



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

diseño|uc

Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

TOTEMIKO

Un viaje lector con todos los sentidos

Autora
NATALIA HEVIA LEIVA

Profesora Guía
CATALINA HEPP

Santiago, Chile
DICIEMBRE, 2022

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

Agradecimientos

A todas aquellas personas que me acompañaron en el proceso.

A mi mamá y papá, que siempre me apoyaron y confiaron mí.

Máximos influyentes de mi gusto por la lectura y educación.

A Catalina Hepp por guiarme y escucharme en todo momento.

Por enseñarme el camino hacia el Diseño de Servicios.

A mi familia, que con una sola sonrisa me entregaban seguridad.

A mis amigos, con quienes nos ayudamos mutuamente.

Al la BILIJ, quienes abrieron sus puertas para desarrollar mi proyecto.

Gracias.

Abstract

Cierto es que la lectura se está redefiniendo constantemente. En el caso de Chile, durante los últimos 30 años se han desarrollado iniciativas de fomento lector enfocadas principalmente en la adquisición de la habilidad lectoescritora desde un punto de vista funcional. Y aunque se reconoce su importancia, esto ha generado una desmotivación de niños y niñas ante sus primeros encuentros con el mundo literario.

En ese sentido, es importante considerar que cada persona es un mapa lector único y diferente, y en el caso de los primeros lectores, esta premisa cobra más relevancia que nunca. Esto porque es una etapa crucial donde van construyendo su propio universo significativo a través del aprendizaje sensorial.

De ahí, surge la necesidad de generar oportunidades previas para que niños y niñas puedan experimentar y descubrir el mundo de la lectura como una experiencia estética y multimodal.

Para ello, desde la capacidad del diseño de generar experiencias transformadoras, se propone *Totemiko*, una instalación literaria interactiva donde primeros lectores puedan habitar y sentir el mundo que contienen los libros.

Un espacio de encuentro donde los sentidos, las emociones, la subjetividad y la exploración libre cobran vida.

PALABRAS CLAVE:

Lectura Estética, Multimodalidad, Lectura Sensorial, Interactividad, Participación Activa, Primeros Lectores.

Índice

1. INTRODUCCIÓN (9)

2. MARCO TEÓRICO (11)

- [2.1] La lectura hoy en día (12)
- [2.2] Fomento Lector: Primeros Lectores (16)
- [2.3] Lectura como Experiencia Estética (21)
- [2.4] Lectura multimodal y sensorial (26)
- [2.5] Interactividad y narrativas museográficas (27)

3. FORMULACIÓN (29)

- [3.1] Oportunidad (31)
- [3.2] Formulación del proyecto (34)
- [3.3] Objetivos (35)
- [3.4] Metodología (36)
- [3.5] Aspectos éticos (37)
- [3.6] Estado del arte (39)
 - [3.6.1] Antecedentes (39)
 - [3.6.2] Referentes (41)

4. CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN (43)

- [4.1] Bibliotecas no convencionales o interactivas (44)
- [4.2] Alianza para implementación: BILIJ (47)
- [4.3] Usuario: Primeros lectores (49)
- [4.3] Ecosistema: Primeros lectores (50)

Índice

5. DESARROLLO PROYECTO (52)

[5.1] INVESTIGAR (53)

- [5.1.1] Hallazgos: desde el objeto
- [5.1.2] Hallazgos: desde el usuario
- [5.1.3] Hallazgos: desde la interacción

[5.2] DEFINIR (58)

- [5.2.1] Sesiones de co-creación
- [5.2.2] Construcción previa del material
- [5.2.3] Sesión con BILIJ
- [5.2.4] Definición de Concepto: Viajeros
- [5.2.5] Diseño del Servicio Ideal
- [5.2.6] Diseño de Servicio

[5.3] IDEAR (76)

- [5.3.1] Aproximaciones del contenido temático
- [5.3.2] Primera sesión participativa: testeo
- [5.3.3] Segunda sesión participativa: testeo

Índice

6. IMPLEMENTACIÓN: PILOTO DE TOTEMIKO (88)

- [6.1] Identidad gráfica (90)
- [6.2] Difusión (92)
- [6.3] Diseño piloto (96)
- [6.4] Implementación en BILIJ (99)
- [6.5] Testimonios y análisis de resultados (104)
- [6.6] Validación del servicio (109)

7. PROPUESTA FINAL: TOTEMIKO (113)

- [7.1] Diseño de Servicio: Blueprint (115)
- [7.2] Puntos de contacto (117)
 - [7.2.1] Tótems (117)
 - [7.2.2] Bitácora (121)
 - [7.2.3] Mediador moderador (122)
 - [7.2.4] Otros (123)

8. ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN (124)

- [8.1] Costos de producción (125)
- [8.2] Modelo de negocio: Canvas (126)
- [8.3] Postulación Fondos (127)

9. REFLEXIONES FINALES (128)

10. REFERENCIAS (130)

INTRODUCCIÓN

I.

Introducción

Este proyecto busca generar oportunidades previas de lectura a primeros lectores, desde una aproximación integral y ampliada de lo que implica el mundo lector. Así, desde el enfoque de la lectura como una experiencia estética y sensorial, se abre una nueva perspectiva para este acercamiento de manera afectiva.

Y es que en vista de la compleja relación del mundo lector, la potencialidad modal y sensorial, el interés de los primeros lectores y la complejidad de los entornos socioculturales, el diseño se convierte en un medio clave para la producción de su sentido.

Así, para el desarrollo del proyecto, se trabajó de manera colaborativa con la Biblioteca Interactiva Latinoamericana Infantil y Juvenil (BILIJ), quienes participaron a lo largo de todo el proceso de ideación y abrieron sus puertas para realizar la implementación piloto de la instalación.

En ese sentido, se pone como punto de mira los modos de acercar a los primeros lectores a los libros, generando estímulos desde la exploración de diferentes soportes y desde el propio entorno. Y ese es atender, estimular y respetar las sensaciones del lector.

MARCO TEÓRICO

2.

"La lectura es como un arte
que, más que enseñarse,
se transmite"

(Petit, 2009)

[2.1] La lectura hoy en día

La lectura es una herramienta fundamental en las sociedades globalizadas actuales y futuras (Ministerio de Educación, 2004), tanto para la adquisición de conocimientos y aprendizajes que fortalezcan el desarrollo humano como para el acceso a la diversidad sociocultural (Ministerio de Educación, 2015).

Pero lo cierto es que, desde sus orígenes, la lectura se planteó como la adquisición de una técnica: por un lado, del trazado de las letras, y por el otro, la correcta oralización del texto (Ferreiro, 2007). Aún así, ya desde hace 30 años que el término lectura se interpreta de una nueva manera, buscando posibilidades nuevas (Ramírez Leyva, 2009), y es que tal como en el pasado se llamaron tabletas de arcilla, papiro y pergaminos, hoy los llamamos libros, en el futuro de seguro llevarán otro nombre (Yepes, 2013).

Por ello es que, hoy en día, universalizar concepciones sobre la lectura basadas simplemente en el acto de decodificación y comprensión, implica reducirla sólo a un aspecto del fenómeno y soslayar su complejidad (Ramírez Leyva, 2009). Leer se define y aplica a una infinidad de posibilidades la cual va más allá de solo sonorizar signos, aprender letras y reconocer palabras (Muñoz & Anwandter, 2011), y en ese sentido, se entenderá por lectura como una **experiencia**.

Etimológicamente, este concepto nace de dos prefijos: *ex* y *peri* ('lo que está afuera' y 'lo que rodea', respectivamente) y *sciencia*, de *scio*, 'saber'. Es decir, lo que está fuera mientras se lee, lo que rodea (Moreno, 2015). Así, bajo este enfoque, autores como Larrosa (2006) definen la lectura como:

Una actividad que permite la producción de sentido, mediante una "escucha" que implica la subjetividad del lector, y no precisamente en cuanto a lo que sabe, sino en cuanto a lo que es, de manera que la lectura es una experiencia que forma, deforma y transforma la manera de sentir, pensar y ser. Aunque no depende exclusivamente del lector, pues como experiencia, no ocurre sin la aparición de un alguien o algo que logra tocarle las más profundas fibras de su ser.



Considerando esto, las obras literarias, poseedoras de infinitos paisajes, incitan a quienes las leen a modelar una geografía propia, buscando desde niños hacer habitable ese mundo (Guiñez Elorz & Martínez Palma, 2015), y desde ahí se advierte la importancia de una animación temprana de la lectura. Por ese motivo, resulta clave el rol que cumple el fomento lector, pues actualmente uno de los principales desafíos que tiene es potenciar la búsqueda de experiencias literarias que estimulen, motiven y despierten las ganas de los niños y niñas a elegir esta actividad (Ow, comunicación personal, 26 de abril, 2022).

Bajo esta premisa, se vuelve necesario entender las iniciativas de fomento lector que hoy en día se han desarrollado a nivel nacional para los primeros lectores, los vacíos y oportunidades que surgen de ello y bajo qué estrategia de participación se puede desarrollar su experiencia.

[2.2] Fomento Lector: primeros lectores

Hay niños que ingresan al mundo de las letras a través de la magia y niños que entran a través de un entrenamiento consistente de "habilidades básicas". En general, los primeros se convierten en lectores; los otros, en analfabetos funcionales (Ferreiro, 2006). Esto sucede porque en América Latina hay una serie de promotores de lectura sin una conciencia real del motivo que los impulsa a promoverla (Yepes, 2013).

*El **fomento lector** comprende iniciativas que buscan garantizar el acceso a la lectura de todos los miembros de una comunidad, a partir de la consideración del valor social y cultural de esta. Se traduce en acciones concretas, a mediana y gran escala, que promueven la lectura y la formación de lectores (Donoso et al., 2020)*



En el caso de Chile, las iniciativas de fomento lector desarrolladas en los últimos 30 años, como bibliotecas y centros de recursos de aprendizaje (Unidad de Currículum y Evaluación), o las políticas de fomento lector y los planes derivados de ellas (Ley N° 19227, 1993; CNCA, 2006, 2010, 2015) han tenido como principal objetivo aumentar los índices de lectura y mejorar las competencias lectoras para desarrollar hábitos lectores con la visión de que la lectura es un derecho sociocultural que debe garantizarse a todos los habitantes (Armijo Solís, 2019). Y aunque en el Plan Nacional de Lectura 2015-2020 se enfatiza que la lectura también tiene un propósito de ocio, recreativo y placentero (Armijo Solís, 2019), el foco ha estado en promoverla al servicio del aprendizaje académico y de metas escolares.

Así, la lectura es algo que no siempre se sabe fomentar, ya sea porque la práctica habitual ha sido imponer lecturas bajo una selección de textos canónicos de la historia de la literatura que responden a objetivos ajenos a los del lector, impidiendo la posibilidad de una experiencia emocional (Moreno, 2015) o porque es recurrente seguir un modelo conductista, donde el niño es un espectador destinado a repetir estándares preestablecidos, que en vez de acercar al niño al mundo de la lectura, lo aleja (Castro del Villar, 2013). Por ello es que, el fomento lector más que formar un lector enciclopédico debe buscar la promoción del ser humano (Yepes, 2013).

Ahora, hay que considerar que tras la Reforma Educacional del 2010, progresivamente se ha ido favoreciendo otros enfoques de vivir la experiencia de la lectura más allá de una conceptualización instrumental y funcional, sobre todo para la primera infancia (Armijo Solís, 2019), naciendo así una variedad de iniciativas de fomento lector dirigidas a diferentes etapas del aprendizaje: sala cuna, transición y educación básica.

Así, se observa que recientemente el ámbito digital ha sido explorado cada vez más en distintos soportes tales como plataformas, softwares o aplicaciones, buscando generar una experiencia más híbrida de la lectura, con recursos multimediales y lúdicos. Pero, cabe enfatizar que las iniciativas de fomento lector dirigidas a partir de la etapa de Transición N1 y N2, o bien, Pre- Kinder y Kinder son escasas a nivel de experiencia o de estímulos sensoriales, y hasta hace muy poco, instituciones como la Biblioteca de Santiago en la Sala Infantil ha tratado de explorarlo.

Por ello, es importante avanzar en entregarles verdaderas oportunidades de experimentar la lectura dejando que las historias envuelvan sus sentidos y emociones (Armijo Solís, 2019). Esto, porque es una etapa que se centra más en el proceso interno que vive el niño o la niña, donde las experiencias positivas definen y refuerzan su traspaso de una etapa de vida a otra (Araneda et al., 2008). Para ello, es clave tener una concepción de los niños como sujetos protagonistas de sus aprendizajes, porque apunta a una apropiación desde su propia exploración (Castro del Villar, 2013).



Para ello, autores como Bruner y Vygotsky, resaltan en sus teorías del aprendizaje la importancia de una zona de desarrollo próximo, bajo un ambiente estimulante durante los primeros años y la relevancia del adulto como mediador de los aprendizajes (Castro del Villar, 2013).

Ahora, aunque dentro del Plan de Fomento Lector se reconoce que para posibilitar diversas experiencias de lectura es necesario la guía dedicada de un adulto que pueda ayudar a los niños a construir un sentido (Anwandter & Bombal, 2018), resulta que también ese otro puede ser un niño (Escobar, comunicación personal, 25 de mayo, 2022).

Por eso resulta clave el aprendizaje cooperativo, pues la relación entre compañeros se conceptualiza también como una manera de estimular el "área de desarrollo potencial" (Samaniego, 1995). Y aquí se pueden asociar dos teorías con respecto a la motivación lectora: la autodeterminación y la expectativa-valor. Ambas establecen que los procesos que influyen en la motivación de los niños y niñas pueden controlarse por ellos mismos, desde su autonomía, y también valorando la lectura como una actividad en la cual el individuo se relaciona con otros (Orellana García, 2018).

En ese sentido, de estas teorías se revelan criterios importantes: a) los adultos deben tener una actitud básica de confianza respecto a la capacidad de niños y niñas, b) las interacciones sociales son una oportunidad de aprendizaje mediado entre pares y c) se debe propiciar el desarrollo de un aprendizaje significativo (Araneda et al., 2008). Finalmente el propósito de acercar los libros y la lectura a los niños no es que todos sean lectores, sino que puedan elegir serlo (Troncoso Araos, 2016) y para ello hay que entender que la lectura es acción que, muy lejos de constituir una actividad pasiva (Ramírez Leyva, 2009).

[2.3] Lectura como experiencia estética

La literatura en general ha tenido el don de conmover, pero también de despertar la estética y la creatividad. (Yepes, 2013). Es así que nuevas teorías literarias han enfocado la lectura desde su condición **estética**, la cual implica su reconocimiento como proceso creativo en el cual las potencialidades del texto se concretan en diversas realizaciones, dependiendo de los sentidos otorgados por el lector, atendiendo a su poder creativo, imaginativo y sensitivo (Suárez, 2014).

Así, Rosenblatt presenta su **teoría de la transacción**, donde más allá de generar un dualismo opuesto entre una lectura funcional o estética, postula que ambas interactúan al mismo tiempo.

Para ello, explica dos estadíos: por un lado, el *effereant stance*, el cual se relaciona con analizar, abstraer y acumular lo retenido post-lectura, y por el otro lado, el *aesthetic stance*, enfocada en la experiencia que está siendo evocada y vivida durante la lectura (Rosenblatt, 1993).

Por eso, la literatura nos lleva a una experiencia estética que permite una forma de vivir la lectura más allá de la palabra (Ow, comunicación personal, 26 de abril, 2022), pudiendo generar así experiencias previas que puedan reencantar a los niños y niñas en el mundo de la lectura.

En la era de globalización del siglo XXI, la práctica de la lectura se ha redefinido, ajustándose a nuevos soportes y lenguajes (Cordón-García, 2016), por lo que el mundo lector no puede estar limitado a la materialidad del papel ni a la exclusividad de la palabra escrita, pues también se leen las imágenes, los colores, los movimientos, los sonidos, entre otros (Armijo Solís, 2019), es decir, la lectura tiene una condición multisensorial.

De ahí que, gracias a la condición estética de la lectura, se puede hacer del encuentro con el mundo de la literatura un espacio significativo donde lo que importa no es precisamente un resultado definitivo o definido, sino que el proceso de intercambio y enriquecimiento que da lugar (Suárez, 2014). Tal como señala Moreno (2015) cada persona es un mapa lector único y diferente, y en el caso de los niños y niñas, se verán inmersos en un proceso cuyo resultado final ni sabe ni se espera. Algo significativo y emocionante se producirá.

"El mundo lector no puede estar limitado a la materialidad del papel ni a la exclusividad de la palabra escrita, pues también se leen las imágenes, los colores, los movimientos, los sonidos, entre otros" (Armijo Solís, 2019)

[2.4] Lectura multimodal y sensorial

La premisa de la que parte la concepción **multimodal** dentro del mundo lector es la riqueza del hecho literario mismo y la multiplicidad de significados que potencialmente se encuentran en los textos, ampliando así la concepción de incluir otras formas significativas de comunicación (Miras, 2020).

Álvarez & González (2015) plantean que la **multimodalidad** se ha establecido como un campo de aplicación en el cual múltiples **modos** generan nuevas oportunidades: audios, textos, imágenes, sonidos, gestos y diversos estímulos. Se ofrece como una interacción más «natural» para el niño, pues se ajustan a las experiencias que el niño vive a diario (Miras, 2020). Esto ayuda a que puedan compartir sus sentimientos, expresar sus ideas, comentar lo que otros opinan y potenciar nuevas formas de interacción (Jiménez et al., 2017)

En ese sentido, Sainz (2015) propone que la lectura multimodal se compone de **tres estadios**: la experiencia de lectura física, la experiencia intelectual y la experiencia emocional, las cuales se conjugan, si bien de manera distinta en cada ocasión, también compartiendo espacios y efectos. Lo importante es el encuentro entre el libro y el lector.

Aún así, a pesar de la multiplicidad de modos, la investigación multimodal ha estado dominada visualmente a través de medios impresos y digitales (Kucirkova, 2022). La vista sólo proporciona un placer parcial de la lectura, por lo que es aconsejable también invitar a los niños a entrar en los libros con los cinco sentidos bien despiertos (Moreno, 2011). Y es así que la lectura sensorial abre una nueva perspectiva para el acercamiento con el mundo lector.

La **lectura sensorial** no está ligada a un medio o modo de *engagement* específico, sino que está mediada por estímulos sensoriales.

La podemos definir como una lectura que reúne y se dirige a los distintos sentidos humanos: vista, oído, tacto, olfato, gusto y propiocepción (Kucirkova, 2022). Aprovecha el valor de aprendizaje de la **estimulación multisensorial** que, en términos generales, se traduce en una mayor atención, aprendizaje y memoria (Shams & Seitz, 2008). En ese sentido, trasciende la dicotomía de lectura impresa y digital al enfocarse en experiencias sensoriales que comprometan a los futuros lectores con los libros.

Este enfoque refina la teoría de la transacción de Rosenblatt y aporta nuevos conocimientos sobre la materialidad y la encarnación de la lectura (Kucirkova, 2022)

Dicho lo anterior, es importante considerar que la experiencia de lectura multimodal y sensorial va asociado a la curiosidad y al deseo de exploración, por lo que resulta clave identificar qué medios permiten promover esa exploración libre.

[2.5] Interactividad y narrativas museográficas

Los museos de hoy reparan en que sus exposiciones se basan en emociones y no en conocimientos previos, produciendo un impacto sensorial que genera una atmósfera que incita, que conmueve, que estremece, que provoca, que sugiere, que genera vivencias y afecciones, que estimula el conocimiento y la interactividad (Aranzazu López et al., 2018). Es así que, tanto por sus características como por su capacidad de conectar con el público, resultan como un gran referente de una experiencia interactiva para la lectura.

Así, se observan antecedentes a nivel nacional, tales como el Museo Interactivo Mirador (MIM), el cual diseña módulos interactivos para fomentar la participación activa durante el aprendizaje.

"Los módulos interactivos son clave para este tipo de experiencia en los niños, pues los motiva desde la curiosidad" (González, 2022)

Su objetivo, más que los niños y niñas adquieran un conocimiento técnico, apunta a cómo se puede generar emociones asociadas a su experiencia (González, comunicación personal, 01 de junio de 2022), lo que resulta crucial como referente de interactividad, pues actúan desde la creatividad, el aprendizaje autodirigido, la exploración abierta y la interacción práctica.

Todo a través de una instalación misma, donde el descubrimiento, la creatividad, la resolución de problemas, la experimentación, el intercambio y la construcción de la comunidad se reúnen en un mismo espacio (Charnow, 2015).

Para ello, las **narrativas museográficas interactivas** se deben entender bajo la unión de tres elementos: narrativa, interacción y museografía, las cuales responden a la inmersión de la experiencia por parte del público.

La **narrativa**, apunta a temáticas o contextos que pueden crear secuencias o ambientes narrativos que estructuren el fondo de las exposiciones. Para ello es clave el contenido teórico e investigaciones sociales (Aranzazu López et al., 2018).

La **interacción**, apunta a un componente estructural en el concepto museográfico, a partir del diálogo, relación e interacción que pretende dotar de elementos de interpretación, ya sea a través de la voz, escenificaciones o materiales didácticos (Santacana Mestre & Martín Piñol, 2010).

Por último, la **museografía** comprende el diseño e instalación del espacio expositivo junto con las diferentes actividades de registro (Betancourt Salazar, 2012).

Se generan ambientes incentivadores que permiten vivenciar aquellas narrativas, y tal como señala Forero Parra (2014) son experiencias que integran objetos, espacios, historias y personas en un proceso narrativo que enfatiza el carácter, la capacidad y la conexión que tienen los museos con la percepción y la imaginación. Así, estos elementos resultan clave a la hora de diseñar una instalación ya que, bajo la manera en que opera la museografía es es que se permite materializar la experiencia y propiciar las interacciones entre el usuario y un determinado tema.

FORMULACIÓN

3.

"A lo escrito: avivemos los sentidos.
Entremos en los libros con los sentidos
bien despiertos. Sólo de esta manera
podremos dar cumplida cuenta de un libro"

(Moreno, 2011)

[3.1] Oportunidad

Es sabido que hoy en día leer es un requisito cada vez más fundamental para toda persona que quiera insertarse y desenvolverse adecuadamente en la sociedad (Castro del Villar, 2013). Sin embargo, si bien muchos de los esfuerzos a nivel educativo se han centrado en la adquisición de esta habilidad, resulta clave primero generar experiencias previas que permitan que niños y niñas puedan conectar y disfrutar de los libros (Ow, comunicación personal, 26 de abril, 2022) pues la lectura no puede quedar circunscrita solo a un fin funcional o instrumental (Rosenblatt, 1993).

Ahora, si bien informes en Chile indican los bajos niveles de lectura de los niños, es necesario matizar diagnósticos tan categóricos como "los niños no leen" (Troncoso Araos, 2016), puesto que el problema no es que no lo hagan, sino que no todos lo hacen por interés propio.

De hecho tan sólo un 10% lee sólo por gusto y el 65% leen por estudio o motivos escolares (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2011). Y esto es porque la práctica habitual ha sido imponer lecturas, generando una desmotivación en los niños.

De ahí que resulta clave el fomento lector, que más que apuntar a la adquisición de la habilidad de lectura, apunta a estimular esta actividad para que sea una práctica en la que los estudiantes encuentren satisfacción, preguntas, respuestas y emoción (Ow, comunicación personal, 26 de abril, 2022), es decir, son acciones encaminadas a compartirla desde la sensibilidad, la intuición, el rito, la imaginación y la provocación (Buil, 2008).

A pesar de que se advierte la importancia de una animación temprana a la lectura (Guiñez Elorz & Martínez Palma, 2015), actualmente observamos que las iniciativas de fomento lector a partir de la etapa de Transición son escasas. Lo anterior, resulta de la desestimación que se le puede tener sobre sus capacidades a esta edad (Escobar, comunicación personal, 25 de mayo, 2022).

Algo que resulta crucial de atender, sobre todo ya que a esta edad están en pleno periodo sensible, lo que les permite aprender con facilidad al interactuar en un medio estimulante (Castro del Villar, 2013).

Considerando esto, las nuevas teorías literarias dan cuenta del mundo de la literatura como una experiencia estética, multimodal y sensorial. Tal como señala Ramírez Leyva (2009) hoy en día la lectura debe ampliar sus horizontes más allá del libro o de la pantalla, para comprender y sentir todo aquello que constituye ese mundo, pues la lectura es una experiencia en la que intervienen todos nuestros sentidos.

Así lo declara incluso la OCDE y el Ministerio de Educación en el informe PISA 2000, "para estar alfabetizado en el siglo XXI se requiere mucho más que decodificar palabras escritas" (Ministerio de Educación, 2004). dialógica (Suárez, 2014).

De ahí que los objetivos de la lectura durante esta etapa deben apuntar a la necesidad de desarrollar un aprendizaje significativo y una apropiación de esa experiencia. Esto, entendiendo que hoy en día la lectura es activa, plural y dialógica (Suárez, 2014).

Dicho lo anterior, el diseño de experiencias museográficas interactivas surge como un referente y oportunidad de fomentar la lectura desde esta participación activa. Tal como Guillermo González, jefe del equipo del Museo Interactivo Mirador, señala "Lo que importa no es tanto el aprendizaje técnico que adquieran, sino más bien cómo somos capaces de generar emociones asociadas a su **experiencia**. Son estas vivencias las que les van a hacer eco, llenar el alma o hacer reflexionar, y es eso lo que repercute en su futuro deseo de aprender" (González, comunicación personal, 01 de junio de 2022).

Así, entendiendo la capacidad que tiene el diseño de proyectar experiencias significativas a través de propuestas útiles, deseables y memorables para las personas (Figueroa et al., 2017) existe la oportunidad de diseñar una experiencia literaria de manera que permita a los niños empoderarse como sujetos activos, donde los envuelvan los sentidos y emociones.

[3.2]Formulación del proyecto

QUÉ

Instalación literaria interactiva para niños y niñas que se encuentran en etapa de primeros lectores, y que aborda una aproximación integral de la lectura invitando a recorrer este mundo bajo una experiencia sensorial y participativa.

POR QUÉ

A nivel educativo, la práctica habitual ha sido imponer lecturas en niños y niñas, limitando el proceso de leer a una habilidad técnica-funcional más allá de la conexión personal que conlleva la experiencia lectora, lo que les ha generado una desmotivación en cuanto a su interés por el mundo de la literatura.

PARA QUÉ

Generar oportunidades de experimentar previamente el mundo de la lectura en los niños y niñas desde su condición estética y multimodal, donde intervengan sus sentidos y emociones, promoviendo un aprendizaje significativo a través de su participación activa y exploración libre.

[3.3]Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una instalación interactiva donde los primeros lectores puedan participar activamente de su experiencia lectora, a través de un espacio de exploración libre donde convivan distintos modos sensoriales de aproximarse al mundo lector.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1

Comprender las percepciones e interacciones críticas que surgen en los primeros lectores con respecto a su interés por el mundo de la lectura.

I.O.V Resultado de entrevistas con expertos y visualización de mapeo de observaciones etnográficas junto con sus respectivos flujos de interacción.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2

Definir el contenido narrativo que sustentará la experiencia interactiva y sensorial de la instalación.

I.O.V Generación de un guión narrativo de la experiencia, a través de un concepto y la construcción del mapa de viaje del servicio.

OBJETIVO ESPECÍFICO 3

Diseñar herramientas y mecanismos de interactividad para la instalación a través de prototipos iterativos, con el fin de que los niños y niñas puedan participar activamente de su experiencia lectora.

I.O.V Resultado de sesiones de prototipado participativas, con foco de análisis tanto en lo funcional como lo interactivo.

OBJETIVO ESPECÍFICO 4

Implementar un piloto de la instalación interactiva en la BILLJ que permita generar una experiencia de exploración libre, participativa y sensorial con respecto al mundo literario.

I.O.V Realización del primer piloto y validación de la interactividad y emocionalidad del servicio a través del mapa de viaje

[3.4] Metodología

Diseño de Servicios

Considerando que para el proyecto se busca diseñar una experiencia literaria interactiva, la metodología que se llevará a cabo se sustentará bajo lineamientos propios del Diseño de Servicios. Esto ya que actúa desde su dimensión transformacional, esto es, que permite intervenciones "desde el diseño" para la generación de valor, haciéndose cargo tanto del desarrollo **estratégico** (propuesta de valor, concepto y sistema) como del desarrollo **operativo** (diseño de tangibles e intangibles que hacen interactuar a las personas) (Figuerola et al., 2017).

Construcción metodología

Dicho lo anterior, para el diseño de la metodología del proyecto se tomaron como referencia dos metodologías que sirvieron de inspiración para la construcción de un propio modelo: la metodología DS UC (Figuerola et al., 2017) y la metodología de diseño de módulos interactivos del MIM (González, comunicación personal, 01 de junio de 2022). La primera sirvió para establecer etapas claves y el nivel de participación de los actores involucrados, mientras que la segunda metodología permitió definir las diferentes actividades que se desarrollarán y los instrumentos utilizados para ello.

Diseño Participativo

Además, cabe destacar que para este proyecto se emplearán principios propios del Diseño Participativo a lo largo de todo el proceso, considerando distintos niveles de involucramiento de los actores en relación a cada etapa, ya sea tanto de los usuarios del proyecto como de expertos que puedan colaborar en la validación de ciertas decisiones.

Además, teniendo en cuenta la naturaleza de la propuesta, el proyecto se desarrollará bajo dos tipos de investigación. La primera, bajo una **investigación cualitativa**, ya que tal como señala Muratovski (2016) este enfoque permite describir, interpretar, verificar y evaluar una situación que de por sí es compleja y multifacética. Por lo tanto, considerando la propia complejidad de la lectura, la cual tiene condiciones subjetivas, culturales y sociales (Ramírez Leyva, 2009) resulta ideal para la propia metodología, pues será útil para entender la naturaleza de ciertos procesos, relaciones y sistemas que se generan en torno a los niños y niñas bajo su experiencia del mundo literario.

Por otra parte, se abordará desde una **investigación visual**, pues al ser el estudio de imágenes, formas y objetos, tanto en la cultura material como visual (Muratovski, 2016), permitirá que para el proyecto se puedan analizar la experiencia de los elementos y puntos de contacto de la instalación tanto a nivel de producto como gráfico, siendo crucial sobre todo en la etapa de prototipado e implementación.

A continuación se la metodología elaborada para el diseño de la experiencia literaria interactiva:



[3.5] Aspectos éticos

Para la investigación, las entrevistas serán realizadas bajo el consentimiento previo de los participantes. En el caso de la Biblioteca Interactiva Latinoamericana Infantil y Juvenil (BILIJ), se desarrolló un documento para la implementación, bajo una Carta de Consentimiento Informada en donde se transparenta el propósito del proyecto, qué actividades se realizaran en el contexto de la biblioteca y sus derechos como participantes. Este fue firmado por todo el equipo que fue parte del proceso, tal como la fundadora Constanza Mekis, y las mediadoras de lectura. Esto validaría la oportunidad de poder hacer sesiones participativas con los niños y niñas que visitan el lugar, así como poder registrar el material necesario para la investigación.

Además por fines éticos, los niños y niñas que participen de la experiencia serán referenciados de forma anónima a lo largo del análisis.

[3.6] Estado del arte

[3.6.1] Antecedentes

Si bien hoy en día en nuestro país existen pocas iniciativas que aborden el fomento lector de los niños como una experiencia estética y sensorial, sí existen algunos centros culturales e instituciones a nivel internacional que han tratado de impulsar este foco.

[3.6.1.1] Biblioteca Hjørring

Biblioteca de Dinamarca donde el área infantil fue diseñada con la premisa de respetar la cultura de los juegos de los niños. En ese sentido, se destaca el diseño del espacio, la incorporación de objetos con los que se pueden interactuar, manipular o incluso entregar la posibilidad de meterse dentro del mobiliario.

[3.6.1.2] The Burgeon Group

Es una empresa de Estados Unidos dedicada a diseñar experiencias de aprendizaje de prealfabetización para niños (0 a 5 años) en bibliotecas públicas. Se destaca que mediante la creación de entornos físicos interactivos promueven el aprendizaje a través del juego.

[3.6.1.3] Moat Brae

Centro de fomento lector para la literatura infantil y juvenil ubicado en Escocia. Su objetivo es establecer la lectura en voz alta como una parte integral de la experiencia de leer. Se destaca por el uso de la narrativa que generan, en este caso, de Peter Pan, recreando espacios de la historia y permitiendo que los visitantes estén constantemente rodeados de elementos para interactuar.



[3.6.1.4] Utopía

Obra performática interactiva que se desarrolla en bibliotecas de Argentina. Consiste en una experiencia para un grupo de 2 espectadores, quienes son guiados por la voz de un personaje ficcional el cual les da instrucciones a seguir. Se destaca la importancia del uso de Storytelling, donde el público va descubriendo pistas en diferentes libros, ilustraciones y objetos, además de encontrarse con personajes enigmáticos en la biblioteca.

[3.6.1.5] The André Essel Salon

Es un espacio en Francia que, si bien no está exclusivamente diseñado para niños, destaca por su diseño, siendo un espacio versátil y conectado, pudiendo ser biblioteca, foro o exhibición al mismo tiempo. Invita a los usuarios a que el lugar le cuente historias, a través de la interactividad de sus paredes (audio y recursos audiovisuales), generando una inmersión.

[3.6] Estado del arte

[3.6.2] Referentes

Para el desarrollo del proyecto se considerarán diferentes atributos. La primera de ellas es la participación activa, enfocada en la exploración libre. Luego el aprendizaje colaborativo, que permite promover un entorno de comunidad. Y por último la sensorialidad, la cual servirá para estimular al usuario a través de diferentes sentidos.

Formas de participación activa [3.6.2.1] We Are Here: A Child Participation Toolbox

Es un maletín que busca implementar y fortalecer la participación infantil como sujetos de derecho. Está diseñado tanto para niños como adultos, desde un enfoque de escucha activa por parte de estos últimos. Se destaca ya que ofrece diferentes herramientas que ponen a los niños como el centro, incluyendo temas de conversación, actividades, juegos y planificaciones paso a paso

[3.6.2.2] Habitat

App para museos que genera una participación de los visitantes mediante una experiencia híbrida entre el espacio físico-digital. Se valora por las interacciones que permite, tales como "comentar" en las paredes del museo, intercambiar opiniones y acceder a información complementaria sobre las obras exhibidas.

Aprendizaje colaborativo [3.6.2.3] Módulos interactivos del MIM

Se diseñan módulos interactivos dirigidos especialmente a niños, los cuales promueven el trabajo en pareja o equipo. Esto bajo la lógica de que no se puede llegar a la meta sin la ayuda de otra persona, generando así una experiencia compartida de aprendizaje.

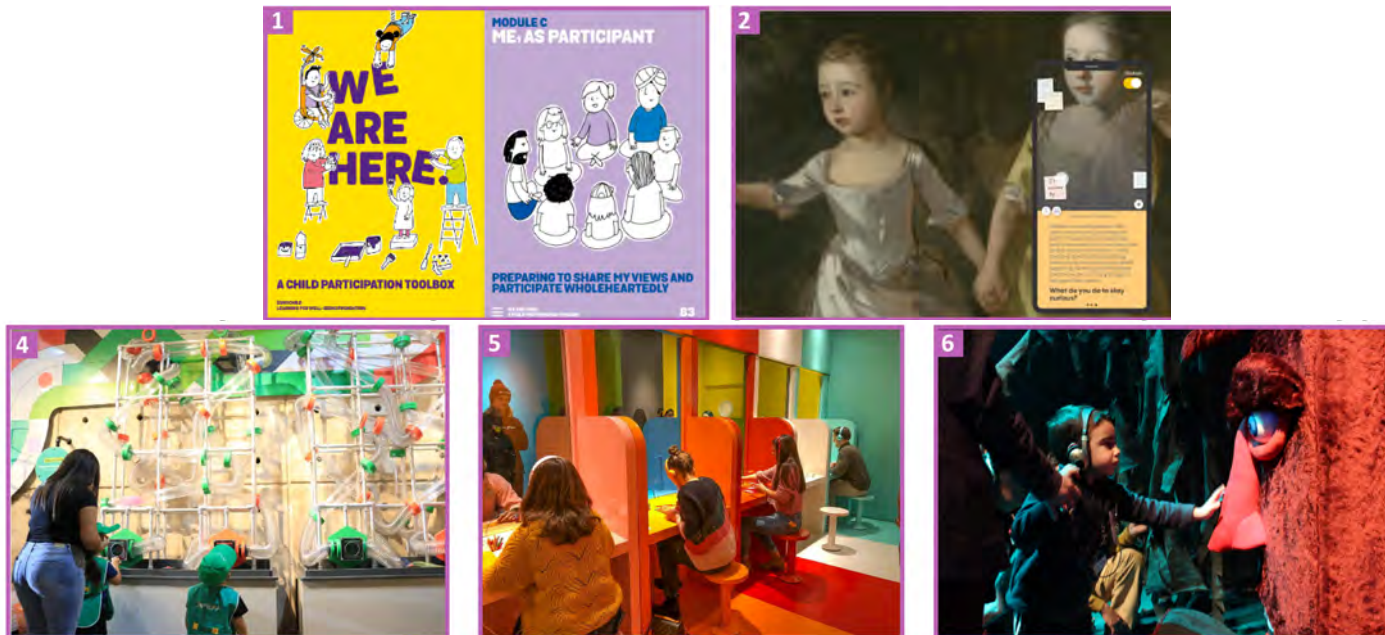
Sensorialidad

[3.6.2.4] Color Factory

Museo que permite experimentar el color a través de instalaciones interactivas y salas inmersivas. Para ello diseña diferentes salas que abordan el color bajo un sentido en particular (visión, audición, olor, tacto y gusto), es decir, genera una experiencia sinestésica bajo un tema en común.

[3.6.2.5] Monstruos

Es una obra interactiva sonora inmersiva para niños. A través de auriculares y un mp3, los participantes siguen las instrucciones de una "experta en monstruología", la Señora Gertrudis, quien pide ayuda para que encuentren al monstruo que se escapa de un laboratorio moustrologo.



CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN 4.

[4]Contexto

Considerando que la promoción de lectura se entiende como un proceso vivo, dinámico y, por sobre todo, cambiante (Yepes, 2013, p. 13), surge la necesidad a nivel nacional de conectar la experiencia lectora de niños y niñas con aquellos actores que actúan como mediadores en nuestro país. En ese sentido, las bibliotecas son una institución fundamental para que tengan la oportunidad de desarrollarse como lectores (Anwandter & Bombal, 2018), y de poder despertar el interés de los primeros lectores a este mundo desde una relación distinta a la académica.

[4.1] Bibliotecas no convencionales o interactivas

Tradicionalmente se ha conocido la biblioteca como un espacio donde se guardan libros y documentos ya sea para estudiar, leer o consultar (Oliveira, 2011). En el caso chileno, el Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas (SNBP) declara que tiene por objetivo contribuir al fortalecimiento y desarrollo de las bibliotecas públicas del país como espacios comunitarios, que democratizan el acceso a la lectura, la información, el conocimiento y la recreación, así como también brindar apoyo en cuanto a iniciativas de fomento lector (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, 2022).

Aún así, durante los últimos años el universo lector ha responsabilizado a los mediadores de lectura a aplicar un giro importante en cuanto a la forma de implementar su trabajo (Buil, 2008). Esto se ve reflejado sobre todo tras la elaboración de "la Agenda 2030 y los objetivos de desarrollo sostenible" de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), donde se menciona que las bibliotecas son un apoyo fundamental para los objetivos del presente y del futuro (Quispe-Farfán, 2020).

Así lo reafirma la Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas (IFLA) quienes señalan que las bibliotecas permitirían generar oportunidades de aprendizaje mediante la provisión de a) mediadores de lectura que promuevan la alfabetización temprana; b) la provisión de una red de bibliotecas que tiene un sentido de comunidad y c) de espacios inclusivos en los que el costo no sea una barrera para acceder al mundo lector (IFLA, 2019).

Considerando esto, actualmente muchas bibliotecas han comenzado a replantearse su rol, pasando de ser un centro estático a un centro difusor de cultura y conocimiento, consciente de la participación de sus usuarios, demostrado que pueden adaptarse al nuevo contexto y a las nuevas necesidades de sus usuarios (Quispe-Farfán, 2020). Esto demuestra que existe un potencial mucho mayor escondido en aquellos estantes repletos de saber (Oliveira, 2011).

Por este motivo, han surgido bibliotecas no convencionales que se han reformulado bajo modelos de **bibliotecas interactivas**, las cuales responden a la necesidad de preparar el ambiente bajo un mayor dinamismo. Tal es el caso del modelo danés "*The four spaces*" el cual plantea que las bibliotecas deben contar con cuatro pilares: experiencia, participación, empoderamiento e innovación (ver fig. X). Esto a través de espacios de inspiración; espacios de aprendizaje y descubrimiento; espacios de reunión y encuentro y espacios performativos (Jochumsen et al., 2012). O bien, el modelo de Edmir Perrotti, donde la esencia de su modelo de biblioteca interactiva es la circularidad de la información:

Con diálogo entre los repertorios culturales de la biblioteca y los de las personas que transitan por aquel medio se crea un espacio de intercambio de experiencias y así se promueve el surgimiento de una nueva relación con la información
(Oliveira, 2011)

[4.2] Alianza para implementación: BILIJ

Considerando que la presente investigación se enmarca bajo un contexto donde las bibliotecas se están redefiniendo, buscando poder interactuar con la obra literaria, generar nuevos contenidos y poder acceder al universo literario desde todos nuestros sentidos (González-Fernández-Villavicencio, 2012), es decir, bajo un paradigma de experiencia estética de la lectura, se decidió realizar una alianza para la implementación piloto del proyecto: la Biblioteca Interactiva Latinoamericana Infantil y Juvenil (BILIJ).

Esta biblioteca está ubicada en el barrio Matta y se inauguró en enero del 2022 por medio de la Fundación Palabra, a cargo de Constanza Mekis. Está dedicada a fortalecer el vínculo de niños y jóvenes con la lectura, y para ello, busca unir los libros, la tecnología, el juego, la curiosidad y el conocimiento en un sólo espacio (Bilij, s.f).

Ahora, cabe destacar que este lugar ha desarrollado la interactividad de manera que no sólo hay libros, sino también elementos relacionados con el arte y objetos culturales materiales propios de Latinoamérica que complementan la experiencia. Aún así, tal como señala la fundadora de la biblioteca, Mekis (2022) aún hay un gran trabajo por delante para seguir fortaleciendo la experiencia interactiva de la lectura, sobre todo el propiciar interacciones entre la propia comunidad a nivel sensorial (comunicación personal, 15 de junio del 2022).

Así, el motivo por el que se seleccionó la BILLIJ como contexto de implementación es porque, además de estar alineado con los pilares del proyecto, de contar con un equipo de mediadoras de lectura dispuestas a participar en la co-creación del servicio y de disponer sus espacios para testeos y el piloto, la ubicación del barrio Matta resulta estratégica. Esto porque se pueden destacar al menos tres atributos clave:

La **escala humana** que posibilita relaciones horizontales y cercanas con los vecinos; la recuperación del espacio público que impulsa hacer habitable sus espacios y por último la **valoración de la diversidad** (Ilustre Municipalidad de Santiago, 2022), resultando ser una oportunidad para la recibida e impacto futuro del proyecto.

[4.3] Usuario: Primeros lectores

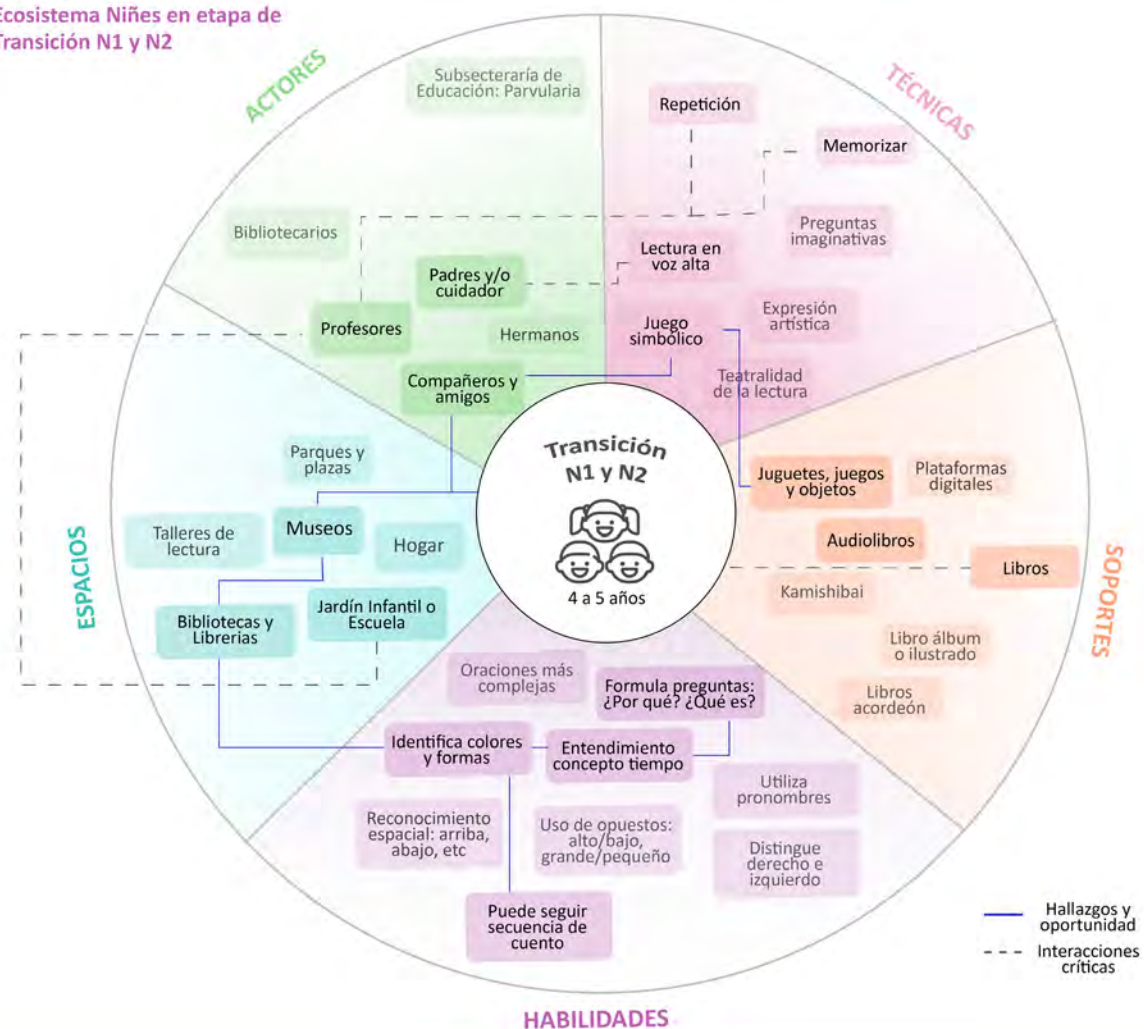
En relación al objeto de estudio, a pesar de que se reconoce la importancia de un fomento lector temprano, el perfil de usuario para este proyecto se enfocará en Primeros Lectores, es decir, niños y niñas entre 4 a 8 años. Por lo tanto, se consideran dos etapas claves en cuanto a su desarrollo educacional: la etapa de Transición, conocida también como Pre Kinder y Kinder y los primeros años de educación básica. Esto principalmente porque a esta edad los niños y niñas están viviendo pleno *periodo sensible*, y tal como señala Castro del Villar (2013) poseen una plasticidad cerebral que les permite aprender con mayor facilidad.

Por lo tanto, mientras más oportunidades tenga de interactuar con un medio estimulante, mayor curiosidad y aprendizaje significativo podrán generar, en este caso, desde el mundo literario. De hecho, hasta los 7 años el cerebro es primordialmente una máquina de procesamiento sensorial, esto significa que siente las cosas y aprende su significado directamente de las sensaciones (Palacios, 2010, p. 5) En ese sentido, los niños y niñas leen porque se leen a sí mismos, leerá a los otros y leerá el mundo que le rodea; leerá con libros, con la voz, con la mirada, con el tacto, con las emociones, etc. (Buil, 2008).

[4.4]Ecosistema: Primeros lectores

Considerando esto, resulta clave caracterizar el sistema que rodea al perfil de usuario de la presente investigación. Para ello se realizó un levantamiento de información inicial a través de un **mapa de ecosistema**, el cual fue construido a partir de la *Guía de Fomento del lenguaje: 4 años y más* de Chile Crece Contigo y la *Guía Tiempo de Crecer* del CEDEP. Además fue complementado a partir de una entrevista realizada a Pablo Escobar, especialista en Psicología Educacional y Lectura infantil. El mapa incluye diferentes capas de lectura tales como **actores, espacios, habilidades, soportes y técnicas** que rodean al usuario, sobre todo al momento de realizar sus primeros procesos de lectura.

Ecosistema Niños en etapa de Transición N1 y N2

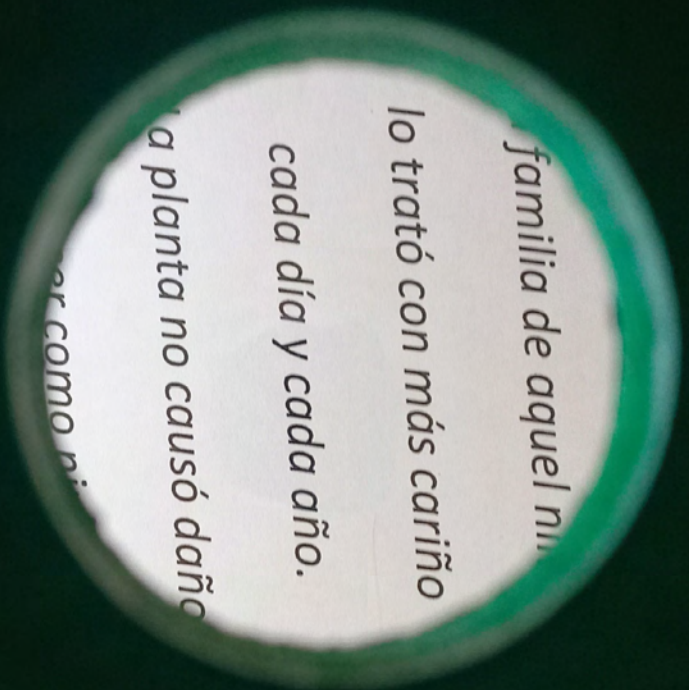


Como se puede observar en el mapa, surgen ciertas tensiones entre los entornos de aprendizaje académicos, tales como Jardines o Escuelas, sobre todo porque los profesores tienen un enfoque del proceso lector desde técnicas como la repetición o la memorización que inhiben la exploración autodirigida de los niños y niñas, y si bien son fundamentales para el desarrollo de habilidades de atención (Escobar, comunicación personal, 25 de mayo, 2022) genera lejanía con los libros.

Aún así, se destacan los museos como un espacio de gran interés para el usuario, sobre todo cuando son interactivos, y tal como señala el director del Museo Interactivo Mirador en una de las entrevistas realizadas, parte de esa experiencia para los niños es también equivocarse. Lo interesante es que no se genera frustración, sino una motivación de seguir intentando, sobre todo cuando se encuentran con otros niños (González, comunicación personal, 01 de junio de 2022).

En ese sentido, se genera una oportunidad de llevar esa misma interacción a un espacio como las bibliotecas, sobre considerando que en la Biblioteca Interactiva Latinoamericana Infantil y Juvenil (BILIJ), los niños se encuentran y re-encuentran con otros niños, tanto de su misma edad como de otras, conectando con técnicas como el juego simbólico, que permiten un aprendizaje a partir del estímulo de objetos y dinámicas participativas.

DESARROLLO PROYECTO 5.



[5.1] Investigar

[5.1] Investigar

[5.1.1] Levantamiento de información

Teniendo en cuenta el contexto en el que será implementado el proyecto y el usuario, se llevó a cabo una investigación inicial la cual se abordó desde un enfoque cualitativo. Esto con el objetivo de conocer sobre el comportamiento lector de los niños y niñas y sus percepciones con respecto al mundo de la lectura. Para esto, se desarrollaron 5 entrevistas a diferentes mediadores y expertos del rubro, tales como literatura infantil; psicología educacional y educación de párvulos, y también se realizó trabajo de campo a partir de observaciones etnográficas de niños y niñas en la Biblioteca Interactiva Latinoamericana Infantil y Juvenil.

Así, se generó un cruce de la información levantada a partir de un mapeo del espacio de la BILIJ, las diferentes interacciones que se dieron por parte de los distintos actores y los relatos de los expertos.



[5.1.2] Hallazgos e interacciones críticas

Considerando la información levantada, se identificaron diferentes interacciones críticas las cuales se organizaron en categorías según al foco al que apunta:

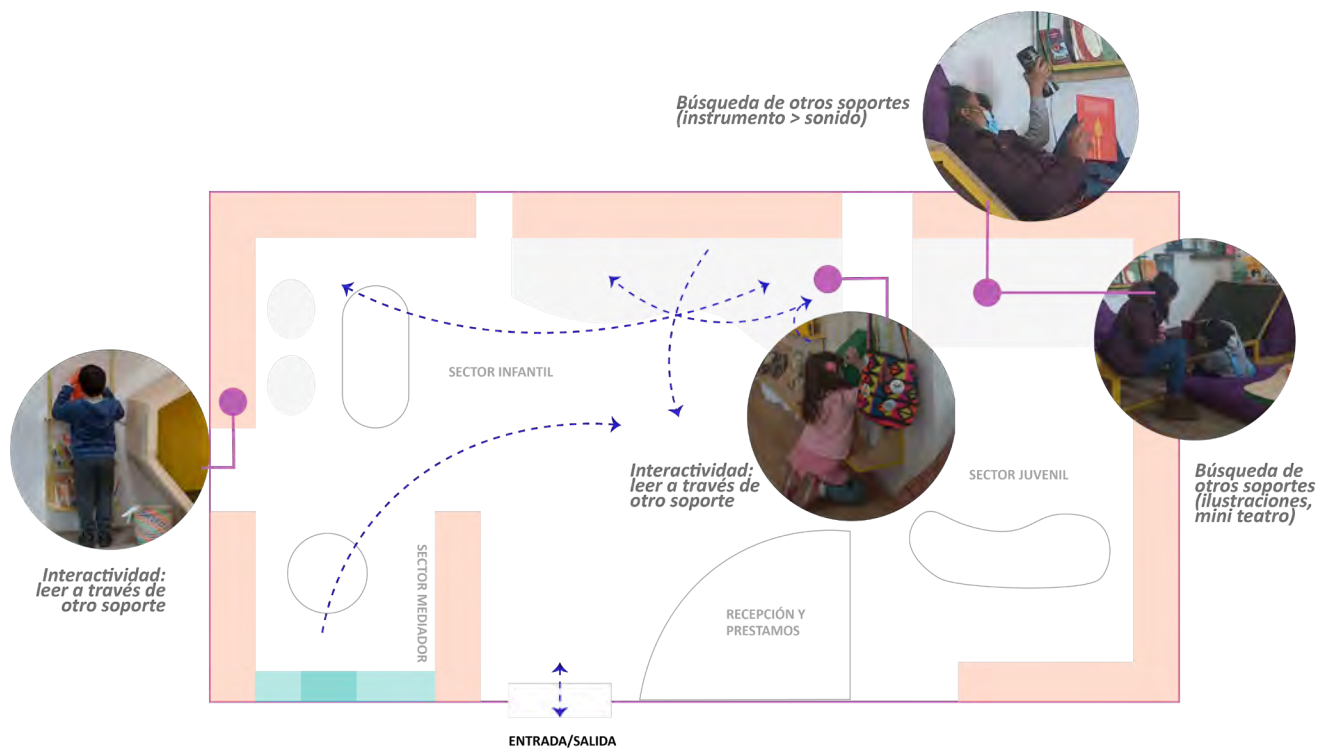
[5.1.2.1] Desde el objeto

1. El libro como angustia

Los niños se ven enfrentados a problemáticas desde el propio soporte físico del libro, ya sea porque los libros son muy largos, por palabras o estructuras narrativas complejas, o porque hay representación de un mundo que les resulta muy lejano.

2. Frustración del soporte

Cuando el acceso al libro se reduce o limita sólo a la materialidad del papel o la palabra escrita se genera un proceso de búsqueda más allá del soporte escrito, como instrumentos u objetos manipulables.



[5.1.2.2] Desde el usuario

1. Miedo a equivocarse

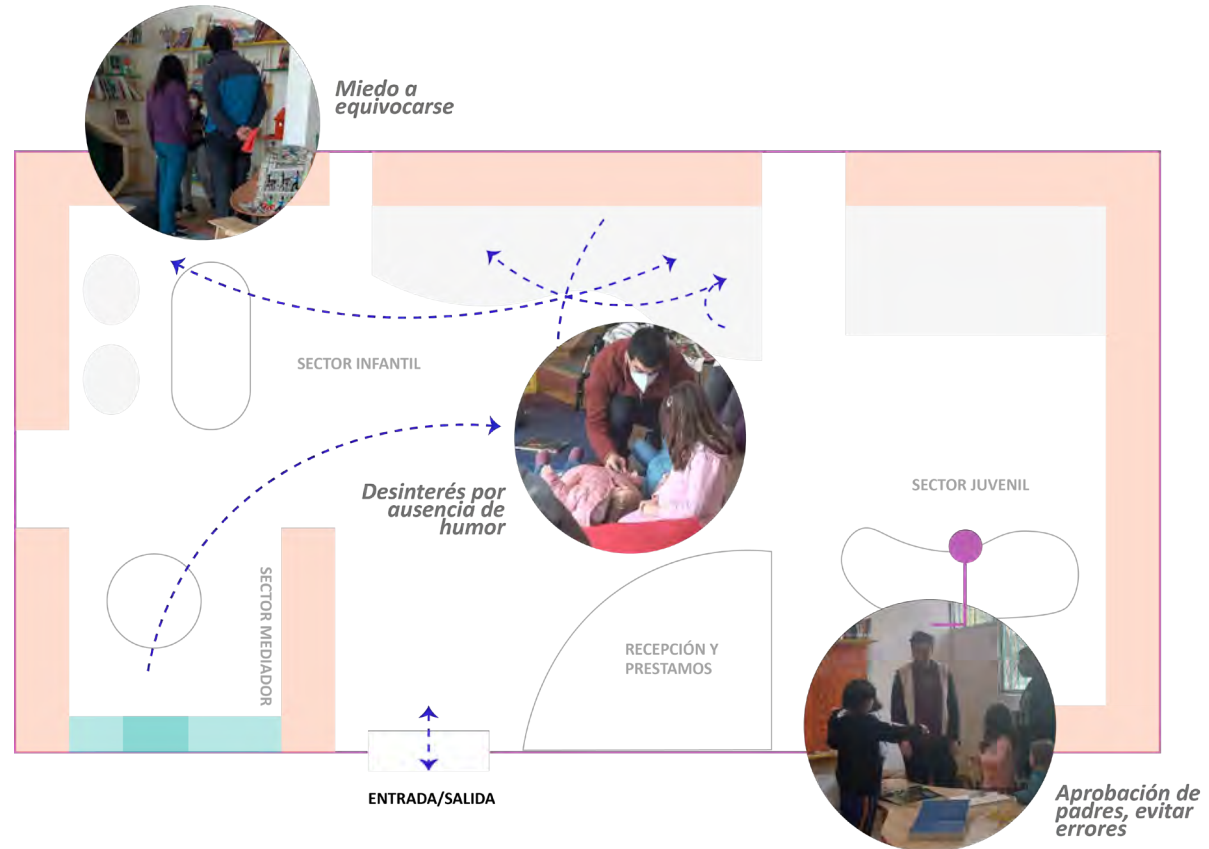
Los niños suelen cometer errores al momento de iniciar la lectura, generalmente omisiones (se saltan alguna palabra del texto) o sustituciones (leen alguna palabra por otra). Es importante no tratar estas situaciones como fallas indeseables que se deben corregir, ya que en ese sentido, buscarán la aprobación de cada acción que hagan. Del error puede generarse motivación.

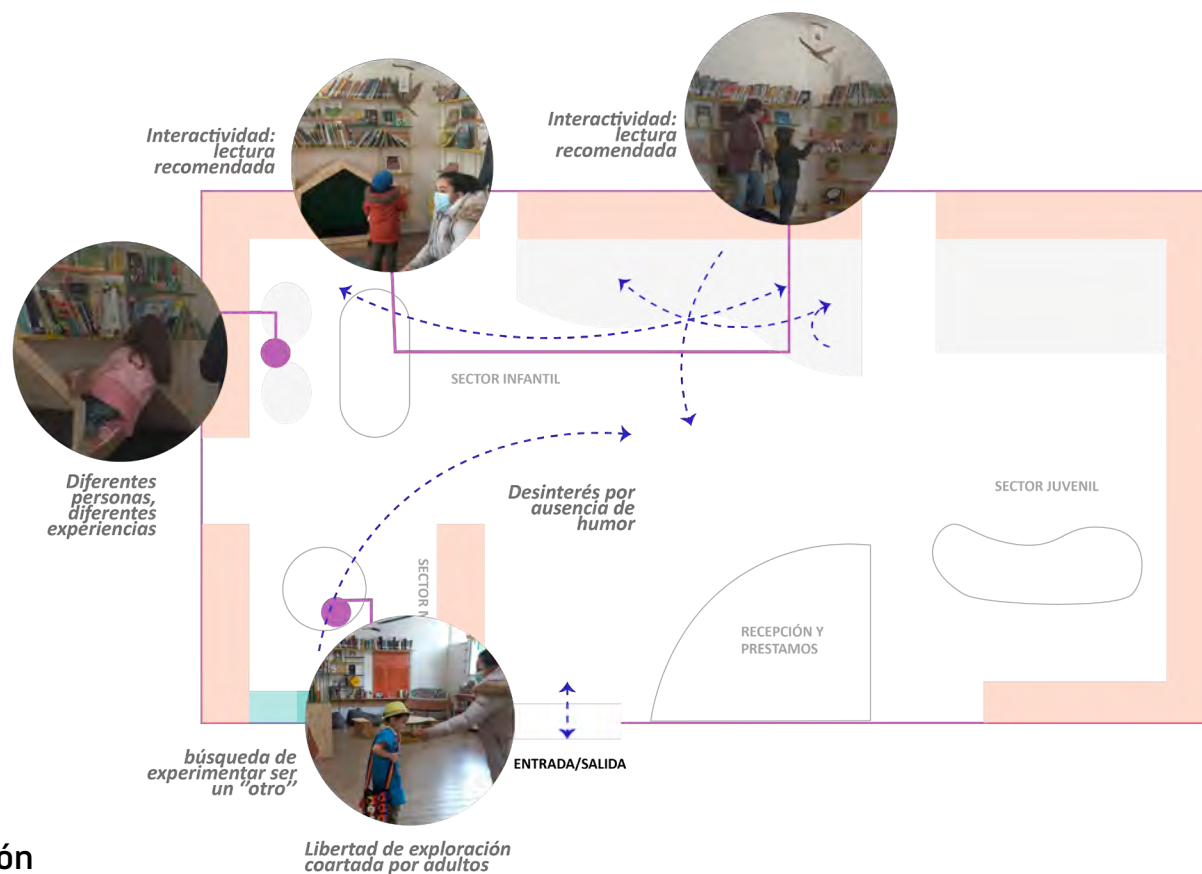
2. Subestimación de sus capacidades

Los adultos suelen desestimar la capacidad de niños y niñas con respecto a sus propios procesos de aprendizaje, inhibiendo una actitud de confianza, lo que afecta la autopercepción de los niños frente a sus habilidades.

3. Desinterés por ausencia de humor

cuando las historias son evidentes, no sorprende ni genera expectativas sobre lo que sucederá. En ese sentido, buscan situaciones inesperadas a través de lo cómico y el humor.





[5.1.2.3] Desde la interacción

1. Libertad de exploración coartada por adultos

Los niños actúan y se mueven por el espacio bajo su propia curiosidad, explorando los diferentes objetos y libros que lo rodean, proceso que generalmente se ve interrumpido por sus padres que tratan de controlar o calmar ese deseo libre de descubrir.

2. Diferentes personas, diferentes experiencias

Su experiencia se ve influenciada por diferentes aspectos, tales como su cultura, gustos e intereses, su situación personal, su propósito con el texto y las condiciones inmediatas de lectura, por lo que los sentimientos, sensaciones y asociaciones imaginarias que se generan son diferentes para cada niño y niña.

3. En búsqueda de experimentar ser un *otro*

Se observa que los niños y niñas interactúan con los objetos materiales culturales y textiles del entorno incluso más que con los propios libros, al punto de querer disfrazarse y cambiar su ser 'yo' por un segundo a otro personaje.

[5.2] Definir

[5.2] Definir

Concepto y narrativa

[5.2.1] Sesiones de co-creación

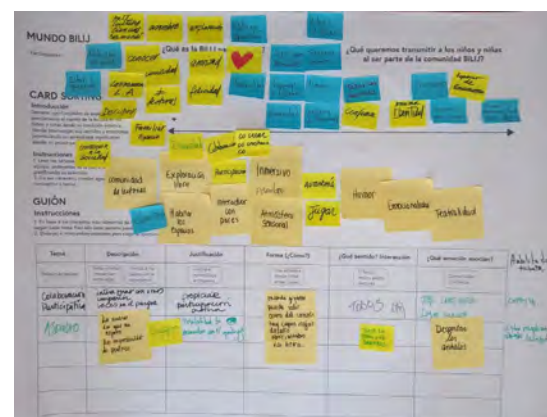
Tras el levantamiento de información del usuario y los hallazgos de sus interacciones críticas, se dió inicio a la segunda etapa de la investigación: Definir. Para ello se realizaron dos sesiones de co-creación que permitieron realizar las primeras pruebas de concepto y posibles narrativas para el recorrido de la instalación. Para ello participaron la fundadora de la BILIJ, Constanza Mekis, así como Estefanía Sánchez, mediadora de lectura y encargada de la gestión de actividades. Esto porque además de ser quienes tienen la experticia con respecto a la literatura infantil y la mediación con primeros lectores, permitirían también ver la viabilidad de los posibles temas a abordar, la manera de abordarlos y los sentidos que se podrían relacionar.

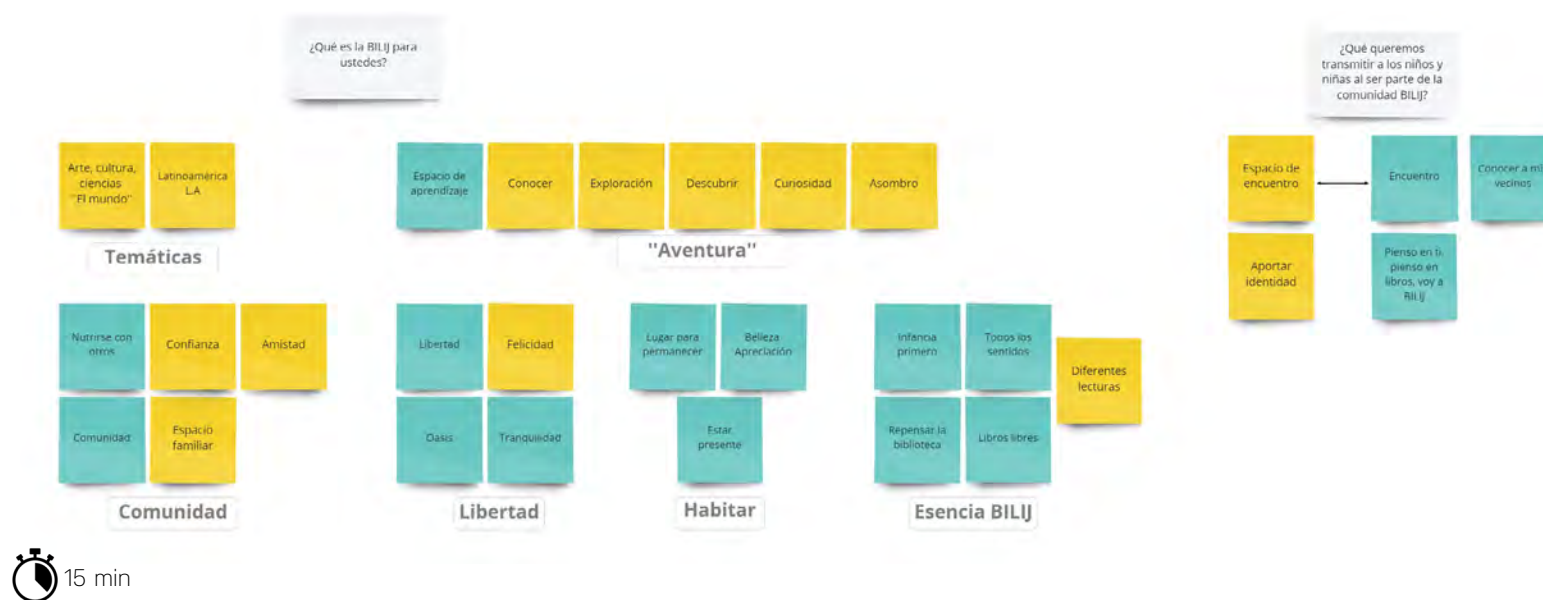




[5.2.3] Sesión con BILIJ

Se le designó un color a cada participante con el fin de poder identificar sus respuestas y que pudiesen intervenir el material de co-creación. Para el desarrollo de la actividad era clave la participación activa y su carácter dialógico, en el sentido de que permitiría poder escuchar la opinión de cada una y entender su esquema de valores. En ese sentido, cada etapa tenía distintos niveles de trabajo en equipo para tomar decisiones en conjunto.





1. MUNDO BILIJ

En esta etapa se les solicitó que cada una escribiera conceptos relacionados a cada pregunta, y luego de hacer ese flujo de conciencia, se les dió el espacio para que cada una pudiese explicar sus respuestas y cómo ellas perciben la identidad de la BILIJ. Tras organizar sus respuestas, se agruparon los conceptos en diferentes categorías que reconocían ciertos patrones de valor que tenían en común.

Generar aventura

Algo que se destaca dentro de sus conceptos es que todas apuntan al generar una "aventura", ya sea desde la curiosidad, del conocer, del asombro, la exploración o el asombro. Esto fue clave ya que permitiría sentar las bases de lo que sería el concepto narrativo del proyecto

"cuando hablamos de ser parte de la comunidad nos referimos a que se vea como un espacio de encuentro, de tranquilidad, un oasis..."

Esencia BILIJ: diferentes lecturas

Por otro lado, dentro de sus respuestas habían conceptos asociados a aspectos diferenciadores de la biblioteca, apuntando a cambios de paradigmas. En ese sentido, se pone valor a la infancia primero, a repensar la biblioteca y el entender que existen diferentes lecturas, y por lo tanto, los sentidos tienen que ser parte de la experiencia.



2. CARD SORTING

A diferencia de la sesión anterior, en este caso la decisión era en conjunto, por lo que tenían que discutir y ponerse de acuerdo para decidir el orden de los conceptos. Además, de ser necesario, se les dió la libertad de poder agregar sus propios temas o atributos.

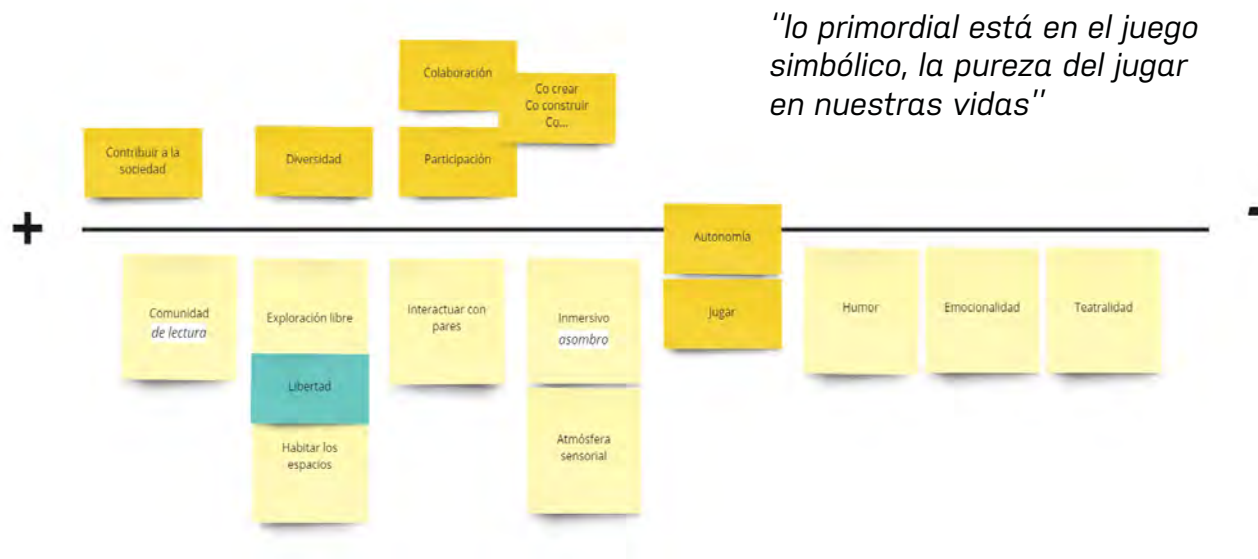
Valorización

Se destacó la relevancia de generar *comunidad de lectores* - de ahí que hayan completado el término ellas mismas- apuntando a que el desafío está en lograr que interactúen en primer lugar, con ellos mismos, pero también con los otros, con los libro. Que despierte la curiosidad de saber qué contienen.

Por eso destacaron conceptos relacionados a la **libertad**. Una libertad de acción, de gustos, de habilidades, de exploración. De habitar los espacios. Esto serían mecanismos dentro del recorrido que podrían permitir que sientan que la biblioteca es un espacio de confianza. De ahí la importancia de incluir elementos que puedan manipular.

Junto con esto, priorizaron que exista una **colaboración**. Y esto apunta al hecho de que los primeros lectores puedan intervenir el espacio y dejar su huella, pues en tanto la biblioteca les entrega un espacio, herramientas y libros, ellos pueden co-construir el entorno que los rodea. Eso también permite que se sientan escuchados y a la vez, es un feedback para las bibliotecas de ver cómo los usuarios están interactuando con el espacio.

Dentro de los conceptos que dejaron de lado, se destacó el "lograr una meta" como una experiencia que puede resultar como algo abrumador para los primeros lectores. De ahí que el foco del recorrido de la instalación podría estar en "generarles la sensación de que están descubriendo cosas sin necesidad de sentir que cumplieron o no algo determinado, o de que hay algo correcto o incorrecto".



Tema	Descripción	Justificación	Forma	¿Qué sentido? Interacción	¿Qué emoción asocian?
Colaboración participativa	Interactuar con otros Compartir Voces en el parque	Propiciar la participación activa	Mundo gigante: Puede salir Centro del corazón Hay capas, cajas, desafíos, abrir y asombrar	Todos (73)	Paz, confianza. Lugar seguro.
Asombro	Lo nuevo, lo que no espero Lo impredecible Lo poético Suspiro	Posibilidad de encuentro con el aprendizaje	La Tierra	Torta de todos los sabores	Compartir los momentos



3.GUIÓN

Tras definir los conceptos claves y mecanismos que incorporará el diseño de la experiencia, se les pidió que en conjunto seleccionaran, o reformularan, aquellos ámbitos que necesariamente veían viables de incorporar dentro del recorrido de la instalación, rellenaran la tabla con un brainstorming de ideas según cada categoría y eligieran sus ideas favoritas.

Colaboración participativa

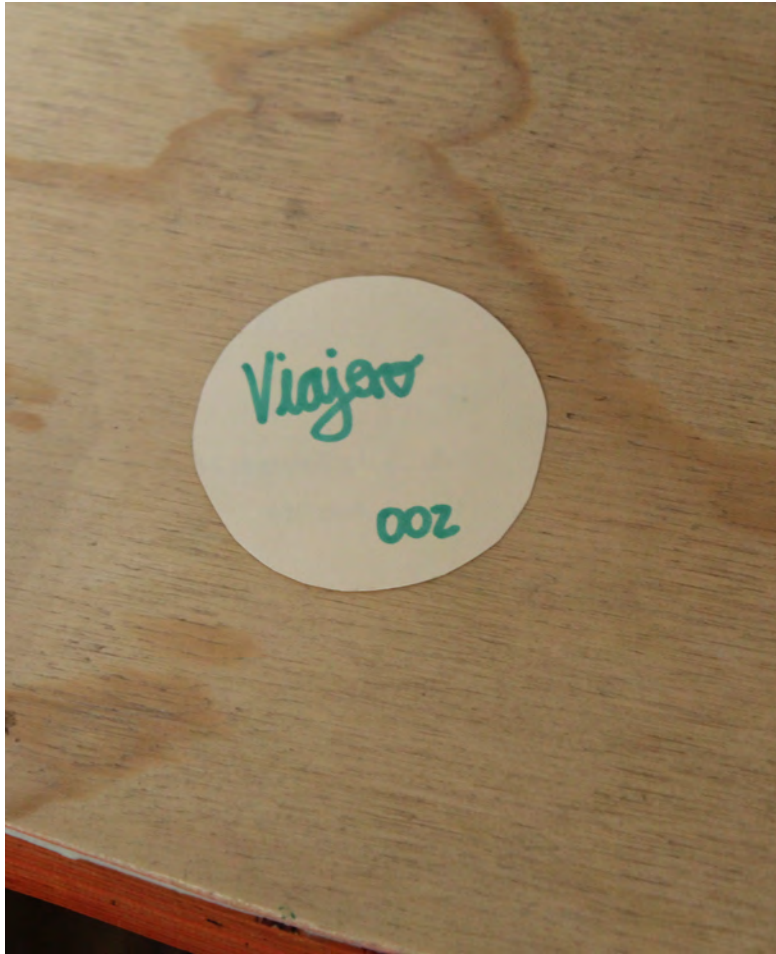
¿Cómo imaginamos la colaboración participativa? ¿En qué forma, qué sentido? La biblioteca es un mundo gigante, por lo que visualizaban distintas capas, cajas y desafíos. Con todos los sentidos ampliados involucrados, ya que tal como señaló Mekis, son hasta 53. Para ello, compartió material relacionado con su investigación de los sentidos ampliados y su relación con el mundo lector (ver anexo X) lo que permitió poner en valor que,

"tenemos hasta 53 sentidos que están interconectados"

si bien el diseño del recorrido puede abordar los sentidos tradicionales que conocemos, de forma indirecta igual está desarrollando otros.

El asombro

¿Cómo damos vida al asombro? ¿A ese suspiro, o factor X que queremos lograr en los primeros lectores? El asombro lo describían como aquel fenómeno de lo nuevo, lo que no espero, es decir, lo impredecible y que permite el encuentro con el aprendizaje. Este concepto era lo que tenía que poder lograr Totemiko, y lo relacionaron con temas como la Tierra y todo el ecosistema que nos rodea.



Concepto Narrativo

Viajar en el mundo mágico de la lectura. Ser viajero (migración, mapas, bitácoras, tribús, ruta)

Brainstorming

Mundo gigante
Pueda salir
Centro del corazón
Hay capas, cajas, abrir
Lo escondido, rincones

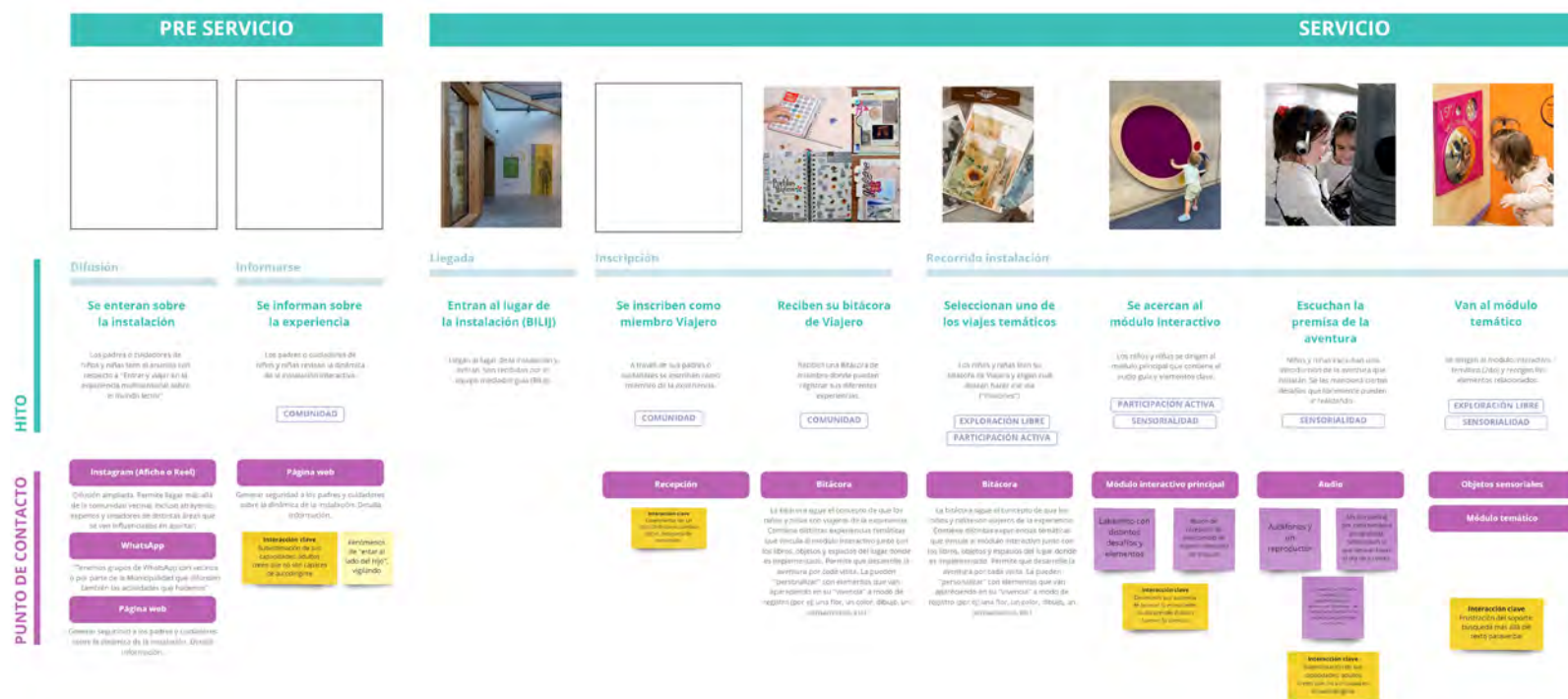
[5.2.4] Definición de Concepto: Viajeros

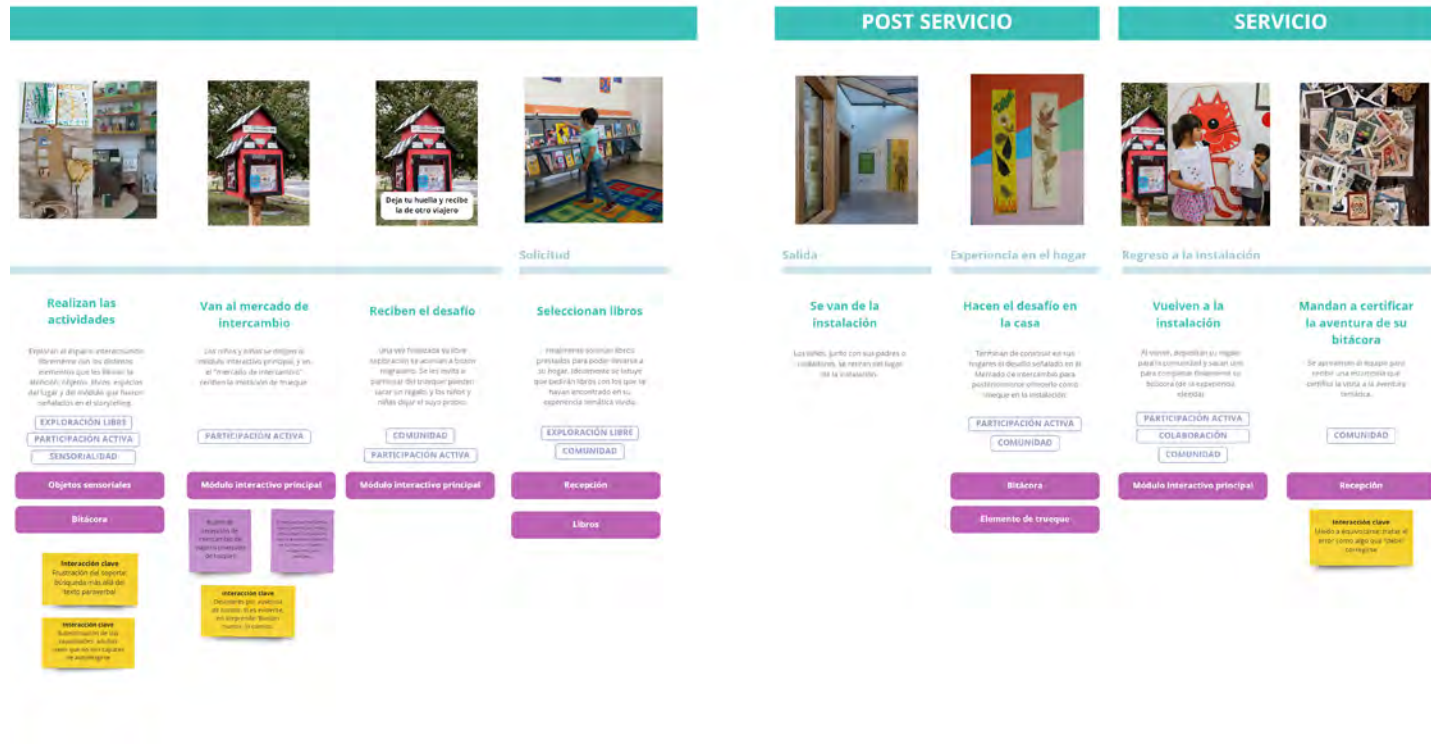
Una vez realizada la sesión de co-creación, se hizo una bajada de la información obtenida para definir el concepto narrativo de la instalación: **Viajar en el gran mundo de la lectura.** Esto tanto para reforzar el sentido de comunidad que se buscaba, invitando a que los primeros lectores sean Viajeros de esta experiencia, así como también para generar una ruta de exploración por las diferentes temáticas que abordan los libros.

[5.2.5] Diseño del Servicio Ideal

Para la construcción del Guión Narrativo, se utilizó una herramienta propia del Diseño de Servicios: el **mapa de viaje del servicio ideal**. Esta es una representación visual que describe el recorrido de los usuarios a través del servicio y se utiliza para imaginar el escenario ideal en el que se podría desenvolver la propuesta.

Se detallaron las diferentes actividades que realizaría el usuario, es decir, los primeros lectores, y los puntos de contacto que se asocian a esa interacción. Para ello, se representó paso a paso el viaje considerando el **pre-servicio, servicio y post-servicio**, y poniendo énfasis en la relación del flujo de hitos con los soportes y su valor para la experiencia.





[5.2.5.1] PRE SERVICIO

Corresponde al momento en que el usuario se entera e informa del servicio, es decir, es el primer contacto que realiza. En el guión propuesto, esto ocurre idealmente de manera digital a través de los **mediadores** que cuidan a los niños y niñas, es decir, **padres o adultos responsables**. Así, a través de soportes como una página web o redes sociales, conocen y revisan sobre la dinámica de la instalación interactiva y su importancia para el usuario.

1. Redes Sociales

Instagram es una plataforma que permitiría realizar una difusión ampliada, permitiendo llegar más allá de la comunidad vecinal, por lo que puede ser utilizada estratégicamente para incluso atraer a expertos, creadores de contenido y potenciales usuarios que se veían interesados en participar o incluso colaborar con el servicio.

2. Página web

Además, la página web estaba pensada con el objetivo de generar seguridad a los padres y cuidadores sobre la dinámica de la instalación. Detalla información.

[5.2.5.2] SERVICIO

El segundo gran bloque corresponde al servicio mismo, es decir, el recorrido mismo de la instalación interactiva, donde ocurre la propuesta de valor. En el guión se proponen diferentes instancias claves dentro de las cuales se destacan:

1. Inscripción Viajeros

Inicialmente, se propone como un hito presencial, donde al unirse a la comunidad de Viajeros, se les entrega una bitácora a los niños y niñas, la cuál pueden intervenir a medida que recorren la instalación. Es un punto de contacto clave para reforzar el sentido de comunidad. Idealmente, tendría diferentes experiencias temáticas donde los usuarios podrían elegir cuál desean vivir en esa visita particular.

2. Visita del módulo principal

Una vez elegido el viaje temático, el módulo principal estaría pensado como un punto de contacto auditivo que marca un antes y después en la inmersión de la experiencia. Esto ya que permitiría envolver a niños y niñas en el rol de su personaje de Viajeros, dándoles la bienvenida y las indicaciones respectivas de la distribución de los otros módulos interactivos.

3. Recorrido de módulos temáticos

Se incluyen diferentes elementos sensoriales y pudiesen realizar diferentes actividades en ellos.

4. Visita mercado de intercambio

Esta parte proponía idealmente que niños y niñas pudiesen dejar algo de lo que hayan hecho o recogido durante su trayecto y que a cambio, se llevarán de regalo el de otro Viajero. Para ello se les entrega un desafío, donde deberían terminar de armar su tesoro en sus hogares, y venir a dejarlo en su próxima visita. Esto principalmente ya que se buscaba generar una instancia de interacción entre ellos, reforzando su sentido de pertenencia.

5. Prestación* de libros

Idealmente, los niños y niñas tras recorrer los diferentes módulos interactivos pueden recorrer la biblioteca y seleccionar los libros que desean llevarse prestados.

**Nota de la autora:
Prestación de libros es
un concepto relativo al
mundo de las bibliotecas,
relacionado al servicio que
ofrecen de poder solicitar
libros para llevárselos
temporalmente al hogar. De
aquí en adelante se utilizará
este concepto.*

[5.2.5.3] POST SERVICIO

La última etapa corresponde al momento después de haber vivido la experiencia presencial en la biblioteca. Es decir, lo que sucede en sus hogares y en sus próximas visitas. De este bloque se destacan dos momentos clave.

1. Experiencia en hogar

La idea de realizar el desafío en sus hogares tenía el propósito de poder generar una extensión de las bibliotecas sin la necesidad de estar presentes en ellas. Es decir, sentir que siguen siendo parte de su comunidad, tanto con los libros que se llevaron prestados como con el tesoro que se llevaron.

2. Regreso a la instalación

Se realiza la devolución de los libros prestados y una vez entregado el tesoro que prepararon, pueden mandar a validar su bitácora, la cual certifica que completaron la travesía de su viaje. Esto sucedería cada vez que vivan este ciclo de actividades.

[5.2] Definir

Diseño de Servicio

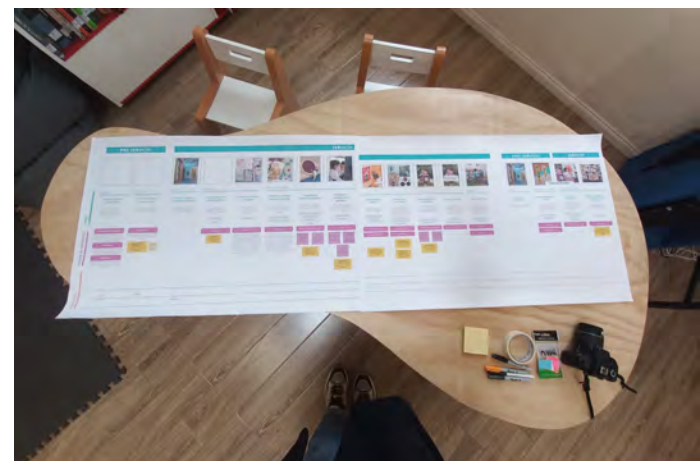
[5.2.6] Sesiones Participativas

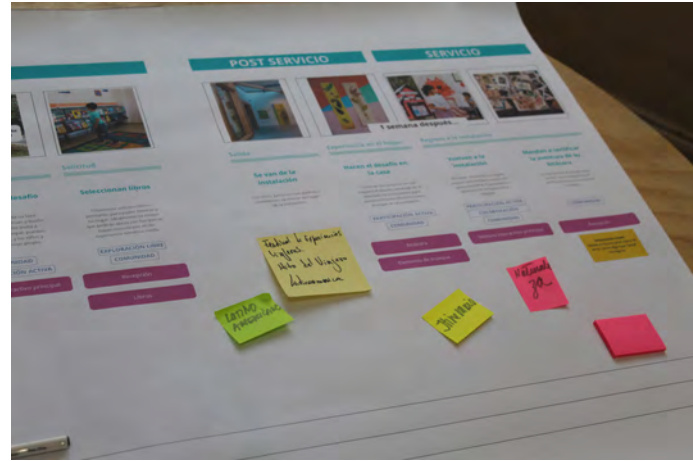
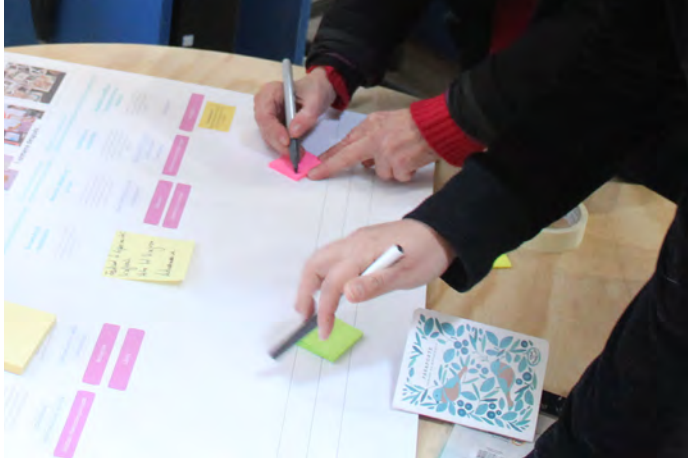
Al haber diseñado el Servicio Ideal, se planificaron dos sesiones participativas, tanto con el equipo de la BILIJ como con un experto externo al mundo de las bibliotecas. Esto permitiría analizar la viabilidad de la propuesta y re-diseñar la experiencia colaborativamente considerando diferentes actores clave dentro del mundo del fomento lector. Para ello, se preparó el material con el objetivo de que las participantes pudieran opinar e intervenir el mapa de viaje, y con ello identificar las áreas problemáticas y oportunidades de desarrollo.

[5.2.6.1] VALIDACIÓN SERVICIO: BILIJ



La primera sesión participativa se realizó con el equipo de la BILIJ, donde participó Constanza Mekis, fundadora de la biblioteca, y las dos mediadoras de lectura. Para ello se llevó el mapa de viaje del servicio ideal impreso, posts its y lápices para que pudiesen dejar sus comentarios y acotaciones. La dinámica funcionó de forma que íbamos dialogando en conjunto cada etapa y validando su viabilidad.





Dentro de las principales hitos destacaron 3 momentos claves en cuanto a su posible dinámica, sus oportunidades y limitaciones:

"Hay niños que les cuesta desprenderse de lo propio"

1. Inscripción de Viajeros

La bitácora se vió como un elemento simbólico clave con potencial de poder **expandir el alcance de la biblioteca** a niños y niñas, más allá de los límites de un espacio físico, por lo que podría utilizarse no sólo durante el recorrido de la instalación interactiva, sino que incluso en sus propios hogares, relacionándolo con sus **libros prestados**.

2. Selección de viaje temático

Recomendaron que para diseñar una temática asociada al mundo lector, era necesario tener **diversidad** de tipos de libros dentro de las colecciones con las que cuenta una biblioteca, por lo que propusieron que la temática central del diseño de los módulos interactivos podía ser **La Naturaleza**, lo que se alineaba bastante al concepto narrativo de ser viajeros de la experiencia.

3. Visita mercado de intercambio

Diseñar esta interacción sería un gran desafío, ya que bajo el esquema de los niños y niñas a esa edad, pueden sentir que el esfuerzo de construir ese tesoro lo están perdiendo. En ese sentido aterrizamos la idea a un concepto más realista, donde en vez de generar un trueque, se les dé un espacio donde puedan mostrarle al resto de la comunidad su experiencias en cada visita. De ahí es que surgieron ideas como un "Festival de experiencias viajeras" o "Hito del Viajero".

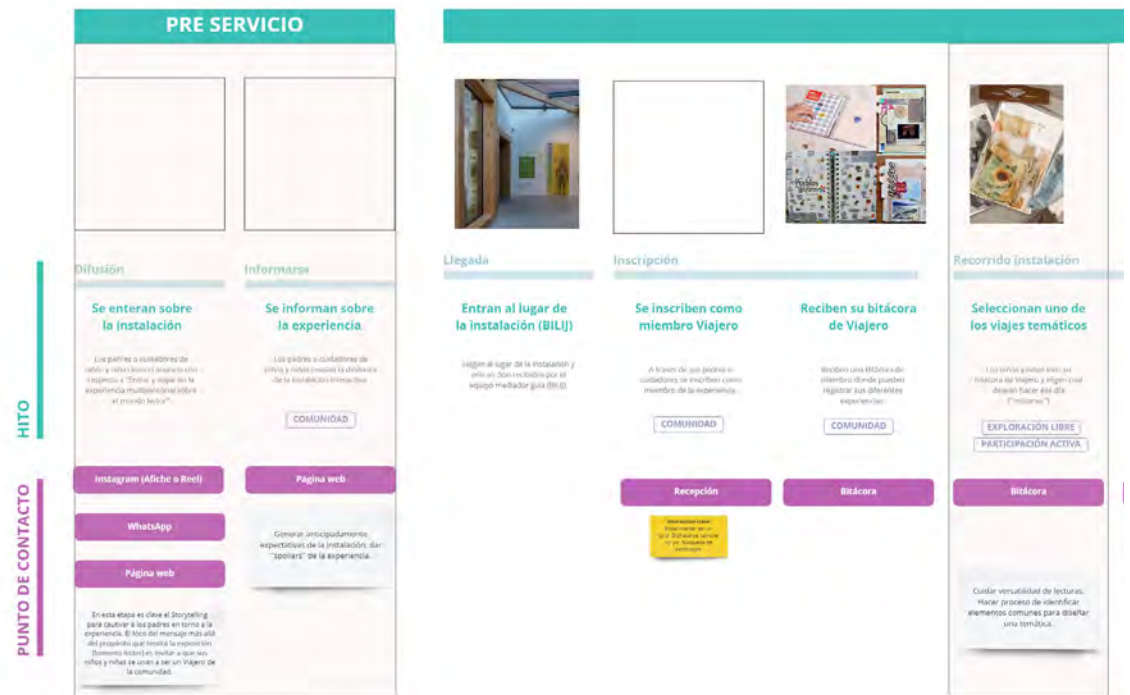


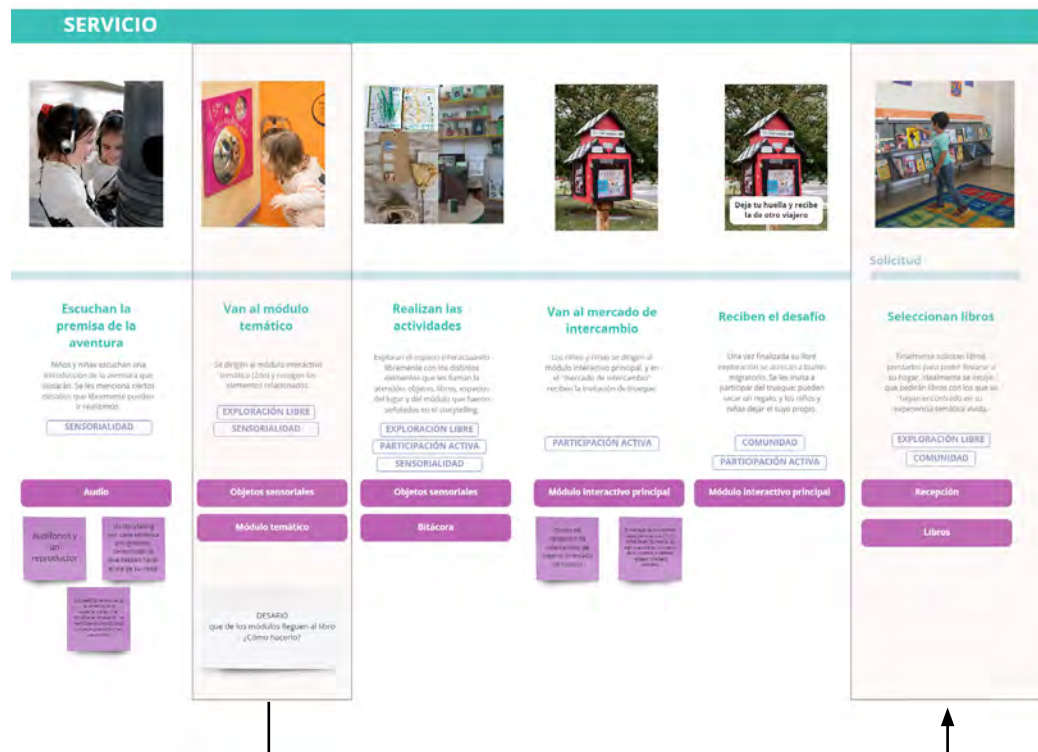
 1 hora

A diferencia de la sesión con la BILIJ, aquí profundizó incluso otras etapas, lo que sirvió para tener otra mirada con respecto a su validación:

En relación a la forma de comunicar la experiencia, enfatizó que es clave el storytelling para cautivar a los padres en torno a la experiencia, generando anticipadamente expectativas de la instalación de manera que les genere seguridad a los adultos responsables el querer llevarlos. Tal como señaló, el proyecto es una invitación a leer el mundo a través de experiencias sensoriales que los van a llevar en este viaje desde una visión más amplia de la lectura (Ow, comunicación personal, 29 de septiembre, 2022).

Acá recomendó cuidar la versatilidad de la selección de libros en relación a los módulos, donde podría ser clave el tomar elementos de varios libros, buscando elementos de conexión y desde ahí diseñar los módulos interactivos. Así, si un módulo tiene que ver con animales, y lo abordas desde el tacto, pensar en los elementos que se identificaron y eso llevarlo a texturas, tamaños, etc.





3. Recorrido de los módulos interactivos

Un aspecto fundamental que permita validar posteriormente el propósito de la instalación es la **relación entre los módulos interactivos y los libros**. Por eso es clave que los módulos interactivos que se diseñen lleven a los libros y el diseño de ese flujo tiene que ser super cómodo y claro, desde que interactúan con el módulo hasta que llegan a los libros.

"Yo creo que si quieres acercarlos a la literatura desde el fomento lector, tienes que asegurar que lleguen a los libros. Esa es la clave"

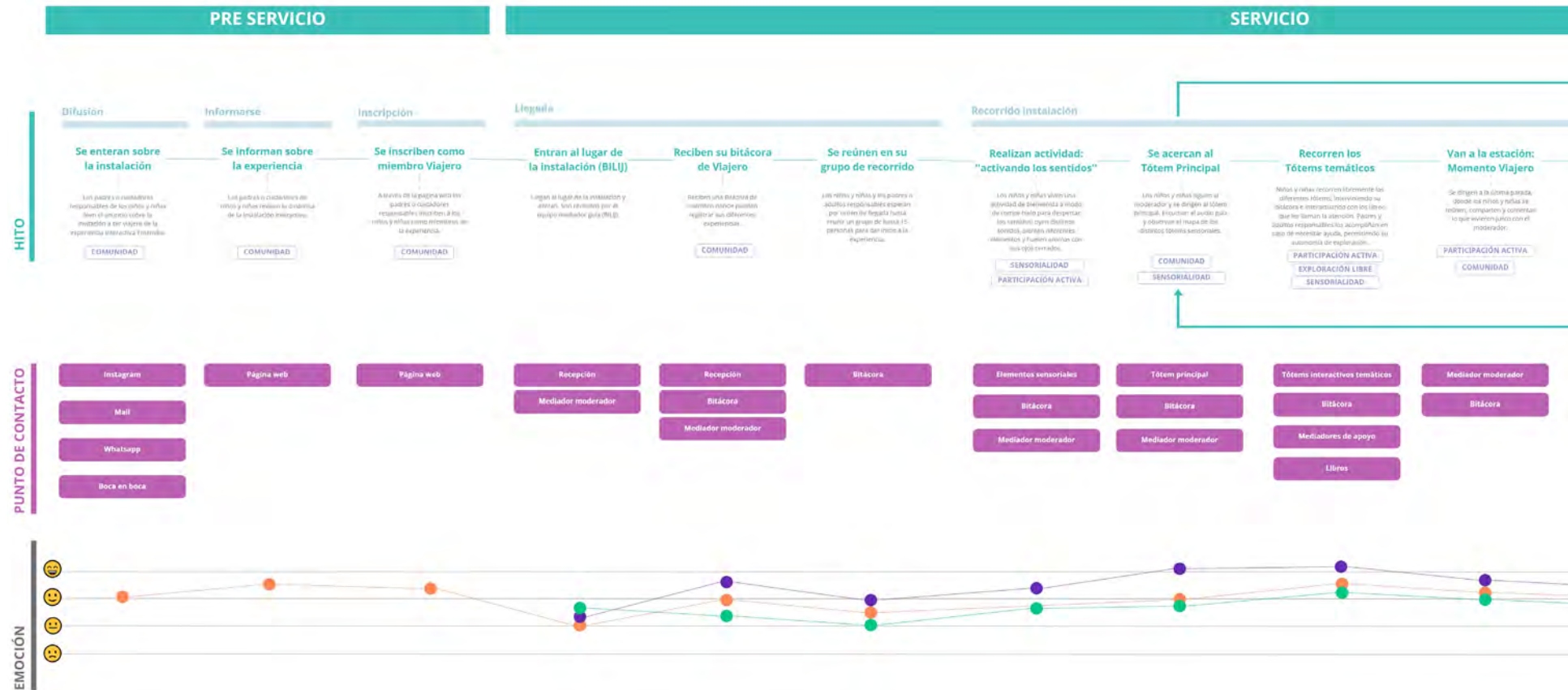
Validación propuesta

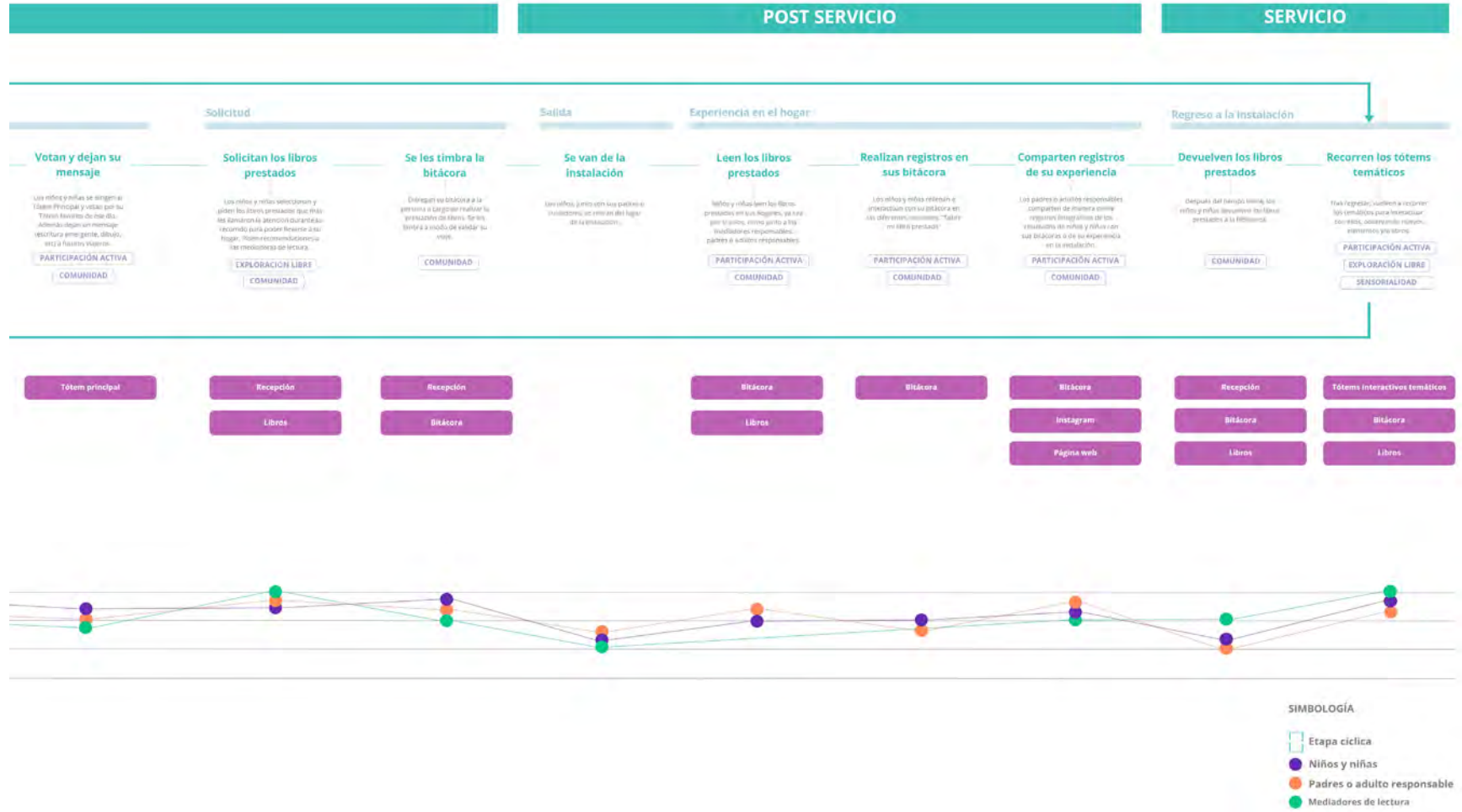
Además, a modo de percepción general del proyecto, reconoció el valor del **enfoque integral** que se le estaba dando al mundo lector, pues se está diseñando una experiencia estética integradora que se hace cargo del tránsito que viven los niños hasta llegar y enfrentarse a los libros. También al **componente afectivo** que se propone, ya que los niños podrán vincular la experiencia con una afectividad positiva con su futura práctica de leer "siendo incluso de gran valor para el adulto, pues es una oportunidad de poder relacionarse con los niños y las niñas de una manera afectiva con el mundo de la literatura, entonces eso es muy potente" (Ow, comunicación personal, 29 de septiembre, 2022).

[5.2] Definir Rediseño Servicio

Considerando todas las observaciones realizadas en conjunto con las diferentes participantes, se rediseñó el mapa de viaje del Servicio.

Esta herramienta resulta fundamental ya que permitiría validar posteriormente el cumplimiento de los objetivos de la implementación piloto.







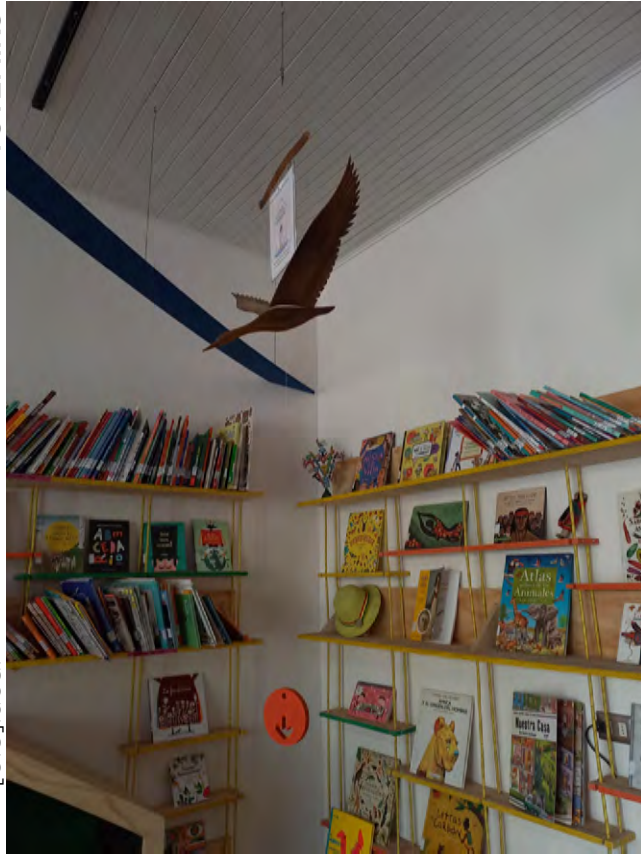
[5.3] Idear

[5.3]Idear

Testeo de módulos interactivos

Luego de realizar el diseño del servicio, se dió inicio a la tercera etapa: ideación. Acá era fundamental hacer el proceso de testeos iterativos de los módulos interactivos junto con el usuario: primeros lectores. Esto con el objetivo de poder analizar aspectos tanto funcionales como de interacción. Para ello, era clave primero definir los diferentes contenidos temáticos que podrían abordar los módulos interactivos bajo el gran tema: Naturaleza.





NATURALEZA	SUBTEMAS	CONTENIDO
	Flora	Arboles, Flores, Semillas, Pasto, Tierra, Hongos
	Fauna	Animales, Insectos, Aves
	Climatología	Estaciones del año, Calor-frío, el Sol, la lluvia, el viento, la nieve, la noche y el día
	Actividades recreativas	Acampar, Nadar (en lagos, ríos), Jugar, Píñata, Explorar, Trekking



[5.3.1] Aproximaciones del contenido temático

Al visitar la BILIJ, se hizo una revisión preliminar de las diferentes colecciones y libros disponibles, generando así las primeras ideas de contenido para los módulos interactivos. De ellos, se seleccionaron los primeros dos: Flora y Fauna.

[5.3.2] Primer testeo

La primera sesión se realizó en la BILIJ y para ello se diseñaron 2 ideas de módulos interactivos. Cabe mencionar que los prototipos construidos estaban hechos con recursos que pudiesen ser reutilizados o reciclados, con el objetivo de generar el menor costo e impacto posible. De ahí es que la calidad u oficio no fue el foco, sino que testear las interacciones que se daban en relación a ellos.

[5.3.2.1] FAUNA Encontrando a los animales

El concepto de este módulo era que los niños y niñas pudieran identificar a los animales nativos que estaban "perdidos". En ese sentido, estaba diseñado como un **módulo de vista y tacto**, donde el usuario tenía que ver y sentir diferentes texturas para asociarlas a alguno de los animales que mostraban las imágenes.





Para ello se realizaron 2 prototipos diferentes: el primero apuntaba a la relación entre **textura-color**. Es decir, cada textura tenía asociado un color y la interacción que se buscaba era que los niños y niñas sacaran cada uno de los papeles de colores y los colocaran debajo de la imagen del animal al que creían que correspondía la textura.

El segundo era una relación entre **textura-tarugo**. Esto es, cada textura tenía colgado un tarugo como elemento de votación, y la interacción que se buscaba era que los niños y niñas insertaran el palo de madera el orificio de cada imagen de animal, según al que ellos creían que correspondía.



La sesión evidenció que para el usuario era mucho más fácil votar con el palo de madera que con un sistema de colores. Esto porque se observó que la interacción con el insertar algo en el orificio era más directa que hacer la asociación de los colores con las texturas. Una dinámica que surgió de todas formas fue el diálogo que iban generando entre ellos al ir votando, y de como daban su opinión al momento de querer explicar por qué creían que cada textura correspondía a cierto animal. Ahora, dentro de los aspectos a seguir iterando se identificaron 2 aspectos clave:

Hallazgo 1

Propiciar que niños y niñas puedan votar varios al mismo tiempo. Esto ya que al haber sido el de textura-tarugo el que terminaron utilizando, tuvieron que conversar entre ellos para generar una "votación común", a pesar de que habían algunos que no necesariamente creían lo mismo.

Hallazgo 2

Generar mayor diferenciación de las texturas. Esto sobre todo relacionadas a las dos negras que fueron utilizadas, pues generaba confusión entre ellas y los animales. De ahí que sería importante re-pensar la selección de animales nativos y de las texturas, con el fin de que cada una tenga aspectos reconocibles y diferenciadores.

[5.3.2.2] FLORA

Manos bajo la tierra

El concepto de este módulo era que los niños y niñas pudieran encontrar y conocer elementos ocultos entre las diferentes capas de la naturaleza. En ese sentido, estaba diseñado como un **módulo de tacto y olfato**, donde el usuario tenía que tocar y oler el "subsuelo natural", el cual estaba contenido en una caja. Dentro de los elementos que este contenía habían diferentes semillas, flores, piedras y raíces, cada una con olores distintivos.

Para este caso también se realizaron 2 prototipos diferentes: el primero era una caja que permitía ver ciertos elementos de su interior y con un gran orificio para generar la interacción de meter las manos bajo ellas y explorar sus rincones. La segunda, en cambio, era completamente cerrada y con pequeños orificios para generar la interacción de escarbar distintos espacios de la caja.



La sesión evidenció que en general para el usuario la interacción más natural es querer sacar todos los elementos que están ocultos o tomarlas y darlas vuelta para que caigan las cosas que contenía. Esto generó poco control con respecto a si desarmaban a las cajas.

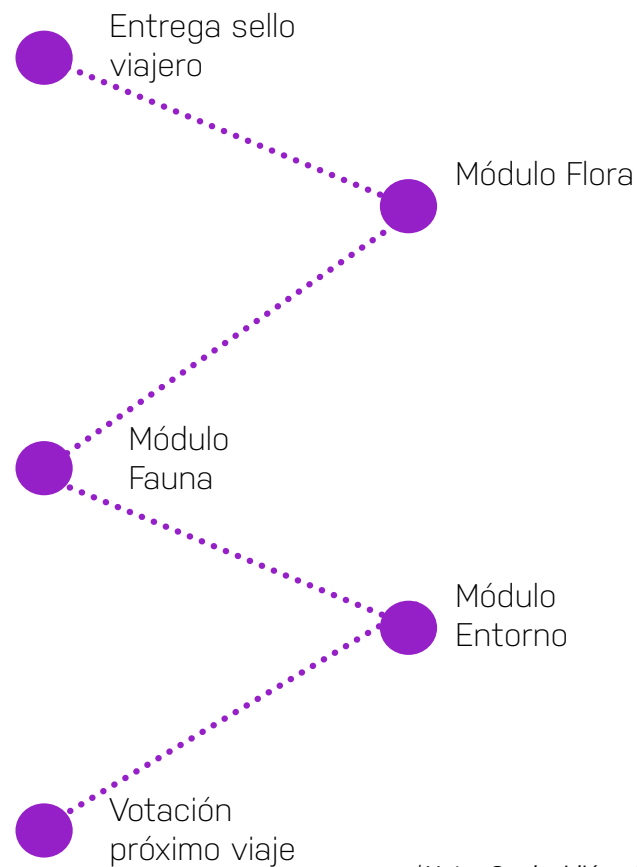
A pesar de estos resultados, se observó que los niños y niñas en todo momento se **acercaban a oler las cajas** y trataban de adivinar a qué tipo de flor, semilla o planta correspondía, siendo una dinámica a la que se le veía oportunidad de seguir potenciando.



[5.3.3] Segundo testeo

La segunda sesión participativa de testeo también se realizó en la BILIJ y en este caso se decidió ampliar la ideación de módulos, incorporando una tercera temática de contenido: entorno. Esto ya que, tal como se mostró en el mapeo de libros, habían subtemas relacionados a la climatología o actividades recreativas que se pueden realizar en entornos naturales. De ahí que se fusionaron ambos conceptos para generar este tercer posible módulo interactivo.

Así, considerando las observaciones de la primera sesión se volvieron a generar sus iteraciones correspondientes, **testeando** esta vez no sólo los prototipos, sino que **el recorrido de la posible experiencia** en general. Para ello se diseñó un flujo (ver fig. X) que guiaría la secuencia del testeo.



**Nota: Se decidió enfocar cada módulo a sólo un sentido para poder así generar un recorrido sensorial en la instalación.*

[5.3.3.1] FLORA | olfato

Devolviéndole el color a la naturaleza

Este prototipo se replanteó del prototipo anterior "Manos bajo la tierra", centrándose en el sentido del olfato según las observaciones que se obtuvieron en la primera sesión de testeo. En ese sentido, el concepto de su diseño era una **relación sinestésica entre olor-color**. El prototipo contenía distintos olores distribuidos en la caja, por lo que se acercaban a los orificios y asociaban un color al olor que sintieron. Con ello, podían generar una paleta de colores en base a su propia percepción, devolviéndole así el color a la naturaleza. Posterior a eso, a modo de revelación, podían abrir la caja y ver qué elemento de la naturaleza era el que había detrás de cada olor.

Lo que más se rescató es el misterio que generaban los olores, por lo que votaban sin miedo o prejuicio de equivocarse. Incluso, el peak de emoción sucedía cuando descubrían lo que había dentro de la caja, resultando como una instancia anecdótica para ellos. En general resultó como se esperaba, pero se observó que había que rediseñar la forma y distribución de los olores, para que pudieran hacer una correcta asociación entre el olor y el espacio para dejar el color.





[5.3.3.2] FAUNA | tacto Devolviéndole el color a la naturaleza

En el caso del prototipo de fauna, el concepto se mantuvo bien similar a lo que se realizó en la primera sesión de testeo. Lo único que se incluyó fue el hecho de que permitía que varios niños y niñas pudiesen votar al mismo tiempo, sin necesidad de tener que sacar las votaciones de los demás para que el resto pudiese interactuar con ello. Además se redefinieron los animales y las texturas para que pudieran diferenciarlas sin problemas al tocarlas. Así, en este caso la interacción resultó como se esperaba.

[5.3.3.2] ENTORNO | audición Imaginando los sonidos

El último prototipo era una estación auditiva que reproducía distintos audios ambientales relacionados con la climatología y el entorno del bosque chileno. Así, el objetivo de este futuro módulo era que los niños y niñas dibujaran aquél imaginario que escuchan. Al ser una instancia que puede ser compartida con otros pares, la idea era que al final puedan comparar cómo percibieron los sonidos de distinta manera. Además, incluía un material a modo de pistas, que daban señales de posibles climas o de si era día o noche.



Tras la sesión, se observó que este prototipo logró ser uno de los más inmersivos, considerando que muchos se instalaban para escuchar sentados y dibujando. Aún así, para el futuro módulo interactivo, será pertinente reproducir audios que puedan ser escuchados por varios al mismo tiempo con el fin de no generar un flujo de personas que tengan que esperar para escuchar.



Resulta la oportunidad de diseñar un rincón donde se puedan sentar para que dibujen tranquilos. En relación a las pistas, si bien interactuaron con ellas el foco de los niños y niñas estaba en el dibujo mismo, por lo que en vez de que sean elementos sueltos, podrían estar en el mismo módulo para generar la sensación de que están "inmersos" en un espacio.



IMPLEMENTACIÓN PILOTO 6.

TOTÉMICO

1. adj. Perteneciente o relativo al tótem.

TÓTEM

1. m. Objeto de la naturaleza, generalmente un animal, que en la mitología de algunas sociedades se toma como emblema protector de la tribu o del individuo, y a veces como ascendiente o progenitor.

2. m. Emblema tallado o pintado, que representa el tótem.

[6.1] Identidad gráfica

[6.1.1] Totemiko

La conceptualización **Totemiko: un viaje con todos los sentidos** nace a partir de la narrativa de niños y niñas como Viajeros que recorren la naturaleza misma del mundo lector, a través de diferentes sentidos y experiencias. Invita a ser parte de esta comunidad, donde cada módulo interactivo, o bien, Tótem, es un emblema simbólico que les permite descubrir y sentir la lectura.



[6.1.2] Logo

El logo de Totemiko se diseñó de tal manera que sea una representación abstracta de la forma de un Tótem, dónde el emblema protector que lo corona es un libro. La tipografía utilizada para ello es ... la cuál estéticamente refuerza su imagen más ancestral de la experiencia. En relación a la paleta de colores, se busca transmitir la directa relación con el contacto natural y sensorial. De ahí que se utilizaran colores asociados al cielo, el mar y la tierra.



[6.1.3] Aplicaciones



La gráfica utilizó dos formas de recursos, dependiendo del medio en el que se utilizaba. Por un lado, dibujos digitales con pincel de crayón, para otorgar soltura en los trazos.



Por otro lado, se aplicó la identidad gráfica a través de fotografías monocromáticas, las cuáles eran publicadas principalmente en redes sociales.





[6.2] Difusión

La implementación del piloto de Totemiko se realizaría el día 26 de noviembre del 2022, por lo que antes de llevarla a cabo, se diseñaron distintos puntos de contacto para informar y generar expectativas a los usuarios.

[6.2.1] Instagram

Se creó un Instagram exclusivo de Totemiko (@totemiko.cl), el cual se diseñó con el objetivo de poder generar una **difusión ampliada** tanto a la comunidad de BILIJ, como a personas externas que llegaran vía este medio a enterarse sobre la experiencia.

Se publicaron posts relacionados a qué es Totemiko, cómo nace, cuándo y cuándo y dónde se haría el lanzamiento. También se creó con el objetivo de poder comunicarme directamente con potenciales usuarios, miembros de la comunidad, entre otros. A futuro servirá como un medio para compartir los resultados de las experiencias vividas por las personas que conforman parte de la comunidad de Viajeros de Totemiko.





TO TEMI KO

Lanzamiento proyecto

UN VIAJE LECTOR CON TODOS LOS SENTIDOS

¡Ven a vivir la experiencia interactiva!

Dirigido a niños y niñas de 4 a 8 años

Sábado 26 de noviembre
12:00 hrs
BILIJ (Ventura Lavalle 270)

¡Reserva tu cupo!
*Inscribirse en el forms 



COMUNIDAD TOTEMIKO

¡BUSCAMOS TESTIMONIOS!

¡Nos encantaría saber su experiencia!

Dejarnos un comentario u opinión: ¿qué les pareció la experiencia? ¿los paneles? ¿los libros? ¿la bitácora?

También estamos en busca de fotografías o videos! Ya sea de ese día o posterior (por ejemplo, la bitácora intervenida, dibujos, etc).

Totemiko es un proyecto de Título, nos sirve e importa su feedback, gracias Viajeros!



[6.2.2] Newsletter

Se creó un mail exclusivo de Totemiko el cual serviría estratégicamente como un medio para difundir información oficial con respecto al lanzamiento del piloto. A través de este, se generó contenido gráfico tipo Newsletter, en el que se enviaba la invitación a la comunidad de la BILIJ de inscribirse para participar de la experiencia. Además, sirvió para tener un contacto directo con los padres o adultos responsables de los niños y niñas que asistirían.



BILIJ

Lanzamiento proyecto

UN VIAJE LECTOR CON TODOS LOS SENTIDOS

¡Ven a vivir la experiencia interactiva!

**Sábado 26 de noviembre
12:00 hrs**

Dirigido a niños y niñas de 4 a 8 años

¡Reserva tu cupo!

¡10 TEMI KO! (palabra)

[6.2.3] Convocatoria Forms

La convocatoria para ser partícipe de la experiencia Totemiko fue realizada a través del Instagram y Newsletter, pero el medio por el cuál podían inscribirse para reservar un cupo se hizo a través de un Forms. Así, se ofrecieron hasta 15 cupos para niños y niñas, principalmente para que pudiesen garantizar que vivieran la experiencia completa con todos los elementos que involucra, en especial, de la bitácora. Además, se aprovechó como un medio para poder tener el consentimiento de los padres o adultos responsables de ser contactados posterior a la experiencia para poder compartir sus testimonios.

[6.3]Diseño piloto

[6.3.1]Organización de la instalación

Para organizar la implementación piloto, se realizó un cronograma que fue compartido con Ximena Silva, mediadora de lectura quién me acompañaría ese día, y quién asumiría el rol de moderadora de niños y niñas. Para ello, se indicó el tiempo que se estimaba para cada hito o actividad, y detallaba qué punto de contacto o elementos eran necesarios para poder realizarlo.

HORARIO	ACTIVIDAD	ELEMENTOS
10:30	Llegada Nati Montaje instalación	Paneles interactivos Selección de libros en repisas Bitácoras (15) Timbre y tinta / stickers
12:00	Inicio actividad: recepción niños	Colchonetas
12:00 - 12:15	Presentación Xime y actividad rompe hielo: despertar nuestros sentidos	Elementos sensoriales (Xime)
12:15 - 12:25	Presentación Natalia: quién soy + introducción de Totemiko + entrega bitácora a niños y explicación de su uso (recordar a los padres que es uso exclusivo de los niños y niñas, la importancia de esa exploración)	Bitácoras (15)
12:25 - 12:30	Inicio recorrido Módulo Principal: activar el audio del tótem principal que les da la bienvenida a la experiencia	Módulo Principal Bitácoras (15)
12:30 - 13:00	Niños y niñas hacen su recorrido de los paneles interactivos + hacen actividades relacionadas + intervienen su bitácora	Paneles (3) Bitácoras
13:00 - 13:05	Lectura voz alta por Xime	Selección de libro
13:05 - 13:10	Cierre: invitación a que soliciten libros prestados + recordar que sigan el Instagram y compartan sus resultados + timbrar bitácora + recordar que dejen su mensaje a los futuros Viajeros en el panel	

Guión de Bienvenida: Módulo Principal

¡Bienvenido Viajero a Totemiko! Estás por iniciar una gran aventura a través de los libros con todos tus sentidos. Frente a ti hay un gran mapa dónde puedes ver la ubicación de los distintos tótems interactivos: flora, fauna y entorno. Puedes recorrerlos en el orden que tú quieras! La bitácora que tienes en tus manos te acompañará constantemente en este viaje. ¡No olvides tenerla siempre junto a ti! Tiene actividades y puedes ir registrando tu paso por los tótems! Al final de tu travesía puedes pedir los libros que deseas llevar prestados y dejar un mensaje en la parte de atrás de este tótem para que otros Viajeros puedan verlo! Y recuerda! Puedes volver cuántas veces quieras. ¡BUEN VIAJE!

[6.3.2] Diseño bitácora

Se diseñó la bitácora como un elemento que complementa la experiencia Totemiko, tanto en el recorrido como en el post-servicio. En cuanto a su contenido, este incluía un mapa con la ubicación de los tótems, diferentes capítulos temáticos: Flora, Fauna y Entorno), dentro de las cuales habían distintas actividades enfocadas en la interacción con los distintos tótems temáticos y otras que apuntaban a los libros que posteriormente pidieron prestados.

Además incluía una sección de validación de viajeros, dónde se timbra su asistencia al viaje y una sección dedicada a la prestación de los libros (cuántos se llevaron y en qué fecha). Por último se incluían hojas libres para que pudieran hacer anotaciones si lo deseaban.

Dentro de la misma bitácora aparece también la información de Totemiko y su Instagram en caso de que los padres o adultos responsables quieran compartir su experiencia.



[6.4] Implementación BILIJ

[6.4] Implementación en BILIJ

[6.4.1] Instalación

La actividad daba inicio a las 12, por lo que se llegó 1 hora y media antes para realizar el proceso de instalación de paneles y organización de los sectores, libros, bitácoras, etc.





[6.4.2] Bienvenida

La experiencia da inicio con la entrega de la bitácora a los Viajeros y una actividad rompe hielo de activación del los sentidos, mediada por Ximena Silva, quién cumpliría el rol de moderadora ese día.



[6.4.3] Recorrido tótems

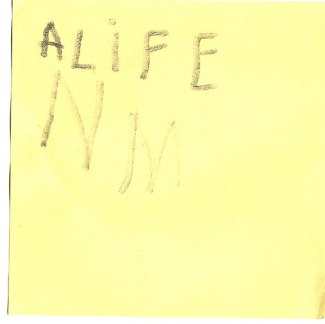
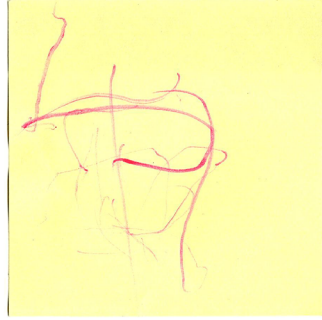
Niños y niñas son recibidos por el Tótem Principal, quién los invita a explorar libremente los distintos tótems temáticos: Flora, Fauna y Entorno, mientras interactúan con sus bitácoras y los libros del entorno.





[6.4.3] Cierre

Tras terminar sus recorridos, se realiza una despedida, dejando la invitación abierta a que pidan libros prestados y dejen un mensaje para los futuros Viajeros.



[6.5] Testimonios y análisis de resultados

[6.5.1] Procesos de lectura y vínculos con los libros

Posterior a la implementación piloto de Totemiko, se realizó un mapeo de los momentos claves, donde se identificó que durante el recorrido de la instalación, varios niños y niñas interactuaron con los libros recomendados en cada tótem.

En ese sentido, se generaron espacios de encuentro lector donde incluso algunos primeros lectores iban conformando sus propios espacios íntimos de lectura.

Aún así, se observó que estos momentos de conexión personal entre usuario-libro-tótem se podrían reforzar aún más generando una etapa clave dentro del servicio que ponga en valor la prestación de libros, para así fomentar que efectivamente se los puedan llevar. Esto podría suceder desde el propio Storytelling.



Cabe mencionar que, de forma inesperada, el día en que se realizó la actividad había un evento municipal justo fuera de la biblioteca, lo que fue un factor externo clave que afectó las condiciones de desarrollo óptimas que se esperaban, tanto por temas acústicos, como por el control que tenían que generar las mediadoras con personas que entraban y salían del lugar.

De ahí que el cierre de la experiencia no haya sucedido como inicialmente estaba planeado. De todas formas se reconoce el valor de la interacción con los encuentros lectores que surgieron a lo largo del recorrido, teniendo un potencial enorme de seguir trabajando.



"Muchas gracias por el proyecto Totemiko, brinda más espacio y actividades a los niños"

"Fui con mi nieto de 8 años y me pareció muy interesante. Pintó y escribió en su bitácora. Me hubiese gustado estar más tiempo. Suerte con el proyecto!"

[6.5.2] La bitácora como un elemento motivador

Durante el recorrido de Totemiko, la bitácora se transformó en un símbolo de expresión con el cual fueron interactuando constantemente, sobre todo desde el dibujo. Se observó el gran interés de los niños y niñas de poder ir registrando a través de su imaginación su paso por distintos tótems. Tenía incluso una función de pausa dentro de su recorrido, considerando que varios iban a sentarse para poder hacer las actividades complementarias, y luego continuaban su viaje para explorar otro tótem.

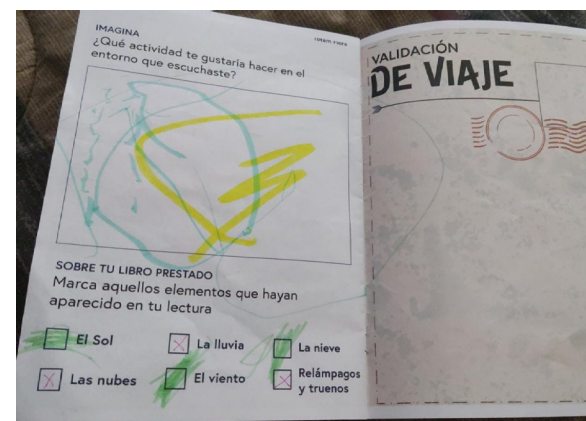
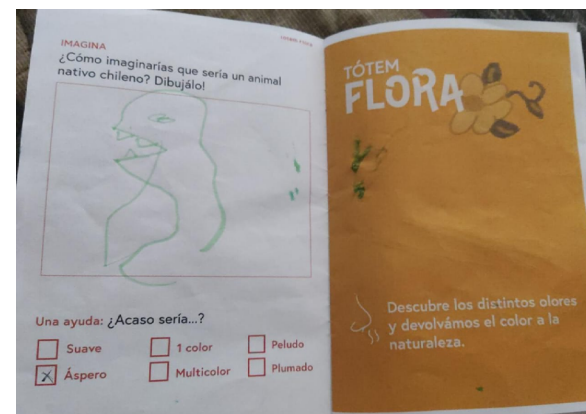
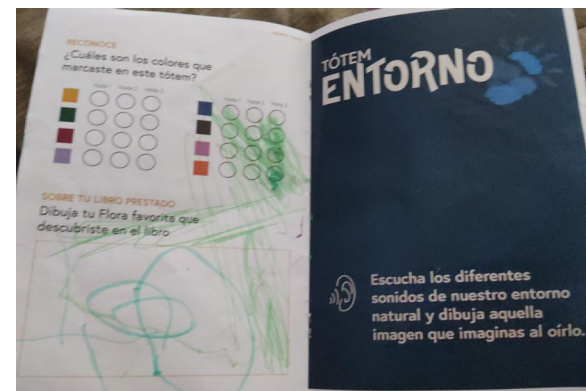
De ahí que algunos padres, posterior a la actividad, me hayan comentado el gran valor que tenía para ellos el material sobre todo porque les permitió ofrecer diferentes modos de participación activa.

[6.5.3] El valor de la experiencia compartida

Uno de los atributos que pretende Totemiko es la comunidad y el aprendizaje colaborativo. Considerando esto, la implementación permitió dar cuenta del valor que tiene la lectura dentro de los procesos de sociabilización y de compartir con otros. Y esto fue uno de los pilares que los adultos más valoraron de la experiencia, considerando que permitía que interactuaran con sus pares, con sus padres y con diferentes adultos. De ahí la importancia de generar experiencias significativas pues se transforma incluso en producto de valor social.

"La experiencia fue muy linda. Como mamá te puedo decir que la actividad me permitió ver como mi hijo interactúa con otros niños y también con adultos, a pesar que los vio por primera vez. Para mi esto es súper importante"

"Vi a mi hijo tiene 4 años y lo vi muy activo: hablaba con otros niños, esperaba su turno, compartió los colores o crayones. Y sé que le gustó la experiencia por qué se lo contó a su papá"



[6.5.4]Potenciar facilitadores de guía

Dentro de los aspectos que se reconocen que deben mejorar son los mecanismos de comunicar el uso de los tótems. Esto ya que a pesar de que las bitácoras tenían instrucciones cortas y sencillas, no resultaba fácil de intuir que estaban en ellas. De ahí que para la propuesta de Totemiko se incorporará un sistema de audio integrado el cuál indicará sus respectivos usos. Esto para además no depender de que haya una persona en cada tótem interactivo que tenga que cumplir el rol de explicar su uso. Además se podrían agregar señaléticas en los mismos paneles para que así puedan tener diferentes canales de comunicación sobre qué sentido aborda cada tótem, y que desafío plantean.





[6.5.6] Viajeros que opinan

Otro de los rasgos que busca Totemiko es la participación activa, no sólo desde la acción, sino que también desde el valor de su opinión. De ahí que el Tótem Principal contiene en su parte posterior un panel dedicado a mensajes de Viajeros. Este es un espacio el cuál tendrá valor para las bibliotecas pues así pueden conocer la experiencia de los usuarios en relación a su acercamiento con el mundo lector.

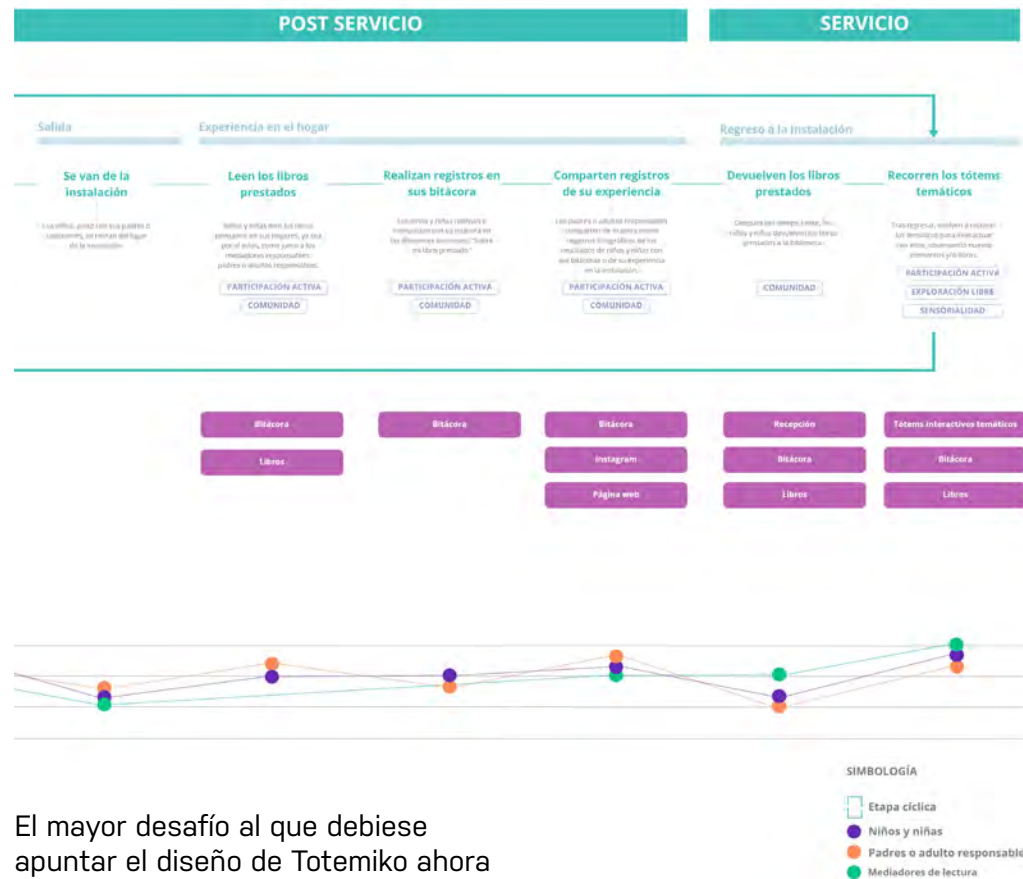
En el caso de la implementación, se reforzó este sentido donde niños y niñas tuvieron ese espacio de ser escuchados. Incluso algunos pedían ayuda a sus padres o adultos responsables para escribir un mensaje. De ahí que dentro de sus patrones de valor se puede considerar esa búsqueda de ser escuchado, resultando el panel como una buena manera de cerrar su travesía, que simbólicamente, deja invitando a los primeros lectores a que vuelvan a vivir la experiencia Totemiko.

[6.6] Validación del servicio

[6.6.1] Según mapa de viaje

Desde que comenzó la difusión del lanzamiento de Totemiko hubo una gran convocatoria, donde incluso el día de su implementación llegaron mucho más de los que se esperaba. De ahí que el propósito que se proyectaba desde el pre-servicio, de comunicar la experiencia desde el valor que otorga para niños y niñas, es crucial, pues además de generar expectativas, permite generar una relación de confianza y seguridad.

Ahora, con respecto a la etapa del servicio diseñado para Totemiko, en aspectos generales las dinámicas de interacción, y por sobre todo, la emocionalidad del proceso de exploración fueron siempre positivas. A pesar de factores externos que perjudicaron la realización fidedigna de lo que se tenía planificado.



El mayor desafío al que debiese apuntar el diseño de Totemiko ahora es el post-servicio, para poder tener un seguimiento con respecto a la experiencia de los primeros lectores y poder profundizar aún más en esa relación ampliada que se genera entre la biblioteca y los niños y niñas que se están iniciando en el mundo lector.

[6.6.2] Reseñas sobre Totemiko

Posterior a la implementación de Totemiko, distintos actores involucrados en el mundo de la lectura comentaron en torno a la experiencia. Esto refuerza el valor que como proyecto pretende cumplir, desde un nivel sociocultural y educativo.

Ignacia Hevia |
@amor_por_la_literaturainfantil

"Hoy al fin pudimos volver a nuestra amada BILIJ, como todos los sábados a medio día, había una actividad literaria, esta vez el lanzamiento de @totemiko.cl, proyecto de título de una estudiante de diseño de la PUC. Que consiste en una experiencia interactiva por medio de tótem con diferentes temáticas y libros relacionados donde a la lectura le agrega una experiencia sensorial, activando sentidos como, el tacto, la vista, el olfato y la audición, enfocándose en niños desde los 4 a 8 años, permitiendo complementar la lectura con esta experiencia que permite que se le grabe la experiencia en su memoria corporal, incluye una bitácora de viaje, que permite registrar lo que genera dicha experiencia en los niños. Muy lindo trabajo. Luego elegimos los nuevos libros a llevar donde Inés disfrutó jugando a la bibliotecaria"

"permitiendo complementar la lectura con esta experiencia que permite que se le grabe la experiencia en su memoria corporal"



**Ginna Poveda, del Colegio Max León,
Bogotá. | bibliotecaria internacional:
Colombia**

"A mi me encantó mucho por las distintas formas de leer, ya que tuvo en cuenta los sentidos (...) no siempre debes tener el libro impreso. Puedes leer el comportamiento de las personas, el paisaje, melodías... Me encanto, y siento que los niños pueden aprovechar esto muchísimo. Además estoy muy emocionada porque ver que una biblioteca esté llena de niños un día sábado festivo y que las familias se hayan hecho el espacio es increíble"



Constanza Mekis | Fundadora de Fundación Palabra y BILIJ

"Totemiko logró un camino hacia la lectura para los niños y niñas cuando hoy en día no siempre da para eso. Pero acá se logró, tiene un encanto enorme. Abriendo la primera hoja de un gran abanico que puede ser. Muy linda experiencia."

"Totemiko de aquí en adelante puede ser mucho más, lo que eran 4 paneles, pueden 10, 12, estar ligado a otros temas, se podría pasear por las comunas. Recorrer de norte a sur, haber itinerancia. La veo asociada a bibliotecas de colegios, municipalidades..."



**PROPUESTA FINAL:
TOTEMIKO
%.**



Totemiko: un viaje lector con todos los sentidos es un servicio que ofrece una experiencia sensorial del mundo lector para primeros lectores, a través del diseño de una instalación interactiva. Comprende atributos como la participación activa, el aprendizaje colaborativo y la sensorialidad, permitiendo así generar una aproximación más amplia e integral de lo que refiere el mundo lector.

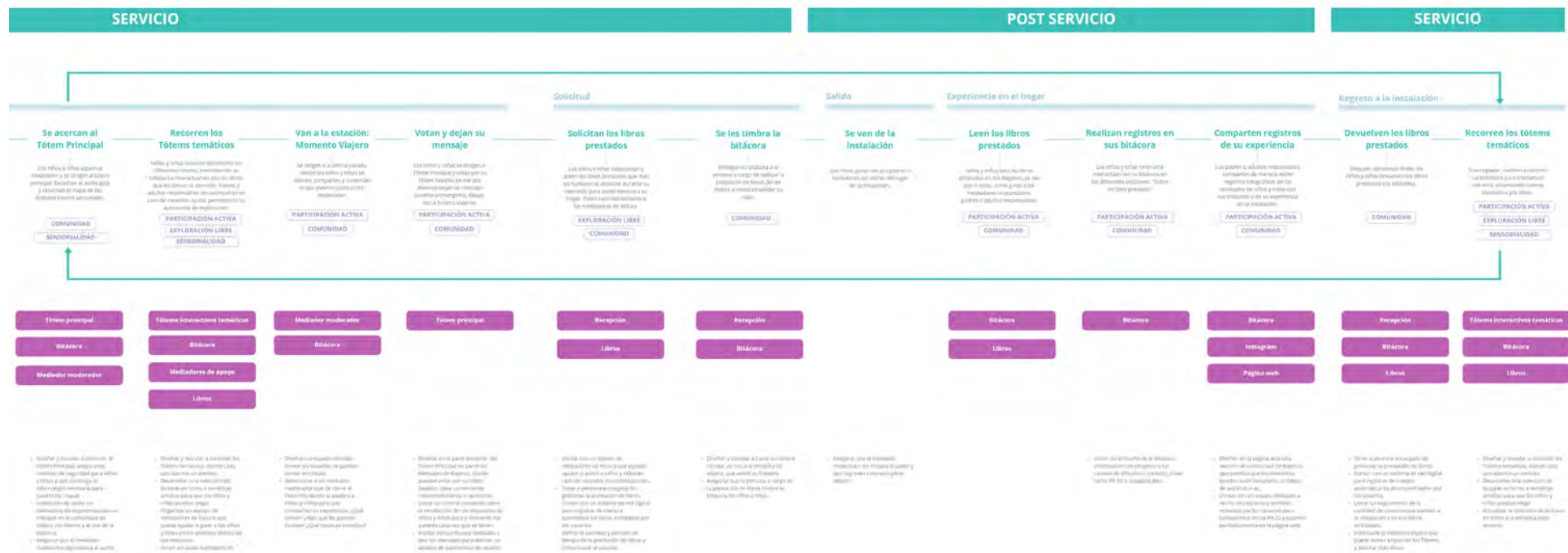




[7.1] Diseño del Servicio: Blueprint

El Blueprint es una herramienta que se utiliza para poder visualizar las diferentes etapas del Servicio de Totemiko, incluyendo en paralelo a dos actores clave: los usuarios y la organización que contrata el servicio. Esto sirve como una guía para que puedan entender las actividades necesarias que se deben realizar para que se pueda cumplir cada hito.





SIMBOLOGÍA

 Etapa cíclica

[7.2] Puntos de contacto

Como se puede observar del Blueprint, Totemiko incluye diferentes puntos de contacto que son soportes o medios de información que permiten que los diferentes hitos puedan realizarse como se espera. Así, a continuación se presentarán los puntos de contacto más relevantes para el servicio:

[7.2.1] TÓTEMS

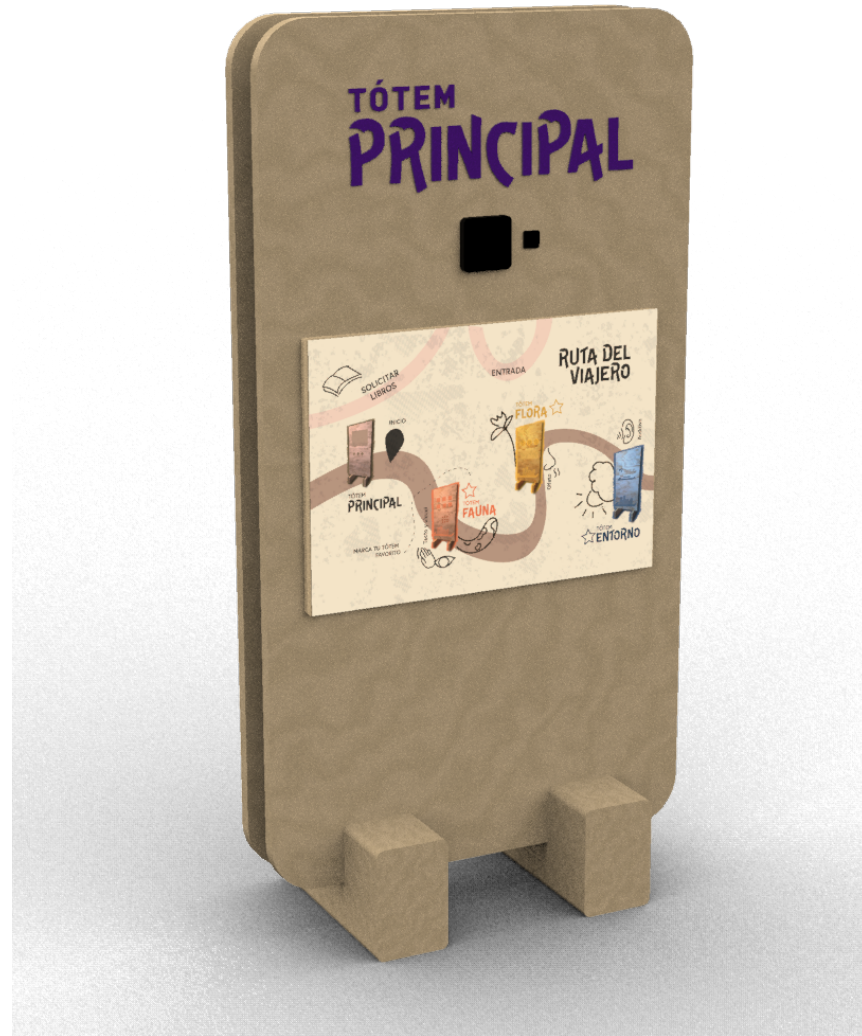
Los tótems son módulos interactivos que abordan diferentes sentidos, los cuales están diseñados con el fin de ampliar los modos de acceder al mundo lector. Esto es, a través de los estímulos sensoriales. En ese sentido, abordan diferentes temáticas, las cuales se definen a partir de un proceso de selección de lecturas que pueden estar asociado a la interactividad de los paneles.

[7.2.1.1] TÓTEM PRINCIPAL

El tótem principal corresponde al módulo interactivo inicial dentro del recorrido Totemiko. Tiene por objetivo dar la bienvenida a los Viajeros de la experiencia a través de un audio reproductor. Este tótem es clave ya que permite que niños y niñas estén inmersos desde el inicio de la aventura.

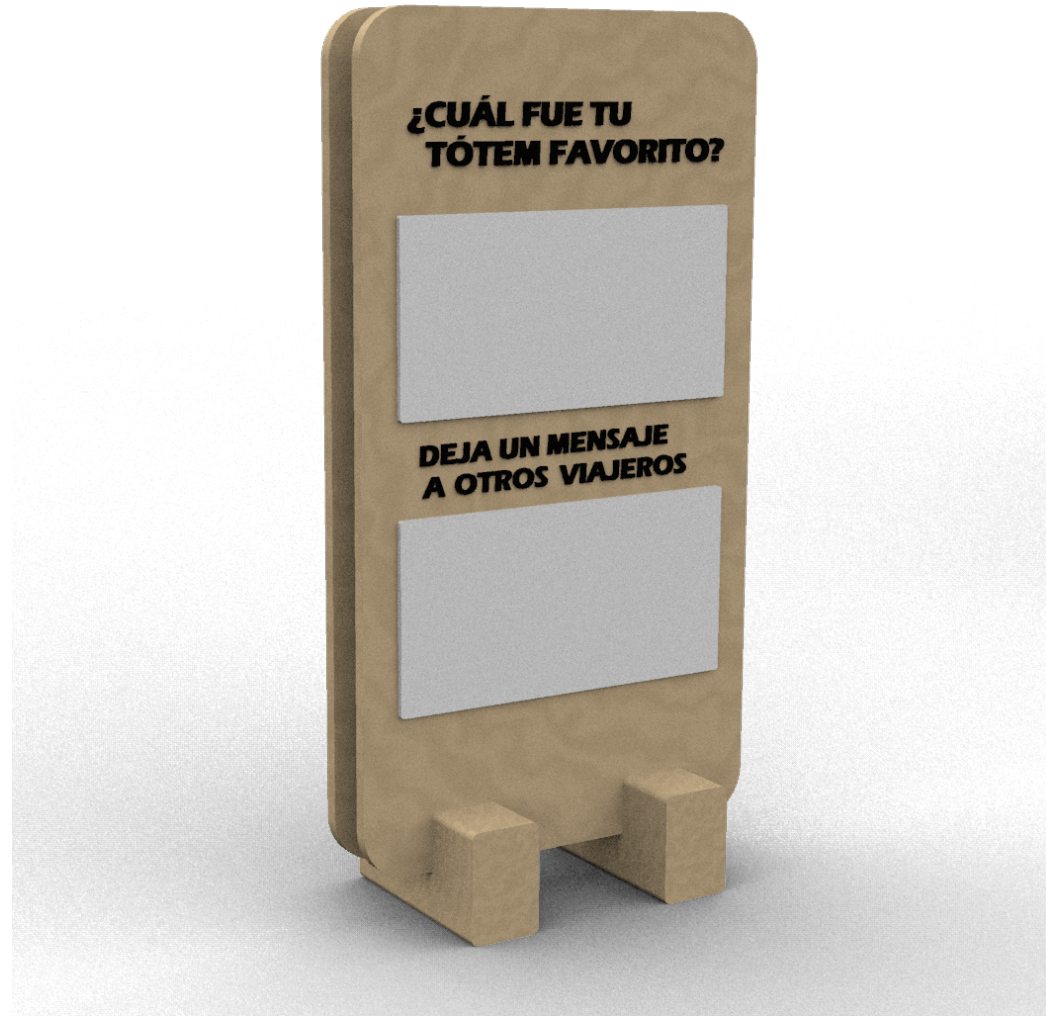
Está construido a partir de madera terciada o pino, pues mantiene la estética de acuerdo a los tótems. Incluye un mapa, el cuál deberá ser diseñado junto con el cliente para organizar su distribución espacial. Aquí se recomienda imprimirlo en adhesivo mate y pegarlo sobre una placa de madera. Además incluye una caja de sonido que se reproduce al apretar su botón.

En relación a su uso, se recomienda que un mediador moderador se haga cargo de reproducir el audio, para así generar circuitos de recorridos grupales.



[7.2.1.1] TÓTEM PRINCIPAL

Además, en su panel posterior incluye dos lienzos removibles e intercambiables, los cuales permiten que niños y niñas puedan opinar sobre su experiencia al final de su recorrido. Para ello, las preguntas son de madera, cortado en láser. Incluye stickers para que las personas puedan votar por su tótem temático favorito, y post its que pueden pegar para dejar un mensaje.



[7.2.1.2] TÓTEMS TEMÁTICOS

Los tótems temáticos son módulos interactivos que abordan algún tema en particular relacionado a una selección de lecturas previas. Se recomienda que la temática elegida sea amplia para tener variedad de libros a elegir.

Al igual que el tótem principal, son contruidos a partir de madera terciada o pino. Sus especificaciones dependeran de la temática y el sentido asociado.

Cada tótem incluye una caja reproductora de sonido la cual, al reproducirla, indica las instrucciones de uso. Además incluye una señalética del sentido que aborda.

En el caso de implementaci"on con BILIJ, se diseñaron 3: Flora, Fauna y Entorno.



[7.2.1.3] BITÁCORA

La bitácora es un cuadernillo diseñado especialmente para ampliar la capacidad de interacción entre el usuario-libros-tótems. Es crucial como un elemento simbólico dentro de la experiencia, que permite potenciar el sentido de comunidad.

Incluye un mapa y diferentes actividades asociadas a los distintos tótems interactivos. Se recomienda diseñar en conjunto con un equipo de mediadoras lectoras para orientar bien las habilidades que involucra la interacción con ella.

Se entrega al usuario una vez que se registra como miembro Viajero. Se recomienda que la persona encargada de distribuir las bitácoras recuerde el uso exclusivo de este con los niños y niñas.

Se mandan a imprimir copias cada vez que se requiera. Además, su extensión podrá variar según la cantidad de tótems que se soliciten.



[7.2.1.4] MEDIADORAS

El rol de las mediadoras es fundamental para la realización de la experiencia Totemiko. En ese sentido, existen dos tipos de mediadoras que requiere el servicio:

1. Mediadora moderadora: Está encargada de ser la persona que Guía la experiencia Totemiko. Es la voz que los recibe. En ese sentido, se sugiere que sea una persona carismática, con buenas habilidades de oralidad y desplante escénico. Tiene una función clave dentro del recorrido que es realizar la actividad rompe hielo. En ese sentido, tendrá que preparar la actividad para despertar los sentidos de los primeros lectores.

2. Mediadora de lectura: Se requiere más de una idealmente, y están a cargo de ayudar y asesorar a los primeros lectores en caso de necesitar alguna lectura recomendada. Se sugiere que sean personas al tanto de las colecciones de la biblioteca.



[7.2.1.5] OTROS PUNTOS DE CONTACTO

PÁGINA WEB.

Se recomienda el diseño de una página web intuitiva con los padres y adultos responsables. Debe informar acerca de la experiencia Totemiko, su importancia, qué involucra o vivirán al ser parte de la comunidad de Viajeros y mostrar las bibliotecas socias que son parte del equipo. El principal objetivo que tiene es el de generar confianza y seguridad.

TIMBRE.

Se recomienda que sea un timbre de madera circular. Para ello se podrá mandar a hacer a diferentes empresas y comprar los tampones y tinta de carga. El diseño del timbre debe avocar al de un pasaporte.

ESTRATEGIA

∞.

[8.1] Costos de producción

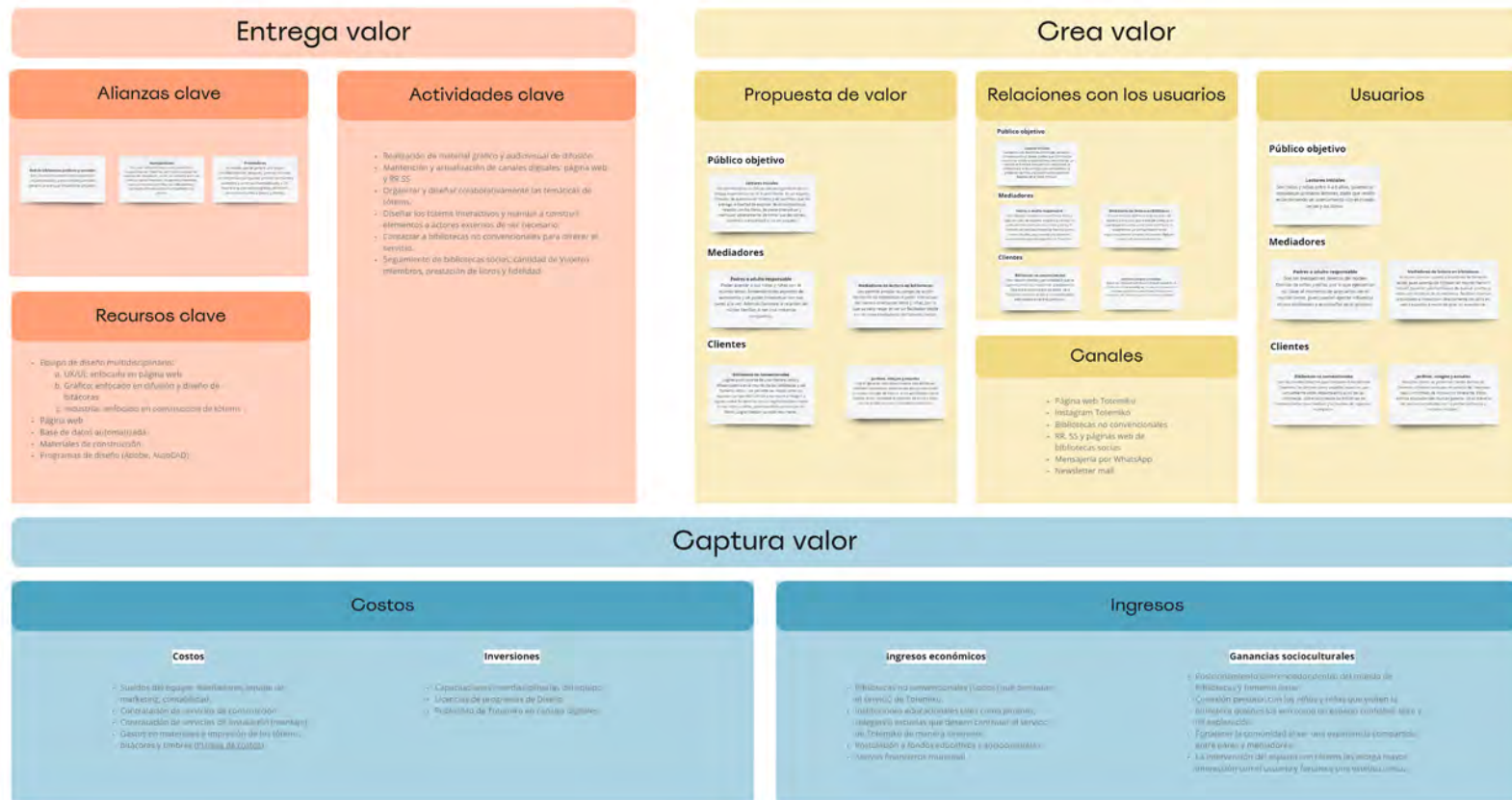
El cálculo de los costos de producción se realizó considerando las diferentes cotizaciones realizadas con los proveedores, los cuales incluyen gastos en materialidades, procesos de producción - tales como corte láser, impresiones en plotters, fabricación de elementos -, elementos adicionales que complementan la experiencia y la contratación e inversión de servicios, por ejemplo de difusión, traslado e instalación.

Como se puede observar en la tabla se requerirá de al menos\$1.500.000 para poder desarrollar el proyecto a mayor escala. Cabe mencionar que el costo consideró el servicio básico que se ofrece, que consiste en el diseño e instalación de los Tótems (1 Principal y 3 temáticos), las bitácoras y el timbre. Pero este valor puede variar según los requerimientos de cada organización, ya sea si en la manera que se personalizan los tótems y las bitácoras y la cantidad solicitada.

TÓTEMS			
	1 tótem	4 tótems	Proveedores
FIJOS			
Paneles madera	\$14.000	\$56.000	Homecenter
Base maderas	\$2.000	\$8.000	Easy
Audio y sonido	\$21.000	\$21.000	Reproductor importado (Shopee: 3W DIY China)
Corte láser madera	\$25.000	\$100.000	Láser Complot
Impresiones adhesivo	\$50.000	\$200.000	Láser Complot Grafdec
Pintura	\$4.000	\$4.000	-
VARIABLES			
	Unidad o packs	4 tótems (1 año)	
Texturas	\$3.000	\$12.000	*Por definir
Imagenes protegidas	\$7.000	\$7.000	Láser Complot
Caja olores	\$15.000	\$45.000	Homecenter *Olores por definir
Pistas e información paneles	\$10.000 - \$15.000	\$40.000	Láser Complot
Incorporación sonidos	\$21.000	\$105.000	Reproductor importado (Shopee: 3W DIY China)
Material de dibujo: resmas, lápices	\$12.000	\$180.000	-
Stickers votación	\$1.500	\$100.000	-
BITÁCORA			
	1 unidad	1 mes (400 aprox)	Proveedores
Impresión bitácora	\$1.350 - \$2.000	\$540.000	Láser Complot
TIMBRE			
	1 unidad	1 año	Proveedores
Confección timbre	\$14.000	-	Timbres de Goma Pointimbres Servitimbre Fonotimbre
Tampón	\$6.000	-	Hola Timbres
Tinta recarga	\$3.000	\$36.000	Hola Timbres
Total			
Instalación con 4 tótems	\$1.474.000		

[8.2] Modelo de negocio: Canvas

Una vez teniendo los costos de producción, se presenta el modelo de negocio en el cual se basará Totemiko, que se sintetiza en el presente Canvas, bajo 3 ejes: cómo crea valor, cómo entrega valor y cómo captura valor.



[8.3] Postulación fondos

Para poder financiar el servicio de Totemiko y que este pueda tener mayor escalabilidad, se podrá postular a diferentes fondos del Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes (Fondart). Esto particularmente dentro de la categoría de "Libro y Lectura", la cual dispone de varias convocatorias que se relacionan al proyecto y a las que podría ingresar:

[8.3.1] Fondo Fomento de la lectura y/o escritura

Esta convocatoria tiene por objetivo el financiamiento total o parcial para proyectos en torno al fomento lector y/o escritor, entendido como un conjunto de actividades y prácticas de diverso tipo orientadas al fomento y socialización de la lectura, integrando las experiencias y los conocimientos relevantes en este ámbito, las cuales posibiliten un acceso equitativo de las personas a materiales, espacios y encuentros de lectura (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, 2022). Así, dentro de esta línea se cuenta con las siguientes modalidades a las que Totemiko podría postular:

1. MODALIDAD DE INICIATIVAS DE FOMENTO LECTOR Y/O ESCRITOR EN ESPACIOS DE LECTURA
Monto máximo por proyecto: \$18.000.000

2. MODALIDAD DE MEJORAMIENTO DE INFRAESTRUCTURA BIBLIOTECARIA Y/O HABILITACIÓN DE ESPACIOS DE LECTURA
Monto máximo por proyecto: \$45.000.000.

[8.3.2] Fondos Concursables del Programa de Mejoramiento Integral de Bibliotecas (PMI)

El Servicio Nacional del Patrimonio Cultural realiza anualmente la convocatoria para participar en los Fondos Concursables del Programa de Mejoramiento Integral de Bibliotecas (PMI). Estos fondos están destinados a financiar proyectos que busquen generar mejoras en materia de infraestructura, equipamiento y mobiliario, y colecciones bibliográficas para las bibliotecas públicas (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, 2022). Como referencia, este año se ofreció un total de \$598.946.000 para financiar los diferentes proyectos. Ahora bien, cabe señalar que en este fondo concursable sólo se puede postular a través de Municipalidades o Corporaciones Municipales, por lo que de esta forma, para Totemiko resultaría clave generar una alianza clave con alguna de ellas para poder postular el proyecto.

REFLEXIONES FINALES

9.

Reflexión final

Totemiko busca entregar oportunidades de experiencias previas de lectura para que los futuros lectores se entusiasmen y desarrollen un gusto por la lectura, desligándose de prejuicios con respecto a sus habilidades o de tener que ser experto en un tema para poder vivenciar el mundo literario.

Propone una nueva ruta de sentidos, un recorrido de diferentes lecturas que deja de ser unilateral, para abrirse a diferentes modos de sentir e interactuar con la lectura. Y para ello, hay que considerar que se exige un papel más activo en el proceso de descubrir y experimentar el mundo lector.

En ese sentido, busca ser una contribución al fomento de la lectura ya que muestra el mundo lector no sólo como un ente estático y clásico y único, sino amplía esta visión a partir de la multimodalidad, la sensorialidad y la experiencia estética que involucra la lectura. Propone otros formatos, otros soportes y otros medios. Muestra además que el mundo lector es, en primer lugar, una experiencia individual, pero que también se sociabiliza, desde la participación activa y el aprendizaje colaborativo del proceso.

Así, dentro de las proyecciones de Totemiko, sugiere realizar un seguimiento de la experiencia de los primeros lectores con respecto a la relación que van generando con los libros, la continuidad de ellos como parte de la comunidad, de la prestación de libros. Esto por el potencial que tiene por sobre todo en el post servicio y las interacciones de ellos con su bitácora.

Además, considerando el rol de las bibliotecas hoy en día, que pueden ofrecer una amplia variedad de soportes, de contenidos y de recursos, resulta necesario desde el rol del diseño poner al alcance de los primeros lectores este contenido bajo la propia naturaleza desde la que ellos operan: sensorialmente. De ahí que, bajo estos nuevos cambios de paradigmas y las tendencias positivas a generar redes de apoyo es que la viabilidad de seguir desarrollando este proyecto resulta crucial, pues finalmente lo que se propone a través del proyecto es volver a revitalizar las bibliotecas.

Para llegar a ese camino, recae la importancia del trabajo interdisciplinario, pues tal como lo demostró el proceso, es tarea de todos aquellos actores que de alguna manera sirvan de mediadores.

REFERENCIAS

- Álvarez, G. & González, L. (2015). Hipertextualidad en el campo educativo: análisis de los usos de hipertextos en el espacio Facebook de un taller de lectura y escritura universitario. *Apertura*, 7(2), 1-10.
- Anwandter, C., & Bombal, M. (2018). La comunidad que lee: Guía de uso de la biblioteca escolar CRA y la biblioteca de aula. Mineduc.
- Araneda, P., Orge, M. C., Sancho, C. L., & Toledo, L. (2008). Transiciones educativas en Educación Parvularia. JUNJI. <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/17249/modulo%20autocapacitacion%20comunidades%20aprendizaje.%20Modulo%2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aranzazu López, C. U., Bahamón Cardona, C. A., & Beltrán Cardona, D. F. (2018). Narrativas museográficas interactivas (Interactive Museographic Narratives) (SSRN Scholarly Paper No. 3527569). Social Science Research Network. <https://papers.ssrn.com/abstract=3527569>
- Armijo Solís, S. (2019). The public policies around the promotion of reading and people with disability: an approach to inclusive estetic reading in Chile. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 45(3), 239–260. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052019000300239>
- Betancourt Salazar, C. (2012). Museología, curaduría, gestión y museografía. Manual de producción y montaje para las Artes Visuales. Ministerio de Cultura. http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/manual_artes_visuales_mincultura.pdf
- Biblioteca Interactiva Latinoamericana Infantil y Juvenil. (s.f). BILIJ – Fundación Palabra. <https://fpalabra.cl/bilij/>
- Buil, N. C. (2008). Leer con sentidos. Un concepto innovador de lectura en las bibliotecas de Barcelona. In IV Congreso Nacional de Bibliotecas Públicas [Recurso electrónico]: bibliotecas plurales (pp. 593-604). Ministerio de Cultura.
- Castro del Villar, C. (2013). La enseñanza actual de la lectoescritura en Educación Parvularia, en contraste con sus bases curriculares. [Tesis de Magíster, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/117632/tesis%20editada.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- CEDEP. (2015). Tiempo de crecer. Guía para la familia. UNICEF. <https://www.unicef.org/chile/informes/tiempo-de-crecer-el-desarrollo-de-ninos-y-ninas-de-4-10-anos>
- Charnow, C. (2015). The Present and Future of Children's Museums: Hotspots of Creativity and Self-Directed Learning <https://www.thechildrensmuseumct.org/wp-content/uploads/2015/11/BCM-Speech-for-New-Childrens-Museum-11.18.15.pdf>
- Chile Crece Contigo. (s.f). Fomento del lenguaje: 4 años y más Chile Crece Contigo. Fomento del lenguaje: 4 años y más. <https://www.crececontigo.gob.cl/tema/la-expresion-verbal/>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2011). Estudio sobre el comportamiento lector a nivel nacional [Informe final]. Centro Microdatos, Depto de Economía, Universidad de Chile. <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/04/Estudio-Comportamiento-Lector.pdf>
- Cordón-García, J. A. (2016). La investigación sobre lectura en el entorno digital. *Métodos de información*, 7(13), 247–268. <https://doi.org/10.5557/IMEI7-N13-247268>

REFERENCIAS

- Donoso, C., Lecaros, C., & Ow, M. (2020). Formando comunidades lectoras. <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/17523/Formando-Comunidades-Lectoras.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ferreiro, E. (2007). Leer y escribir en un mundo cambiante. *Estudios de Comunicación y Política*, Versión (11), 99-112.
- Figueroa, B., Mollenhauer, K., Rico, M., Salvatierra, R., & Wuth, P. (2017). Creando valor a través del Diseño de Servicios DSUC. 110. https://www.academia.edu/43088923/Creando_valor_a_traves_del_Diseño_de_Servicios_DSUC
- Forero Parra, M. A. (2014). Museum Making: Pensando el quehacer museográfico. *Intervención*, 10, 94–97. <https://doi.org/10.30763/Intervencion.2014.10.127>
- González-Fernández-Villavicencio, N. (2012, December). Servicios de referencia en bibliotecas universitarias: tendencias y plan de marketing [Journal article (Paginated)]. *El profesional de la información*. <http://eprints.rclis.org/18133/>
- Guiñez Elorz, M., & Martínez Palma, E. (2015). Reading mediation and first infancy: Construction of subjective and identity senses. A case study on children of 3rd and 4th grade of primary education from Colegio Adventista of Valdivia. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 41(ESPECIAL), 115–134. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052015000300008>
- I. Municipalidad de Santiago. (2022). Guía Barrio Matta: Vive tu Barrio. ONG Poloc.
- IFLA. (2019). Las bibliotecas pueden promover la implementación de la agenda 2030 de la ONU. <https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/hq/topics/libraries-development/documents/sdgs-insert-es.pdf>
- Jiménez, L., Roberts, K., Brugar, K., Meyer, C., & Waito, K. (2017). Moving Our Can(n)ons: Toward an Appreciation of Multimodal Texts in the Classroom. *The Reading Teacher*, 71(3), 363–399.
- Jochumsen, Henrik, Casper Hvenegaard Rasmussen & Dorte SkotHansen. «The Four Spaces – a New Model for the Public Library». *New Library World* 113, n.o 11/12 (16 de noviembre de 2012): 586-97. <https://doi.org/10.1108/03074801211282948>
- Kucirkova, N. (2022). The explanatory power of sensory reading for early childhood research: The role of hidden senses. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/14639491221116915>
- Larrosa, J. (2006). Sobre la experiencia. <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/96984>
- Ministerio de Educación. (2004). Competencias para la vida: resultados de los estudiantes chilenos en el estudio PISA 2000 [Informe Internacional]. Unidad de Currículum y Evaluación. http://archivos.agenciaeducacion.cl/Informe_Nacional_Chile2000.pdf
- Ministerio de Educación. (2015). Plan Nacional de la Lectura 2015-2020. Plan de Lectura. <http://plandelectura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/12/Plan-Nacional-Lectura-web-6-12-2016.pdf>
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2022). Fondos Cultura 2023: Línea Fomento de la Lectura y/o Escritura. <https://www.fondosdecultura.cl/wp-content/uploads/2022/08/04-LIBRO-LECTURA-2023.pdf>
- Moreno, V. (2015). Preferiría no leer: valores "desagradables" de la lectura (1er edición). Pamiela.
- Moreno, V. (2011). Leer con los cinco sentidos. https://prensahistorica.mcu.es/es/catalogo_imagenes/grupo.do?path=2000628806

REFERENCIAS

- Muñoz, B., & Anwandter, A. (2011). Manual de lectura temprana compartida: ¿Por qué es importante y cómo leer con niños y niñas de 0 a 7 años? Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. http://plandelectura.gob.cl/wp-content/files_mf/1346784270ManualLecturatemprana.pdf
- Muratovski, G. (2016). Research for designers: a guide to methods and practice. Sage Publications.
- Orellana García, P. (2018). Motivación lectora inicial en Chile: un estudio exploratorio. OPENAIRE.
- Oliveira, M. (2001, Abril). Biblioteca interactiva, una nueva forma del saber. Pesquisa FAPESP, Edición 63. 64-66
- Palacios, A. C. (2010). Integración sensorial. <http://www.agapasm.com.br/Artigos/Integracion%20sensorial.Pdf>
- Petit-Jean, M. (2009). El arte de la lectura en tiempos de crisis. Océano Travesía.
- Ramírez Leyva, E. M. (2009). ¿Qué es leer? ¿Qué es la lectura? Investigación bibliotecológica, 23(47), 161–188. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0187-358X2009000100007&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Rosenblatt, L. M. (1993). The Transactional Theory: Against Dualisms. College English, 55(4), 377–386. <https://doi.org/10.2307/378648>
- Samaniego, M. C. M. (1995). La interacción entre compañeros: el conflicto sociocognitivo, el aprendizaje cooperativo y la tutoría entre iguales. Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales, (23), 177-186.
- Santacana Mestre, J., & Martín Piñol, C. (2010). Manual de museografía interactiva. Trea. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=438163>
- Servicio Nacional del Patrimonio Cultural. (2022). Programa de Mejoramiento Integral de Bibliotecas Públicas 2022. <https://www.bibliotecaspublicas.gob.cl/fondos/programa-de-mejoramiento-integral-de-bibliotecas/convocatorias/programa-de-mejoramiento>
- Shams, L. & Seitz, AR. (2008). Benefits of multisensory learning. Trends in Cognitive Sciences. 12(11): 411–417.
- Suárez, V. (2014). La lectura como experiencia estético-literaria. Enunciación, 19(2), 215–227. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5016199>
- Troncoso Araos, X. (2016). DESCUBRIR LA LITERATURA INFANTIL. Atenea (Concepción), 514, 247–261. <https://doi.org/10.4067/S0718-04622016000200247>
- Yepes Osorio, L. B. (2013). No soy un gángster, soy un promotor de lectura. Panamericana.