



Conecta Letras

Un libro de actividades sobre el uso de tecnologías digitales para el aprendizaje de la lectoescritura

Memoria para optar al título de Diseñadora
mención Visualidad y Medios

CLAUDIA PAMELA MANSILLA AGUILERA

Profesora guía: Jenny Abud
Santiago de Chile
2024



Conecta Letras

Un libro de actividades sobre el uso de tecnologías digitales para el aprendizaje de la lectoescritura

Memoria para optar al título de Diseñadora
mención Visualidad y Medios

CLAUDIA PAMELA MANSILLA AGUILERA

Profesora guía: Jenny Abud
Santiago de Chile
2024

Gracias a mis papás por permitirme estudiar lo que amo y por todo el sacrificio que hacen por darme la mejor educación.

Este trabajo va para esa niña pequeña, que nunca le gusto leer pero que de mayor encontró su pasión en apoyar a niños y niñas a través del diseño.

Resumen | Abstract

Es conocimiento de todos que las tecnologías digitales conviven con nosotros cada día más y los niños desde pequeños se encuentran expuestos a pantallas y teclados. A través de ellas vamos adoptando nuevas formas de leer y escribir propias del siglo XXI. El presente proyecto nace a partir de la discusión que se tiene sobre el uso de tecnologías digitales en el aprendizaje de la lectoescritura y como esta disciplina se ha ido adaptando a los nuevos soportes digitales. «Conecta letras» es un proyecto editorial pensado para fortalecer las capacidades y competencias de lectoescritura en niños a través de un material didáctico que contiene juegos y textos informativos sobre la presencia de tecnologías digitales en la educación. A través de una metodología diseñada para la creación de publicaciones infantiles, se buscó que el material no solo sea una herramienta de aprendizaje, sino también una fuente de diversión.

Palabras claves:

Lectoescritura | Tecnologías digitales | Aprendizaje | Didáctica

Índice

I. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

- 1. Introducción 12
- 2. Motivaciones personales 15

II. ANTECEDENTES GENERALES

1. La lectoescritura

- 1.1 Inicios y evolución de la lectura y escritura 18
- 1.2 Integración de la lectura y escritura como un conjunto 19
- 1.3 Importancia de la lectoescritura 20

2. La era digital

- 2.1 Impacto de la tecnología en la vida cotidiana 22
- 2.2 Consumo de información 24
- 2.3 Integración de las tecnologías digitales en la educación 25

3. Materiales que apoyan el aprendizaje

- 3.1 Materiales curriculares 26
- 3.2 Diseño de materiales didácticos 29

III. DISCUSIÓN BIBLIOGRÁFICA

1. Marco teórico

- 1.1 La lectoescritura en papel vs en pantalla 35
- 1.2 Fomentar la lectoescritura a través del diseño 39
- 1.3 El uso de tecnologías digitales en el aprendizaje 42

2. Estado de la cuestión

44

IV. FUNDAMENTACIÓN

1. Planteamiento del problema	50
2. Justificación	52

V. DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

1. Oportunidad de Diseño	56
2. Objetivos	57
3. Descripción	58
4. Usuario	59
5. Referentes	60
6. Metodología	66
7. Gestión estratégica	68

VI. EJECUCIÓN DEL PROYECTO

1. Generación y definición de contenidos	72
2. Criterios de diseño	76
3. Retícula	82
4. Proceso de diseño	84
5. Diseño de tapa	96
6. Representación final	97

VII. CONCLUSIONES

100

VIII. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

104

01

**Presentación
del proyecto**

1. Introducción

Vivimos en un mundo en el que cada vez es mayor la presencia de dispositivos electrónicos en todos los ámbitos de la vida cotidiana y donde la cultura escrita está atravesada por las tecnologías de información y comunicación ya que constituyen los nuevos soportes y medios de producción de lo escrito. En la infancia, la cercanía de los niños con los dispositivos tecnológicos es innegable. A través de sus padres, o de forma directa, interactúan con pantallas y teclados, presenciando actos de lectura y escritura propios de esta época: enviar mensajes, reír con los memes, mirar videos, seguir noticias, compartir información y leer. Nunca antes los niños habían estado tan expuestos a participar en actos de lectura y escritura socialmente significativos como ahora.

A partir de una revisión bibliográfica que discute sobre el uso de tecnologías digitales para el aprendizaje de la lectoescritura, así como las ventajas y desventajas que conllevan leer y escribir en papel y en pantalla se llegó a la conclusión que muchos niños y jóvenes utilizan gran parte de las tecnologías no solo para entretenerse sino también para hacer tareas relacionadas al área de la educación. Persistiendo en Chile lo que se denomina «analfabetismo funcional» y poca motivación por la lectura, es que nace «Conecta Letras», un proyecto que busca fortalecer las capacidades y competencias de lectoescritura en niños a través de un material didáctico impreso que habla sobre el uso de tecnologías digitales en la educación para así eliminar la visión negativa que se tiene de ellas. Con textos informativos que invitan a la lectura,

preguntas de comprensión lectora y juegos como sopas de letras y crucigramas, el proyecto se enmarca como una forma de entretenimiento.

Esta investigación se divide en ocho capítulos, donde se profundiza sobre la importancia de la lectoescritura, la integración de tecnologías digitales en la educación y cómo el diseño toma protagonismo en este último ámbito a través de la creación de materiales curriculares y didácticos para apoyar y facilitar el proceso de aprendizaje de contenidos. Posteriormente, se propone un proyecto de diseño que establece las directrices y el proceso de ejecución, el cual incluyó una revisión de antecedentes y un análisis de materiales educativos para su creación.

Los niños son el futuro
que nos depara y el
mundo digitalizado nos
trae nuevos desafíos que
afrontar

2. Motivaciones personales

A lo largo de mi infancia y adolescencia nunca me gusto leer. No me atraían los cuentos clásicos, ni las novelas románticas y menos los finales felices. Creo que parte de eso me hizo odiar la clase de Lenguaje y no comprender a la gente que tomaba un libro como forma de recreación. La primera vez que decidí leer un libro por placer fue cuando me mostraron un libro que nunca antes había visto. Recuerdo que era un libro de tapa dura, con una guarda que tenía distintos tipos de flores ilustradas, contenía una sobrecubierta llena de relieves y colores, el interior era de un papel ahuesado y unas páginas ilustradas en un papel couche. Nunca había visto un libro tan hermoso, con tantos detalles y texturas que lo hacían algo atesorable.

Fue en la pandemia que encontré el placer por la lectura. Durante el confinamiento, la soledad y la desesperanza me hizo ahondar en la búsqueda de libros como una forma de escape. Descubrí que existe un universo de temáticas y materialidades de libros. Logre encontrar la pasión por leer historias que se asemejaban a la mía. Entendí finalmente que no odiaba leer, sino que no había podido encontrar mi interés correcto. Actualmente amo los libros infantiles; creo que como no pude acceder a ellos en mi infancia, a mis 24 años los compro para llenar esa carencia y los resguardo con un tremendo amor en mi librero.

Siempre he amado la infancia y también me considero al servicio de ella debido a mis nexos con el scoutismo y el voluntariado. Me doy cuenta que todo al final confluye en un mismo punto: apoyar el crecimiento y educación de los niños a través de la disciplina del diseño. Como diseñadora de una editorial infantil, creo que es primordial educar a los niños a través de la lectura, ya que los libros son una tremenda fuente de imaginación que les permite crecer con historias entretenidas y llenas de aprendizaje. Y por lo mismo, estando en un mundo lleno de pantallas, creo que no debemos perder el hábito de leer y tampoco el de escribir. Este proyecto nace desde mi profundo interés por el diseño editorial infantil, porque creo que los niños son el futuro y el mundo digitalizado nos trae nuevos desafíos que afrontar.

02

**Antecedentes
generales**

1. Lectoescritura

Según la Rae se define **lectura** como:

«Pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados [...] Comprender el sentido de cualquier tipo de representación gráfica».

Y **escribir** es definido como:

«Representar palabras o ideas con letras u otros signos trazados en papel u en otra superficie».

Ambas disciplinas se entienden como actos que implican una capacidad de **comprender, decodificar y reproducir mensajes escritos o visuales**.

1.1 Inicios y evolución de la lectura y escritura

De acuerdo con Gaur (1990), los primeros pueblos que utilizaron la escritura fueron los egipcios, los sumerios, los chinos y los mesopotámicos, quienes emplearon figuras y símbolos convencionales para representar sus ideas y pensamientos. Sin embargo, con el pasar de los años surgió el problema de que no todos sabían dibujar y tampoco era posible hacer representaciones gráficas de todo lo que se conoce. Así, los fenicios vieron esta dificultad y crearon la escritura fonética, en cual cada signo no representa una idea, sino un sonido. Esta fue tomada años más tarde por los griegos, quienes ajustaron los sonidos de su idioma al alfabeto fenicio de 22 consonantes. Al ser griegas

las primeras inscripciones de carácter alfabético descubiertas hasta ahora, muchos académicos consideran el griego como el primer alfabeto. Actualmente, la mayor parte de los pueblos del mundo usan este sistema de escritura para representar los sonidos de sus lenguas (Defior, 2006).

En sus inicios, la escritura tenía como objetivo la conservación y resguardo de la información, en tanto como **patrimonio cultural** (Condito, 2015). Los textos se escribían en papiros donde su lectura era exclusiva de los eruditos quienes debían leerlos en voz alta. Fue durante la Edad Media que surgió la lectura silenciosa ya que, dadas las ideologías de la época, se leía para el conocimiento de Dios y la salvación del alma. Siglos después se comenzó a desarrollar la composición de textos y nuevos formatos como la aparición del códice, la creación de sistemas de titulación, signos de párrafos y puntuación lo que si bien facilitó la lectura, tenía como propósito establecer criterios de ordenamiento, clasificación y conservación de la información en las bibliotecas (Cavallo-Chartier, 2004).

Fue durante la Edad Media, que los niños de la alta sociedad comenzaron a aprender a leer. Así como en la Antigua Grecia existía la escuela de los escribas, que estaba centrada en la enseñanza de la escritura; existía por otro lado la *gramatistés*, una escuela centrada en el reconocimiento y lectura de las letras (Viñao, 2002). Fue por esta premisa que el aprendizaje de lectura iba separado de la escritura ya que esta última según Condito (2014) siempre fue una práctica restringida. Recién con

la aparición de la prensa de imprimir se comenzó a tener acceso a un mayor número de libros abiertos a todo público, lo que provocó el interés y la necesidad de una búsqueda de métodos que no solo garantizarán el acceso a la lectura de un público que ahora incluía mujeres, niños y obreros, sino que facilitarían el proceso de aprendizaje de la lectura.

1.2 Integración de la lectura y escritura como un conjunto

Si bien la lectura y escritura constituyen dos prácticas sociales que se suelen considerar en una relación de dependencia recíproca, su devenir histórico muestra que no siempre han sido instancias necesariamente conjuntas. Condito (2004) concluye que el factor causal del origen de la unificación de ambas disciplinas se debe a la **alfabetización en el marco institucional escolar**, especialmente desde su consolidación a mediados del siglo XIX.

El primer indicio de enseñanza de la lectura-escritura comienza a aparecer recién a mediados del siglo XIX en Europa y a principios del siglo XX en Latinoamérica debido a las nuevas posibilidades tecnológicas, como la disminución del precio del papel, la llegada de la pluma metálica, entre otros, pero también por las posibilidades del espacio y tiempo de la clase. En Latinoamérica, su enseñanza se debe en parte por lo significó la matriz normalista en la educación que tenía como objetivo formar profesores para los prime-

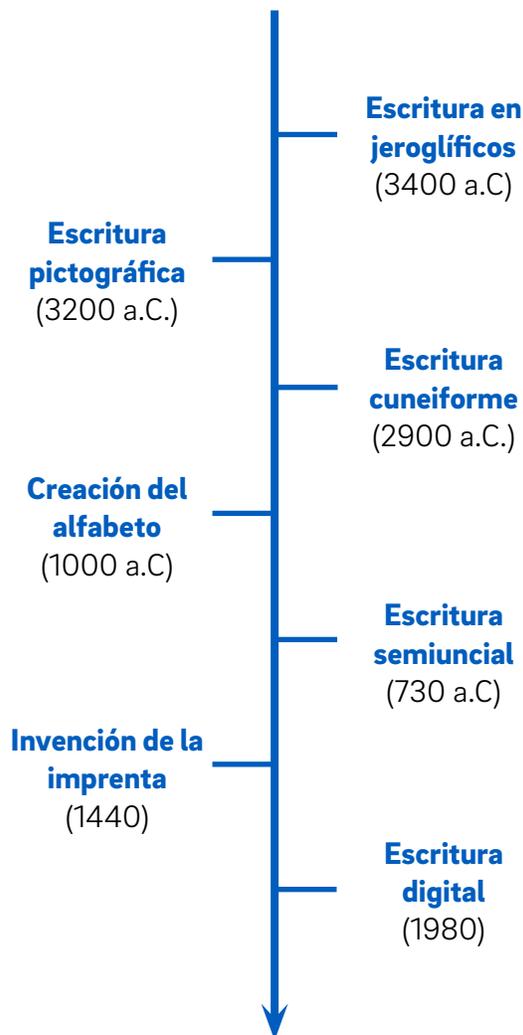


Figura 1. Evolución de la escritura

ros años de enseñanza. En ese entonces, las políticas educacionales estaban orientadas al acceso universal de lectura y escritura para la construcción de una ciudadanía letrada (Condito, 2014).

Cabe destacar que en sus inicios la enseñanza de la lectura era entendida como la oralidad del lenguaje en voz alta, por mientras que la enseñanza de la escritura era entendida como un entrenamiento gráfico-motriz (Chartier, 2005) en el cual se privilegiaba una técnica caligráfica. Es recién a mediados del siglo XX que la escuela evidenciara según Viñao (2002) el paulatino abandono de la idea de lectura como mera reproducción oral mecánicamente ritualizada, para dar lugar también a la idea de lectura como **comprensión**, así como también una idea de escritura no sólo asociada a la copia y a la normalización caligráfica sino además a la **expresión subjetiva** y a la **creatividad**. Es de acuerdo a estas matrices, que según Conditto (2014) aparecen las primeras ideas relativas a la «lectoescritura» como compuesto unificado.

1.3 Importancia de la lectoescritura

Esto no solo se debe a las nuevas ideas de la Escuela Nueva sino también a todo un movimiento originado en la primera posguerra en Estados Unidos en torno de lo que se denominó el descubrimiento del **«analfabetismo funcional»** (Chartier, 2005) que se refiere a la imposibilidad para traspasar los conocimientos de lectura y escritura en la vida cotidiana y las actividades prácticas de la vida diaria. Se comenzó a insistir en la necesidad de flexibilizar las metodologías de enseñanza de

ambas disciplinas con el fin de que se perciba su funcionalidad e interrelación.

En Chile, este tema ha entrado en la discusión política en los últimos años debido a que los resultados de la prueba PIACC (2018) de la OCDE, prueba que mide habilidades cognitivas en la población de entre 15 y 65 años en comprensión lectora, numérica y de resolución de problemas en ambientes tecnológicos; posicionan a Chile como uno de los países con peor rendimiento en términos de niveles de competencia, donde alrededor de un **50% de la población es analfabeta funcional**.

Es por ello, que diversos autores han ahondado en la importancia de la lectoescritura en la educación infantil. Sánchez (2009) destaca que la lectoescritura:

«Es el proceso de comunicación más influyente en el comportamiento de cualquier persona y que dada su consideración, no cabe duda que el proceso de enseñanza-aprendizaje del hábito lectoescritor sea un tema actual en cualquier actividad educativa».

Desde otro punto de vista, Pascual (2020) concluye que:

«La lectoescritura es de suma importancia ya que es un proceso fundamental que facilita la alfabetización, el acceso a la cultura y la socialización del individuo».

Por otro lado, cabe mencionar que el arrollador avance de la tecnología en el campo de la comunicación y de la información ha transformado los soportes de la escritura, la técnica de su reproducción y diseminación, y las maneras de leer (Chartier, 2005). En algún momento se llegó a pensar que la imagen y el sonido reemplazarían ventajosamente a la lectura y la escritura, pero la realidad demuestra que la habilidad lectora y la producción escrita cobran mucha importancia en este mundo globalizado, donde el acceso a la información llega principalmente por escrito a través del Internet. Para eso lo más importante según Aguilar et al. (2019) es desarrollar las habilidades que permitan comprender, seleccionar, organizar, procesar y utilizar de manera correcta la información que tenemos a nuestro alcance.

La lectoescritura es de suma importancia ya que es un proceso fundamental que facilita la alfabetización, el acceso a la cultura y la socialización del individuo

2. La era digital

La era digital es el nombre que recibe el periodo de la historia de la humanidad que va ligado a las **tecnologías de la información y comunicación (TIC)**. El inicio de este periodo se asocia comúnmente a la revolución digital que comenzó a mediados del siglo XX con la aparición de tecnologías como el teléfono, la radio o la televisión.

Sin embargo, el desarrollo de la comunicación y de la transmisión de información es una característica que ha estado presente a largo de toda nuestra civilización, en especial desde 1440 con la invención de la **imprenta de tipos móviles** creada por Johannes Gutenberg, la cual al permitir producir libros masivamente supuso un gran impulso a la conservación y transmisión de información, ideas y cultura. Este impulso se vio reforzado en el siglo XIX con la aparición de la prensa escrita y la comunicación por cable propiciadas por el telégrafo y el teléfono, seguidos en el siglo XX por la aparición de medios de comunicación de masas como la radio y la televisión y finalmente representadas hoy por la informática e internet que propician una sociedad basada en el conocimiento.

2.1 Impacto de la tecnología en la vida cotidiana

Según Halpern (2017) los investigadores explican que en las décadas anteriores la tecnología ocupaba espacios físicos más grandes, era más costosa y, al no ser tan masiva, el contenido que se

consumía era más general, por lo que se desarrollaba muchas veces como una actividad principal y en un contexto familiar, como ver televisión en conjunto. Sin embargo, al disminuir el tamaño de los aparatos, bajar sus precios y con ello masificarse, los hogares comenzaron a tener una mayor cantidad de dispositivos y con ello la tecnología comenzó a consumirse en espacios más privados. Con el avance veloz de la tecnología, en menos de una década se logró desarrollar dispositivos que lograron combinar **experiencias visuales, espaciales, dactilares y sonoras**, donde además se propagó enormemente su crecimiento logrando abarcar todos los ámbitos de la vida cotidiana: económico, social, cultural, laboral y educativo.

El mayor acceso a las tecnologías y al potencial que presenta a las distintas áreas, según Gardner y Davis (2013) llevó a la sociedad a creer que esta podría ser capaz de disminuir no solo los problemas técnicos, sino que también aquellos de carácter social, comercial, laboral e incluso familiar. Así, se hizo más cómodo el uso de tecnología para la solución de problemáticas comunes y la gente comenzó a pensar en formato de app. Como cita Halpern:

«El público se enamoró socialmente de su potencial y comenzó a crear, para cada problema, una aplicación digital». (Halpern, 2017, p. 2)

La tecnología logró abarcar todos los ámbitos de la vida cotidiana: económico, social, cultural, laboral y educativo.

2.2 Consumo de información

Actualmente estamos viviendo en la **sociedad de la información**, un término propuesto por primera vez en la década de los sesenta como sucesor conceptual de la sociedad industrial. Es descrito como un proceso de evolución profunda de la vida y de intersecciones entre personas, gobiernos, facultades y organizaciones por el uso intensivo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que facilitan la creación, distribución y manipulación de la información y desempeñan un papel esencial en las actividades sociales, culturales y económicas (Delarbre, 2001).

No podemos dejar de considerar que en esta era la información se produce, distribuye y consume a un ritmo acelerado. En dos años se produce más información que en toda la historia anterior de la humanidad. Por ejemplo, según estadís-

ticas del propio Google, en 2012 se efectuaron más de 114.700 millones de búsquedas al mes y en 2008 esa cifra era de solo 55.600 millones. Con tanta información circulando, resulta muy difícil distinguir cual es verdadera o falsa. Dentro de este contexto y del marco de cultura digital nace el concepto de **hipertextualidad** acuñado por Ted Nelson en 1965, que se refiere a un texto que enlaces a otros textos. Explicado de manera simple, es la fuente de la información que uno lee, la información dentro de la información, como la manera que utiliza Wikipedia para referirse a los textos que prueban dicha información expuesta, que a su vez contiene en sí su propia bibliografía. Según Álvarez & González (2015) la hipertextualidad constituye un cambio en la forma en que las sociedades construyen **conocimiento**.

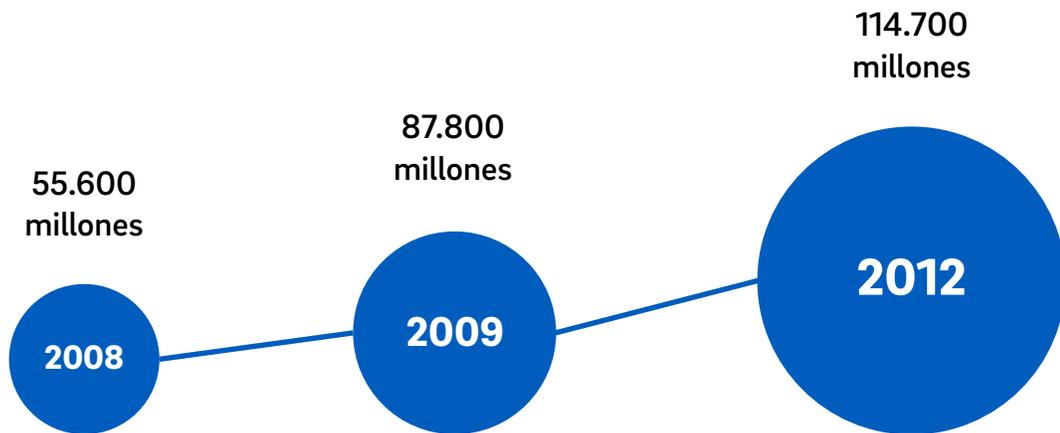


Figura 2. Cantidad de búsquedas mensuales de Google en todo el mundo.

2.3 Integración de las tecnologías digitales en la educación

De acuerdo a las necesidades de la sociedad de la información y con el objetivo de digitalizar a las nuevas generaciones, en el área educacional se introdujo la idea de mejorar la enseñanza a través de la tecnología. Con numerosos recursos estatales, se desarrollaron políticas públicas hacia los escolares en gran parte de Latinoamérica. En Chile, la implementación de estas políticas fue promovida por el **Programa Enlaces**, iniciativa que comenzó en 1992 con el objetivo de introducir infraestructura y conectividad en las escuelas, implementar recursos digitales, desarrollar formación docente y llevar a cabo apoyo metodológico. En 1998, este programa se convirtió en una iniciativa de nivel nacional, dependiente del Ministerio de Educación, que logró conseguir laboratorios con internet y lograr un computador por alumno en gran parte de los colegios del país. Ya en 2006, al menos el 92% de las escuelas públicas contaban con este tipo de infraestructura. Según Sánchez y Salinas (2008) la implementación del *Programa Enlaces*, mejoró considerablemente el acceso y uso de tecnologías.

Junto con la masificación de las tecnologías de la información en el ámbito educativo, surgieron diversas caracterizaciones de grupos humanos. Gallardo, Marqués, Bullen y Strijbos (2015) identificaron al menos 48 términos distintos para nombrar a los usuarios de tecnología digital, en la literatura de 1991 a 2014. En un marco termino-

lógico, la categorización relativamente aceptada es la que distingue entre **nativos e inmigrantes digitales**. Estos términos fueron creados por Prensky (2001) refiriéndose como nativos digitales a todas las personas que han nacido y se han formado en la revolución tecnológica, utilizando los artefactos propios de la era digital y, por otro lado, serían inmigrantes digitales quienes no crecieron familiarizados con estas tecnologías y que debido a la necesidad de estar al día se vieron obligados a aprender nuevas culturas y formas de comunicación para incorporarse al mundo digital. Investigadores como Prensky (2001), Howe y Strauss (2000) y Tapscott (1997), fueron los primeros en plantear que los niños, producto de la interacción con la tecnología desde su nacimiento, habrían desarrollado la capacidad de **realizar actividades de forma simultánea** como, por ejemplo, hacer la tarea viendo televisión o leer un libro cuando escuchan música.

3. Materiales que apoyan el aprendizaje

3.1 Materiales curriculares

En el contexto educativo se utilizan materiales curriculares que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. Los **materiales curriculares** son definidos como cualquier tipo de material destinado a ser utilizado por el alumno y los materiales dirigidos al profesorado que se relacionen directamente con aquellos, siempre y cuando estos tengan como finalidad ayudar al profesor en el proceso de planificación, desarrollo y/o de evaluación del currículum (Parcerisa, 1996).

Según cómo se utilicen en los procesos de enseñanza-aprendizaje, los materiales curriculares pueden realizar diversas funciones. Marques (2010) destaca las siguientes:

- 1) Proporcionar información.
- 2) Guiar los aprendizajes de los estudiantes.
- 3) Ejercitar habilidades.
- 4) Motivar, despertar y mantener el interés.
- 5) Evaluar conocimientos y habilidades.
- 6) Proporcionar simulaciones para la observación, exploración y experimentación.
- 7) Proporcionar entornos para la expresión y creación.

Existen muchas maneras de clasificar los materiales curriculares, pero una de las más oportunas, según Parcerisa (1996) es clasificarlos según el **soporte** que utilizan atendiendo a una diferenciación entre los materiales que utilizan papel

como soporte y otros que utilizan algo distinto al papel. Los materiales que utilizan el papel como soporte son actualmente los más usados en los establecimientos educativos. En la mayor parte de los países, el libro escolar sigue siendo el medio más utilizado, llegando a absorber hasta fines del 2000 el 85% de los gastos mundiales en material pedagógico. Gimeno cita que:

«Los currículum se concretan en materiales didácticos diversos, entre nosotros casi en exclusiva en los libros de texto, que son los verdaderos agentes de elaboración y concreción del currículum» (Gimeno, 1988, p. 179)

En esta categoría se incluyen tanto los libros de texto como otros materiales editados, tales como atlas, diccionarios, libros para el aprendizaje, etc. Por otra parte, los materiales que utilizan soportes distintos al papel poseen una menor incidencia debido a que se utilizan en menos ocasiones. En esta categoría se encuentran los materiales de carácter instrumental y de carácter recreativo como juegos, títeres, etc., más material de carácter fungible como cartulinas, plumones, pinceles, entre otros. **Los materiales informáticos y audiovisuales** que han ido apareciendo en la era digital también entran en esta categoría ya que cada vez más tienen un papel destacado en la educación escolar.

Materiales curriculares		
Papel	Digital	Otro
Texto escolar Diccionario Atlas	Informativos Fotocopiadora Impresora	Instrumental Flauta Guitarra Pelota
		Recreativos Juegos Títeres
	Audiviauales Presentación digital Videos	Fungibles Cartulinas Plumones Pintura

Tabla 1. Clasificación de los materiales curriculares según Parcerisa (1996)

Actualmente se plantean diversos debates en cuanto al papel que deben jugar las nuevas tecnologías en el mundo de la enseñanza. Según estimaba un estudio citado por García y Gómez-Díaz (2016), en el 2020 los entornos digitales, las redes sociales y los juegos educativos en la red serían una realidad en las aulas y, las tecnologías digitales estarían cada vez más presentes generando una nueva forma de enseñanza-apren-

dizaje. Este proceso se aceleró con la llegada de la pandemia, que obligó a transformar la educación en una experiencia digital. El creciente interés de educar a través de la tecnología aumentó considerablemente el uso de aplicaciones educativas de todo tipo. Se estima que su uso, en marzo del 2020, **aumentó a un 105% a nivel global** y sus descargas en el primer semestre llegaron incluso a 936 millones en Apple Store y Google Play.

El material didáctico tiene por objetivo facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. En cambio, el material educativo, es un material que ofrece posibilidades de interpretación, desarrollo del juicio y requiere de la participación activa de maestros y estudiantes para su uso.

3.2 Diseño de materiales didácticos

El campo del diseño de la comunicación visual, según Frascara (2011), abarca cuatro áreas fundamentales: diseño para informar, diseño para persuadir, diseño para educar y diseño para administrar. En este sentido, afirma que el diseño de material educativo difiere del diseño para información, debido a que la educación no se puede reducir solo a la transmisión de la información, y difiere del diseño para persuasión ya que, si bien el diseño educativo persigue modificaciones de la conducta y convicciones en el individuo, busca más bien motivar a pensar, juzgar y desarrollarse independientemente.

Bajo este fundamento, Frascara (2011) asegura que toda escuela cuenta con materiales didácticos, pero establecen una diferencia entre **material didáctico** y **material educativo**. El material didáctico, que por lo general son materiales de referencia informativa y persuasiva, tiene por objetivo facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. En cambio, el material educativo, es un material que ofrece posibilidades de interpretación, desarrollo del juicio y requiere de la participación activa de maestros y estudiantes para su uso.

El diseño de materiales didácticos debe tomar en cuenta, como en todo diseño, las características del usuario como la edad y el género, pero también según Gahona (2015) se deben considerar las **emociones** que provocarán, la participación que esperamos que tenga el usuario y las diferencias individuales y los estilos de aprendizaje que tiene cada uno ya que no existe un recurso que funcione igual para todas las personas. Añade que en el diseño de estos materiales es fundamental tener en cuenta el **desarrollo cognitivo**, así como la motivación y captación del interés del usuario. Los productos deben definirse de acuerdo a las características del destinatario final y al contexto en el que se desenvuelven. Gahona (2015) describe las siguientes consideraciones para un buen material didáctico:

1) Incorporar las emociones: ayuda a generar una predisposición positiva hacia el aprendizaje, lo que de una u otra manera implica el carácter emocional. Hay que tener claro que no se aprende lo que no se quiere aprender, no se aprende aquello que no motiva, y si algo no motiva se debe a que no genera emociones positivas que impulsen a la acción de ese aprendizaje.

2) Interacción: es la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más sujetos, o entre estos y determinados objetos. Al recibir información de manera interactiva es más fácil recordar las cosas ya que el estímulo es mayor. Una forma de interactuar es participar, cosa que se pretende lograr a través del material didáctico, para construir el aprendizaje y la comunicación.

3) El aspecto lúdico: estimula el proceso de enseñanza-aprendizaje. Lo lúdico se encuentra presente en el desarrollo psicomotor, biológico, social y cultural del ser humano, principalmente en niños, quienes se encuentran en pleno desarrollo de estas facultades. Para quien juega son más importante elementos como el movimiento, el color o el sonido antes que el contenido a enseñar.

4) Estimulación de sentidos: influye en la percepción y retención del contenido. Según un estudio realizado por Cabero (1996), un alumno recuerda el 10% de lo que ve, el 20% de lo que oye, el 50% de lo que ve y oye, y el 80% de lo que ve, oye y hace, por lo que al estimular más de un sentido se incrementan las posibilidades de retención.

¿Cómo aprende el ser humano?

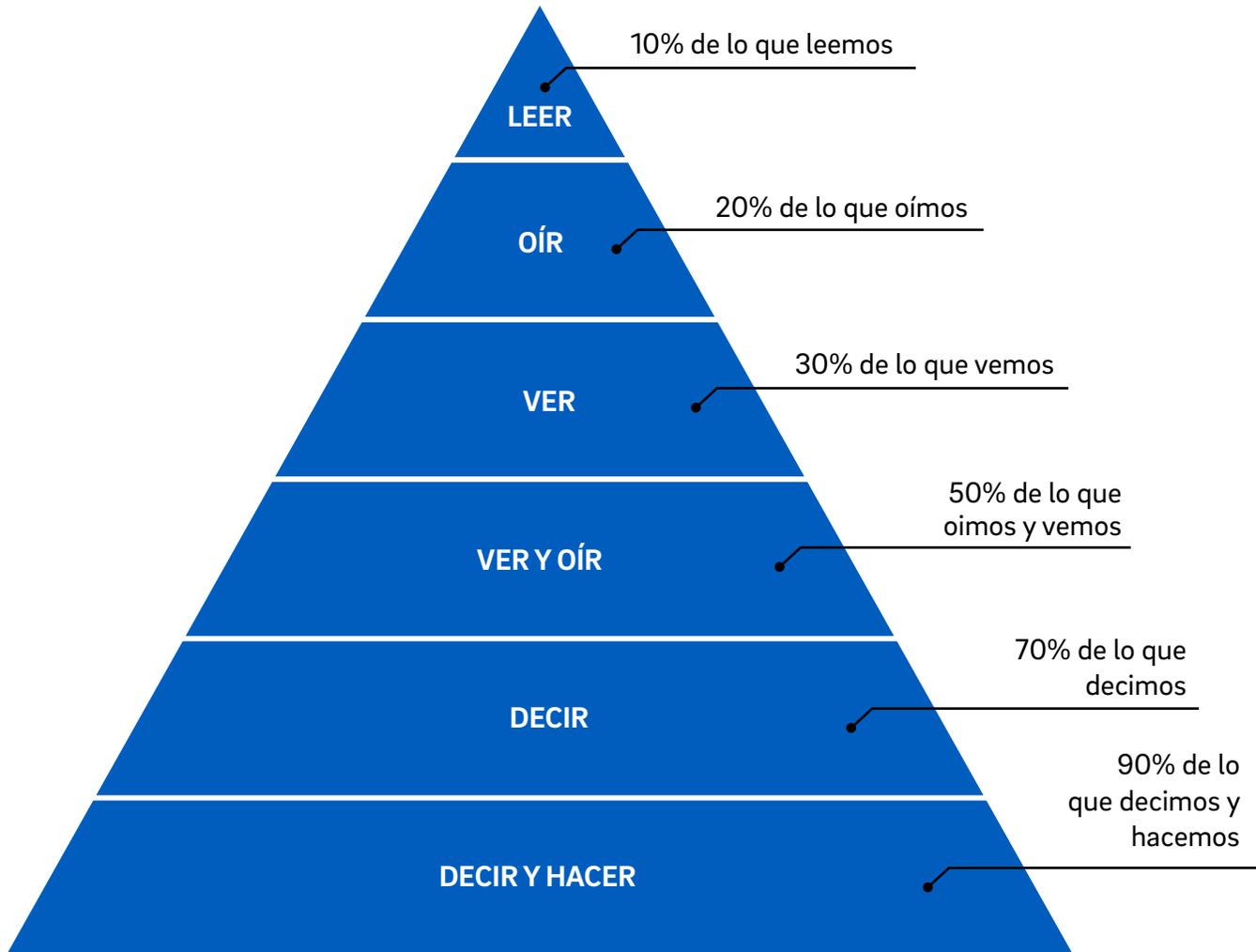


Figura 3. El cono de aprendizaje de Edgar Dale

03

**Discusión
bibliográfica**

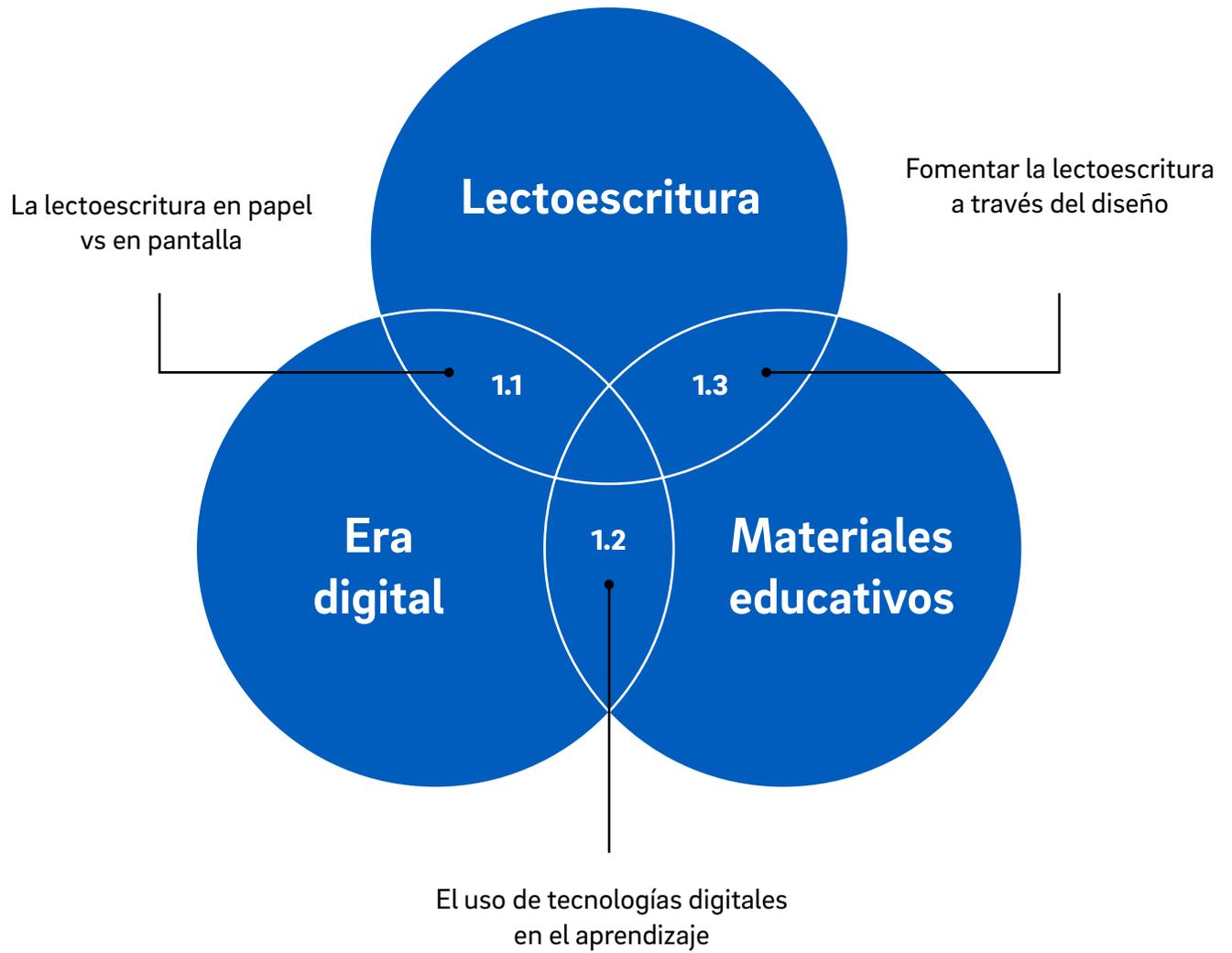


Figura 4. Esquema del marco teórico

1. Marco teórico

1.1 La lectoescritura en papel vs en pantalla

Las habilidades de lectura y escritura son componentes cruciales de la alfabetización. Sin embargo, en las últimas décadas, se han presentado de manera continua cambios significativos en los patrones de estas habilidades. Con frecuencia, estos se discuten en relación con la **digitalización**, ya que se sugiere que existe una relación de causa y efecto dado por las nuevas formas de leer y escribir.

Las investigaciones empíricas de los últimos años han demostrado que la tecnología o el **soporte** en el que leemos, es decir, las pantallas o el papel, hacen la diferencia. Por ejemplo, Singer y Alexander (2017) han evidenciado una inferioridad de la pantalla de los computadores en cuanto a la comprensión de la lectura de textos extensos. Según Delgado (2018), esta diferencia se ha acrecentado en los últimos quince años. Estos hallazgos son contrarios a las afirmaciones que se oyen a menudo sobre los nativos digitales, quienes supuestamente prefieren los formatos digitales para la lectura y presuntamente se desempeñan mejor con pantallas que con papel (Helsper & Eynon, 2010).

Kovac y Van der Well (2018) afirman que en esta era digital leer es más exigente que ver imágenes,

donde las formas de entretenimiento poco exigentes como la televisión, series e incluso videojuegos, son una alternativa evidentemente mucho más llamativa. Encuestas de lectura han demostrado que existe una **disminución** en el número de lectores de libros, especialmente entre los adolescentes, así como también una disminución en las horas dedicadas a la lectura. Como afirma Joan Subirats en un diálogo con el diario La Nación:

«El boom de las series y la capacidad de conexión permanente son factores que van en desmedro del hábito de la lectura» (Subirats, 2018)

Esto se debe en parte, a que Internet es un medio inherentemente rápido donde a medida que se sigue utilizando para la lectura, provoca una tendencia en los usuarios a preferir la lectura de textos cortos, que son menos complejos y con un vocabulario más limitado. Los autores aseguran que la reducción a leer textos extensos tiende a disminuir la habilidad de involucrarse con la complejidad en la argumentación, la sintaxis y la gramática, y la amplitud del vocabulario.

Con la digitalización, nacieron **nuevas prácticas de lectura**. Según Kovac y Van der Weel (2018) estas

se pueden reducir a tres modos: lectura de barrido, lectura inmersiva y lectura en profundidad. La **lectura de barrido** hace referencia a la lectura que examina un texto rápidamente para tener una idea general del mensaje o que navega rápidamente a través de un conjunto de diferentes textos cortos, tales como páginas web, redes sociales, entre otros. Por **lectura inmersiva** se entiende como la práctica en la que nos adentramos en la trama de una historia de tal manera que nos aislamos del

mundo que nos rodea, como por ejemplo la lectura de géneros de ficción. Y por otro lado, la **lectura en profundidad** es la que usamos como base para comparar y comprender nueva información y nuevas palabras, que luego empleamos para construir un conocimiento de fondo y un vocabulario más amplio. Estos tres modos de lectura se correlacionan con diferentes soportes y formatos de texto como lo muestra la siguiente tabla.

Medios de comunicación textual en la segunda década del siglo XXI

Categoría 1		Categoría 2		Categoría 3	
Textos cortos + audio/video (hasta 500 palabras)	Soporte	Textos de extensión media + imágenes (500 a 20 mil palabras)	Soporte	Textos extensos (desde 20 mil palabras)	Soporte
Mensajes	Pantalla	Periodismo riguroso	Papel/ Pantalla	Ficción de género	Papel/ Pantalla
Redes sociales	Pantalla	Artículos científicos	Pantalla	<i>Belles-lettres</i>	Papel/ Pantalla
Blog y páginas web	Pantalla			Obras de referencia de no ficción	Papel/ Pantalla
Prensa sensacionalista	Papel/ Pantalla			Escritura académica y no ficción popular	Papel/ Pantalla
Herramientas digitales de aprendizaje	Pantalla			Libros de texto	Papel/ Pantalla

Tabla 2. Medios de comunicación textual. Elaboración de Kovac y Van der Well (2018)

Este análisis se relaciona directamente con los múltiples estudios que afirman que existe una mayor comprensión de lectura en papel que en digital cuando el texto contiene más de 500 palabras (Singer y Alexander, 2017). En el ámbito de la educación se experimenta el mismo efecto. Los nativos digitales prefieren los libros de texto impreso a los textos digitales cuando se requiere un aprendizaje profundo (Mizrachi, 2015). Esta tendencia sugiere que, a pesar del crecimiento de las herramientas de aprendizaje digital, los estudiantes seguirán utilizando ambos formatos de lectura según su **propósito**.

Por otro lado, con la era digital, hemos ido marginando la escritura a mano de nuestras vidas cotidianas y cada vez van apareciendo noticias sobre escuelas que abandonan este tipo de escritura. Países como Finlandia, el país modelo en educación, y algunos estados de Estados Unidos han optado por sustituir la escritura a mano por clases de **mecanografía** en el teclado, abriendo así un debate entre cual tipo de escritura es la más adecuada en estos tiempos. A pesar de la creciente influencia de las tecnologías digitales en los contextos educativos, la investigación empírica que compara la escritura manuscrita con la mecanográfica, según Mangenl (2018) sigue siendo escasa.

Sin embargo, se pueden acotar algunas diferencias generales entre ambos modos de escritura. Mangenl (2018) indica tres diferencias claves. La primera hace referencia a la coordinación del **esfuerzo motriz fino y la atención visual**. Al escri-

bir a mano, la atención visual se dirige principalmente al lápiz, muy cerca de la ubicación del esfuerzo motriz. En cambio, al escribir en teclado, la atención visual del escritor puede desplazarse entre la ubicación del esfuerzo motriz (el teclado) y la pantalla o, si es muy hábil, el escritor puede enfocarse principalmente en la pantalla. La segunda hace referencia a las distintas **características materiales** que emplean los soportes y herramientas en ambos modos de escritura. Por ejemplo, la materialidad del papel garantiza la fijación y la permanencia, a veces relativa, de las palabras. Esta fijación hace que el papel sea menos flexible que su contraparte digital en cuanto a las necesidades de edición de la escritura. La infinita flexibilidad de un texto digital garantiza que pueda ser revisado y editado sin problemas. Y la tercera y última diferencia es la relacionada a la **velocidad**. La mayoría de las personas escribe mucho más rápido en un teclado que a mano. Además, teclear permite la producción de grandes cantidades de texto sin la fatiga motora fina asociada con la escritura a mano.

Sin embargo, el hecho de que podamos escribir tan rápido en el teclado puede tener como consecuencia que, en la educación, la toma de apuntes se convierta en una mera **copia de lo dicho** por el docente. Mueller y Oppenheimer (2014) evidenciaron este tema a través de una investigación en la cual pusieron a prueba la toma de apuntes en un grupo de estudiantes en ambas modalidades de escritura. Los resultados evidenciaron que quienes utilizaban computadores para tomar notas se inclinaron más a escribir de forma **textual**

lo dicho. Los autores concluyen que el esfuerzo de escribir a mano supone una dificultad destacable que contribuye positivamente a un procesamiento más profundo del contenido.

En Chile, se ha encontrado en investigaciones recientes, que las prácticas de lectura y escritura son cada vez más frecuentes en **contextos digitales**, aún en ambientes con altos índices de vulnerabilidad (Calderón, 2015). Es cosa de ver que, en los últimos quince años, la proliferación de redes sociales, como Twitter y Facebook, ha dado lugar a nuevos medios de comunicación basados en la lectura y escritura. Sin embargo, la cantidad de textos que se producen y consumen en Internet parece dar más importancia que nunca a la alfabetización.

La proliferación de redes sociales, como Twitter y Facebook, ha dado lugar a nuevos medios de comunicación basados en la lectura y escritura.

1.2 El uso de tecnologías digitales en el aprendizaje

El uso de herramientas tecnológicas como apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños no debe visualizarse de forma negativa. Si bien la Academia Americana de Pediatría (AAP) sostiene que los niños de 2 a 5 años deben limitar el uso de pantallas a una hora, un estudio de la Organización de Estados Iberoamericanos sostiene que cerca del **75% de los infantes ocupan tablets y celulares** gran parte de la semana. Según Waisman et al. (2018) esto se debe a que el uso de pantallas a través de videos mantiene a los **niños tranquilos** facilitando su cuidado a los padres mientras ellos realizan otras tareas.

Se puede decir que los niños de hoy han crecido con la presencia natural de las nuevas tecnologías en su vida cotidiana. Para ellos, los juegos de vídeo, los equipos de sonido, los computadores y otros aparatos electrónicos no revisten ningún misterio. Sluis (2004) a través de un estudio demuestra que la tecnología puede ser utilizada por **niños** con edades entre tres y siete años para **aprender habilidades de lectura, resolver problemas matemáticos, desarrollar el sentido del espacio, etc.**, además de que promueve la colaboración entre compañeros y fomenta la creatividad en las aulas.

Diversos estudios han demostrado que la naturaleza visual de algunas tecnologías, particularmente animaciones, simulaciones y creación de imágenes digitales involucra más a los estudiantes y refuerza la **comprensión de conceptos** (Claro, 2010). En esta línea, las mayores evidencias sobre impactos se encuentran en las asignaturas de

lenguaje, matemáticas y ciencias. Existen investigaciones que afirman que las tecnologías digitales ayudan a mejorar las destrezas de escritura y lectura, aunque esto no es siempre consistente. Por ejemplo, el estudio ImpaCT2 que observó en profundidad 60 escuelas destacadas en el uso de las TIC (Harrison, 2002) encontró que el uso del procesador de texto, lo que en hoy día conocemos como «Word», **aceleraba y reforzaba** el desarrollo de la escritura a nivel de primaria.

Sin embargo, con la pandemia del COVID-19, la educación se vio obligada a ocupar tecnologías digitales en la enseñanza para dar continuidad a los procesos de formación académica de los estudiantes. Si bien, el aprendizaje remoto fue la solución más rápida, Salinas (2020) afirma que utilizar las tecnologías digitales para hacer lo mismo que se hacía de manera presencial **no responde a un sistema o modelo de enseñanza-aprendizaje online**. En este contexto, es difícil que el docente pueda garantizar la presencia cognitiva, social y didáctica en la formación virtual.

Es cierto que muchos niños no están leyendo, o al menos no como deberían cuando cursan sus primeros años de estudio. Muchos académicos e investigadores llegan a la conclusión de que la culpa es de la **pandemia**. Las consecuencias de dos años de educación telemática se comenzaron a visibilizar con el retorno presencial de los alumnos a los colegios. El **retraso en el aprendizaje de la lectura**, principalmente en segundo y tercero básico, se observa en diversas comunas y no reconoce sostenedores ni niveles socioeconómicos (Galvéz & Saavedra, 2022).

Naciones Unidas señaló en un informe del 2021 que cerca de mil millones de menores alrededor del mundo tuvieron una **«pérdida de aprendizaje significativa»** a causa de las interrupciones en la asistencia a la escuela durante la pandemia del COVID-19. Sin embargo, en el año 2019 ya estábamos en medio de una crisis de aprendizaje, puesto que un **53% de los niños** que terminaban la escuela básica en América Latina y el Caribe **no podía leer ni entender un simple texto** (Moncada, 2020).

Por último, Gómez-Gallardo & Macedo-Buleje (2010), destacan que la incursión de las tecnologías en los escenarios educativos, ha dado lugar a la **innovación** de los procesos de enseñanza-aprendizaje. La integración de herramientas digitales en los sistemas educativos ha permitido crear nuevos ambientes de aprendizaje, así como también el desarrollo de nuevos materiales didácticos, que apoyados en la tecnología despiertan el interés de los estudiantes.

Utilizar las tecnologías digitales para hacer lo mismo que se hacía de manera presencial no responde a un sistema o modelo de enseñanza-aprendizaje online.

1.3 Fomentar la lectoescritura a través del diseño

A pesar de que la lectura mejora la comprensión, análisis y posibilidades de conocimiento en el ser humano, desafortunadamente los libros ya no son algo cercano para los niños ya que no tienen el hábito de leer como solía ocurrir antes ya que actualmente la lectura no atrae a las nuevas generaciones. De acuerdo a una encuesta realizada por la Evaluación Nacional del Progreso Educativo, organización que elabora periódicamente el Boletín de Calificaciones de estudiantes estadounidenses, la cantidad de niños entre las edades de 9 y 13 años **que leen constantemente por placer ha disminuido**. Por el contrario, se ha afirmado, según la Asociación Estadounidense de Bibliotecas, que los niños que leen por placer gran parte del tiempo tienen **mejores resultados en sus evaluaciones de lectura**.

El acercamiento a la lectoescritura no inicia con el proceso de escolarización, sino antes, cuando el niño se relaciona con estas prácticas en la vida cotidiana. Según Ferreiro (2000) se forma un lector cuando el niño ha sido acompañado desde la primera infancia por **adultos mediadores** que no se cansan de leer, narrar y de acompañarlo en el proceso. Es por esto, que de acuerdo con Gahona (2015), la **narración oral** constituye una herramienta didáctica muy utilizada en la educación preescolar para abordar diferentes temas en la educación de los niños y niñas. Se recomienda que los niños estén en constante contacto con textos, cuentos y actos de lectura y escritura en el colegio, en la biblioteca y en el contexto familiar

para que así la lectura no se limite a la asignatura de lenguaje, sino que forme parte de un **proceso integral** de aprendizaje de la cotidianidad del niño ya que se trata de fomentar en los niños el **gusto** por la lectura.

La **lectura en voz alta** y la **comprensión oral** son el comienzo del aprendizaje de la lectoescritura. En este proceso, se destaca el rol de los adultos (docentes y padres) como mediadores entre el niño/a y el texto, para que ellos gradualmente tomen mayor responsabilidad en el acto de lectura y avancen en su aprendizaje.

Moncada (2020) destaca que leer por placer no es lo mismo que ser obligados a hacerlo. Los niños tienen un nivel de concentración más bajo ya que su mente siempre está pensando en cuál será el próximo juego o qué harán en la tarde con sus amigos. Es por esto, que la disciplina del diseño también ha optado por crear **juegos didácticos** para apoyar el aprendizaje ya que son atractivos, motivadores y logran captar la atención de los niños hacia un determinado tema.

Para Piaget, el juego es la expresión y condición para la evolución del niño, necesaria para su desarrollo; es la forma en la que adquieren conocimientos y habilidades relacionadas con su capacidad física, intelectual y emocional. El juego, según Vergara & Rodríguez (2017), debe ser «un elemento primordial en la educación escolar» (p. 17). Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central para el desarrollo de un buen aprendizaje, e incluso

en el desarrollo afectivo y social. Según Christie & Roskos (2009), el juego en la edad preescolar tiene el potencial de proporcionar a los niños pequeños un contexto significativo y atractivo para el aprendizaje de conceptos y habilidades esenciales para la lectoescritura temprana. Este potencial existe debido a que teóricamente, el juego dramático y la lectoescritura comparten **procesos cognitivos** de orden superior tales como imaginación, categorización y resolución de problemas. El interés por la investigación de la conexión juego-lectoescritura apareció desde 1974, pero desde finales del siglo XX se ha convertido en una de las áreas más densamente investigadas en el área de la instrucción y aprendizaje de la lectoescritura temprana. Sin embargo, los mismos autores sostienen que no hay evidencia contundente que muestre que las actividades de juego hagan contribuciones duraderas al desarrollo de la lectoescritura.

El juego debe ser «un elemento primordial en la educación escolar».

2. Estado de la cuestión

A través del desarrollo de los antecedentes y las discusiones expuestas en el marco teórico, podemos encontrar investigaciones y proyectos que responden a los diversos temas tratados a lo largo de la investigación.

2.1 Proyectos que abordan el aprendizaje de la lectoescritura

Uno de ellos es el **Observatorio Del Juego**, la primera red sudamericana, integrada por docentes y psicólogos, que desde el 2015 estudia y promueve el juego como una manera eficaz de motivar a los estudiantes a participar activamente en experiencias de aprendizaje, promoviendo el aprendizaje lúdico como un medio pertinente para abordar los desafíos de la educación en el siglo XXI. Tienen como objetivo **contribuir a la mejora de procesos de aprendizaje de los estudiantes**, trabajando tanto en la formación y acompañamiento del docente con el fin de promover la gestión escolar integral y el desarrollo de habilidades necesarias en un contexto de Aproximación Lúdica al Aprendizaje (ALA). Su método investiga tres virtudes que puede tener el juego: el vínculo, el desarrollo de habilidades y los contenidos académicos. Su director, Daniel Barría, afirma que este es un método complementario a los libros y cuadernos y asegura que no todos los juegos sirven para el aprendizaje escolar. Consideran pertinen-

tes juegos que apoyen el aprendizaje de los contenidos presentados en las bases curriculares, tales como para las asignaturas de lenguaje, matemáticas y ciencias, así como otros que apoyen la convivencia, la colaboración, etc.

Entre sus proyectos se encuentra **Ta-Tum, gamifica la lectura**, un juego digital que fomenta el aprendizaje de la lectoescritura en el aula. El juego consiste en tratar cada libro como un caso, en el cual cada estudiante se convierte en un detective. Posee una biblioteca digital con más de 550 títulos para que los estudiantes interactúen, donde a través de actividades propuestas por el profesor vayan contestando preguntas de acuerdo a la lectura y ganando puntos y/o recompensas.

Durante los primeros meses de la crisis de la pandemia COVID-19, es cierto que ya se estaban buscando soluciones para resolver los problemas de aprendizaje que deja la modalidad remota. Para ello, el MINEDUC puso a disposición un software de descarga gratuita que apoya y facilita la enseñanza de la lectoescritura en casa para estudiantes de primero a tercero básico. El software llamado **Aprendiendo a leer con Bartolo** es un juego con actividades interactivas, guiadas por un perrito llamado Bartolo, que ayudan a desarrollar la imaginación, el aprendizaje y el conocimiento del lenguaje.

Por otra parte, en distintas universidades se han realizado proyectos de investigación donde a través de la disciplina del diseño se apoya el proceso de enseñanza de la lectoescritura. Uno muy destacado es el trabajo de Ivana Gahona titulado ***Cuéntame un cuento***, donde se diseña una herramienta didáctica participativa para el apoyo a la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en preescolar y primer ciclo de educación básica, la cual toma como elemento didáctico la narración. La herramienta consiste en un cuento llamado “Como atrapar un globo”, en el cual la historia narrada desarrolla el alfabeto asociando palabras con cada letra del abecedario a través de láminas ilustradas que son interactivas y manipulables. La herramienta está pensada para profesores en el contexto del aula escolar.

2.2 Investigación sobre el diseño de ilustraciones en el texto escolar

Si bien, ya hay una herramienta entregada por el MINEDUC para apoyar el aprendizaje de la lecto-escritura en los establecimientos educacionales acreditados, hay una investigación realizada por Constanza Lobos llamado **Chile ilustrado**, en la cual se investiga sobre el proceso de lecto-escritura y la ilustración dentro de los libros de textos nacionales de la asignatura de Lenguaje y Comunicación de primer año básico entregados por el Ministerio. En ella concluye que las ilustraciones están netamente ligadas al texto o tema a tratar buscando que el niño establezca la relación texto-imagen entre ideas o conceptos para formar un juicio en relación a lo aprendido. Además, concluye que la función más usada de secuencia didáctica de la ilustración es la de Aplicación, donde la imagen es un ejemplo que extiende o consolida una definición; e Interpretación, donde la imagen funciona de forma explicativa. Por otra parte, agrega que los libros muestran una tendencia a utilizar ilustraciones que presenten un nivel de iconocidad figurativo, mientras que los niveles de pictogramas y esquemas arbitrarios se centran en las señaléticas y en la iconografía.

Las ilustraciones están netamente ligadas al texto o tema a tratar buscando que el niño establezca la relación texto-imagen entre ideas o conceptos para formar un juicio en relación a lo aprendido.

04

Fundamentación

1. Planteamiento del problema

1.1 Crisis del aprendizaje de la lectoescritura

Después de la **pandemia**, es cierto que muchos niños no están leyendo como deberían debido a la educación remota que se tuvo durante dos años, especialmente en los cursos de segundo y tercero básico. Sin embargo, como informa Naciones Unidas, antes de la pandemia ya había una crisis de aprendizaje, especialmente de la lectoescritura, donde cerca de un 53% de los niños que terminaba la escuela básica en América Latina no podía leer ni entender un texto. En Chile, existe la necesidad de fomentar la lectoescritura desde hace bastantes años ya que la realidad indica que cerca del **50% de los niños chilenos no entiende lo que lee**, lo que se conoce como alfabetismo funcional.

1.2 Orientar el buen uso de tecnologías digitales en niños

Actualmente las tecnologías digitales conviven con nosotros cada día más, los niños desde que nacen están expuestos a aparatos tecnológicos y serán parte importante de su interacción con el mundo que los rodea y, reconociendo que es imposible detener la dinámica mundial relacionada con el acceso y su uso, en la actualidad se plantea la **necesidad** de utilizar los medios en **forma positiva** (Camargo & Orozco, 2013). Según un reciente informe de la Common Sense Media, los niños de ocho años o menos pasan en promedio algo de dos horas y media al día en pantallas digita-

les, donde el 35% de ellas son pantallas móviles en la cual miran dibujos animados en el teléfono de sus padres mientras los adultos se ocupan de otras tareas. Esta práctica no se relaciona con las necesidades de los niños sino de los padres. Según Mariela Reiman, especialista en medios digitales y derechos de infancia y adolescencia, explica que usar la tecnología con este fin es dar un mensaje empobrecido acerca de las oportunidades de aprendizaje y de uso que queremos promover en ellas.

1.3 Utilizar las tecnologías digitales para mejorar el aprendizaje

La lectoescritura es un aprendizaje fundamental dado que nos permite enriquecer el vocabulario, activar la imaginación y desarrollar la comprensión de los mensajes escritos, entre otras habilidades. Para que los niños y niñas sean lectores habituales y desarrollen el gusto por la lectura, deben poder disfrutar de esta actividad desde pequeños. Para esto, la UNICEF insiste en **apoyar a los profesores y padres** y proporcionar las herramientas que necesiten para ayudar el aprendizaje de niños y jóvenes. Dentro de ello, las tecnologías digitales podrían permitirnos agrandar «la magia». Nos ofrecen muchas **nuevas oportunidades**, pero también nuevos desafíos para lograr formar niños lectores y no analfabetos funcionales (Kriscautzky, 2019).

1.4 Aprovechar los juegos digitales como una herramienta didáctica

Se ha encontrado que la mayoría de los niños, sin importar el nivel socioeconómico, utilizan el celular para conectarse a Internet, y su uso más frecuente es en las áreas de educación, entretenimiento y comunicación (UNICEF, Chile). En este caso, los **juegos digitales** nacen como una **oportunidad** para aportar de forma didáctica al aprendizaje de la lectoescritura, ya que poseen características que influyen positivamente en los procesos de aprendizaje de los niños en un ambiente gráfico y dinámico, donde la combinación de imágenes, colores, sonidos y movimientos hacen que los niños por intuición identifiquen objetos, números y letras y puedan establecer relaciones sin siquiera saber leer y escribir (Córdoba, 2019). Estas herramientas articuladas en algunos momentos de trabajo independiente con la familia, pueden resultar muy efectivas en los procesos de aprendizaje de los niños (Aparicio y Ostos, 2018).

2. Justificación

Según Mariela Reiman, la era digital propone nuevas formas de apropiarnos de la lectura y la escritura, donde la proliferación de los teléfonos celulares tiene un lugar clave. La lectoescritura y la alfabetización adquieren un nuevo significado en el entorno digital, por lo que la necesidad de examinar las diversas posturas que proscriben el uso de tecnologías digitales por parte de los niños más pequeños hasta las oportunidades que estas pueden representar es de suma importancia (CERLALC, 2019).

A su vez, la UNESCO (2013) postula a la ciencia y a la tecnología como áreas emergentes de desarrollo de conocimientos en la primera infancia. Este organismo internacional plantea una reflexión sobre la necesidad de que los niños sean educados desde tempranas edades en conceptos, modelos de pensamiento y habilidades que les permitan desenvolverse de manera efectiva en el mundo de hoy para crear, construir y aportar en el desarrollo del conocimiento y, por tanto, en beneficio de sus sociedades.

Por su parte, las políticas públicas destinadas a la primera infancia que apuntan a promover la lectoescritura a través de la integración de tecnologías digitales se implementan fundamentalmente en el sector educativo a través de contenidos que involucra los siguientes campos: juegos didácticos, aplicaciones, libros y cuentos interactivos, diseño gráfico, animación, videos o audios (Kelly, 2019). Según Cristian Rojas-Barahona (2019) asegura que es muy relevante prestar atención al diseño y contenido de los recursos educativos digitales para asegurar un buen aprendizaje, puesto a que estos elementos pueden facilitar u obstaculizar la enseñanza en los niños.

Es muy relevante prestar atención al diseño y contenido de los recursos educativos digitales para asegurar un buen aprendizaje, puesto a que estos elementos pueden facilitar u obstaculizar la enseñanza en los niños.

05

**Diseño y
planificación**

1. Oportunidad de diseño

Como ya se ha mencionado, en Chile existe la **necesidad** de fortalecer las habilidades de lectoescritura debido a los rezagos de aprendizaje que dejó la pandemia, pero también debido a que ocupar herramientas digitales en la educación a veces puede afectar negativamente el aprendizaje. La lectoescritura, como bien se ha señalado, constituye un aprendizaje fundamental en niños y jóvenes. Algunos colegios insisten por que los niños refuercen esta habilidad en papel y dejen un poco de lado las pantallas y recursos digitales con el motivo de darles un **«descanso»** post-pandemia. Por lo tanto, crear un material didáctico impreso podría resultar una ayuda para ese descanso.

Las actividades variadas y divertidas de un **cuaderno** se presentan como una excelente manera de reforzar la lectoescritura en los estudiantes de primer ciclo, ya que a través de la lectura de un texto o imagen pueden desarrollar el pensamiento crítico de forma escrita. Estas actividades tienen a incluir juegos de palabras, crucigramas, sopa de letras y otras actividades interactivas que son del gusto de los niños.

Por otra parte, Van der Well (2018) destaca la importancia de mantener al día a los estudiantes de los nuevos avances tecnológicos y saber en qué momento cada **modalidad** (digital o física) es más ventajosa en la educación, por lo que hacer un material didáctico en base a lecturas sobre la digitalización no sería solo un motivo para reforzar las habilidades de comprensión lectora sino también para **educar** sobre las ventajas e inconvenientes de la era digital presente en nuestros tiempos.

2. Objetivos

Objetivo general Fortalecer las capacidades y competencias de lectoescritura en niños entre los 8 y 11 años a través de un material didáctico impreso.

Objetivos específicos Investigar y analizar los diferentes materiales y/o recursos didácticos que existen para trabajar las habilidades de lectoescritura.

Desarrollar los contenidos para un material didáctico a través de la ayuda de un docente especializado en el área y referencias de carácter educativa.

Elaborar un material didáctico en formato publicación para desarrollar las competencias de lectoescritura en niños.

3. Descripción del proyecto

¿Qué? Un material didáctico impreso que contiene actividades divertidas de comprensión lectora y escritura creativa en base a los objetivos propuesto por el Mineduc para estudiantes entre 8 y 11 años.

¿Para qué? Para fortalecer las capacidades y competencias de lectoescritura en niños.

¿Por qué? Está comprobado que los niños que más escriben a mano tienen una mejor comprensión lectora y este es uno de los motivos por lo que hoy, a pesar de la llegada de las herramientas digitales al mundo escolar, los colegios siguen poniendo su esfuerzo en que los niños escriban a mano. En este contexto, reforzar la lectoescritura a través de un material didáctico que combina ambas habilidades se presenta como una buena herramienta para el mejoramiento del aprendizaje a través del uso de la memoria.

4. Usuario-Lector

Este material didáctico está hecho para ser usado por niños entre los 8 y 11 años de edad correspondiente a los cursos de 3° y 4° básico del primer ciclo educativo. Según la teoría de Piaget, corresponden al periodo de operaciones concretas, en el cual el niño comienza a entender y usar conceptos nuevos, desarrollando el pensamiento lógico y siendo capaces de leer y solucionar problemas concretos.

Según las bases curriculares, en estos cursos, el niño ya sabe leer correctamente y escribir con letra clara, aplicando las reglas de ortografía literal y puntual enseñadas en primero y segundo básico. Sobre las habilidades de comprensión lectora, se espera que el niño sepa extraer información explícita e implícita de textos literarios y no literarios, describir y algunas veces comparar a los personajes, reconocer el problema y la solución de una narración, expresar opiniones fundamentadas sobre hechos o situaciones, y emitir opiniones acerca de lo leído.

5. Referentes

5.1 Funcionales

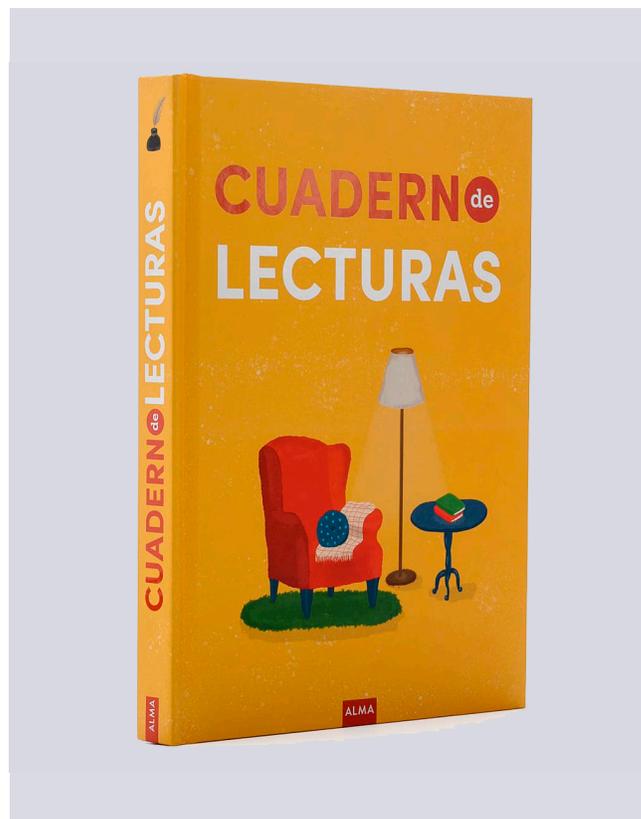
Cubo de comprensión lectora | Carnaval Producciones

Una herramienta en forma de dado para utilizar con los niños luego de haber leído un libro, un cuento o incluso haber visto una película o haber asistido a una obra de teatro, función de títeres o de cuentacuentos.



Cuaderno de lectura | Editorial Alma

Un original cuaderno ilustrado para los amantes de la lectura. Una herramienta fundamental que permite hacer un seguimiento de las lecturas realizadas, anotar autores por descubrir o dejar constancia de frases, personajes o librerías preferidas.



5.2 Conceptuales

Super Letras | Tekman Education

Proyecto de lengua y literatura que refuerza la comprensión lectora, la escritura creativa, la expresión oral y aspectos formales de la lengua. A través de la metodología de aprendizaje por proyectos, permite al alumno ser el protagonista del aprendizaje.



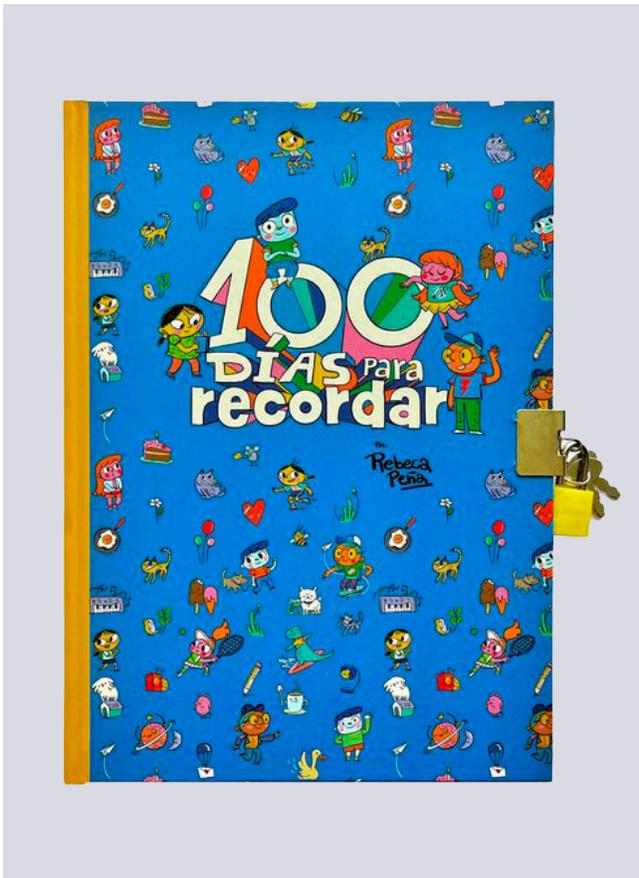
DISEÑO Y PLANIFICACIÓN



FAU – Julio 2024

100 días para recordar | Vasalisa Ediciones

Un diario para que los niños y niñas anoten las cosas geniales que pasan en su vida. Adentro hay páginas especiales para que anoten todo lo que ocurrió en las fechas importantes, como el cumpleaños o también los días que pasan en familia, con la mascota o los mejores amigos. Todo esto acompañado junto a los divertidos personajes e historias.



Verano de aventuras | Caligrafix

Un material didáctico para las vacaciones en formato «cuaderno de actividades» que contiene contenidos para reforzar las asignaturas del colegio. Comprende actividades de lectura, para sumar y restar, identificar las zonas geográficas, entre otros, además de juegos como laberintos, sopas de letras, figuras recortables y muchos más.

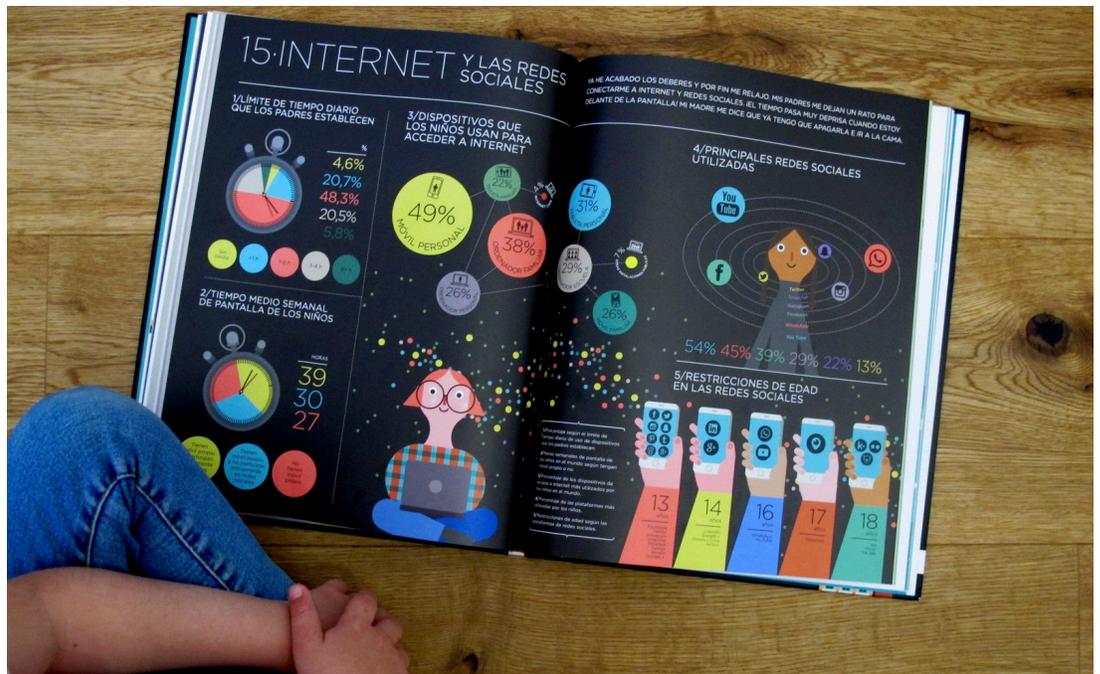


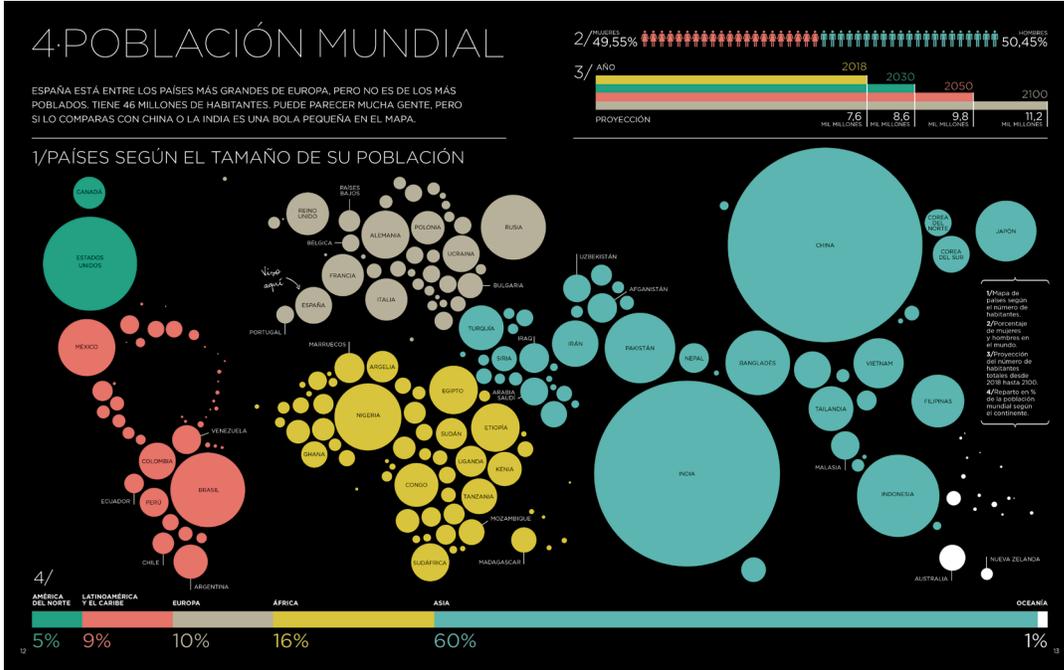
5.3 Visuales

Yo y el mundo | Zahorí Books

Un libro de carácter infográfico para niños, pensado para que puedan entender de manera fácil datos. Abarca temas de todo el mundo tan variados como demografía, vivienda, alimentación, estudios, internet, deportes, lengua, cultura.

Los gráficos y las infografías son muy visuales y de fácil comprensión. El diseño es moderno, vistoso y repleto de ilustraciones haciéndolo muy atractivo para quien lo lee. Con textos cortos y muchos colores invita a una lectura muy visual y entretenida para aprender del mundo.





6. Metodología del proyecto

Este proyecto responde a la primera etapa investigativa, donde se realizó un estudio exploratorio y descriptivo sobre como la lectoescritura se ha ido adaptando a los nuevos contextos digitales. Para ello, en la etapa proyectual se desarrollará un material impreso que responde a la siguiente metodología para la creación de una publicación:

- 1 Entrevistas e investigación
- 2 Redacción de textos
- 3 Edición y corrección
- 4 Ilustraciones
- 5 Diseño y diagramación
- 6 Impresión de la publicación

Planificación del proyecto

	Tareas	Tiempo de trabajo										
		Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio						
Definición	Conceptualización del proyecto	■										
	Investigación de referentes		■									
	Análisis de materiales didácticos en el mercado		■									
Contenido	Definición de contenidos			■								
	Creación de contenidos			■								
	Revisión de contenidos por un experto						●					
Edición	Edición del texto						●					
	Creación de Layout de la publicación					■						
Dirección de arte	Elección de formato y materialidad					●						
	Elección de lenguaje gráfico (tipografía + color)					●						
	Creación de <i>Brief</i>					■						
Producción editorial	Diagramación del material					■						
	Entrega de ilustraciones							■				
	Correcciones								■			
	Impresión										■	

Tabla 3. Carta Gantt del desarrollo del proyecto por semana

7. Gestión estratégica

El proyecto tiene una gestión de costos dividida en la mano de obra y la impresión del material. La primera parte consta de una labor de diseño efectuada personalmente por mí y, una ilustradora quien entregó un presupuesto sobre su trabajo (ver anexos). Por otra parte, se cotizó la impresión del material en dos imprentas para la cantidad de 10 unidades. Estas fueron en Eclipse Impresores y en Think Print. Se contempló esta cantidad acotada para presentar el proyecto entre la comunidad educativa (docentes, educadores y padres).

El proyecto es concursable al Fondart, al Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes, administrado por la Subsecretaría de las Culturas y las Artes. El proyecto entra en la convocatoria de "Fomento a la creación" en el fondo del libro y la lectura, en la modalidad de "Becas de Creación Literaria". Esta tiene como objetivo apoyar a creadores para finalizar obras literarias, gráficas, originales e inéditas no publicadas en ningún soporte. Esta modalidad no evalúa antecedentes curriculares ni trayectoria de los creadores por lo que hace al proyecto muy accesible.

Tabla de costos

Mano de obra	Valor total del trabajo	
Diseñadora	\$100.000	
Ilustradora	\$100.000	
Impresión	Valor x copia	Valor x 10 copias
Imprenta A	\$40.000	\$400.000*
Imprenta B	\$50.000	\$500.000*

Tabla 4. Tabla de presupuesto del proyecto según cotizaciones

*El monto no incluye IVA

06

**Ejecución
del proyecto**

1. Generación y definición de contenidos

Para la creación de contenidos se dialogó con algunos docentes especializados en la asignatura de Lenguaje y Comunicación, quienes me presentaron los materiales curriculares que se utilizan para el aprendizaje y reforzamiento de la lectoescritura en aquellas edades. A través de una lectura y análisis concluyo los siguientes puntos:

Características de los textos	Actividades de aprendizaje	Relación con tecnologías digitales
Existencia de textos literarios como cuentos, historietas, leyendas y poemas	Las preguntas de comprensión son de carácter explícito, implícito y de argumentación	Las narraciones no presentan contenidos relacionados a la digitalización, pero sí a algunas consecuencias
Existencia de textos informativos como noticias, afiches, cartas e instructivos	Las preguntas de comprensión son de carácter libre y de alternativas	Algunas narraciones poseen, a través de un código QR, videos o actividades virtuales que ayudan al aprendizaje
Los textos presentan imágenes y gráficos que complementan la narración	Se presentan actividades como sopa de letras y unión de elementos	
Los textos poseen una extensión de alrededor de 1000 palabras o más		
Los textos largos invitan a la pausa cada cierta cantidad de párrafos		
Palabras destacadas para aprender nuevo vocabulario		

Tabla 5. Análisis del contenido de los materiales curriculares de lectoescritura para 3° y 4° básico

Además del análisis de estos materiales, se revisaron los objetivos a alcanzar para el aprendizaje de lectoescritura en las edades de 8 a 11 años. De acuerdo a estos análisis más la búsqueda de referentes se decidió por elegir **textos informativos**, en especial noticias, sobre beneficios de las tecnologías digitales.

Para ellos, se utilizaron dos libros para extraer información: **Yo, digital** publicado por La Bonita Ediciones y **Cuadernito de escritura divertida** de Blackie Books. El primero es un libro informativo sobre como es el mundo digital, el funcionamiento de la red de internet y los cuidados que hay que tener al estar dentro de él y el segundo es un libro de escritura con desafíos divertidos y entretenidos para que los niños expresen toda su creatividad.

A partir de ellos, se fueron creando los contenidos y ajustándose durante el desarrollo del proyecto.



Figura 5. Libro Yo, digital

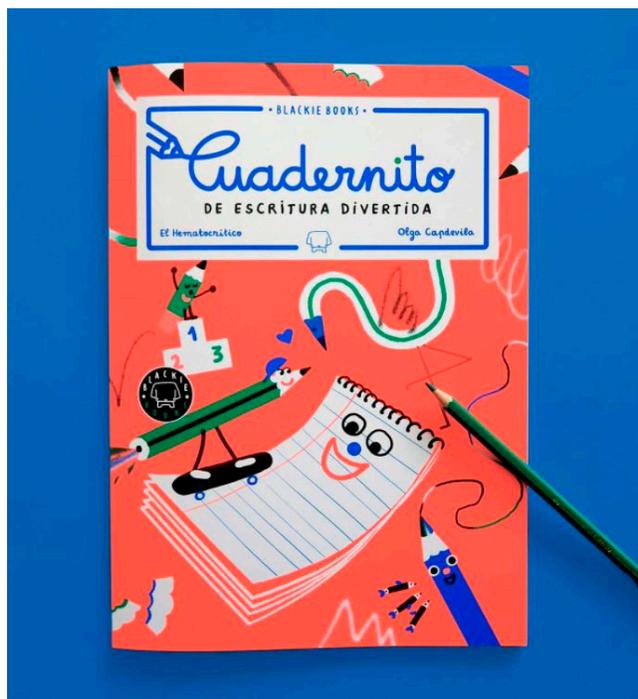


Figura 6. Libro Cuadernito de escritura divertida

Objetivos curriculares de lectoescritura en 3° y 4° básico

Lectura	Escritura
Comprender textos aplicando estrategias de comprensión lectora como por ejemplo relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos, visualizar lo que describe el texto, formular preguntas sobre lo leído y responderlas.	Escribir frecuentemente, para desarrollar la creatividad y expresar sus ideas, textos como diarios de vida, cuentos, anécdotas, cartas, comentarios sobre sus lecturas, noticias, etc.
Leer y comprender textos no literarios para ampliar su conocimiento y formarse una opinión: extrayendo información explícita e implícita; comprendiendo la información entregada por imágenes y gráficos; comparando información; respondiendo preguntas como ¿Por qué sucede? ¿Cuál es la consecuencia?; formulando una opinión sobre algún aspecto de la lectura y, fundamentando su opinión con información del texto o sus conocimientos previos.	Escribir creativamente narraciones (experiencias personales, relatos de hechos, cuentos, etc.) que incluyan una secuencia lógica de eventos y descripciones.
Desarrollar el gusto por la lectura, leyendo habitualmente diversos textos.	Escribir artículos informativos para comunicar información sobre un tema.
Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo y desarrollar su imaginación.	Escribir cartas, instrucciones, afiches, reportes de una experiencia, entre otros, para lograr diferentes propósitos.
Buscar información sobre un tema en libros, internet, diarios, revistas, enciclopedias, atlas, etc., para llevar a cabo una investigación.	Incorporar de manera pertinente en la escritura el vocabulario nuevo extraído de textos escuchados o leídos.
Determinar el significado de palabras desconocidas usando el orden alfabético para encontrarlas en un diccionario o internet.	Escribir correctamente para facilitar la comprensión por parte del lector, aplicando lo aprendido en años anteriores.

Tabla 6. Objetivos curriculares del MINEDUC para el desarrollo de la lectura y escritura



Figura 7. Libro Lectópolis de editorial Santillana analizado para la creación de contenidos

2. Criterios de diseño

3.1 Paleta de colores

Desde siempre ha existido una especie de ley no escrita que asigna un color determinado a cada asignatura del colegio. En 2020 se abrió el debate sobre qué color se asigna para los cuadernos de Lenguaje y Comunicación: **¿Azul o rojo?** Si bien, es cosa de cada imaginario y también de cada institución escolar, para este proyecto se escogió una paleta primaria en base el color azul ya que en mis tiempos era el color designado para la asignatura. Además, se asocia comúnmente a la calma y tranquilidad, cualidades que posee el aprendizaje de lectoescritura (leer pausado, escribir de forma clara, etc.). Por otro lado, se escogió el color naranja debido a que es el complementario.

Paleta primaria



Paleta secundaria



3.2 Tipografía

Según Ilene Strizver, consultora tipográfica, diseñadora y escritora especializada en todos los aspectos de la comunicación gráfica, al seleccionar una tipografía para niños, esta debe ser de un diseño «amable y cálido, con formas de letras sencillas y generosas».

Como el proyecto está dirigido a niños que ya saben leer y escribir, para el texto extenso se escogió una tipografía **Zilla Slab**. Esto debido a que las tipografías con serifas suelen ser las más comunes en textos largos ya que poseen poca carga de imagen y ofrecen una mejor **legibilidad** y guía para el ojo durante la lectura. Por otro lado, se escogió para los títulos la tipografía **Poppins**, tipografía sans geométrica debido a que sus formas redondeadas y abiertas tienen similitudes a la letra ejecutada por niños.

Cabe destacar que los niños del siglo XXI van a precisar mucho más tener una buena competencia en la lectura y escritura de textos elaborados con **letra de imprenta** ya que son las que se utilizan en un **computador**, idea que se sostiene en este proyecto.

Tipografía Poppins

Aa Bb Cc Dd Ee
Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz

Tipografía Zilla Slab

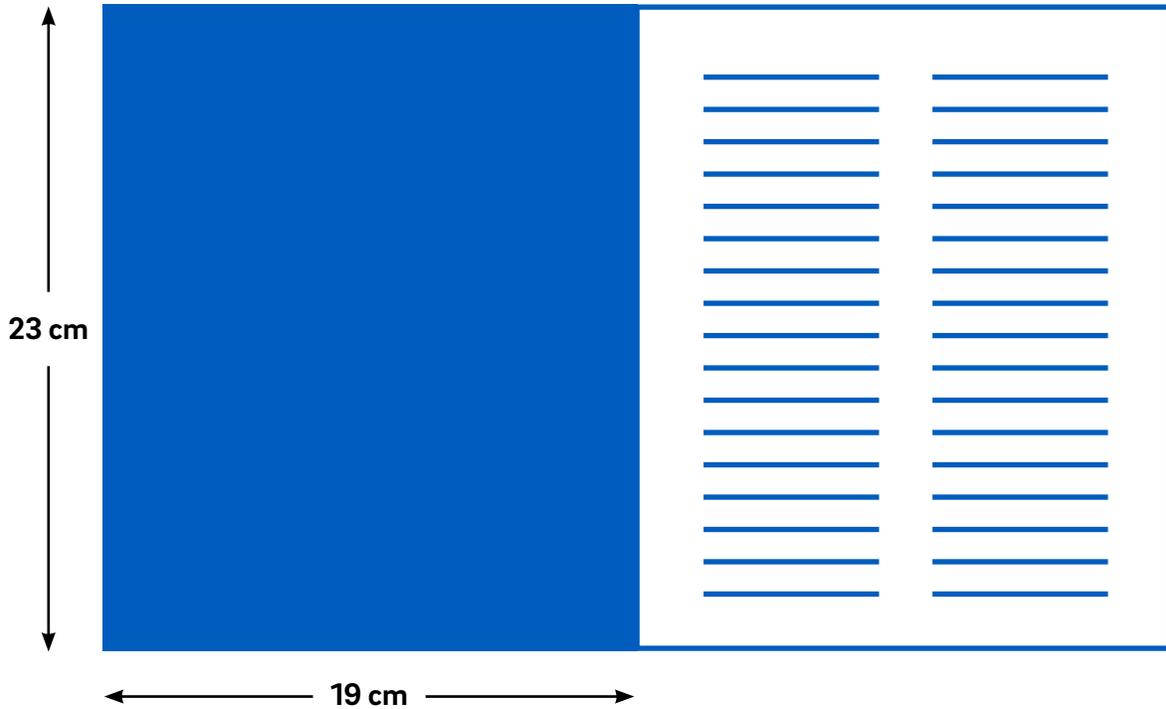
Aa Bb Cc Dd Ee Ff
Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww
Xx Yy Zz

3.3 Dimesiones

Las medidas de la publicación son **23 x 19 cm**, debido a que el tamaño carta es muy demasiado grande para los contenidos que se abordan (como la poca cantidad de texto) y el A4 es demasiado pequeño para que se desarrollen actividades de escritura, por ende, se experimentó entre ambos tamaños de base para llegar a uno **intermedio**.

3.4 Materialidad

La publicación es en formato **tapa blanda** con encuadernación **hotmelt**. Muchos de los libros educativos y cuadernos de actividades que existen en el mercado son con este tipo de materialidad. Por otra parte, para el interior se escogió un **papel bond** ya que es cómodo para **rayar** y también borrrable en caso de algún error.



3.5 Ilustración

Para las ilustraciones se escogió un **diseño simple y vectorial**, debido a que las hace cómodas para editar en cuanto forma y color. Estas fueron realizadas por **Romina Urrea**, diseñadora e ilustradora, quien a partir de una dirección de arte realizó bocetos en papel para luego digitalizarlos y entregarlos.

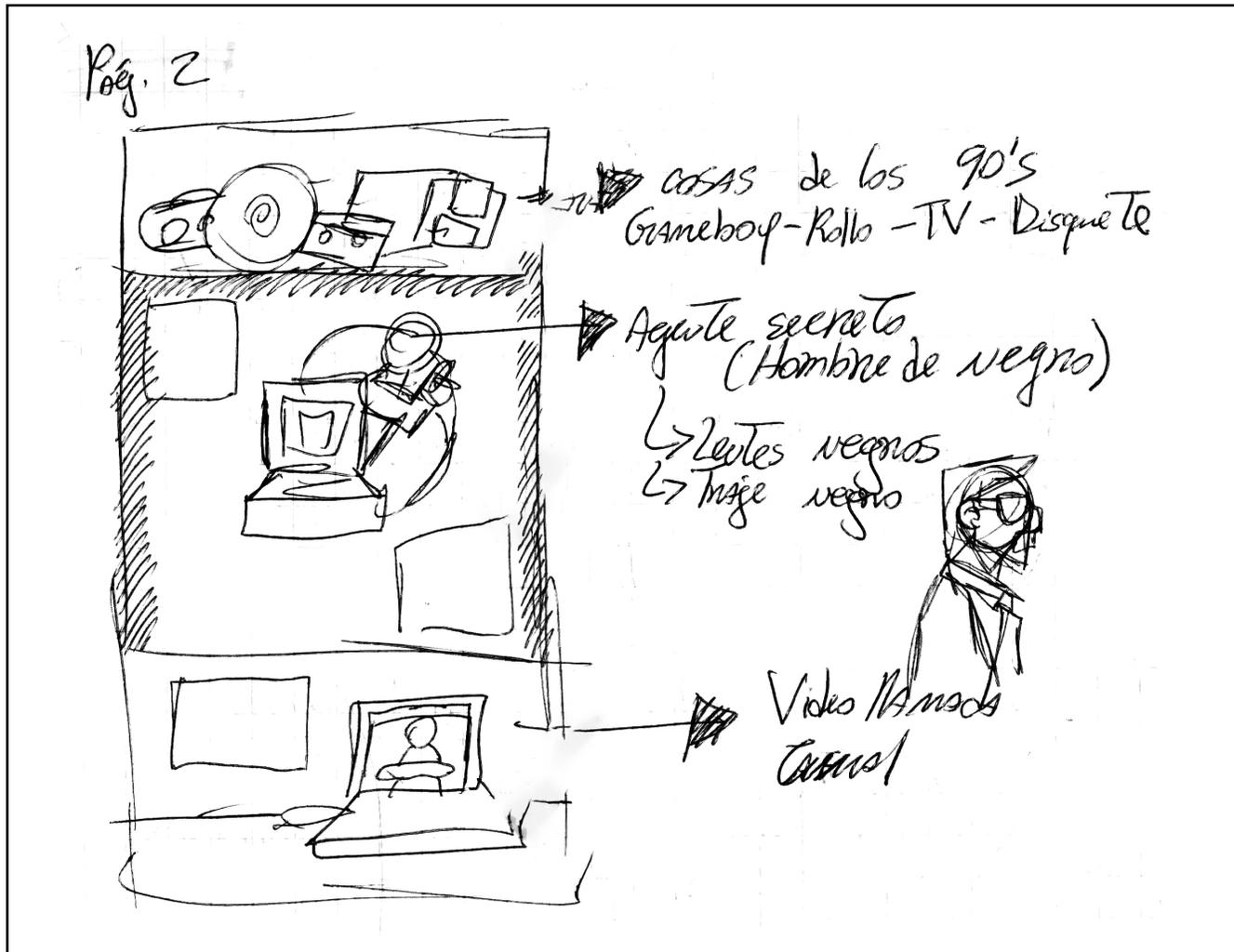


Figura 5. Bocetos de ilustradora en papel

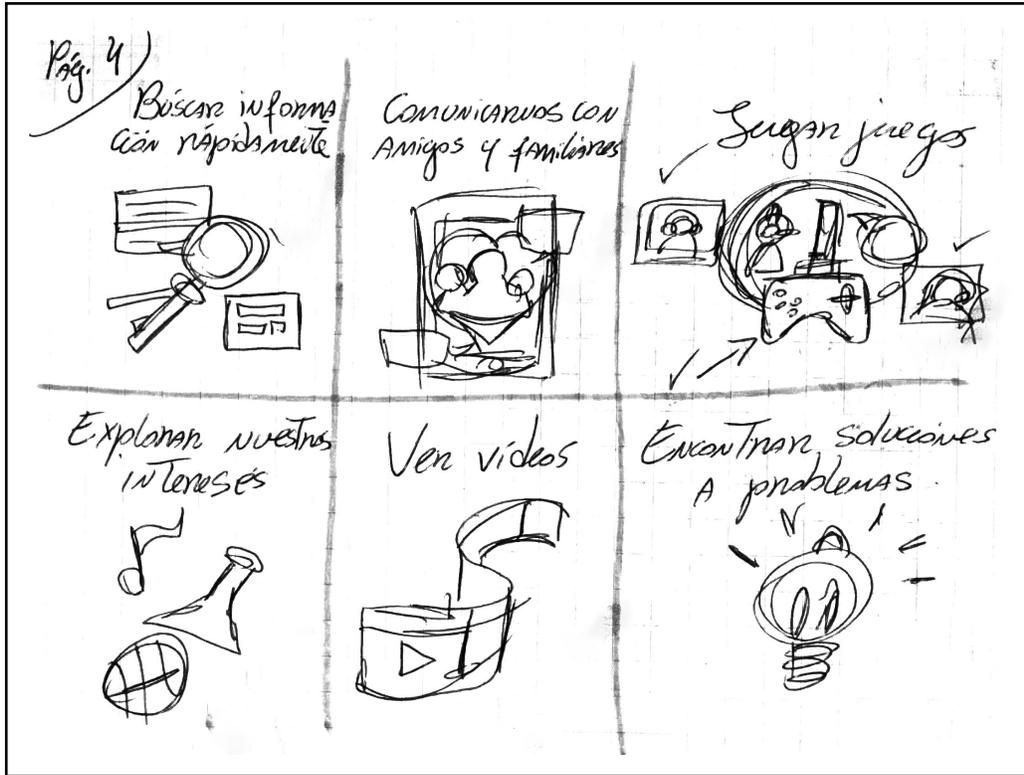


Figura 6. Bocetos de ilustradora en papel

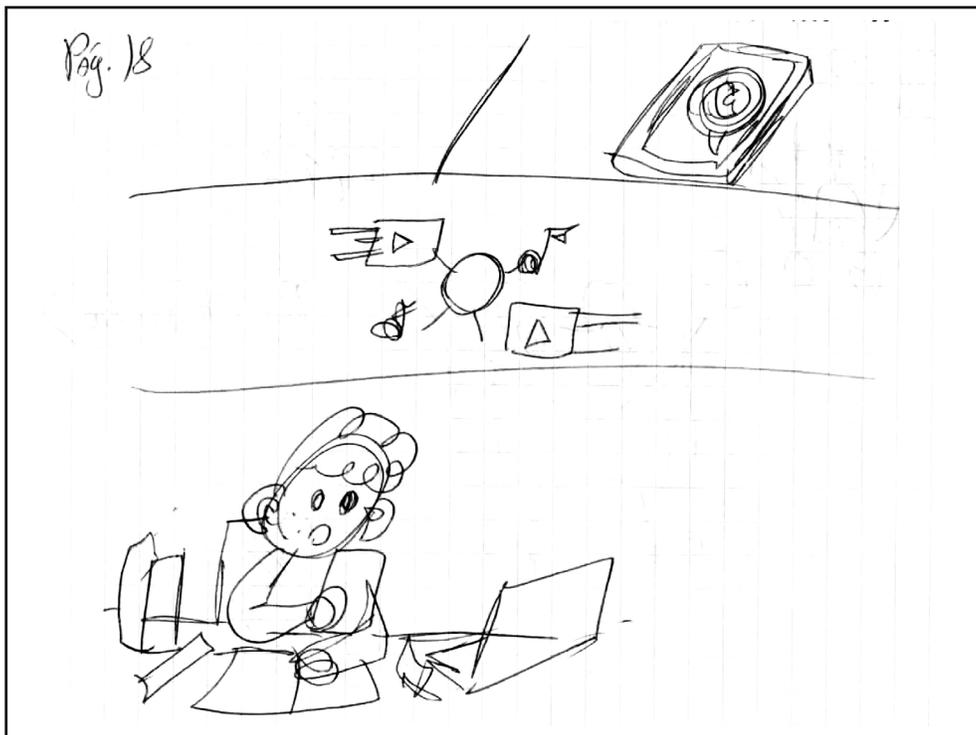
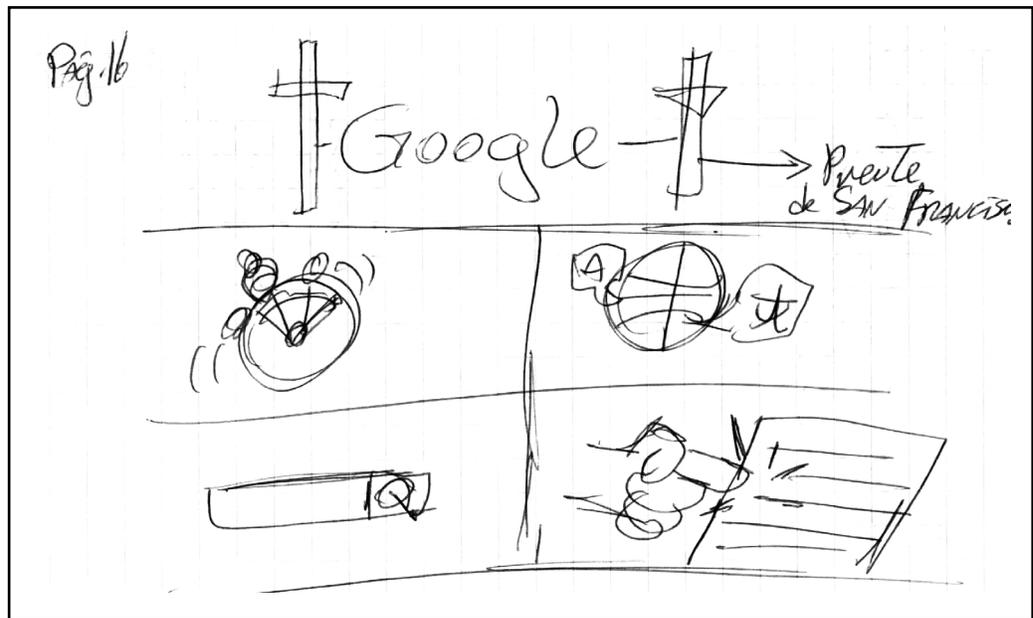
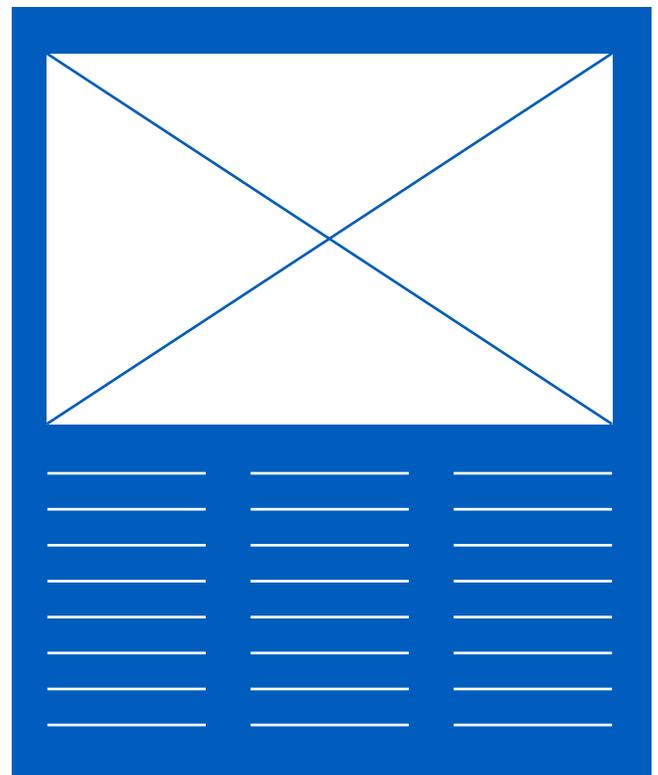


Figura 7. Bocetos de ilustradora en papel

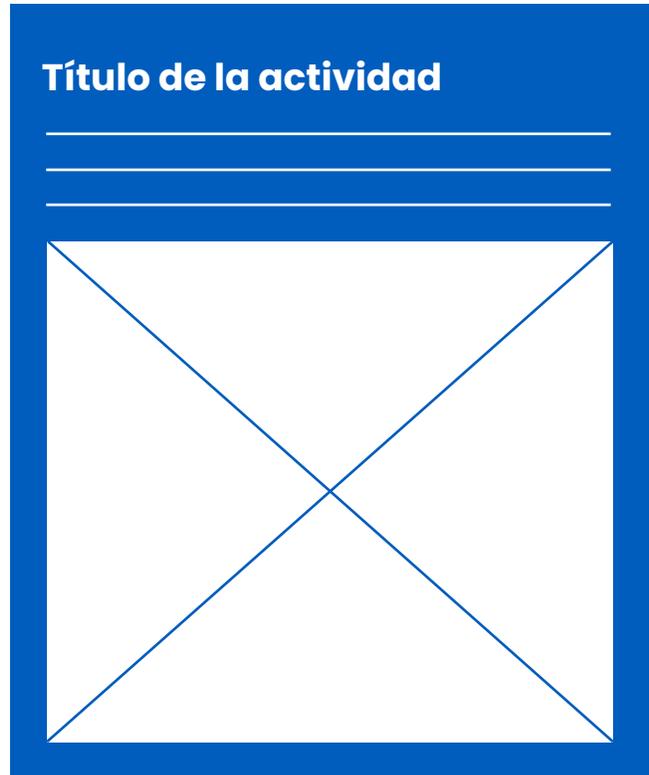
3. Retícula

Para los textos de noticias se eligió una diagramación basada en la de los **periódicos**, con tres columnas e ilustraciones que aboquen ideas de la noticia. La diagramación para cada noticia es diferente intercalando imágenes a media o un cuarto de página con el texto. Cada noticia contiene un **título**, la **fecha** de publicación y la **fuentes** (periódico) donde fue publicada.





Para los textos de contenido informativo, me base en el diseño de información desarrollado por **Pictoline**, el cual a través de cuadros ilustrados e infográficos transmiten contenidos claros y empáticos. Esto debido a que el contenido de estas páginas es **corto** y también porque el proyecto busca mejorar el diseño de texto como «bloque» presente en muchas publicaciones infantiles.



Y, por último, para las actividades de escritura y desarrollo, se decidió que la diagramación se adecue a cada actividad ya que crucigramas, sopas de letras, laberintos o preguntas de comprensión tienen a ocupar casi **toda la página** para su buen desarrollo. En el caso de respuestas a preguntas, se decidió ocupar una interlinea de **7 pt.** debido a que el cuaderno cuadriculado que ocupan los niños tiene de base ese interlineado.

Los sitios en internet

Internet es como un libro infinito porque siempre se puede crear más y más contenido. En internet el contenido está en lo que se llama página web o sitios web.

Ilustración de internet como un libro infinito. Como una computadora que salgan muchas pestañas

Ilustración de Wikipedia. Puede ser su icono de mundo hecho de rompezabizas

Existen muchísimas páginas web. Sin embargo, una muy utilizada para a búsqueda de información, especialmente en la educación, es **Wikipedia**.

Esta es una "enciclopedia libre". Una enciclopedia es un gran libro que busca que busca juntar todo el conocimiento.

Ilustración de 2-3 sabios escribiendo toda la sabiduría en un libro

Antes de que existiera internet, se reunían sabios a escribir detalladamente lo que sabían sobre todo.

Se le llama enciclopedia libre porque cualquiera puede aportar contenidos. Si todos aportamos información, podemos reunir más conocimientos que solo el de los sabios.

Si bien, es una buena fuente de información, siempre es bueno comprobar con otra fuente o página adicional.

Ilustración de personas aportando información

Ilustración sobre el texto de arriba

14

¿Qué sitios web conoces?

I. Responde las siguientes preguntas sobre el artículo anterior

Letra	Sitios web	De qué trata el sitio
A		
F		
C		
T		
E		
L		
S		

15

Google, el buscador de internet más usado.

Google es un puente entre la persona y los más de mil millones de sitios web.

Ilustración puente de google

<i>Ilustración de tiempo rápido</i>	Te permite encontrar lo que necesitas y busca en milésimas de segundos todas las páginas que mejor coincidan con tu búsqueda.	<i>Ilustración de idioma/país</i>	También busca considerando tu idioma y el país en el que te encuentras.
<i>Ilustración de resultados de búsqueda</i>	No siempre lo que muestra Google será la respuesta correcta. Más bien te muestra el resultado que mejor coincide con la búsqueda.	<i>Ilustración de persona eligiendo el mejor resultado</i>	Finalmente es la persona quien decide, a partir de todos los resultados, cual es la mejor.

Hoy en día, Google puede presumir de ser el buscador por excelencia en Internet, pero lo cierto es que no es el único.

Ilustración de buscadores como Bing y Yahoo!

Existen diferentes modelos de buscadores que ofrecen un amplio abanico de resultados y funciones de privacidad tales como Bing y Yahoo!

16

Entrevistemos a "Google"

I. Imaginemos que le hacemos una entrevista a Google. Podemos preguntarle cualquier cosa que no sepamos o que quisiéramos saber.

¿Cuáles son las papas fritas más ricas del mundo?

Buscar la respuesta a través de internet

Ilustración sobre un google humanizado

17

Las redes sociales ¿informan o desinforman?

Las redes sociales son comunidades online donde la gente comparte intereses (y su vida diaria) a través de fotos, comentarios, artículos y "likes". La definición más correcta sería que las redes sociales son "una estructura capaz de comunicar entre sí a personas o instituciones".

Es parte de la rutina cotidiana el hecho de que las personas al tomar un celular, inevitablemente deseen revisar las redes sociales pues casi siempre su contenido espontáneo y novedoso intenta establecer alguna persuasión. Así, el usuario pasa de una red a otra buscando entretenimiento, información o simplemente dejando transcurrir el tiempo.

En la actualidad, casi todos los niños y adolescentes participan de manera activa de al menos una red social. La red social por excelencia entre los más jóvenes es, hoy en día, Instagram.

Si bien, en las redes sociales nos comunicamos y nos entretenemos, también nos informamos. Según los datos del informe Global State of Digital 2022 de Hootsuite, en promedio cerca de un 60% de los chilenos se informan de las noticias a través de redes sociales, número que llega al 64% entre los jóvenes de 18 a 24 años.

Según el investigador Francisco Arano Uria, en el

2020, el conjunto de las redes superó por primera vez, con 71% a la televisión; y al cable con 67% como fuente de noticias. Facebook, WhatsApp y YouTube se mantienen como las tres plataformas más usadas para consumo de noticias, con 65%, 38% y 26%, respectivamente, y la gran novedad es el marcado crecimiento de Instagram, que pasó de 13% a 23% y amenaza con desplazar a YouTube del podio.



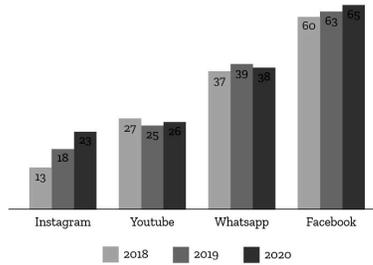
Las redes sociales han demostrado ser una poderosa forma de alcanzar millones de nuevos lectores y aumentar la socialización de la información. El rápido desarrollo de internet y especialmente de las redes sociales supone una revolución en la manera en la que nos comunicamos y también en los hábitos de consumo de información. Este proceso de democratización de la red abre la puerta a que

cualquier persona conectada pudiera crear contenido y compartirlo.

En este aspecto, las personas se enfrentan a un gran contenido de información en las redes sociales de las cuales es difícil establecer su veracidad o falsedad. La falta de debidos procesos de selección, verificación y construcción de contenido, han propiciado la aparición del fenómeno de la desin-

formación, que tiene entre sus expresiones a la "fake news" o informaciones falsas. En este sentido, el mayor problema de las informaciones falsas es que representan un obstáculo para conseguir una población debidamente informada, ya que emitidas en gran cantidad y frecuencia, pueden eclipsar las informaciones veraces y permitir que los usuarios las dejen pasar completamente desapercibidas.

Aplicaciones más usadas para el consumo de noticias



Fuente: Estudio de la Universidad de Oxford sobre consumo de noticias a nivel global

Sopa de letras

I. Encuentra los nombres de las redes sociales más populares en el mundo y marca cuales conoces

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

- Instagram
- Youtube
- Facebook
- Twitter
- Whatsapp
- TikTok
- Pinterest
- Snapchat
- LinKedIn

Escribimos una publicación

I. Escribe un Tweet sobre un momento familiar que hayas disfrutado. Recuerda que un Tweet debe ser corto y expresivo ya que posee pocos caracteres. ¿Sé creativo y utiliza emojis si quieres!

Cuenta

@usuario

12:34 P.M. - 25 jul. 2024

🗨️ 124
↻ 539
❤️ 10 mil
📤

X Sabías que en un Tweet puedes escribir hasta 280 caracteres. En aquel puedes incluir hasta 4 fotos, un GIF o un video.

4.2 Páginas con ilustraciones

¿Para qué sirve internet?

Hay muchas cosas que podemos hacer en Internet, dependiendo de la edad, intereses y nivel de acceso. Por ejemplo podemos...

Buscar información rápidamente



Podemos utilizar Internet para investigar sobre temas que nos soliciten para las tareas escolares u otros temas específicos.

Comunicarnos con amigos y familiares



Podemos utilizar plataformas de mensajería o redes sociales para comunicarnos con nuestros padres y amigos

Jugar juegos



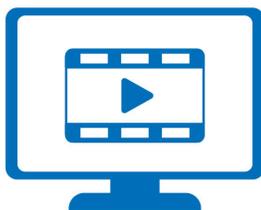
Los juegos en línea son un medio de entretenimiento que nos da la posibilidad de jugar con amigos o incluso con personas desconocidas.

Explorar nuestros intereses



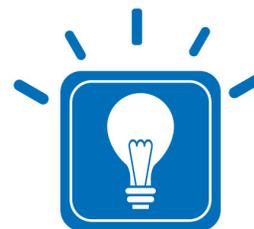
Se puede utilizar Internet para aprender y profundizar conocimientos sobre temas que nos gusten como música, deportes, ciencia, entre otros.

Ver videos



Podemos ver videos en línea en plataformas como YouTube o TikTok. Incluso podemos ver películas y series en las plataformas de streaming.

Encontrar soluciones a problemas



Los adultos que nos rodean tienen aplicaciones en sus teléfonos que les ayuda a mejorar algunos problemas del día a día.

Preguntas de opinión

I. Responde las siguientes preguntas de opinión

a. ¿Qué cosas **haces** tú con internet?

b. ¿Qué es lo último que has **buscado** en internet?

c. Anota alguna una cosa que hayas **aprendido** en internet.

d. ¿Has **leído** noticias en internet estas últimas semanas?

e. ¿**Crees** que internet es una buena herramienta que aporta a la educación?

Las redes sociales ¿informan o desinforman?

Las redes sociales son comunidades online donde la gente comparte intereses (y su vida diaria) a través de fotos, comentarios, artículos y "likes". La definición más correcta sería que las redes sociales son "una estructura capaz de comunicar entre sí a personas o instituciones".

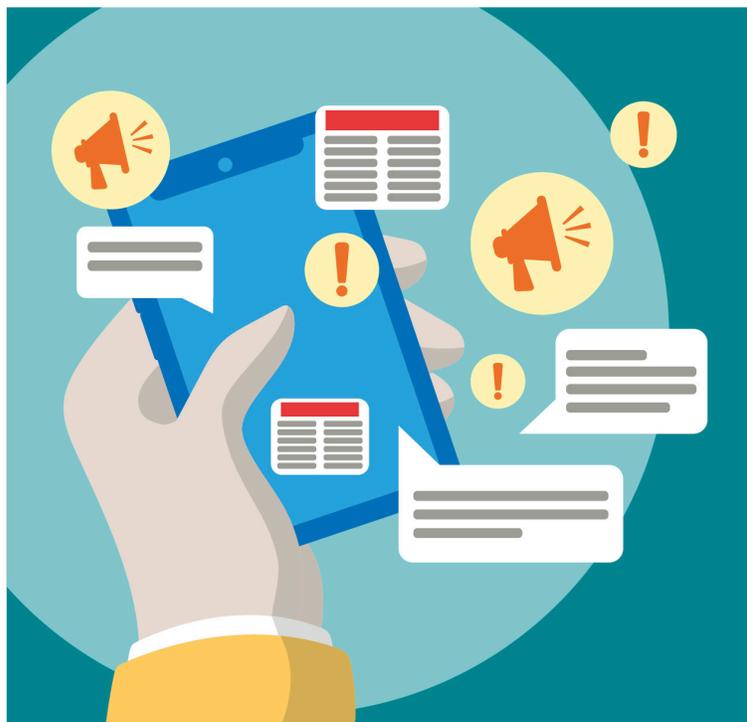
Es parte de la rutina cotidiana el hecho de que las personas al tomar un celular, inevitablemente deseen revisar las redes sociales, pues casi siempre su contenido espontáneo y novedoso intenta establecer alguna persuasión. Así, el usuario pasa de una red a otra buscando entretenimiento, información o simplemente dejando transcurrir el tiempo.

En la actualidad, casi todos los niños y adolescentes participan de manera activa de al menos una red social. La red social por excelencia entre los más jóvenes es, hoy en día, Instagram.

Si bien, en las redes sociales nos comunicamos y nos entretenemos, también nos informamos. Según los datos del informe Global State of Digital 2022 de Hootsuite, en promedio cerca de un 60% de los chilenos se informan de las noticias a través de redes sociales, número que llega al 64% entre los jóvenes de 18 a 24 años.

Según el investigador Francisco Arano Uría, en el

2020, el conjunto de las redes superó por primera vez, con 71% a la televisión; y al cable con 67% como fuente de noticias. Facebook, WhatsApp y YouTube se mantienen como las tres plataformas más usadas para consumo de noticias, con 65%, 38% y 26%, respectivamente, y la gran novedad es el marcado crecimiento de Instagram, que pasó de 13% a 23% y amenaza con desplazar a YouTube del podio.



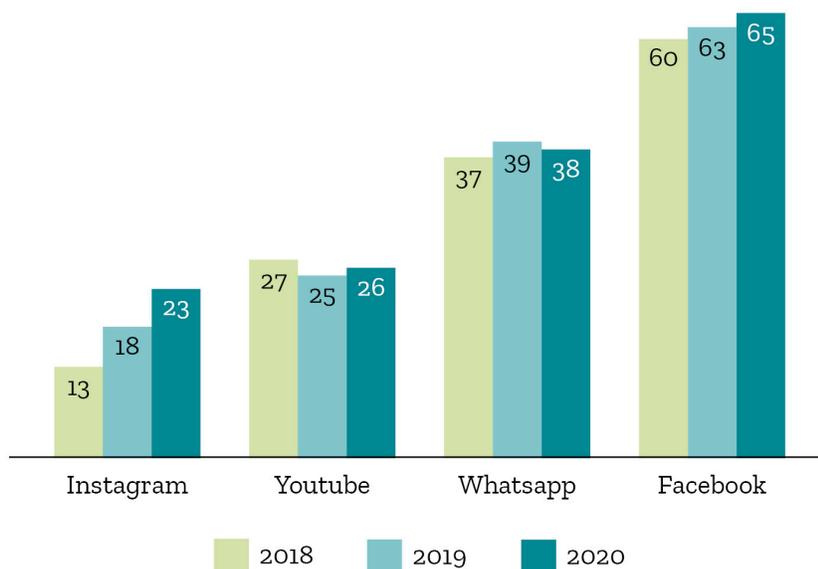
Las redes sociales han demostrado ser una poderosa forma de alcanzar millones de nuevos lectores y aumentar la socialización de la información. El rápido desarrollo de internet y especialmente de las redes sociales supone una revolución en la manera en la que nos comunicamos y también en los hábitos de consumo de información. Este proceso de democratización de la red abre la puerta a que cualquier

persona conectada pudiera crear contenido y compartirlo.

En este aspecto, las personas se enfrentan a un gran contenido de información en las redes sociales de las cuales es difícil establecer su veracidad o falsedad. La falta de debidos procesos de selección, verificación y construcción de contenido, han propiciado la aparición del fenómeno de la desinformación, que tiene entre sus

expresiones a la "fake news" o informaciones falsas. En este sentido, el mayor problema de las informaciones falsas es que representan un obstáculo para conseguir una población debidamente informada, ya que emitidas en gran cantidad y frecuencia, pueden eclipsar las informaciones veraces y permitir que los usuarios las dejen pasar completamente desapercibidas.

Aplicaciones más usadas para el consumo de noticias



Fuente: Estudio de la Universidad de Oxford sobre consumo de noticias a nivel global

Sopa de letras

I. Encuentra los nombres de las redes sociales más populares en el mundo y marca cuales conoces

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

- | | | | | | |
|--------------------------|-----------|--------------------------|----------|--------------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> | Instagram | <input type="checkbox"/> | Twitter | <input type="checkbox"/> | Pinterest |
| <input type="checkbox"/> | Youtube | <input type="checkbox"/> | Whatsapp | <input type="checkbox"/> | Snapchat |
| <input type="checkbox"/> | Facebook | <input type="checkbox"/> | TikTok | <input type="checkbox"/> | LinKedIn |

Escribimos una publicación

I. Escribe un Tweet sobre un momento familiar que hayas disfrutado. Recuerda que un Tweet debe ser corto y expresivo ya que posee pocos caracteres. ¡Sé creativo y utiliza emojis si quieres!



Cuenta

@usuario

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

12:34 P.M. - 25 jul. 2024



Sabías que en un Tweet puedes escribir hasta 280 caracteres. En aquel puedes incluir hasta 4 fotos, un GIF o un video.

24 de noviembre, 2023

EL PAÍS

El creciente fenómeno de los booktubers

La figura de estos influencers literarios se integra como un instrumento educativo para fomentar la lectura entre niños y adolescentes

El fenómeno booktuber, protagonizado por personas, en su mayoría mujeres, que utilizan su canal de YouTube para hablar y compartir su amor por los libros, ha crecido exponencialmente en los últimos años hasta el punto de ampliar su campo de influencia a otras redes sociales, como Instagram (bookstagram) o TikTok, y de contar entre sus filas con usuarias —ya influencers de la lectura— que han sido capaces de crear comunidades con

más de 100.000 seguidores, en su mayoría adolescentes y jóvenes deseosos de conocer nuevos títulos sugeridos por sus prescriptoras literarias de cabecera.

Pablo Morillo Pérez, director general de la Fundación José Manuel Lara, una entidad dedicada al fomento de la lectura y el apoyo a la educación como motores de transformación social, señala lo siguiente:

“La experiencia nos demuestra que los mejores prescriptores de lectura para los niños y adolescentes son sus iguales, ya sean compañeros o referentes en redes sociales. Cuando un booktuber admirado hace una recomendación, esta siempre va a ser más considerada que si esa misma recomendación viene de un profesor”.

Partiendo de esta evidencia, no son pocos las y los profesores que están apoyándose en el boom de los booktubers como herramienta para despertar el interés por la lectura entre sus alumnos, a la vez que desarrollan otras competencias académicas. La experiencia Desarrollo de la competencia comunicativa a través de los booktubers, llevada a cabo en el CEIP Los Giles de Las Palmas de Gran Canaria, ha sido distinguida entre las 35 finalistas de la XI Edición de los Premios a la Innovación Educativa y Experiencias Docentes Innovadoras.



24 de noviembre, 2023

EL PAÍS

1. Nuevo proceso de aprendizaje

“Un booktuber explica de qué va un libro y qué le ha parecido. Nosotros lo que hemos hecho es llevar esa idea al aula como el producto final de todo un proceso de aprendizaje alrededor de la lectura”, explica Esteban Gabriel Santana, director de este centro canario.

Esteban señala que a través de esta iniciativa, llevada a cabo en todos los cursos con adaptaciones en función de la edad de los estudiantes, los niños y niñas trabajan todos los aspectos de la competencia comunicativa: la escucha, la lectura, la escritura y la oralidad. “Al final, con este proyecto, los niños leen, los niños escuchan, los niños hablan y los niños escriben, porque para llegar a hacer el video de booktube previamente tienen que hacer un guion”, argumenta.

La Universidad Internacional de Valencia y la Fundación José Manuel Lara entregaron



el pasado mes de octubre, en el marco de la Feria del Libro de Sevilla, los premios del certamen Enseñamos a leer, que reconoce las mejores iniciativas para fomentar la lectura de docentes, bibliotecas y futuros profesores. Entre las premiadas estuvo Mónica Mena, profesora del IES Ciliana de Marbella (Málaga), por una propuesta

didáctica que pretende acercar a los estudiantes de 2º de la ESO a la lectura a través del uso de herramientas digitales, teniendo como elemento central la figura del booktuber.

Noches de cine

6-8 de Julio

Popcorn

Los beneficios se destinarán a la fundación de lucha contra la leucemia

Incluye películas, comida y bebidas

Calle del carretón, 12 vicar.
Para más información contactar:
hola@vicar.cl

Preguntas de comprensión lectora

I. Observa el afiche del lado izquierdo y responde las siguientes preguntas

• Preguntas literales

- ¿Cuándo se realizará la noche de cine?
- ¿Qué incluye el evento?
- ¿Para qué se destinarán los beneficios?

• Preguntas para inferir

- ¿La actividad es gratuita o pagada?
- ¿Para qué se creó el afiche?

• Preguntas de opinión

- ¿Quién, crees tú, está organizando la actividad?
- ¿Te gustaría asistir a la actividad? ¿Por qué?
- ¿Qué deben hacer las personas interesadas en asistir a la actividad?

WhatsApp como herramienta educativa

Investigaciones han señalado que esta aplicación es una gran herramienta en el uso pedagógico y fines didácticos.



Debido a que permite compartir archivos multimedia sobre tareas y documentos...



...y mejorar la comunicación en trabajos grupales, optimizando así el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Como por ejemplo, la siguiente conversación que tuvieron Carlos y Benjamín

¡Hola Benjamín! Una pregunta, ¿has hecho los ejercicios de matemáticas?

Hola. Todavía no. Acabo de terminar los de inglés. Ahora cuando llegue a casa los hare. ¿Por qué?

Porque no estoy seguro si uno de los problemas lo hice bien. Era para comprobar el resultado.

Ahora cuando los haga te aviso.

Okey, muchas gracias.

De nada.

Este tipo de situaciones fomenta el compañerismo. Entre pares se puede aprender mejor.

18

Preguntas de comprensión lectora

I. De acuerdo a la conversación entre Benjamín y Carlos, responde las siguientes preguntas

a. ¿Quién está manteniendo la conversación?

b. ¿Por qué le ha hablado?

c. ¿Le puede ayudar en ese momento? ¿Por qué?

d. ¿Volverán a hablar más tarde?

e. ¿Crees que WhatsApp puede ayudarte en el proceso educativo? Argumenta tu respuesta.

f. ¿Sientes que escribir por WhatsApp genera problemas de ortografía y gramática en los niños y jóvenes?

19

¿Qué va a pasar con internet en el futuro?

Si hoy usamos la web para tantas cosas, ¿te imaginas qué va a pasar a futuro? ¿Cómo crees que te conectaras a internet cuando seas grande? A continuación te nombramos algunas ideas.



Internet será inteligencia artificial

Aunque parezca sorprendente, ya convivimos con ella. Está tan integrada en nuestra vida que, muchas veces, no nos damos ni cuenta. Por ejemplo:



Genera recomendaciones personalizadas basadas en búsquedas y compras previas



Los programas de traducción de idiomas utilizan la inteligencia artificial



Siri y Alexa son asistentes de voz que utilizan esta inteligencia para entender y responder a las solicitudes de los usuarios

Todos estos están programados para responder de manera autónoma y ofrecer una respuesta que imita el comportamiento humano.

Hay quienes piensan que esto es fantástico, mientras que otros creen que estamos perjudicando nuestro cerebro.

34

Internet será internet de las cosas

Es conectar cada aparato que usas en tu casa a internet. ¿Te gustaría que tu casa supiera que llegarás a las 4 horas del colegio?

El agua comenzaría a calentarse tipo 6:30 para que la tina esté lista a las 7



La tele se prendería con tu serie favorita



El pan se tostaría automáticamente



Las luces de tu pieza se apagarían solas cuando estés listo para ir a dormir.

Las máquinas podrían reemplazar trabajos

Ya está pasando que muchas funciones que hoy hacen las personas están siendo reemplazadas por tecnología.



Por ejemplo, cuando pagas por internet estas reemplazando el trabajo de cajero o cajera.

35

5. Diseño de tapa

La portada se conceptualizó a través de la idea de aprender a través de tecnologías, por lo mismo se escogió una niña sobre un celular. Se pusieron además los créditos de la ilustradora. En la contraportada se colocó un texto descriptivo del material didáctico más ilustraciones que se encuentran dentro del impreso.



6. Representación final



Google, el buscador de internet más usado

Google es un puente entre la persona y los más de mil millones de sitios web.



Te permite encontrar lo que necesitas y busca en milésimas de segundos todas las páginas que mejor coinciden con tu búsqueda.



También busca considerando tu idioma y el país en el que te encuentras.



No siempre lo que muestra Google será la respuesta correcta. Más bien te muestra el resultado que mejor coincide con la búsqueda.



Finalmente es la persona quien decide, a partir de todos los resultados, cual es la mejor.



Hoy en día, Google puede presumir de ser el buscador por excelencia en Internet, pero lo cierto es que no es el único.




Existen diferentes modelos de buscadores que ofrecen un amplio abanico de resultados y funciones de privacidad tales como Bing y Yahoo!

Entrevistemos a "Google"

I. Imaginemos que le hacemos una entrevista a Google. Podemos preguntarle cualquier cosa que no sepamos o que quisiéramos saber.

😊 ¿Cuales son las papas fritas más ricas del mundo?

G Buscar la respuesta a través de internet

😊

G

😊

G

😊

G

😊

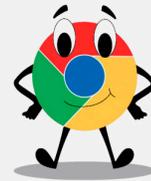
G

😊

G

😊

G



2. Beneficios de su uso

• **Acceso en cualquier momento y lugar:** Se estudia desde casa, al parque o la biblioteca.

• **Mejora en el rendimiento:** Imágenes, videos y contenido interesante refuerzan el aprendizaje.

• **Seguimiento del progreso:** Controla el avance y gestiona el tiempo de estudio de manera efectiva.

• **Facilita la enseñanza a distancia:** La educación en línea es esencial en emergencias como la pandemia. La continuidad educativa nunca se detiene.

• **Fomenta la autonomía:** Los alumnos toman las riendas de su aprendizaje. Son independientes y responsables de su éxito académico.

• **Motivación en cada lección:** La gamificación hace aprender sea emocionante.

3. Las aplicaciones educativas más populares para dispositivos Android

La tienda de aplicaciones para tablets y smartphones, cuenta con miles de apps, entre ellas se encuentran algunas especialmente diseñadas para educación. Las aplicaciones que permiten organizar la clase, ampliar conocimientos e incluso, ponerlos a prueba fueron las más descargadas de Google Play.

Top 8 de app educativas

1. Kahoot
2. ClassDojo
3. Lumosity
4. Khan Academy
5. Google Classroom
6. Duolingo
7. Smartick
8. Quizlet



Preguntas de comprensión lectora

I. Responde las siguientes preguntas sobre el artículo anterior

a. ¿Cuál es la aplicación educativa más popular para dispositivos móviles?

b. ¿Qué fuente de información señala que el uso de apps educativas aumentó en 2020?

c. ¿Cómo las aplicaciones educativas se volvieron populares?

d. ¿Las aplicaciones educativas complementan la educación de los niños? Justifica tu respuesta con la información del artículo.

e. ¿Qué opinas sobre el uso de apps educativas en el aula y en casa? ¿Utilizaste alguna en pandemia?



07

Conclusiones

Conclusiones

En Chile, existen pocos cuadernos de actividades para niños. Actualmente, en el mercado editorial hay una gran cantidad de **libros ilustrados** dirigidos al nicho infantil, muchos creados con el propósito de acercar la lectura a los pequeños. Por lo mismo, este proyecto es **innovador**, ya que la publicación no solo fomenta la lectura, sino también la **reflexión e investigación**. Además, la publicación se convierte en una forma de entretenimiento a través de la mezcla de juegos en papel. Como sostiene Constanza Mekis, Coordinadora Nacional de las Bibliotecas Escolares CRA: «El mundo editorial chileno infantil está despertando a la creación. Ya despertó el libro álbum, ahora es el turno del libro informativo. ¿Y mañana? Mañana veremos» (Mekis, 2015).

El uso de tecnologías digitales en la vida cotidiana es innegable, por lo que educar y orientar su buen uso desde edades tempranas es una tarea primordial para padres y educadores. El proyecto ayuda a esta labor **informando** sobre cómo las herramientas digitales pueden aportar en la educación de sus hijos, eliminando además la visión negativa que se tiene de ellas.

Por otro lado, el proyecto abre la oportunidad para que profesores y diseñadores puedan trabajar en **conjunto** en la creación de publicaciones infantiles, aportando de manera diferente a la educación de niños, no solo con libros y cuadernillos, sino también con charlas y talleres.

Si bien se cumplieron los objetivos del proyecto, este **carece de un testeo** que valide la propuesta. A pesar de la gran edición y diseño, el proyecto puede ser mejorado cuando los niños lo vean, lean y escriban sobre él, ya que no solo sirve de retroalimentación, sino también como una forma de socializarlo entre padres y educadores.

Este estudio da paso a ahondar en investigaciones que prueben el uso de tecnologías digitales en la mejora del aprendizaje de la lectoescritura. Durante la investigación surgen preguntas como si ¿mejora la ortografía y redacción a través del uso de tecnologías? ¿O existe un aumento de vocabulario al utilizarlas para su aprendizaje? Todas estas interrogantes respondidas podrían proporcionar un **mejor contexto** sobre lo que se aproxima a futuro, además de contribuir a la creación de **nuevas metodologías educativas** basadas en el uso de tecnologías digitales.

08

**Bibliografía
y anexos**

Bibliografía y anexos

Aguilar, J., Pinto, B., Ramón, M., & Quelal, J. (2019) Fases pedagógicas para dificultades de aprendizaje en lectura-escritura, en el subnivel de básica elemental de Instituciones escolares. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 8(5), 36-43.

Álvarez, G. & González López, A. (2015) Hipertextualidad en el campo educativo: análisis de los usos de hipertextos en el espacio Facebook de un taller de lectura y escritura universitario. *Apert. (Guadalaj., Jal.)* [online]. 2015, vol.7, n.2, pp.62-72. ISSN 2007-1094

Bley, C. (2020) Apps educativas: las claves de su éxito (y por qué deberíamos acostumbrarnos a usarlas). *Diario La Tercera*. [Consultado el 26 de noviembre de 2023]

Briggs, A. & Burke, P. (2002) De Gutenberg a internet: una historia social de los medios de comunicación. Ediciones Taurus Historia.

Cabero (1996) citado en Monteagudo Vidal, J. L. *Estilos de aprendizaje y diseño de materiales*, Universitat d'Andorra.

Calderón, M. (2015) Producción escrita y literacidad familiar. *Literatura y Lingüística*, 32, 259-282.

Cavallo, G. & Chartier, R. (1998) Historia de la lectura en el mundo occidental. Madrid: Santillana S.A. Taurus.

Chartier, A. M. (2005) Enseñar a leer y escribir. Una aproximación histórica. México: Fondo de Cultura Económica.

Christie, J. & Roskos, K. (2009) El potencial del juego en el desarrollo temprano de la lectoescritura. *Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia*. Pp.1-5

Claro, M. (2010) Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes: estado del arte. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL)

Condito, V. (2015) La relación lectura-escritura: una configuración histórica. Apuntes para un análisis. Universidad Nacional de Rosario. Facultad de Humanidades y Artes. Escuela de Letras. *Revista Saga*; 2; 234-268

Defior, S., Fonseca, L., Gottheil, B., Aldrey, A., Jiménez, G., Pujals, M., Rosa, G. & Dolores, F. (2006) LEE. Test de lectura y escritura en español. Buenos Aires: Paidós.

Delarbre, R. T. (2001) Vivir en la Sociedad de la Información Orden global y dimensiones locales en el universo digital. *Revista iberoamericana deficiencia, tecnología, sociedad e innovación*.

Delgado, P., Vargas, C., Ackerman, R., & Salmerón, L. (2018) Don't throw away your printed books: A meta-analysis on the effects of reading media on comprehension. *Educational Research Review*.

Ferreiro, E. (2000) Leer y escribir en un mundo cambiante. Trabajo presentado en 26° Congreso de la Unión Internacional de Editores, Buenos Aires.

Frascara, J. (2011) El diseño de comunicación, Buenos Aires, Ediciones Infinito.

- Gahona, I., & Naranjo, J. (2015)** Cuéntame un cuento. Memoria (diseñador gráfico) Universidad de Chile.
- Gallardo, E., Marqués, L., Bullen, M., & Strijbos, J. W. (2015)** Let's talk about digital learners in the digital era. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 16(3), 156-187.
- García-Rodríguez, A., & Gómez-Díaz, R. (2015)** Las demasiadas aplicaciones: parámetros e indicadores para seleccionar las Top APP de lectura para niños. In *Anales de Documentación* (Vol. 18, No. 2).
- Gardner, H., & Davis, K. (2013)** The app generation: How today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world. New Haven: Yale University Press.
- Gaur, A. (1990)** Historia de la Escritura. Madrid: Pirámide.
- Gimeno, J. (1988)** El currículum: una reflexión sobre la práctica. Madrid: Morata.
- Gómez-Gallardo, L., & Macedo-Buleje, J. (2010)** Importancia de las TIC en la educación. *Investigación Educativa*, 14(25), 209–224.
- Halpern, D. (2017)** Riesgos y oportunidades del uso de las TIC en escolares: hacia una agenda de alfabetización digital para el alumno 2020.
- Harrison, C. (2002)** ImpaCT2: The Impact of Information and Communication Technologies on Pupil Learning and Attainment. UK: Becta.
- Helsper, E.J & Eynon, R. (2010)** Digital natives: Where is the evidence? *British Educational Research Journal*, 36 (3), Pp. 503-520
- Howe, N., & Strauss, W. (2000)** Millennials rising: The next generations. New York: Vintage Books.
- Jaramillo, C. & Chávez, J. (2015)** TIC y educación en Chile: Una revisión sistemática de la literatura. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, Pp. 221-231
- Kovac, M. & Van der Weel, A. (2018)** Reading in a post-textual era. *First Monday*, 23 (10)
- Lobos, C., & Vico, M. (2019)** Chile ilustrado: la ilustración en el proceso de lectoescritura : el caso de análisis del texto de Lenguaje y Comunicación de primer año básico - MINEDUC. Memoria (diseñador gráfico). Universidad de Chile
- Mangenl, A (2018)** Modos de escritura en la era digital: lo bueno, lo malo y lo desconocido. CERLALC.
- Marqués, P. (2006)** El papel de las TIC en el proceso de lectoescritura.
- Mizrachi, D. (2015)** Undergraduates' Academic Reading Format Preferences and Behaviors. *Journal of Academic Librarianship*, 41(3), Pp. 301-311
- Moncada, F. (2020)** Los niños ya no leen: ¿Qué está sucediendo en la educación?
- Mueller, P. & Oppenheimer, D. (2014)** The Pen Is Mightier Than the Keyboard: Advantages of Longhand

Over Laptop Note Taking. *Psychological Science*. 25 (6), Pp. 1159-1168

Parcerisa, A. (1996) Materiales curriculares: cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos. Disponible en <http://bibliografias.uchile.cl/1033>

Parodi Sweis, G.; Moreno de León, T.; Julio, C. & Burdiles Fernández, G. (2019) Generación Google o Generación Gutenberg: Hábitos y propósitos de lectura en estudiantes universitarios chilenos. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, Núm. 58, Pp. 85-94

Pascual, S. (2020) El proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en educación infantil. Tesis.

Prensky, M. (2010) Nativos e Inmigrantes Digitales: adaptación al castellano del texto original *Digital Natives, Digital Immigrants*. Cuadernos SEK 2.0.

Salinas, J. (2020) Educación en tiempos de pandemia: tecnologías digitales en la mejora de los procesos educativos. *Revista Innovaciones Educativas*. Vol. 22.

Sánchez, C. M^a (2009) La importancia de la lectoescritura en educación infantil. *Revista digital innovación y experiencias educativas*. Granada.

Sánchez, J., & Salinas, A. (2008) ICT & learning in Chilean schools: Lessons learned. *Computers & Education*, 51(4), 1621-1633.

Singer, L. & Alexander, P. (2017) Reading on Paper and Digitally: What the Past Decades of Empirical Research Reveal. *Review of Educational Research*, 87 (6), 1007-1041.

Sluis, R., Weevers, I., van Schijndel, C., Kolos-Mazuryk, L., Fitrianie, S. & Martens, J. (2004) Read-It: Five-to-seven-year-old children learn to read in a tabletop environment. *Conference on Interaction design and children building a community (IDC'04)*. ACM Press, New York, New York, USA, Pp. 73-80.

Thomas, I. (2007) La importancia del juego en la adquisición de la escritura en primer grado de primaria. *Universidad Pedagógica Nacional*, Pp. 1-59.

Vergara, B. & Rodríguez, M. (2017) Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lectoescritura en niños y niñas de tercer grado de primaria. *Fundación Universitaria los liberadores*. Pp. 1-96.

Viñao, A. (2002) La enseñanza de la lectura y la escritura: análisis socio-histórico. En *Anales de documentación*. N°5, pp. 345-359.

Waisman, I., Hidalgo, E. & Rossi, M.L. (2018) Uso de pantallas en niños pequeños en una ciudad de Argentina. *Arch Argent Pediatr*;116(2), Pp. 186-195.



Para acceder a los archivos
de los anexos escanea el
código QR o haz clic [AQUÍ](#)

