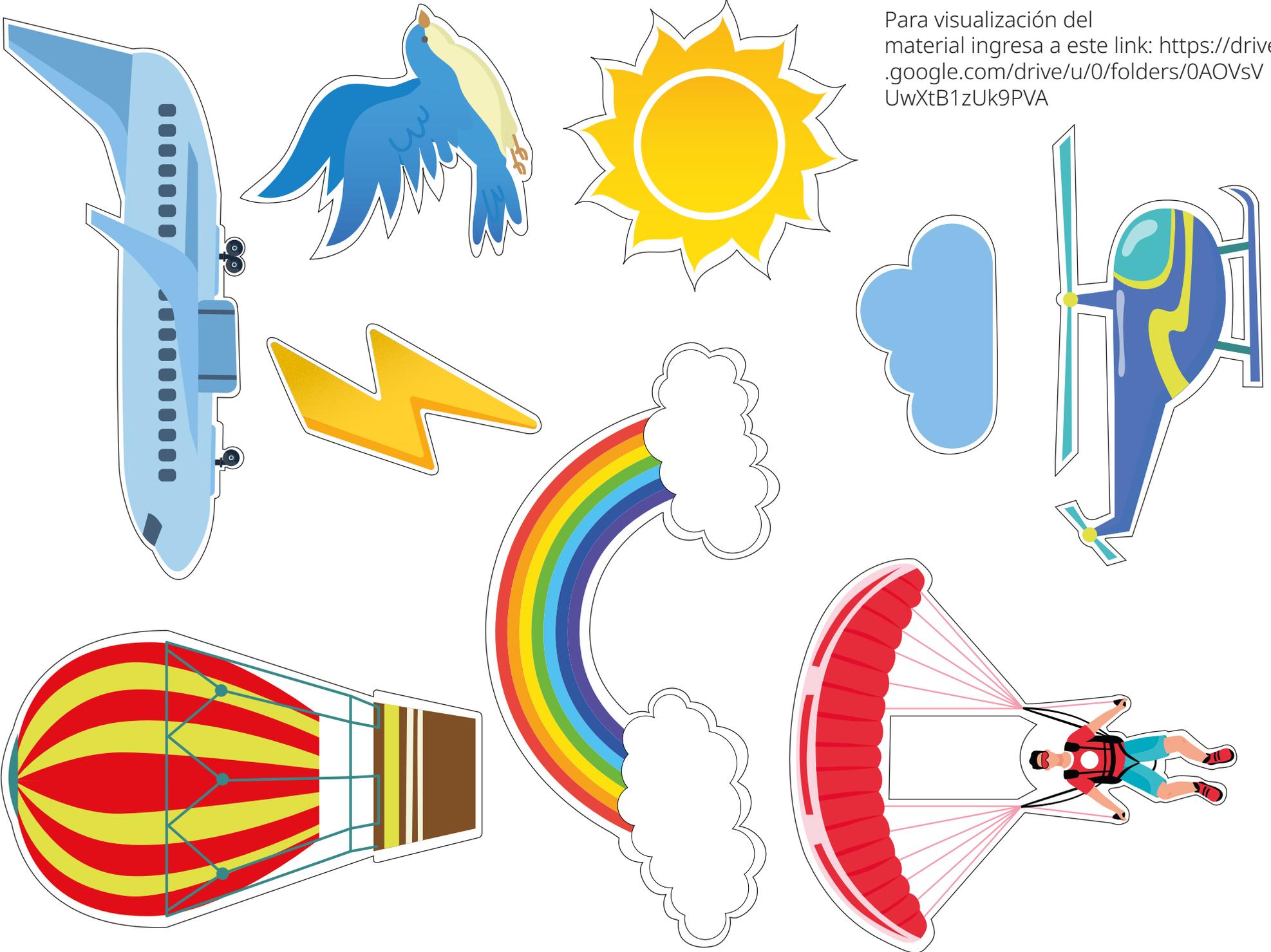
G o o Ae os átic

Para visualización del material ingresa a este link:



Para visualización del material ingresa a este link: <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0AOVsVUwXtB1zUk9PVA>

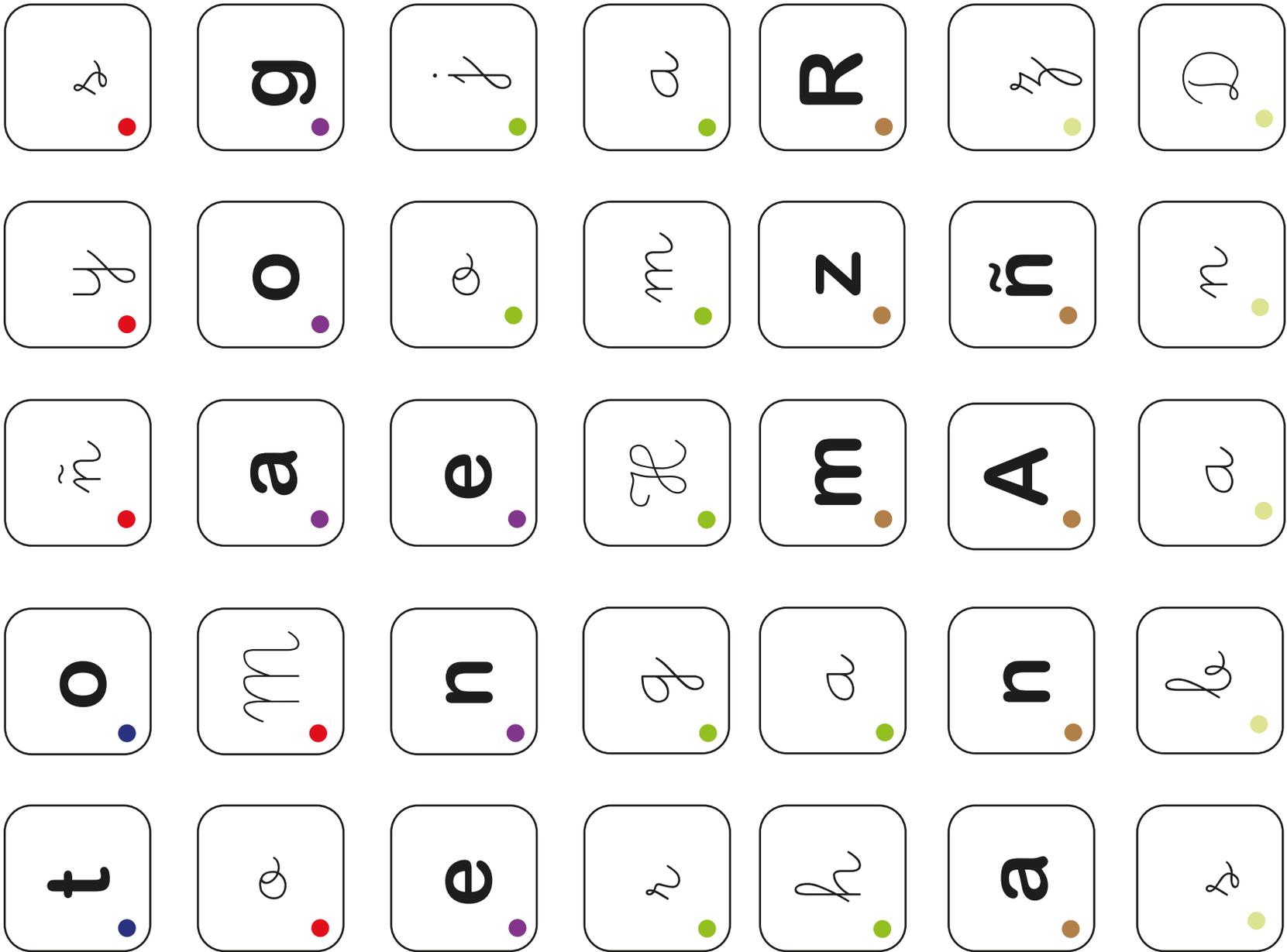
Para visualización del material ingresa a este link: <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0AOVsVUwXtB1zUk9PVA>



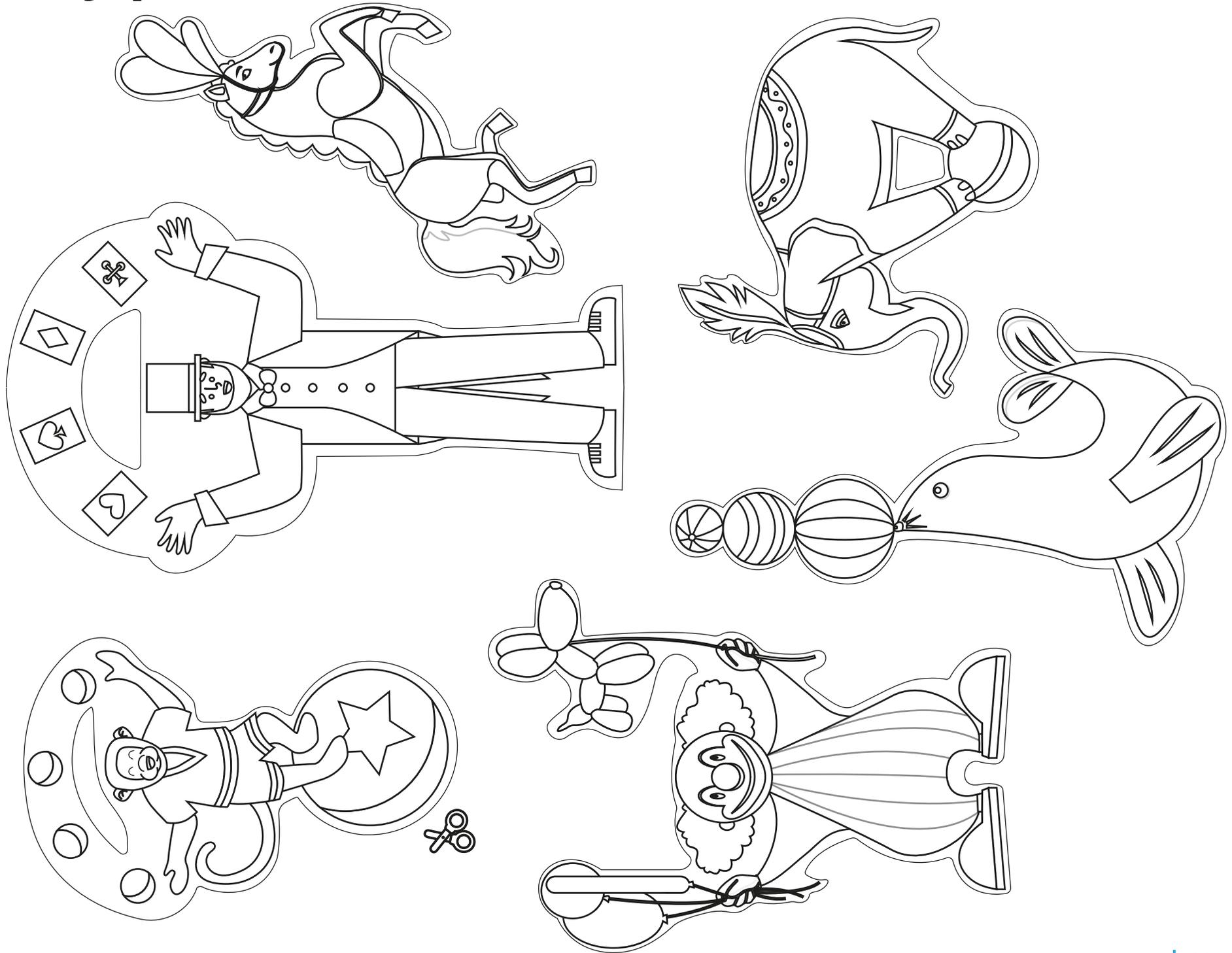
Fichas de vocales y letras



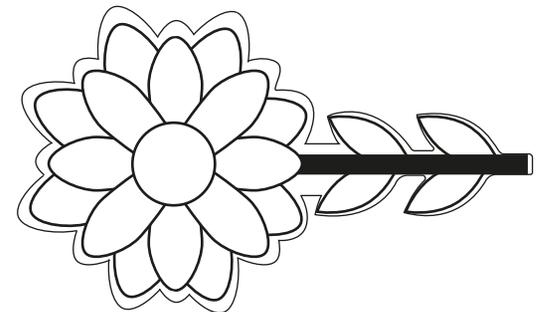
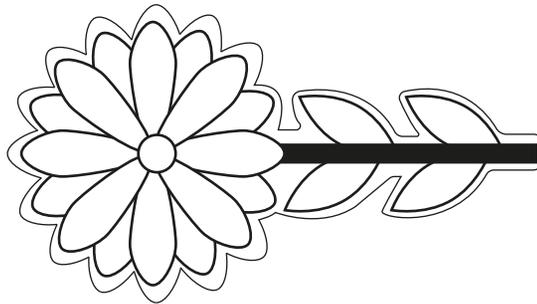
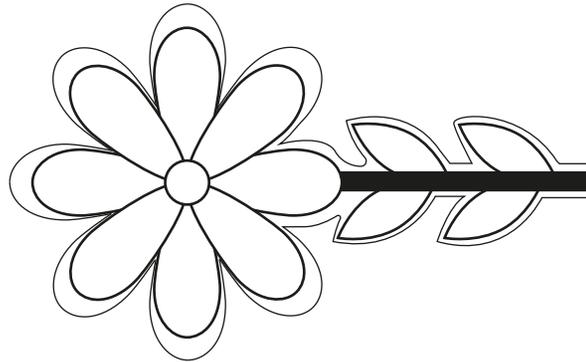
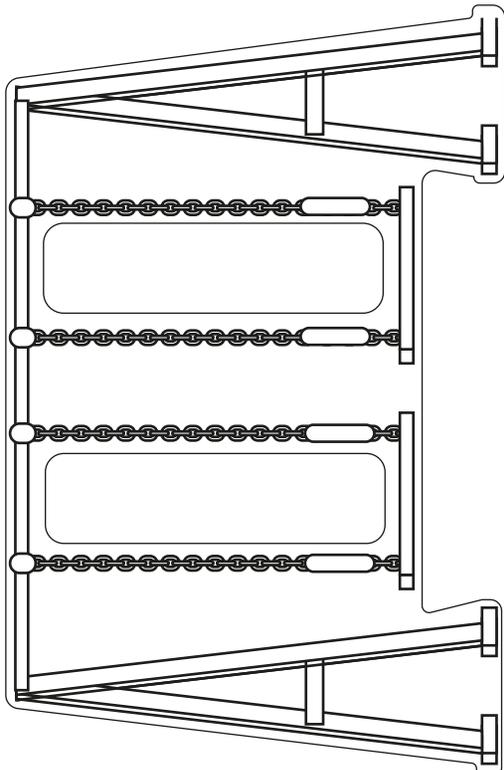
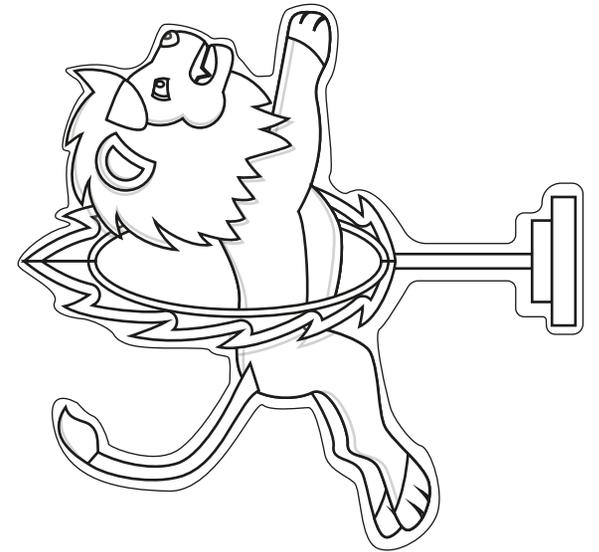
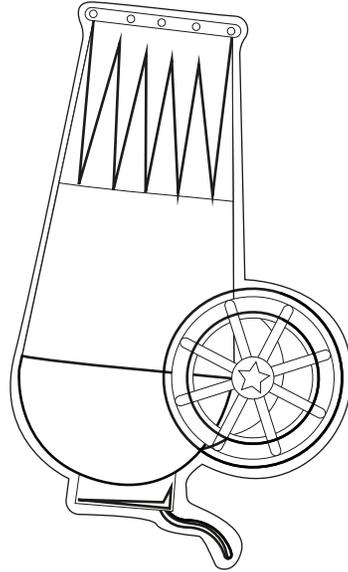
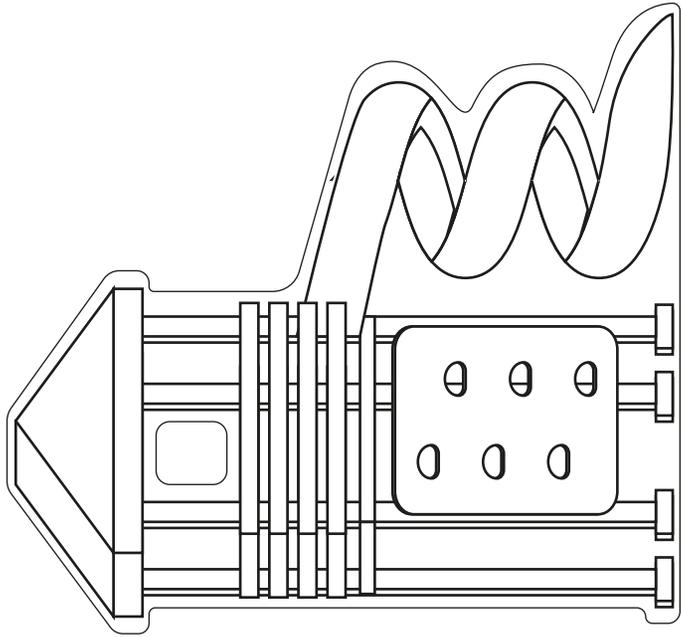
Para visualización del material ingresa a este link: <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0AOVsVUwXtB1zUk9PVA>



Arma y pinta



Para visualización del material ingresa a este link:
<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0AOVsVUwXtB1zUk9PVA>



Para visualización del material ingresa a este link:
<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0AOVsVUwXtB1zUk9PVA>

Tablero de la pieza



Tablero bajo tierra



Tablero del circo



Tablero del cielo



Para visualización del material ingresa a este link:
<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0AOVsVUwXtB1zUk9PVA>

Tablero de la plaza

