



**Maestría en Educación, mención Gestión y Liderazgo**

**TÍTULO DE TRABAJO:**

**Gestión de una Biblioteca Escolar Makerspace como estrategia para el aprendizaje significativo de la lectura en niños de Quinto Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular La Asunción**

**Autora:**

María Augusta Pesántez Cuesta

**Directora:**

Prof. Ximena Vélez Calvo PhD.

**Cuenca-Ecuador**

**2023**

## **DEDICATORIA**

Amados hijos, Bruna y José Manuel, este trabajo es la muestra de que la perseverancia y las ganas de lograrlo son piezas fundamentales de este rompecabezas llamado vida.

Que en su memoria se guarde siempre el amor por libros y las letras.

Sus ojos serán mi historia favorita.

María Augusta Pesántez Cuesta

## **AGRADECIMIENTO**

**A John,**

Amigo, socio, el incondicional, tu amor jamás supo de límites

**A María Eugenia,**

Madre, tu amor y tus palabras han sido mi motor siempre.

**A Manuel Agustín,**

Papá, gracias por tus reflexiones y toda tu sabiduría.

**A Bruna y José Manuel,**

Hijos, gracias por todos los besos y abrazos que llenan mi vida para seguir cada día

**A Misael,**

Hermano, que nuestras experiencias de vida sean para reunirnos, gracias por siempre compartir tu mesa.

**A María Luisa,**

Amada abuela, en tu memoria, gracias por todas esas tardes infinitas de lectura.

**A Silvia,**

Gracias por tu asesoría y tu amistad, me enseñaste a caminar entre las letras.

**A usted lector,**

Gracias.

**María Augusta**

## ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
ÍNDICE	4
ÍNDICE DE TABLAS	5
ÍNDICE DE FIGURAS	5
ÍNDICE DE ANEXOS	6
Resumen	7
ABSTRACT	8
<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
<b><i>1.1 La Biblioteca Escolar y su fusión con el makerspace</i></b>	<b>2</b>
<b><i>1.2 El papel del bibliotecario/a escolar como gestor y facilitador de los espacios makerspace</i></b>	<b>5</b>
<b><i>1.3 Características de las Bibliotecas Makerspace (BM)</i></b>	<b>6</b>
<b>2. Metodología</b>	<b>8</b>
<b><i>2.1 Diseño metodológico</i></b>	<b>9</b>
<b><i>2.2 Contexto y participantes</i></b>	<b>10</b>
<b><i>2.3 Procedimiento</i></b>	<b>11</b>
<b><i>2.4 Instrumentos</i></b>	<b>13</b>
<b><i>2.5. Método de análisis de resultados</i></b>	<b>16</b>
<b><i>2.6 Propuesta de intervención</i></b>	<b>16</b>
<b>3. Resultados y discusión</b>	<b>21</b>
<b><i>3.1 Funcionalidad de la BM tras conocer sus características y elementos</i></b>	<b>22</b>
<b><i>3.2 Tipos de problemas que se pueden resolver gracias a la biblioteca makerspace</i></b>	<b>25</b>
<b><i>3.3. Las interacciones sociales en el contexto del makerspace y sus efectos</i></b>	<b>27</b>
<b><i>3.4. El makerspace y el aprendizaje significativo de la lectura</i></b>	<b>29</b>

<b>3.5. Evaluación de resultados de la propuesta complementaria para la biblioteca makerspace que considere la capacidad de resolver problemas, las interacciones positivas y el aprendizaje significativo de la lectura</b>	30
<b>4. Conclusiones</b>	38
<b>Referencias</b>	40
<b>Anexos</b>	49

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> <i>Detalle de los grupos focales para el estudio.....</i>	11
<b>Tabla 2.</b> <i>Categorías y subcategorías resultantes del estudio.....</i>	22

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Elaboración de un libro de animales bajo la técnica Pop-Up</i>	20
Figura 2 <i>Elaboración de un libro de animales bajo la técnica Pop-Up</i>	20
Figura 3 <i>Autoevaluación de los aprendizajes</i>	21
Figura 4 <i>Autoevaluación de los aprendizajes</i>	21
Figura 5 <i>Autoevaluación de los aprendizajes</i>	21
Figura 6 <i>¿Consideras importante que se den estos nuevos talleres en la Biblioteca Escolar?</i>	32
Figura 7. <i>¿Cómo te sentiste al crear tu propio libro Pop-Up?</i>	32
Figura 8 <i>¿Piensas que crear libros Pop-Up te ayudó a mejorar la relación con los libros y la lectura?</i>	33

Figura 9 <i>¿Consideras que lo aprendido te fue útil para mejorar en tus problemas de lectura, escritura y ortografía</i>	33
Figura 10 <i>¿Pudiste resolver los problemas que se te presentaron al crear el libro Pop-Up?</i>	34
Figura 11. <i>Indica el grado de problemas que tuviste que enfrentar, para elaborar un libro Pop-Up</i>	35
Figura 12. <i>Valora la importancia de las interacciones sociales positivas del Taller de Pop-Up</i>	36
Figura 13. <i>Valora cada uno de estos puntos - actitudes desarrolladas</i>	37
Figura 14. <i>¿En tu opinión, cómo valorarías esta experiencia?</i>	38

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 consentimiento informado	49
Anexo 2 ficha de datos demográficos	51
Anexo 3 Guion para el desarrollo del Grupo Focal	53
Anexo 4 registro de observación para grupos focales	57
Anexo 5 Secuencia didáctica para taller de Pop-Up	59
Anexo 6 Evaluación del Taller de Pop-Up	63

## Resumen

Este trabajo se centra en la recopilación y análisis de información sobre la biblioteca escolar y su relación con el *makerspace*, con el objetivo de explorar cómo estos espacios pueden facilitar un aprendizaje significativo. Para llevar a cabo este estudio, se revisó bibliografía especializada en el desarrollo y gestión de bibliotecas *makerspace*, proporcionando la base teórica necesaria. Se realizaron grupos focales, con veinte estudiantes de 9 y 10 años de edad. Los grupos permitieron obtener información directa y explorar sus experiencias en la Biblioteca *Makerspace*. Se concluye que la gestión de una biblioteca *makerspace* está relacionada con el trabajo colaborativo y la adaptabilidad, fomentando el desarrollo individual, permitiendo a los estudiantes explorar sus habilidades de forma exponencial, este espacio permite que los estudiantes pueden experimentar un aprendizaje significativo, mejorando la relación con la lectura, los libros y su entorno educativo en general.

*Palabras clave:* aprendizaje significativo, biblioteca, lectura, libros, *makerspace*

## ABSTRACT

This investigation focuses on the collection and analysis of information about the school library and its relationship with the maker space, to explore how these spaces can facilitate meaningful learning. To carry out this study, specialized bibliography on the development and management of maker space libraries was reviewed, providing the necessary theoretical basis. Focus groups were held with twenty students of 9 and 10 years of age. The groups allowed them to acquire direct information and explore their experiences in the Maker Space Library. It is concluded that the management of a maker space library is related to collaborative work and adaptability, promoting individual development, and allowing students to explore their skills exponentially. This space allows students to experience significant learning, improving their relationship with reading, books and their educational environment in general.

*Keywords:* meaningful learning, library, reading, books, maker space

Translated by:



María Augusta Pesántez





## **Gestión de una Biblioteca Escolar Makerspace como estrategia para el aprendizaje significativo de la lectura en niños de Quinto Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular La Asunción**

### **1.Introducción**

Pensar en el concepto de la Biblioteca Escolar (BE) como el espacio educativo donde los procesos de enseñanza y aprendizaje se facilitan, nos permite abordar a la BE desde el desarrollo científico especializado, analizando el papel y evolución que la BE ha tenido en las últimas décadas del siglo XX y la primera del siglo XXI (Parisi-Moreno et al., 2020). La historia también nos muestra que la BE se modifica constantemente y debería ser gestionada a través de sus propias prácticas sociales (Luca, 2019). En la investigación bibliográfica planteada por Parisi-Moreno et al. (2020) concluyen que la BE es sinónimo de calidad educativa, como resultado de esta posición, las BE deben estar en sintonía con las políticas educativas del país y con sus modelos pedagógicos. Por lo tanto, este espacio se transforma en referente de la práctica educativa institucional (Albelda-Esteban, 2019).

Según la Unesco (2019), la BE es un lugar que proporciona y aporta a los estudiantes un sentido crítico para desenvolverse adecuadamente en una sociedad contemporánea, contribuyendo a desarrollar la imaginación y la construcción de un conocimiento científico, artístico y lúdico, siendo los espacios idóneos para fomentar proyectos relacionados con hábitos de lectura y el desarrollo de saberes que involucran a toda la comunidad educativa, como son el desarrollo de competencias literarias, del sentido estético de la literatura, del pensamiento crítico que permite formar una comunidad de aprendizaje para potencializar las destrezas tecnológicas y la resolución de problemas, donde tiene gran valor la inteligencia emocional y el valor de sí mismos (Lewis, 2019). Es decir, que la motivación y el disfrute de la lectura se pueden obtener a través de la sinergia de distintas actitudes y habilidades que

permiten el desarrollo de pensamientos a través de la experiencia con el libro (Labrada et al., 2011). Así, Jiménez (2010) plantea que la animación a la lectura implica la ejecución de diversas actividades, estrategias y técnicas para favorecer, potenciar y estimular el acercamiento a los libros.

En esta investigación, se destaca la naturaleza de carácter inclusivo de las BE, ejemplo de ellos son los trabajos de Calvo (2019), Parrott (2016), quienes describen las experiencias sobre inclusión e interculturalidad desarrolladas en o desde las BE y cómo estos espacios son lugares donde el aprendizaje se desarrolla de forma casi natural. Por lo anterior, es necesario garantizar las condiciones de funcionamiento de la BE, con la finalidad de generar un vínculo estructural con el proyecto educativo institucional. Es decir, la consolidación de estos procesos y la biblioteca escolar no dejan de ser espacios independientes y con naturaleza propia (Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe-CERLALC, 2022).

### **1.1 La Biblioteca Escolar y su fusión con el *makerspace***

La BE y sus cambios integrales actuales responden al llamado de una transformación en las aulas de clases y sus necesidades; esta nueva BE se fusiona con el *makerspace*, que nace de las necesidades educativas y el acceso a la información en todos los formatos disponibles. Es por ello que las bibliotecas se reconocen como centros de aprendizaje. Así, los cambios y los orígenes de las bibliotecas *makerspace* ameritan ser revisados para conocer los desafíos que presentaron al ser implementadas en distintas instituciones educativas del mundo y visualizar los retos actuales de una biblioteca *makerspace*.

El movimiento *maker* se definió en el año 2005 con la publicación de la revista *Make*, misma impulsó la idea de generar lugares de creación, donde las personas podían experimentar y compartir sus creaciones; a estos espacios se les denominó “ferias de

creadores”. Es necesario destacar que la revista *Make*, según Martínez y Stager (2019), “es la Biblia de Gutenberg de la floreciente comunidad *maker*” (p. 27). Sin embargo, las definiciones de un *makerspace* y su funcionamiento hizo que las bibliotecas empezaran a ofrecer este programa rediseñando sus espacios con el objetivo de abordar las necesidades de sus usuarios activos y potenciales.

El inicio decisivo para la implementación de las primeras Bibliotecas Makerspace (BM), es que estos lugares cuentan con características que enmarcan al movimiento *maker* en una versión distinta y de trabajo colaborativo. El impacto de esta transformación permite construir en la biblioteca una comunidad de usuarios con la colaboración de personas que trabajan para hacer cosas dentro de un solo espacio. Como explican Bender y Peppler (2019), un sello distintivo del movimiento *maker* “es su mentalidad, hágalo usted mismo (o hágalo con otros) que reúne a las personas en torno a una variedad de actividades” (p. 7). Es así que el movimiento *maker* y la educación empezaron a caminar de la mano desde hace ya tiempo en algunos países de la región, como Estados Unidos, por ejemplo, donde se habían fundado las primeras BM y las escuelas públicas fueron las primeras en apostar a esta transformación, tal es el caso de la campaña “Educar para innovar” del presidente Obama (2009). Otros países se unirían a esta iniciativa, es el caso de México en 2014 (Maqueda, 2018); de igual forma, la implementación de los laboratorios *maker* en las bibliotecas ha sido más intensa en Sudamérica y acelerada en países como Argentina, Uruguay, Paraguay, Chile y Brasil; en tanto que, en Centroamérica, la implementación de estos centros se ha dado en Costa Rica y Panamá (Blikstein, 2013). Según el estudio realizado por el Instituto para la Integración de América Latina y el Caribe (Fressoli y Smith, 2015), se contabilizaron más de 440 espacios *maker* en todo el planeta, de los cuales, cerca de cuarenta están localizados en América Latina. La mayoría de países de la región que se han revisado para esta investigación coinciden en que las primeras instituciones que acogieron la idea de una biblioteca *makerspace* fueron las escuelas y universidades (Centro Regional para el Fomento del Libro

en América Latina y el Caribe-CERLALC, 2022).

La creación y aceptación de estos espacios fue inspirada por el potencial que brindan, transformando a las bibliotecas en puntos de encuentro y participación estudiantil, en los que se llevan a cabo acciones concretas que cambian la forma de hacer las cosas y cómo se alcanza el aprendizaje. Los hallazgos en cuanto al desarrollo de los espacios *makerspace* nos permiten enmarcar a la biblioteca como un lugar de oportunidades para desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje (Alley, 2018). Probablemente, el movimiento *maker*, su dinámica y naturaleza de coexistir con la BE, han sido fundamentales para reproducir esta idea en otras instituciones educativas de la región, lo que evidencia que el desarrollo de las bibliotecas *makerspace* es una política de estado en el avance de la educación.

Desde la visión que plantean el *making* y el *tinkering* se muestran valiosas experiencias de aprendizaje para los educadores y bibliotecarios, donde la iniciativa, la resolución de problemas, la creatividad y el compromiso social son parte fundamental de una BM. Por lo tanto, en la educación *maker* se establece una dinámica donde se desarrollan las diferentes capacidades para la resolución innovadora de problemas al involucrar a los estudiantes en proyectos prácticos (Escamilla, 2020).

Otro rasgo común de las Bibliotecas Escolares que se transforman en Bibliotecas Makerspace, es que el objetivo de estos espacios es dotar a los alumnos de libertad para fabricar su conocimiento, autonomía para indagar y crear (Edutopia, 2018). Diseñar la gestión adecuada para la implementación de una BM permitirá desarrollar un aprendizaje protagónico en los alumnos, dando paso a la construcción diaria de una idea nueva de la biblioteca. Es decir, se produce un contexto donde se ofrecen una variedad de recursos educativos para cada tipo de audiencia, para posteriormente realizar talleres, eventos y exposiciones educativas de lo fabricado por los alumnos (Alonso-Arévalo, 2019).

## **1.2 El papel del bibliotecario/a escolar como gestor y facilitador de los espacios *makerspace***

La formación de profesionales para la gestión y el desarrollo de las BE apareció con la modernización de estos espacios, creando y validando los perfiles de bibliotecario educativo y de auxiliar de biblioteca para incluirlos en el Catálogo de Perfiles Profesionales de la Ley Orgánica Reformativa de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, LOEI, 2021. La implementación del *makerspace* en las BE es parte de la gestión del bibliotecario educativo, cuyo rol pedagógico es fundamental para la vinculación de estos nuevos espacios en la comunidad educativa. Entre las características del bibliotecario es que este debe ser, ante todo, flexible, debido a que este debe cumplir el rol de: pedagogo/docente, bibliotecólogo y gestor cultural (Jaime, 2012), debe innovar y estar a la vanguardia del surgimiento de nuevas modalidades literarias y nuevas formas de leer (Abeyà et al., 2017), y debe anticiparse a las necesidades de la comunidad educativa (Lo et al., 2018). El apostar por la fusión de estos espacios y su correcta gestión implica un compromiso social por parte del bibliotecario con la comunidad educativa, ya que solo así se garantizará una transformación y capacitación constante.

La gestión de las BE y su transformación constante en el país, también responde al diagnóstico situacional de identificación de necesidades actuales y de la gestión realizada en bibliotecas educativas y ambientes de lectura. Para ello, el Ministerio de Educación utilizó metodologías participativas para obtener datos de manera directa, así se levantó información cuantitativa a través de una encuesta, mientras que la información cualitativa se obtuvo mediante mesas técnicas con la participación de actores educativos y especialistas. Este proceso logró que se tomen acciones prioritarias que forman parte de la Agenda para el fortalecimiento de bibliotecas educativas y ambientes de lectura 2022-2025. La propuesta del Ministerio de Educación para fortalecer la gestión de estos espacios estableció estrategias y

acciones que se articulan a través de tres ejes: (1) infraestructura y recursos; (2) acompañamiento al rol educativo de las bibliotecas, y (3) formas de educación alternativa, donde se enmarca la gestión de espacios *makerspace* en las BE. Los tres ejes se plantearon bajo criterios pedagógicos de inclusión e interculturalidad que promuevan el servicio de bibliotecas educativas abiertas a la comunidad (Política educativa para el fomento de la lectura “Juntos leemos” 2021).

La normativa que ampara el funcionamiento de las BE en el Ecuador fue emitida y gestionada por el Ministerio de Educación, mismos que brindan apoyo a los establecimientos educativos que cuentan con este espacio, con el fin de desarrollar habilidades de información e investigación en un ambiente atractivo y acogedor (Ley Orgánica Reformatoria de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2021).

### **1.3 Características de las Bibliotecas Makerspace (BM)**

Entre las características más significativas que presentan las BM y su gestión es la flexibilidad para transformarse según las necesidades que presenten sus usuarios. En una investigación de enfoque cualitativo realizada por Parra-Valero (2018), llamada “Bibliotecas integradas”, cuyo objetivo fue explorar el modelo bibliotecario, se mencionan cuatro pautas relevantes: la primera, el papel de las bibliotecas y su importancia en el desarrollo del aprendizaje; la segunda, el interés internacional sobre el desarrollo de estos espacios y la manifestación social que de este se desprende; y la tercera pauta nos muestra la gran flexibilidad de adaptación que tienen las bibliotecas y los diferentes modelos que de estas se desprenden. En el Segundo Foro de los países de América latina y el Caribe de ese mismo año, Parra-Valero concluyó que la gestión de las BM apoya al desarrollo sostenible en América Latina y el Caribe, ya que son espacios físicos y virtuales idóneos para desarrollar las distintas habilidades a través de la alfabetización, ejerciendo una función social vital para sus comunidades, promoviendo valores y prácticas educativas que mejoren el aprendizaje

significativo (International Federation of Library Associations and Institutions- IFLA, 2018).

Para comprender el funcionamiento de estos espacios, se entenderá a la creatividad como la característica más importante de las BM, donde el juego es clave para alcanzar el conocimiento. La BM permite el trabajo en equipo y la experimentación a través del juego. Esta transformación de la biblioteca da la oportunidad a todos sus usuarios de tener acceso a la tecnología y a alfabetizarse tecnológicamente. Los bibliotecarios están conscientes de que los estudiantes pueden obtener acceso a estos recursos en los laboratorios. Pero no todos los estudiantes tienen acceso a los laboratorios en su año escolar. Y muchos laboratorios (pero no todos) se centran en lo científico y tecnológico. Por lo tanto, en estos espacios no encontrarán experiencias artísticas creativas. Es por esto que una BM permite que, sin importar la edad, el género o habilidades, todos los estudiantes puedan experimentar y aprender unos de otros.

Ahora bien, en la Reunión Nacional de Bibliotecarios No. 51, llevada a cabo en mayo de 2019, en Córdoba, Argentina, se planteó que es importante el vínculo que tienen las bibliotecas por su naturaleza, con el arte y la cultura. Su objetivo es establecer espacios para el aprendizaje significativo y la apertura de múltiples posibilidades artísticas, convirtiéndose en pilar de actuación para los bibliotecarios. Por lo tanto, otra característica de las BM es que están ligadas al arte, donde los estudiantes y docentes pueden colaborar en proyectos creativos (Escamilla, 2020). Con este sustento teórico y con base en la información detallada podemos apreciar que la articulación de los espacios *makerspace* con las BE son posibles. Precisamente, nos planteamos como objetivo del presente estudio analizar la gestión de una BM como estrategia para el aprendizaje significativo de niños de Quinto Año de Educación General Básica.

## 2. Metodología

La estrecha relación que existe entre el usuario y los espacios de una BE determina una serie de emociones que se pueden percibir en el entorno y funcionamiento de una biblioteca. La evolución de estos lugares ha proporcionado el desarrollo de un espacio único donde los objetivos son la diversión y la exploración de los talentos de cada persona.

La Biblioteca Escolar de la Unidad Educativa Particular la Asunción es un proyecto institucional que se fortalece en el año 2017, integrando las actividades de la ludoteca y biblioteca dentro de la escuela, lo que revalorizó este espacio ante los ojos de los padres de familia. Desde entonces, es una actividad educativa que se incluye dentro del horario escolar y que ha permitido:

- Elección libre de juegos, juguetes y libros
- Contacto frecuente con los libros, por lo tanto, una relación con la lectura desde las primeras edades
- Experiencias diferentes desde el ámbito social y cultural

La permanencia de este espacio durante estos siete años se ha articulado con el currículum institucional, siendo su funcionamiento indispensable en el día a día de la comunidad educativa asuncionista. Aspectos tales como el variado y extenso fondo bibliográfico, conjugado a la perfección con los diferentes juegos de mesa y la geometría del espacio, dan como resultado una serie de sensaciones donde la hora de la lectura es uno de los momentos más esperados en la semana de clases de los alumnos, que cuentan con cerca de 4500 ejemplares de literatura infantil. La lectura, el cuentacuentos, la narración oral y los juegos forman parte de un universo de oportunidades.

Actualmente, la Biblioteca-Ludoteca, que lleva por nombre “Edna Iturralde” (en honor a la escritora ecuatoriana de literatura infantil), admite niños de 5 a 12 años y tiene una colección de más de treinta juegos de toda clase, entre los que predominan los de construcción, sociales y de estrategia.



Este modelo de BE permite promover el juego colectivo y una primera relación con la lectura y el libro. Por lo anterior, y conscientes de la evolución constante de estos espacios, planteamos en esta investigación tres objetivos específicos sobre cómo la gestión de una biblioteca *makerspace* aporta al aprendizaje significativo de los niños:

- Valorar si la biblioteca *makerspace* es un espacio funcional para el aprendizaje significativo de la lectura
- Desarrollar una propuesta complementaria para la biblioteca *makerspace* que considere la capacidad de resolver problemas y promover interacciones sociales positivas
- Implementar la propuesta de intervención y valorar los resultados

## **2.1 Diseño metodológico**

El presente estudio se desarrolló a partir del paradigma hermenéutico crítico que permite la identificación de criterios para comprender una realidad determinada (Ruedas et al., 2009). La intención de utilizar este paradigma responde a la aplicación metodológica de la investigación acción, método que permitió entender y conocer de forma directa la vivencia de los niños y niñas de Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular la Asunción con respecto a sus experiencias, reflexiones, habilidades, sensaciones y necesidades (Mendoza et al., 2018).

El enfoque que se planteó para esta investigación fue cualitativo, mismo que posibilita un estudio más profundo del problema. En este sentido, se establece un diálogo entre el investigador y la situación de estudio (Velázquez, 2014). Para alcanzar estos objetivos utilizaremos la técnica de grupos focales.

Es necesario subrayar que la guía de grupo focal diseñada para esta investigación tuvo como referencia el trabajo de Peñaherrera Vélez et al. (2018) titulado “Grupos focales: guía metodológica en el contexto escolar ecuatoriano”, reconociendo que la

aplicación de la técnica de grupos focales en niños permite conocer qué piensan, por qué lo piensan, y en qué contexto social se forman sus ideas dentro del *makerspace* y las bibliotecas.

Este estudio se realiza con la técnica de grupos focales que se basa, principalmente, en una entrevista con preguntas abiertas o semiestructuradas dirigidas a un número limitado de personas (6 a 12 personas) sobre un tema de investigación en específico. Los grupos focales buscan la interacción natural entre los participantes como método para indagar sobre los distintos fenómenos y generar información. La información obtenida con este método se puede considerar que es a profundidad sobre lo que los sujetos de estudio opinan y hacen, explorando el porqué de sus opiniones y acciones, reconstruyendo, desde el lenguaje, la realidad que se investiga (Hernández-Sampieri, 2018; Rodas,2020).

## **2.2 Contexto y participantes**

El contexto de estudio correspondió a la Unidad Educativa Particular La Asunción, ubicada en la parroquia Rural de Baños, en el cantón Cuenca, provincia del Azuay. Esta es una institución de educación particular, de jornada matutina.

La población de estudio la conformaron sesenta y dos estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica, de la cual se seleccionó una muestra de veinte estudiantes, misma que se dividió en dos grupos de diez estudiantes para la aplicación de los grupos focales. Los detalles se presentan en la Tabla 1.

**Tabla 1***Detalle de los grupos focales para el estudio*

<b>Escuela</b>	<b>Nivel de Educación Básica</b>	<b>Población</b>	<b>Número de grupo focal</b>
<b>Unidad Educativa Particular La Asunción</b>	Quinto Año de Educación General Básica "A"	Niños y niñas (9 y 10 años)	1 grupo de 10 niños y niñas
<b>Unidad Educativa Particular La Asunción</b>	Quinto Año de Educación General Básica "F"	Niños y niñas (9 y 10 años)	1 grupo de 10 niños y niñas

### **2.3 Procedimiento**

Para el estudio se contactó con la Rectora de la institución educativa, a quien se le solicitó autorización y se le presentó los objetivos del estudio de esta investigación. Una vez autorizada la colaboración de la institución, se inició el reclutamiento de participantes, en este caso, veinte estudiantes de dos cursos. Se presentaron a estos los consentimientos informados (Anexo 1) para participar voluntariamente de las actividades previstas. Se establecieron fechas para los encuentros, mismos que se llevaron a cabo el 5, 6 y 7 de abril de 2023. El grupo focal inició una vez que los participantes observaron un video y un PowerPoint sobre qué es el *makerspace* en las bibliotecas.

- **Fase 1: Diagnóstico del contexto en base a la evaluación de la percepción de la biblioteca makerspace como estrategia para un aprendizaje significativo de la lectura.** Se organizó un grupo focal para cada grado, la recolección de información se realizó en audio y fichas de observación recabando la mayor cantidad de datos posible.

Después de cada sesión se ejecutó una transcripción literal en Microsoft Word. Una vez terminados los dos encuentros, se procesó la información obtenida a través de una reducción fenomenológica para definir patrones generales en cuanto a la percepción de los estudiantes sobre la BM como estrategia para un aprendizaje significativo de la lectura, esto facilitó la presentación y análisis de los resultados, también en este proceso se determinaron los códigos emergentes en concordancia con las respuestas otorgadas por los participantes.

- **Fase 2: Evaluación final de los grupos focales.** Se realizó una reducción trascendental, con el objetivo de comprender y establecer la diversidad de datos de la realidad percibida en la BE de la Unidad Educativa Particular La Asunción con respecto al aprendizaje significativo de la lectura en una biblioteca *makerspace*, se revisó la información obtenida de los grupos focales para determinar categorías en función de las respuestas dadas por los participantes. Como parte de la técnica de escrutinio de repetición (información repetitiva entre los participantes), se utilizó la codificación de dos vías, la deductiva y la inductiva (Hernández-Sampieri, 2018).
  - a). Codificación abierta: se analizaron las respuestas de los participantes, donde se leyeron varias veces las transcripciones de los audios obtenidos en los grupos focales, identificando la información duplicada, y agrupando en una sola categoría.
  - b). Codificación axial: se exploraron las posibles relaciones entre las categorías descriptivas a lo que se conoce como codificación axial misma que consiste en relacionar las categorías principales con sus subcategorías, esto quiere decir que se articulan las categorías en función de su predominancia.
  - c). Codificación selectiva: es la integración de las categorías con el apoyo del sustento teórico, esta técnica permitió explicar el fenómeno de estudio para cada código basada en los criterios de rigor, se cotejaron sus resultados para llegar a un punto de

equilibrio. Después, se efectuó la codificación selectiva y, una vez finalizada esta etapa, se repitió el proceso de comparación entre grupos focales (Hernández-Sampieri, 2018).

- **Fase 3: Implementación y evaluación de la propuesta.** Para la implementación y valoración de la propuesta, los estudiantes sugirieron diversas actividades para mejorar el aprendizaje significativo de la lectura, de entre todas las actividades y propuestas sugeridas se escogerá aquella que se pueda cumplir a un corto plazo, misma que se implementará y evaluará a través de una escala de Likert.

## **2.4 Instrumentos**

- **Ficha sociodemográfica.** Se realizó la esquematización de una ficha de información sociodemográfica, con el objetivo de caracterizar a los estudiantes, recopilando la siguiente información: edad, género, dirección del domicilio, paralelo, gusto o no por la lectura, y si les gusta la biblioteca-ludoteca actualmente (Anexo 2).
- **Grupo focal.** Se construyó un cuestionario guía con disposición semiestructurada, con pautas para la orientación de los dos grupos focales seleccionados, cuyo propósito fue identificar si la BM es un espacio funcional para el aprendizaje significativo de la lectura y detectar las necesidades que tienen los niños participantes para aumentar la capacidad de resolver problemas y promover las interacciones sociales positivas. El cuestionario incluyó veintidós preguntas construidas en torno a las características funcionales de la BM y cómo influye en el aprendizaje significativo de lectura, la capacidad de resolver problemas gracias al uso de una BM y los constructos de interacciones sociales positivas que se desprenden de una BM. En este recurso se valora la etapa cognitiva de los participantes. Las preguntas se

organizaron con base en dos paquetes de imágenes, el primero permitió identificar qué es y qué no es una BM y su funcionalidad para los participantes; el segundo plantea las diferentes formas de resolver problemas y cómo se logra el desarrollo de interacciones sociales positivas a través de BM.

El cuestionario contempló preguntas iniciales que aportan a contextualizar y conocer qué saben los niños respecto de la BM, las preguntas se orientaron a indagar sobre factores relacionados con la funcionalidad de la BM. Se realizaron preguntas de introducción relacionadas con factores que pueden influir en las conductas de interés experimentadas dentro y fuera de la BE (habilidades, influencia de pares, resolución de problemas, entornos, etcétera); preguntas relacionadas con situaciones determinantes para la resolución de problemas y de las interacciones sociales positivas de su medio y, finalmente, preguntas de cierre para indagar acerca de otros posibles temas no abordados. La estructura de la guía incluye también las actividades para el observador (Anexo 3).

La guía de grupo focal de esta investigación fue validada por el grupo de investigación y por dos expertas en el ámbito de la docencia educativa. La guía de grupo focal presentó sugerencias y se realizaron las modificaciones pertinentes, a continuación, se presentó el cuestionario a un grupo de seis niños con edades del rango de estudio para determinar si las preguntas debían ser sometidas a modificaciones si no se comprenden y así ajustar su redacción. Ejecutamos una prueba piloto de los grupos focales. Para ello se seleccionó a un grupo de niños pertenecientes al Quinto Año de Educación General Básica, con las mismas características que las de la muestra de estudio. Con estos niños se aplicó la prueba piloto de grupo focal para detectar posibles fallos o

problemas de estudio, valorando las respuestas verbales y no verbales que dieron los participantes de este grupo. Esto permitió identificar variables de interés y poner en marcha el estudio principal.

- **Guías de observación del grupo focal.** Se construyó una guía de observación para los participantes que sirvió para evaluar ciertos fenómenos que se desarrollaron en la implementación del grupo focal, se detallaron cada una de las preguntas, con la opción de registrar las respuestas y conductas no verbales (Pérez y Merino, 2012). La guía además buscó registrar el cumplimiento de un vínculo adecuado de trabajo (*rapport*) y la dinámica del grupo (liderazgos, participantes aislados, participación por género) (Anexo 4).
  
- **Valoración de la implementación.** De forma paralela a estos estudios, se generó una evaluación con el método de Likert para estimar la propuesta de implementación de un taller de Pop-Up, estableciendo criterios para determinar si este tipo de implementaciones ayuda en el desarrollo de un aprendizaje significativo de la lectura, resolución de problemas e interacciones positivas en una biblioteca escolar *makerspace*. El método de la escala de Likert es una herramienta que existe hace más de un siglo, contiene preguntas concretas y de opción múltiple que conectan con facilidad con las personas encuestadas, generando datos sencillos de interpretación estadística (Bertram, 2006).
  
- Se formularon nueve preguntas, que abarcan tres temas: a) aprendizaje significativo, b) resolución de problema, c) interacciones positivas. La encuesta aplicada a los participantes sirvió para medir, para medir y analizar la implementación de espacios *maker* en la biblioteca.

- Las preguntas del cuestionario se desarrollaron en escala impar, donde los encuestados tuvieron la opción de responder de forma neutral, preguntas que estuvieron compuestas por 5 ítems.
- Previo a aplicación de la encuesta, el escalamiento fue revisado por el docente coordinador de la básica media, realizando ajustes al lenguaje y expresiones para facilitar la recolección de datos.

### **2.5. Método de análisis de resultados**

Los resultados finales se analizaron con base en el estudio categórico de los datos obtenidos del grupo focal sobre las percepciones de los estudiantes en cuanto a la implementación del *markerspace* como estrategia para un aprendizaje significativo de la lectura, después se analizó la propuesta de intervención, donde se contrastando con los primeros resultados y a partir de esta información se pudieron generar nuevos conocimientos sobre el tema en estudio.

### **2.6 Propuesta de intervención**

Después de obtener los resultados del análisis categórico del estudio de los grupos focales, los participantes sugirieron algunas actividades que se podrían implementar como propuesta complementaria para desarrollar el espacio *maker* en la biblioteca en pro de la lectura, siendo las siguientes:

- Se plantea, de forma general entre los estudiantes, la creación de libros en 3D o libros didácticos, indicando que la construcción de un libro ayudará a fomentar la relación con la lectura.
- Los participantes también propusieron la implementación de juegos de mesa, manifestando que la cantidad de juegos actualmente se manejan en la biblioteca son limitados, ya que existe un solo modelo por cada ítem; es así que, reconociendo la



importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo integral de los estudiantes, se deberá analizar esta necesidad en una planeación a largo plazo. Es decir, que esta implementación estará sujeta al presupuesto del POA (Plan Operativo Anual) de la institución.

- Otras propuestas como: cambiar la decoración de la biblioteca, ambientación de espacios por géneros literarios, implementación de tablets y una pantalla táctil para actividades relacionadas con un *makerspace smart*, y la adquisición de libros de diferentes temáticas, se encuentran sujetas a un presupuesto institucional por lo que deberán ser tomadas en cuenta para una ejecución a largo plazo.

Se concluye que la propuesta que puede alcanzar los objetivos planteados a corto plazo y cumple con la finalidad de desarrollar la capacidad de resolver problemas y generar interacciones sociales positivas, es la creación de un libro didáctico con los estudiantes del grupo focal. El estilo de construcción del libro que se propone se conoce como *Pop-Up* ya que contiene imágenes o figuras tridimensionales y/o interactivas.

Esta propuesta tiene como intención que los estudiantes desarrollen sus habilidades en este estilo poco conocido de construcción de libros, así como el lenguaje y las técnicas que se utilizan para su elaboración. El término *Pop-Up* es de raíz anglosajona, entre los significados más aceptados se encuentra “explosión hacia arriba” o “libros que brotan o que saltan”. Estos libros llevan ese nombre porque contienen en sus páginas elementos en tercera dimensión y movibles, estas características permiten que el lector pueda interactuar de forma física con el libro (Trebbi, 2012).

Los mecanismos tridimensionales de este formato lo hacen lúdico e interactivo, cumpliendo con el propósito de esta investigación. Estos libros han sido tradicionalmente considerados “para niños” y cumplen la función de un juguete, cabe destacar que la BM ha permitido evolucionar esta visión que se tenía sobre este libro, y ahora son considerados

como un trabajo artístico (Trebbi, 2012). El escritor Fanuel Hanán (2007) manifiesta que estos libros han generado controversia en el sector editorial, hay quienes consideran que estos libros no pueden estar contemplados dentro de la literatura, y otros que consideran a este libro como el camino para formar lectores, ya que su estructura permite una experiencia sensorial, generando una relación positiva con el libro desde las primeras infancias.

Es decir que los libros *Pop-Up* son la combinación entre libro y juguete, que convergen el arte y puede ser trabajado sobre el papel; es decir, que una obra de teatro podría brotar dentro del libro. Todas estas estructuras se aplanan cuando el libro se cierra y toma vida mágicamente cuando te atreves a abrirlo (Gutiérrez, 2005). Por lo tanto, la importancia de la educación artística, fusionada con los procesos didácticos de la lectura, posibilita el vínculo que se genera entre el niño y el libro, lo que fortalece la teoría sobre los espacios *makerspace* y cómo estos transforman las BE. Como manifiestan Huerta et al. (2017), la educación artística se articula de forma flexible con diversas materias, y la lectura no es una excepción. Por su parte, Sánchez y Brito (2015) mostraron resultados en su estudio con respecto a la relación del libro con el estudiante y la lectura, obteniendo resultados que indican un porcentaje muy bajo de estudiantes a los que les gustaba leer, así como un número muy bajo de aquellos que ha finalizado un libro. Esta propuesta complementaria, por lo tanto, permitirá determinar si la implementación de artes visuales en este espacio *maker*, funciona como estrategia didáctica para el mejoramiento de la lectura en el ámbito educativo de la Unidad Educativa Particular La Asunción, la cual surgió de la necesidad de alcanzar un aprendizaje significativo de la lectura, resolución de problemas y la búsqueda de interacciones sociales positivas.

Como estrategia pedagógica se utilizó un conjunto de actividades interrelacionadas que constó de tres momentos, aplicándose en los estudiantes del grupo focal de estudio. La intención fue determinar el impacto que los libros *Pop-Up* tienen sobre los hábitos de lectura,

donde cada participante escribió su historia y finalmente diseñó su propio libro.

Con el desarrollo de estos talleres se plantea que los niños involucrados puedan resolver problemas de naturaleza académica y emocional, desarrollando interacciones sociales positivas. La estructura del taller de *Pop-Up* se planteó en tres fases: exploratoria, trabajo de campo e informativa (Domínguez, 2015; Rodríguez-Gómez, 2009).

En la primera fase de carácter exploratoria, a más de realizar una revisión teórica, se desarrolló un proceso de caracterización del contexto escolar del grupo focal, donde se destacaron los siguientes datos demográficos: un total de 20 estudiantes (11 niños y 9 niñas) con edades entre los 9 y 10 años, estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica, géneros literarios favoritos (fábulas y terror). Para la fase de trabajo de campo se diseñó una secuencia didáctica (Anexo 5), en donde participaron la investigadora y el coordinador de la Básica Elemental y fue implementada por la investigadora.

La secuencia didáctica es una herramienta que está integrada por tres tipos de actividades: apertura, desarrollo y cierre. El taller se aplicó en los horarios de las clases de Biblioteca. El diseño fue planteado para ser ejecutado en dos sesiones, compuestas por seis clases de cuarenta minutos cada una.

En la fase final se realizó un análisis de la secuencia didáctica que se planteó a los estudiantes para desarrollar el libro *Pop-Up*. Con mediación en la resolución de problemas y las interacciones sociales positivas que de este taller se desprendieron, y en el cierre del taller, se realizó una evaluación de los resultados a través de una encuesta basada en la escala de Likert.

El taller inició con la explicación sobre las características de un libro *Pop-Up* y se realizó un reconocimiento profundo y detallado de las principales características, elementos y estructuras propias del contenido de un cuento en formato *Pop-Up*. En tres clases de

cuarenta minutos cada una, los participantes pusieron en práctica la construcción de formas, imágenes y personajes en movimiento con base en la fábula que se les contó, buscaron información sobre animales en otros libros e investigaron otras técnicas de *Pop-Up* como la de la paleta de helado; bosquejaron los animales seleccionados y escribieron su propia fábula, trabajaron sobre la portada y contraportada del libro, seleccionando colores y buscándole un título a su historia.

Posteriormente, la clase número cuatro consistió en orientar y elaborar la portada del libro bajo la técnica *Pop-Up*, buscando que los estudiantes tengan confianza en lo aprendido y exploren nuevas formas de motricidad dirigidas a la construcción de formas en movimiento, transformación de imágenes y la magia de los personajes al cobrar vida en un libro *Pop-Up* creado por ellos mismos.

En la clase número cinco, cada estudiante se dedicó a construir su propio cuento con todos los materiales recolectados y los que se habían elaborado hasta ese momento, como son los componentes, la estructura y características del mismo libro. En esta clase se aprovechó para revisar los textos que habían creado los alumnos, entre los parámetros revisados estuvieron: escritura, gramática y ortografía, las dimensiones, proporciones del libro, detalles propios de la construcción animada. Todo este proceso se llevó a cabo sin intervenir en la expresión artística de los estudiantes y como respuesta a creaciones donde las historias cobran vida bajo la técnica *Pop-Up*. (ver figuras 1 y 2)

## Figuras 1 y 2

*Elaboración de un libro de animales bajo la técnica Pop-Up*



Para la sexta clase, se realizaron actividades de cierre, acompañando este último momento con una autoevaluación donde cada estudiante explicó, los procesos y la experiencia de creación de este tipo de libros, además compartieron las historias que crearon para el libro *Pop-Up* y cuáles fueron los aprendizajes que pudieron destacar (ver figuras 3, 4 y 5).

### Figuras 3, 4 y 5

#### Autoevaluación de los aprendizajes del taller de *Pop-Up*



### 3. Resultados y discusión

Tras el análisis inductivo de las percepciones de los estudiantes sobre el aprendizaje significativo de la lectura, se identificaron cinco categorías emergentes: (a) funcionalidad de la BM tras conocer sus características y elementos; (b) tipos de problemas que se pueden resolver gracias a la biblioteca *makerspace*; (c) interacciones sociales en el contexto del *makerspace* y sus efectos, (d) *makerspace* y el aprendizaje significativo de la lectura, y (e) evaluación de resultados de la Propuesta complementaria para la biblioteca *makerspace* que considere la capacidad de resolver problemas, las interacciones positivas y el aprendizaje significativo de la lectura. A continuación, se desarrolla la confrontación de los resultados de la discusión y análisis de cada categoría en la Tabla 2.

**Tabla 2***Categorías y subcategorías resultantes del estudio*

<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>
<b>3.1. Funcionalidad de la BM tras conocer sus características y elementos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Experiencias con otras bibliotecas y sus atributos físicos</li> <li>- Rediseño de espacios y estrategias</li> <li>- La Biblioteca escolar articulada con el <i>makerspace</i></li> </ul>
<b>3.2 Tipos de problemas se pueden resolver gracias a la biblioteca <i>makerspace</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades que se realizan en una BM</li> <li>- La BM como herramienta para solucionar problemas</li> <li>-Rediseño del aprendizaje significativo</li> </ul>
<b>3.3 Las interacciones sociales en el contexto del <i>makerspace</i> y sus efectos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La BM como espacio abierto para las interacciones sociales positivas</li> <li>- La interdisciplinariedad de la BM como oportunidad</li> <li>-Cantidad y calidad</li> </ul>
<b>3.4 El <i>makerspace</i> y el aprendizaje significativo de la lectura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compatibilidad de los espacios <i>maker</i> y la lectura</li> <li>- Impacto sobre el aprendizaje significativo</li> </ul>
<b>3.5 Evaluación de la propuesta implementada</b>	-Evaluación Likert

**3.1 Funcionalidad de la BM tras conocer sus características y elementos**

El análisis categórico de este primer inciso nos permitió recorrer las relaciones que los estudiantes han tenido y tienen con la BE, y el rediseño de una nueva idea de las bibliotecas, como es el caso de este estudio, donde la BM tiene el papel protagónico. Se estableció que un 50 % de los participantes del grupo focal no han tenido experiencia alguna con otras bibliotecas a lo largo de su vida académica, siendo su único referente, la Biblioteca Ludoteca Edna Iturralde de la Unidad Educativa Particular La Asunción, lo que nos lleva a preguntarnos si este porcentaje es similar a nivel institucional.

Con estas respuestas por parte de los estudiantes, se pensaría que la relación de la biblioteca con las personas termina cuando concluye la vida estudiantil, al ser expresado así, convendría analizar entonces que el concepto de biblioteca está únicamente relacionado con la educación y los estudios. Desde esta perspectiva, la transformación bibliotecológica debería fundamentarse en el cómo y para qué se transforma una biblioteca, manteniendo una visión constante sobre los usuarios, los servicios y experiencias se podrían brindar y que la biblioteca deje de ser percibida como un espacio destinado solo para el estudio, perdiéndose con el tiempo, el interés sobre este lugar y sus actividades. Es así que Conaway (2015) y Juárez-Urquijo (2015) manifiestan que las características que se detallan en los usuarios y no usuarios de las bibliotecas, sus motivaciones para (no) acercarse a la biblioteca, permiten concluir que los gustos, preferencias y deseos son datos que construyen una comprensión definida sobre las percepciones actuales de los servicios y mejoras que puedan tener las bibliotecas.

“Me gustan los juegos, los libros y los talleres artísticos para crear las figuras y los personajes que leemos en los libros” (Participante 7). Este tipo de respuestas se repitieron en un 85 % de los participantes del grupo focal; es decir, que se identifica a la BE con actividades de tiempo libre, sugiriendo que la BE es más cercana al estudiante de lo que se piensa. A esto, Horrigan (2016), Sbaffi y Rowley (2015) manifiestan que la imagen de la biblioteca no es homogénea, ya que puede tener diversos significados para el estudiante, dependiendo de los servicios que brinde y de la edad de los usuarios. Como resultados de la investigación se obtuvo que un 70 % de los participantes asociaron a la BM con la creación y la imaginación, un 25 % con la creación de libros didácticos o en 3D, y un 5 % piensa que está asociada con la tecnología.

Otros participantes mencionaron que: “Es una biblioteca donde podemos crear nuestros propios personajes sacados de los libros” (Participante 8). “Es una biblioteca donde

podemos usar más nuestra imaginación y crear” (Participante 12). “Es una biblioteca donde se aprende haciendo todo lo que leemos” (Participante 5).

En tal sentido, una BM se caracteriza por los servicios que oferta y la evolución constante de los mismos, este sería un factor de importancia para explicar la futura relación de los usuarios con otras bibliotecas; es decir que la BM podría ser la semilla para involucrar a las personas con la biblioteca de una forma natural, con aprendizajes y experiencias significativas como bien manifiestan Schleihagen y Ehmig (2012). Esta relación activa se podría incorporar a la memoria de los usuarios para que la idea de biblioteca no desaparezca.

El 50 % de los participantes consideraron que la implementación de talleres de creación de libros álbum didácticos y en 3D sería una forma eficaz de motivar a la lectura, el otro 50 % preferiría realizar esta actividad con el uso de pantallas y dispositivos para disfrutar de la lectura. El fenómeno tecnológico también logró atravesar el campo de los libros y la lectura, este cambio nos lleva a preguntarnos si el empleo de las nuevas tecnologías modificará la forma en la que nos vinculamos con la lectura. Estudios como los de la científica noruega Anne Mangen (2013), quien publicó un estudio denominado “Lectura de textos lineales en papel versus pantalla de computadora: efectos en la comprensión lectora”, en el que explica cómo los niveles de comprensión de una historia cambian de forma drástica cuando la lectura se encuentra en papel, a cuando el mismo texto se lee en una pantalla. En esta investigación se resalta que la estructura del formato digital podría ser la causante de las diferencias en los resultados del desempeño de la lectura entre estudiantes.

Estas características de la lectura digital, evidentemente, desmejoraron la calidad y, por lo tanto, su comprensión; es así que el reto tecnológico de la BE y de la BM debería apuntar a generar espacios donde se articule el uso de la tecnología con los -libros físicos, de modo que el uso de tecnología sea solo para actividades específicas en la BM, y cuando el objetivo sea generar una primera relación con la lectura, esta deberá ser siempre mediante



libros físicos, como bien lo recomiendan estudios especializados sobre la lectura en pantallas. Por lo tanto, la motivación a la lectura en la BM seguirá siendo fundamental para garantizar experiencias de aprendizaje significativas.

### **3.2 Tipos de problemas que se pueden resolver gracias a la biblioteca makerspace**

La BM puede facilitar a los estudiantes la resolución de problemas de tipo académico y emocional American Library Association-ALA (2020). Esta posición concuerda con las respuestas de los participantes del grupo focal, que enunciaron en un 72 % que la BM resolverá conflictos de origen académico, y el 29 % restantes se refirieron a problemas de carácter emocional. Dicho de otra manera, la BM y sus herramientas de origen lúdico y pedagógico podrían mejorar la relación que los estudiantes tienen con la ortografía y la matemática, es así que la American Library Association-ALA (2020) manifestó que las BM, por las características funcionales de sus espacios, donde la creación, el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas, siempre están al alcance de todo el mundo, permitiendo desarrollar, en los estudiantes, el trabajo en equipo, la colaboración y participación en comunidad.

Es así que los *makerspace* de las bibliotecas propician y potencializan el aprendizaje no formal, dando la posibilidad de crear, experimentar y construir continuamente.

A la pregunta ¿Piensas que la biblioteca te puede ayudar a resolver problemas?, los participantes respondieron: “Sí, me ayuda con faltas de ortografía, a mejorar la letra, a escribir mejor y en matemática” (Participante 7). “Sí, porque nos distraemos leyendo libros, nos relajamos con los juegos, y nos olvidamos de los problemas con los amigos, la familia y la escuela” (Participante 18). “Sí, porque la biblioteca te permite ser tú mismo, y expresarte de una forma diferente, pero es muy poco el tiempo que tenemos para venir a leer y jugar en la Biblioteca y a veces eso es un problema” (Participante 19).

En otras palabras, las BM tienen la capacidad de generar cambios sistémicos reales (Bender y Pepler, 2019), donde el rediseño del aprendizaje, el manejo de las emociones, refuerzan la idea antes planteada, donde la relación de los usuarios, sus emociones y la biblioteca son esenciales para diseñar productos y servicios en función de las necesidades de origen académico o emocional. Es decir, que el docente bibliotecario que se implique en el desarrollo de la cultura *maker* deberá tener un pensamiento y desarrollo integral para planificar y gestionar una BM que brinde constantemente servicios alineados con el aprendizaje significativo.

Cada otoño se selecciona una ciudad en los Estados Unidos, donde se lleva a cabo el Simposio Internacional sobre Espacios de Creación Académicos (ISAM), aquí se reúnen más de 350 docentes, estudiantes y líderes educativos de todo el mundo y comparten sus experiencias con respecto a la implementación de los *makerspace* en las bibliotecas de escuelas y universidades, exponiendo que estos lugares han maximizado los potenciales de sus alumnos. Sin embargo, se debe tener claro que el desarrollo de un aprendizaje significativo de la lectura, no está relacionado con la tecnología, sino con la metodología de nuevas herramientas pedagógicas, entendiendo que la motivación hacia la lectura, requiere de experiencias de aprendizaje con sentido, donde los temas propuestos y los libros que se encuentran disponibles en las estanterías abiertas se conecten con el interés del estudiante (Montanero Fernández, 2019). La BM incorpora experiencias lúdicas y de gamificación (Enders y Kapp, 2013), donde el enfoque pedagógico es activo e innovador, desarrollando un pensamiento crítico dirigido a la resolución de problemas.

Es aquí, donde se puede equiparar el aprendizaje y el conocimiento, donde la lectura, los juegos, el arte, y el diseño se vuelven colaborativos, y los problemas tienen soluciones reales y satisfactorias para los estudiantes.

### **3.3. Las interacciones sociales en el contexto del makerspace y sus efectos**

El *makerspace* en la BE es una herramienta que puede estar presente en la vida estudiantil, para ofrecer la oportunidad de desarrollar interacciones sociales positivas. La iniciativa de gestionar a la biblioteca desde una visión *maker* es planteada como un motor para la transformación del aprendizaje significativo de la lectura. En este sentido, una BM es un espacio abierto donde las diferentes inteligencias y conocimientos se concretan para generar interacciones sociales sanas. El siguiente ejemplo de la transcripción ilustra este hallazgo: “Las interacciones sociales en la biblioteca son positivas, porque puedes hacer amigos y no importa que estés solo, siempre tienes con quien jugar o leer” (Participantes 4). La participante número 4 nos contó cómo aprovechó las actividades de la BE como oportunidad para hacer nuevos amigos y cómo a través de la lectura y los juegos tomó conciencia de sí misma y el mundo que le rodea; se podría decir, entonces, que el juego, es la actividad en la cual los individuos tienen la posibilidad de convertirse en miembros conscientes de una sociedad (Mead, 1972). Así, el juego forma parte esencial de la primera etapa de estructuración de una persona, ya que es en el juego donde el niño puede imitar los roles y entender cómo expresar y verbalizar sus pensamientos. Este hallazgo se puede cotejar en la transcripción que a continuación se describe, respecto a la consulta: ¿Qué te gustaría pedirme para generar más interacciones sociales positivas?, a lo que un 87 % de los participantes respondieron “más tiempo”. “Yo le pediría más tiempo para leer, más tiempo para los cuentos que nos cuenta, es un momento donde nos relajamos y podemos luego crear y jugar, pero el tiempo es muy corto” (Participante 11).

La BE ha logrado promover interacciones sociales positivas y los niños relacionan este sentir proponiendo estar más tiempo en este entorno; por lo tanto, la propuesta de articular el *makerspace* con las funciones de la BE puede permitir la difusión de un aprendizaje significativo; inclusive el aprovechamiento de sus instalaciones para generar más espacios donde los hábitos de lectura se pueden consolidar en los niños desde las primeras

edades, por lo cual, es necesario vislumbrar esta articulación como un complemento que suma a los servicios de la biblioteca y el potencial que tienen los libros, brindando así el reconocimiento de un espacio dedicado a la lectura, al juego y la creación.

En este sentido, se estima que la BM, necesariamente, contribuirá al mejoramiento de la relación con el libro. El informe *Overview of the Maker Movement in the European Union* presentado por Rosa et al. (2017) ofrece una visión clara y futurista de cómo se deben gestionar los *makerspace* en las BE donde el *making* se puede transformar en el vehículo idóneo para unir disciplinas que por su uso y aplicación funcionan de forma separada, siendo este un argumento de atractivo y características únicas, lo que fomentaría la implementación del *makerspace* en la educación (Sheridan et al., 2014).

Por lo tanto, si el objetivo es potencializar las ideas del pensamiento *maker* en entornos de interacción positiva con el libro, uno de los aspectos que mencionan los participantes del grupo focal, y que marca una tendencia del 90 % por ciento, es el cuidado de los libros, juegos y de los espacios de la BE, aspecto que influye en toda la comunidad educativa y que a menudo se refleja en el intercambio de prácticas y el aprendizaje entre pares, como se ilustra en la siguiente transcripción del grupo focal. “Que cuiden la biblioteca porque no es de ellos, es de todos” (Participante 3). “Que no se lleven las fichas de los juegos” (Participante 2). “Que traten bien las cosas que tiene la biblioteca” (Participante 16). “Que jueguen con cuidado y que devuelvan los libros pronto” (Participante 7).

Es decir, se trata de un constante “aprender a aprender”, principio incluido en las Directrices de la IFLA/Unesco de 2002 para la Biblioteca Escolar, indicando que: la BE permite el desarrollo de diferentes destrezas que son vitales para un desempeño escolar óptimo, como es la creatividad articulada con el uso de la imaginación. En consecuencia, los niños deberán aprender, progresivamente, que el cuidado de este espacio requiere de un mayor compromiso social, ya que les permite acceder a la información; es decir, saber cómo

utilizarla.

Según la Unesco, dentro de los estándares de alfabetización se contempla también el cuidado de estos espacios (Willms y O'Brien-Jenks, 2021). Por lo tanto, lo manifestado en el grupo focal, nos da un hallazgo con el que se puede trabajar en futuros proyectos para el cuidado del libro y sus espacios. Lo manifestado en el grupo focal, nos da un hallazgo con el que se puede trabajar en futuros proyectos para el cuidado del libro y sus espacios. Es por esto que, entre las recomendaciones y sugerencias de los participantes del grupo focal, un 55 % de las respuestas señalaron que se incremente el fondo bibliográfico y el 45 % de las sugerencias están orientadas al espacio y decoración de la BE. Los estudiantes manifiestan lo siguiente: “A mí me gustaría que hubiera más espacio y lugares definidos para jugar y leer” (Participante 18). “Mi recomendación sería el espacio, ya que cuando hay muchos niños no podemos leer por la bulla” (Participante 5). “Me gustaría que compren más libros donde nos muestran cómo hacer experimentos” (Participante 20).

El Manifiesto IFLA/Unesco sobre la BE plantea una definición global, referida al concepto y funciones de una biblioteca en la etapa escolar, esta definición global se transforma con la articulación del *makerspace*, ya que la definición debería estar integrada plenamente al proyecto educativo y curricular de la institución, sólo así se pueden recoger las propuestas y sugerencias de los estudiantes y docentes para el cumplimiento de sus objetivos educativos.

### **3.4. El *makerspace* y el aprendizaje significativo de la lectura**

La compatibilidad de los espacios *maker* y la lectura resultan ser interesantes, cuando los estudiantes tienen opiniones como esta: “Se puede fomentar con espacios temáticos de lectura, por ejemplo, un espacio de libros solo de terror y tener una cartelera como el cine, sobre los nuevos libros” (Participante 3).

Siendo así podemos decir que las bibliotecas y el *makerspace* están destinadas a trabajar juntos. Ya que este concepto de BM va más allá de utilizar la tecnología o diversas herramientas para crear; se trata de que el lector pueda adquirir experiencias y sentimientos que solo pueden ser provocados por la lectura. Esto es, que la dinámica narrativa de las bibliotecas se verá potenciada a través de talleres que vinculen la lectura, el juego y la creación (American Library Association-ALA, 2012).

“Yo también creo que debe existir un club de lectura, donde podamos hacer varias actividades con los libros que seleccionemos, por ejemplo, el de las historias de Cuenca, podemos ir a los lugares donde sucedieron, tomar fotos y hacer un libro en 3D de las historias” (Participante 14).

Es así que dieciocho de los veinte participantes del grupo focal manifestaron que un club de lectura y todas las actividades que se desarrollan a partir de este taller, podrían ser el precursor para iniciarse en el mundo de la lectura. Investigaciones como las de López (2018) afirman que los libros de historias y de cuentos son los más relevantes en la primera etapa del proceso lector en los niños. Indicando que, a través de la lectura, los niños son capaces de formar su personalidad. El impacto que los *makerspace*, pueden tener sobre las bibliotecas, así como su utilidad para gestionar relaciones positivas con el libro, son áreas donde todavía no hay muchas investigaciones que permitan aprovechar, de mejor manera, el potencial de las actividades de los *makerspace* en la lectura y otros entornos escolares.

### ***3.5. Evaluación de resultados de la propuesta complementaria para la biblioteca makerspace que considere la capacidad de resolver problemas, las interacciones positivas y el aprendizaje significativo de la lectura***

Los libros que se producían para niños a finales del siglo XVIII, en su mayoría, estaban destinados solo para la enseñanza y la instrucción, la producción de libros para

divertirse casi era inexistente. Con el avance tecnológico aparecieron libros con formas creativas e interactivas, dando paso a la aparición de los libros infantiles, destinados al entretenimiento del público infantil (Gutiérrez, 2005).

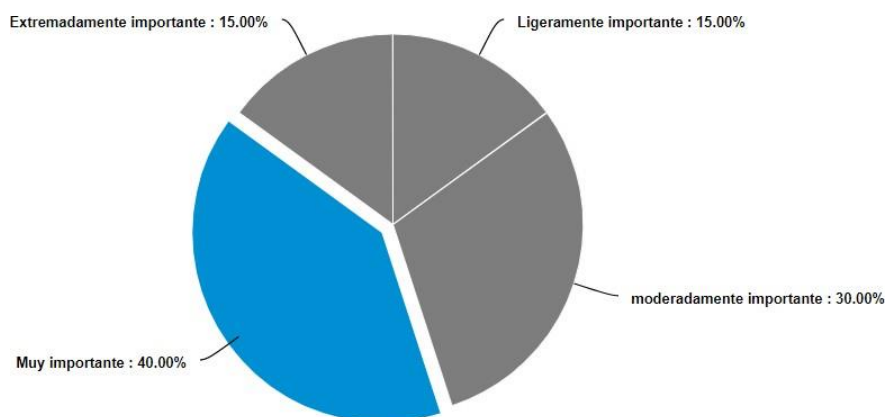
Es así que al implementar una propuesta de creación de libros *Pop-Up*, los niños pudieron experimentar y generar un aprendizaje significativo en la lectura y desarrollar habilidades como la resolución de problemas e interacciones positivas, ya que este formato de libro permite la combinación de varias disciplinas, siendo un proyecto de carácter interdisciplinario, convergiendo materias como: matemáticas, artes visuales y plásticas, diseño y escritura creativa (Pron, 2008).

Por lo tanto, este taller tuvo resultados que se evaluarán en tres categorías, organizadas de acuerdo al aprendizaje significativo de la lectura, la resolución de problemas y las interacciones sociales positivas; utilizando la escala de Likert, siendo un método que nos permite medir y evaluar la opinión y actitudes de los participantes (Anexo 6).

La encuesta de evaluación de resultados que se aplicó a los participantes estuvo organizada por categorías, la primera se denominó: comprensión lectora, aquí se evidenció que, en un primer momento, los participantes del taller tenían dificultad para relacionar y contextualizar un cuento. Posteriormente, con la aplicación de la unidad didáctica donde se trabajó la animación de lectura y se pudo ejemplificar los tipos de libros *Pop-Up*, se observó que los participantes pudieron desarrollar habilidades de comprensión de los textos narrados y leídos en voz alta, y se generó un interés peculiar por descubrir la naturaleza de los libros *Pop-Up*, es por este tipo de resultados que autores como Hernández Prens. (2018) manifestaron que “Leer implica comprender el texto escrito”; es decir, que la estrategia de impulsar la lectura y otras habilidades a través de la construcción de estos formatos del libro y con la utilización de recursos como las artes visuales y plásticas se pudo potenciar la comprensión lectora, la resolución de problemas y las interacciones positivas en los estudiantes de Quinto Año de Básica, quienes respondieron a las interrogantes

**Figura 6**

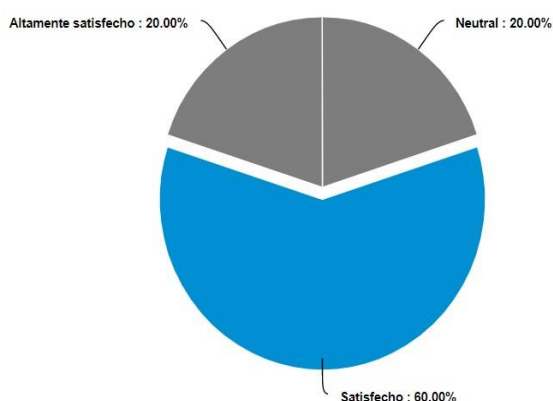
*¿Consideras importante que se den estos nuevos talleres en la Biblioteca Escolar?*



El 40 % de los participantes manifiesta que es muy importante la implementación de estos talleres en la BE, un 30 % piensa que implementar estas actividades son moderadamente importantes, un 15 % señala que es extremadamente importante, en tanto que el otro 15 % menciona que es ligeramente importante. (Ver Figura 6)

**Figura 7**

*¿Cómo te sentiste al crear tu propio libro Pop-Up?*



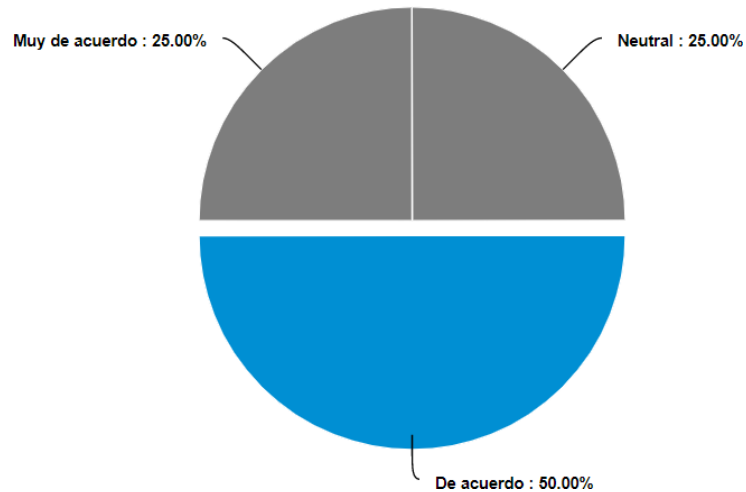
Un 20 % de los participantes se sintió altamente satisfecho al crear su propio libro *Pop-up*; un 60 % se sintió satisfecho al crear este libro. (Ver Figura 7)

Un 20 % de los participantes se sintió neutral al crear este libro.



**Figura 8**

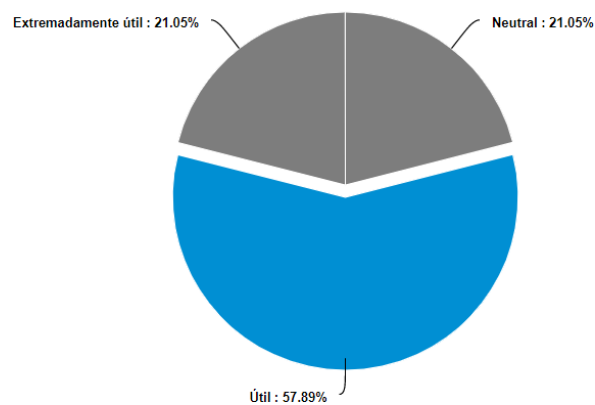
*¿Piensas que crear libros Pop-Up te ayudó a mejorar la relación con los libros y la lectura?*



Un 50 % de los participantes manifestó estar de acuerdo con respecto a que la creación de libros *Pop-Up* mejoró la relación con los libros y la lectura, destacando que un 25 % dijo estar muy de acuerdo con este pensamiento, el otro 25% tuvo una posición neutral sobre si los libros *Pop-Up* mejoraron esta relación. (Ver Figura 8)

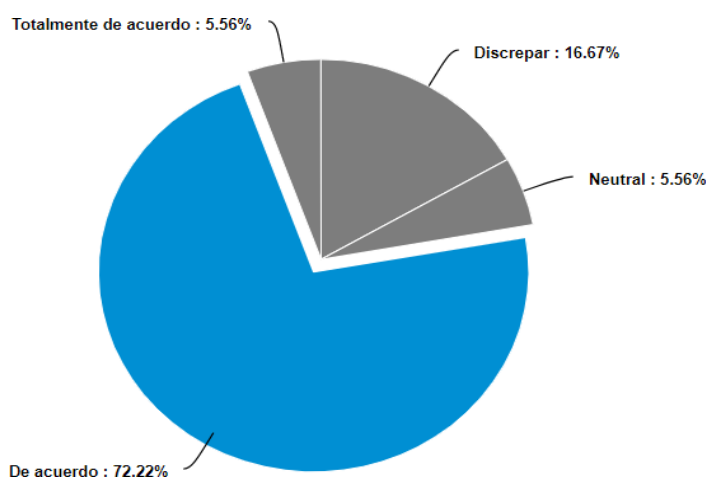
**Figura 9**

*¿Consideras que lo aprendido te fue útil para mejorar en tus problemas de lectura, escritura y ortografía?*



El 57,89 % de los estudiantes manifestó que este taller le fue útil y pudo mejorar en sus problemas con la lectura, escritura y ortografía, el 21,05 % de los encuestados piensa que este taller le fue extremadamente útil para adquirir conocimientos y resolver este tipo de problemas y el otro 21,05 % dio una respuesta neutral. (Ver Figura 9)

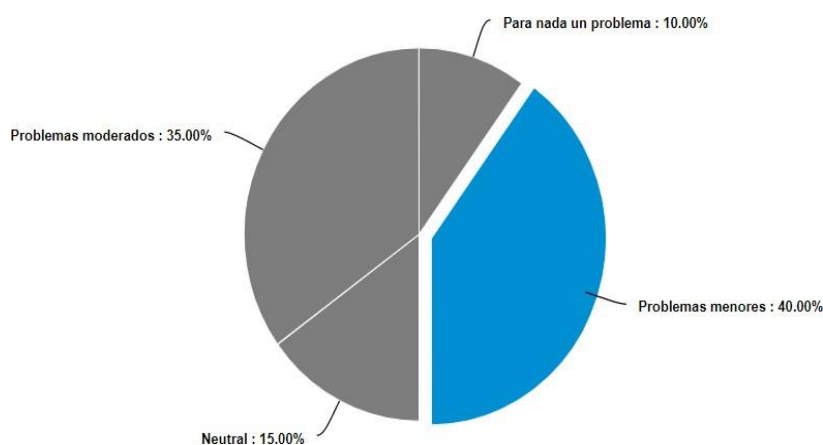
En la categoría de resolución de problemas, como actividad inicial, se pudo observar que algunos participantes se mostraron avergonzados al momento de participar en la lectura de las fábulas seleccionadas en un texto plano. Para generar una mayor participación e integración de los estudiantes se utilizó la técnica de animación lectora “Lee con voz de...” y se les presentó las mismas historias en libros con formato *Pop-Up*, luego de lo cual se evidenció un cambio de actitud mejorando la participación y logrando una mayor integración del grupo. Marín (2003) manifiesta que cuando las estrategias didácticas son las adecuadas, estas se vuelven eficaces y el aprendizaje significativo toma su lugar en el aula o en este caso en la BE. Para sustentar lo dicho por el autor, los estudiantes contestaron algunas preguntas enfocadas en la resolución de problemas, como se muestra en las figuras 10 y 11. **Figura 10**  
*¿Pudiste resolver los problemas que se te presentaron al crear el libro Pop-Up?*



Al implementar diferentes estrategias didácticas enfocadas al logro de resolución de problemas, un 72,22 % de los participantes manifestó estar de acuerdo con la capacidad desarrollada para resolver problemas que se les presentó al momento de elaborar el libro *Pop-Up* y solo el 5,56 % de los encuestados está totalmente de acuerdo con que al crear este libro desarrolló habilidades que le permitió resolver problemas para alcanzar su objetivo.

### Figura 11

*Indica el grado de problemas que tuviste que enfrentar, para elaborar un libro Pop-Up*



Un 40 % de las respuestas indican que tuvieron problemas menores, un 35 % respondió que tuvo problemas moderados para la construcción del libro *Pop-Up*. Un 15 % es indiferente y solamente un 10 % de los participantes no tuvieron para nada problemas con esta propuesta.

En esta categoría se desarrolló la producción escrita, los participantes escribieron un cuento corto basado en las fábulas contadas e investigadas por ellos mismos; cuando se realizó esta actividad se detectaron las dificultades en ortografía, signos de puntuación y redacción, dificultades que ya se habían manifestado en los grupos focales. Con la aplicación de estrategias de teatro, animación lectora y una corrección personalizada de los textos, los participantes se sintieron motivados, lo que facilitó la producción escrita y el desarrollo de la

imaginación fue evidente.

Cabe destacar que se logró potenciar la redacción y un mejor manejo de los signos de puntuación; en ortografía se redujeron, significativamente, los errores que presentaban. Autores como Ortiz y Parra (2006), manifiestan que desde las primeras edades se debe motivar a la producción escrita ya que está directamente relacionada con la expresión de sentimientos y manejo de emociones.

La última sección que se evaluó fueron las interacciones positivas que se dieron en el Taller de *Pop-Up*, obteniéndose lo que se muestra en la Figura 12.

**Figura 12**

*Valora la importancia de las interacciones sociales positivas del Taller de Pop-Up*

Statement	1	2	3	4	5	Overall
Los participantes se han implicado con interés en el taller	0 0%	0 0%	4 20%	11 55%	5 25%	20 100%
Los participantes han podido intervenir cuando lo han deseado	0 0%	0 0%	5 25%	10 50%	5 25%	20 100%
Se ha dado un ambiente de cooperación en las actividades en grupo	0 0%	0 0%	4 20%	8 40%	8 40%	20 100%
Los participantes han percibido que la actividades del taller son utiles	0 0%	0 0%	3 15%	11 55%	6 30%	20 100%
En este taller se han llevado a cabo actividades nuevas e innovadoras	0 0%	0 0%	4 20%	6 30%	10 50%	20 100%

Las interacciones sociales positivas del taller tuvieron una valoración sobre 4,14/5, el 55 % de los participantes dio una calificación de 4/5 al interés del taller y sus implicaciones, mientras que el 80 % de los estudiantes dio una calificación de 4,45/5 al ambiente de cooperación en las actividades en grupo. El 75 % de los participantes opina que pudieron intervenir cuando lo desearon, dándole una puntuación de 4,3/5. (Ver Figura 13)

**Figura 13**

*Valora cada uno de estos puntos - actitudes desarrolladas*



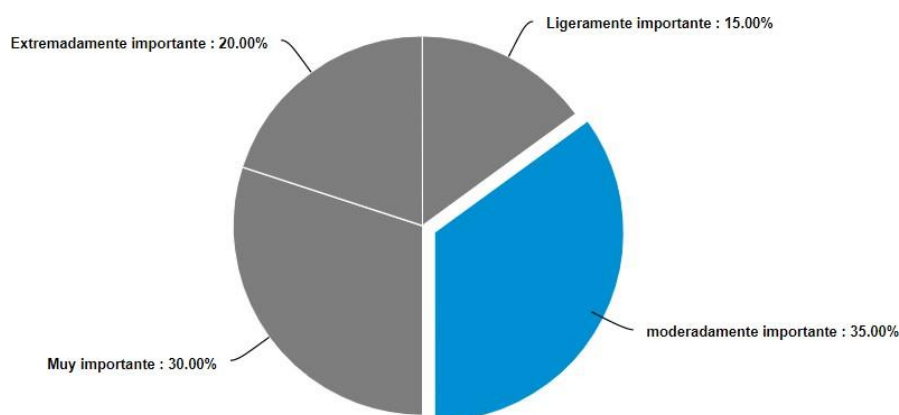
Los participantes puntuaron a las actitudes desarrolladas en este taller con una calificación de 4,17/5, donde el 85 % de los participantes manifestaron que a través de las actividades planteadas pudieron desarrollar otras destrezas, calificando este punto con 4,81/5, el 47,37 %, dijo haber podido compartir sus ideas, respuestas y visiones con la docente y sus compañeros, dándole una calificación de 5/5 a este punto. Destacando que el 80 % de los participantes dio una calificación de 4,45/5 al punto número uno; es decir que piensan que su visión sobre los libros y la lectura ha cambiado.

Para Uribe et al. (2019), el aula de clase es el espacio donde el intercambio oral, emocional y experimental pueden converger. Al respecto se debe resaltar que una didáctica guiada desde el arte permite fortalecer las habilidades de interacciones positivas en el aula.

Para finalizar esta evaluación, los participantes valoraron la experiencia manifestando lo que se muestra en la Figura 14.

**Figura 14**

¿En tu opinión, cómo valorarías esta experiencia?



Para el 20 % de los estudiantes, la experiencia en el taller de *Pop-Up* fue extremadamente importante, un 30 % de los participantes indica que fue muy importante, un 35 % dijo que el taller fue moderadamente importante y un 15 % manifestó que fue ligeramente importante. Con estas respuestas podemos concluir que para un 50 % de los participantes, el desarrollo de estos talleres es importantes; por lo tanto, la implementación de estos talleres en la BE y la evaluación a espacios *makerspace* produce un impacto positivo en el aprendizaje.

#### 4. Conclusiones

La investigación realizada nos permitió determinar que los *makerspace* gestionados desde las BE permiten mejorar la comprensión, análisis e interpretación de textos, así, el sentido estético de la lectura se puede desarrollar a través de diversas técnicas pedagógicas. Consecuentemente, la aplicación de la metodología *maker* logra que los alumnos estén siempre o gran parte del tiempo motivados.

La animación lectora es parte fundamental de una BE, y los libros, los lectores y la lectura siempre serán la raíz de este lugar. Por lo tanto, la idea de conectar la biblioteca con

los *makerspace* permite que los usuarios se preocupen, sean empáticos y busquen soluciones a los problemas que se les presenta.

El *makerspace*, al ser considerado una herramienta de innovación donde la metodología y pedagogía que se aplica son relevantes para obtener resultados potenciados en el aprendizaje significativo de los alumnos, es necesario que se considere establecer estos espacios en la biblioteca.

Promover los espacios *maker* da la oportunidad de que los estudiantes aprendan a hacer, investigar e imaginar de formas diferentes, provocando que las prácticas y recursos utilizados siempre sean innovadoras.

Es así que la propuesta de implementar un *makerspace* articulado con la BE permite aprovechar de mejor manera los recursos educativos, ya que el aprendizaje se vuelve significativo e integrador.

Los resultados mostraron que el aprendizaje significativo en una biblioteca *makerspace* es posible, siempre y cuando los estudiantes seleccionen sus propios intereses de estudio e investigación. Los participantes también pudieron experimentar el alcance de distintos conocimientos de formas diferentes, sin importar su edad, género, o si presentan necesidades especiales.

Se concluye que quienes participaron en el estudio, sin importar sus diferentes características, capacidades y conocimientos, alcanzaron aprendizajes significativos, ya que en este espacio se facilita la integración de experiencias propias y de grupo. La gestión de una biblioteca *makerspace* está relacionada con el trabajo colaborativo, la adaptabilidad y el trabajo en equipo; por lo tanto, este lugar permite, de manera autónoma y natural, el desarrollo y descubrimiento de distintas habilidades.

## Referencias

- Abeyà, M., Bendicho, A., Berbel, A., Bosch, E., Caro, M. L., Carrió, D., y Vilà, M. (2017). La innovación de la biblioteca escolar. *Perspectiva escolar*, (394), 36-40.
- Alley, W. (2018). Making English speakers: Makerspaces as constructivist language environments. *Mextesol Journal*, 42(4), 1-8. <https://hdl.handle.net/20.500.12552/4904>
- American Library Association-ALA (2012). ¿Qué es un Makerspace? Creatividad en la biblioteca. <http://www.ala.org/tools/article/ala-techsource/what-makerspace-creativity-libraryn>
- American Library Association-ALA (2020). Makerspaces en la práctica. <http://www.ala.org/news/member-news/2020/10/makerspaces-practice>
- Albelda-Esteban, B. (2019). Contribución de las bibliotecas escolares a la adquisición de competencias en comprensión lectora en educación primaria en España: una aproximación a partir de los datos del estudio PIRLS 2016. *Revista de Educación*, (384), 11-39. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/182582>
- Alonso-Arévalo, J. (2019). *Makerspaces: Espacios creativos en bibliotecas: creación, planificación y programación de actividades*. Ediciones del Universo.
- Bender, S., y Peppler, K. (2019). Las ecologías de aprendizaje conectadas como una oportunidad emergente a través del Cosplay. [Entornos de aprendizaje conectados como una oportunidad emergente a través de Cosplay]. *Comunicar*, 58(XXVII), 31-40. <https://doi.org/10.3916/C58-2019-03>
- Blikstein, P. (2013). Digital Fabrication and “Making” in Education: *The Democratization of Invention*. *Arquitectura y fabricación*. <http://arquitecturayfabricacion.blogspot.com/>



Bertram, D. (2006) Escalas de Likert: CPSC 681-Informe del tema. *Poincaré*, 1-11.

<https://docplayer.net/17623968-Likert-scales-are-the-meaning-of-life-dane-bertram.html>

Calvo, V. (2019). El diario de lectura en los procesos de acogida de familias inmigrantes.

*Ocnos*, 18(1), 41-51. <https://doi.org/10.18239/2019.18.1.1789>

Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe-CERLALC (2022).

Nueva Política Pública de Recursos Educativos [sitio web]. <https://cerlalc.org/nueva-politica-publica-de-recursos-educativos/>

Domínguez, J. (2015, abril). De la investigación científica a la investigación cualitativa en educación. *Revista Supervisión*, (36), 1-22.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7857440>

Escamilla, M. (2020). Así son los makerspace orientados a la creatividad y el arte. *Revista digital INESEM*.

<https://revistadigital.inesem.es/disenio-y-artes-graficas/makerspace/>

Edutopia (2018). *MakerEducation* [sitio web]. <https://www.edutopia.org/topic/maker-education>

[education](https://www.edutopia.org/topic/maker-education)

Enders, B. y Kapp, K. (2013). *Gamification, Games, and Learning: What Managers and*

*Practitioners Need to Know Hot Topics*. The eLearning Guild.

Fressoli, J. M. y Smith, A. (2015, octubre). Impresiones 3D: Fabricación digital ¿Una nueva

revolución tecnológica? *Integración & Comercio*; (39), 112-125.

<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/69861>

Gutiérrez, Á. (2005). *Libros móviles y despleables*. Gestión de Centros Culturales

(GECESA). <https://issuu.com/pandiellayocio/docs/artepopup>

- Hanán, F. (2007). *Leer y mirar el libro álbum: ¿un género en construcción?*. Grupo Editorial Norma. <https://es.scribd.com/doc/72284029/Leer-y-mirar-el-libro-album-Un-genero-en-construccion-Fanuel-Hanan-Diaz>
- Hernández Prens, A. (2018). *El cuento infantil como estrategia pedagógica en la enseñanza y comprensión de la lectura y escritura*. Universidad de la Costa. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2821>
- Hernández-Sampieri, R. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf)
- Horrigan, J. B. (2016, septiembre). Libraries 2016. Pew Research Center, <http://www.pewinternet.org/2016/09/09/2016/Libraries-2016>
- Huerta, R., Domínguez, R. y Barbosa, A. (2017). Investigar para educar en diseño y otras urgencias de la Educación Artística. *Educación artística: revista de investigación*, 8, 10-23. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.8.10790>
- International Federation of Library Associations and Institutions-IFLA (2018). La Declaración de Santiago. <https://www.ifla.org/es/publications/la-declaracion-de-santiago/>
- International Federation of Library Associations and Institutions-IFLA (2002). Directrices de la IFLA/Unesco para la biblioteca escolar. <https://archive.ifla.org/VII/s11/pubs/sguide02-s.pdf>

International Federation of Library Associations and Institutions-IFLA/Unesco (1994).

Manifiesto de la biblioteca escolar. <https://www.ifla.org/es/publications/manifiesto-de-la-ifla-unesco-sobre-la-biblioteca>

Jaime, F. M. (2012). La imagen profesional del bibliotecario escolar, la percepción de los directivos y la autopercepción de los bibliotecarios de las escuelas primarias de la ciudad de Rafaela, *Información, Cultura y Sociedad*, 27(1), 55-90.  
<http://hdl.handle.net/10760/19633>

Jiménez, L. (2010). La biblioteca escolar: un lugar para la animación a la lectura. e-CO: *Revista digital de educación y formación del profesorado*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6425598>

Juárez-Urquijo, F. (2015). *Biblioteca pública. Mientras llega el futuro*. Editorial UOC,  
<https://revistas.um.es/analesdoc/article/view/247961>

Labrada, A. C., Rojas, A., y Rodríguez, L. (2011). La motivación por la lectura en los estudiantes de Quinto Grado de la educación primaria desde la biblioteca escolar. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 3(27), 58.  
<http://www.eumed.net/rev/ced/27/vld.htm>

Lewis, K. (2019). Making It Matter: National School Library Standards for School Administrators. *Knowledge Quest*, 47(5), 56-63. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1215096>

Luca, D. (2019). La alfabetización informacional en la innovación curricular: estrategias pedagógicas a partir del empleo de la biblioteca escolar. *Rehusó*, 4(2), 69-81.  
Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1776>

Lo, P., Allard, B., Ho, K. K. W., Chen, J. C., Okada, D. Stark, A. y Lai, C. (2018). Librarians' perceptions of educational values of comic books: A comparative study between Hong Kong, Taiwan, Japan, Australia and New Zealand. *Journal of Librarianship and Information Science*, 51(4), 1103-1119.

<https://scholar.lib.ntnu.edu.tw/en/publications/librarians-perceptions-of-educational-values-of-comic-books-a-com-2>

López, C. R. (2018). *Los cuentos infantiles como estrategia para la comprensión lectora en los niños y niñas*. Universidad Nacional del Altiplano. [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8850/Alvarez\\_Cuevas\\_Leidy\\_Yamely\\_Lopez\\_Ca%C3%B1i\\_Roxana.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8850/Alvarez_Cuevas_Leidy_Yamely_Lopez_Ca%C3%B1i_Roxana.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Mangen, A. (2013). Reading linear texts on paper versus computer screen: Effects on reading comprehension. *International Journal of Educational Research*, (58), 61-68, <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2012.12.002>.

Maqueda, I. (2018). ¿Qué es un Makerspace educativo? Construye un espacio para la creatividad de tus alumnos. UNIR Revista. <https://www.unir.net/educacion/revista/que-es-un-makerspace-educativo-construye-un-espacio-para-la-creatividad-de-tus-alumnos/>

Martínez, S. L., Stager, G. y Bello, A. (2019). *Inventar para aprender*. Siglo XXI Editores. <https://www.perlego.com/book/1926193/inventar-para-aprender-gua-prctica-para-instalar-la-cultura-maker-en-el-aula-pdf>

Marín Viadel, R. (2003). Utopías visuales y educativas. La educación artística como aprendizaje de la libertad personal y colectiva en una sociedad mejor para todas las personas. En Marín, R. (Coord.), *Didáctica de la educación artística para primaria*, Pearson Educación, 499-541. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=4838>

Mead, G. H. (1972), *Espíritu, persona y sociedad: desde el punto de vista del conductismo social*, Paidós.

Ministerio de Educación del Ecuador-MINEDUC (2021). Política Educativa para el Fomento de la Lectura “Juntos leemos”,

[https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit\\_accion\\_files/ecuador\\_juntos\\_leemos\\_2021.pdf](https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/ecuador_juntos_leemos_2021.pdf)

Ministerio de Educación del Ecuador-MINEDUC (2021). Ley Orgánica Reformativa de la Ley Orgánica de Educación Intercultural-LOSEP, <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformativa-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>

Mendoza, R., Dietz., G., y Alatorre, G. (2018). Etnografía e investigación acción en la investigación educativa: convergencias, límites y retos. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 40(1), 152-169. <https://www.redalyc.org/journal/4575/457556162008/html/>

Montanero Fernández, M. (2019). Métodos pedagógicos emergentes para un nuevo siglo ¿Qué hay realmente de innovación? *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 31(1), 5-34. <https://doi.org/10.14201/teri.19758>

Ortiz, M. y Parra, A. (2006). La enseñanza y el aprendizaje de la escritura durante la alfabetización inicial. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 7(17), 39-64. <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118739003.pdf>

Parisi-Moreno, V., Selfa, M., y Llonch-Molina, N. (2020). Bibliotecas escolares: revisión bibliográfica sistematizada y análisis de la producción científica (2010-2019). *Ocnos. Revista de Estudios sobre Lectura*, 19(1), 32-42. [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2020.19.1.2152](https://doi.org/10.18239/ocnos_2020.19.1.2152)

Parra-Valero, P. (2018). *Bibliotecas integradas*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/59138>

- Parrott, D. (2016). The school librarian 's role in hispanic outreach and literacy. En Gómez, L., López, A., Candle, I. *9th Annual International Technology, Education and Development Conference*. IATED Academy. <https://doi.org/10.21125/iceri.2016.0016>
- Peñaherrera Vélez, M., Arpi, N., Zúñiga, G., Jerves, E., Cabrera, D., Ochoa Avilés, A. (2018). Grupos focales: guía metodológica en el contexto escolar ecuatoriano. *Memoria Académica*.  
[https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.12709/ev.12709.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.12709/ev.12709.pdf)
- Pérez Porto, J. y Merino, M. (2012). *Guía de observación - Qué es, definición y concepto*. Definición [blog] <https://definicion.de/guia-de-observacion/>
- Pron, P. (2008). Historia de los libros mecánicos. Juguetes para lectores. *Diario El País digital*, <https://elpais.com/autor/patricio-pron/>
- Reunión Nacional de Bibliotecarios (2019). Edición 51, Córdoba, Argentina.  
<https://51rnb.wordpress.com/2019/05/09/el-arte-como-transformador-social-en-bibliotecas-pato-camino/>
- Rodas, F. (2020, septiembre-diciembre). Grupos focales: Marco de referencia para su implementación. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 182-195.  
<https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1401>
- Rodríguez Gómez, D. y Valldeoriola, J. (2009). *Metodología de la investigación*. Universidad Abierta de Cataluña.
- Ruedas, M., Ríos, M., y Nieves, F. (2009). La hermenéutica: la roca que rompe el espejo. *Investigación y Postgrado*, 24(2), 181-201. [http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-00872009000200009&script=sci\\_abstract](http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-00872009000200009&script=sci_abstract)
- Sánchez Ortiz, J. M., y Brito Guerra, N. E. (2015). Developing communication skills through critical reading, creative writing, and speaking/Desarrollo de competencias

comunicativas mediante la lectura crítica, escritura creativa y expresión oral.  
*Encuentros*, 13(2). <https://doi.org/10.15665/re.v13i2.502>

Sheridan, K., Halverson, E. R., Litts, B., Brahms, L., Jacobs-Priebe, L., y Owens, T. (2014).  
Learning in the Making: A Comparative Case Study of Three Makerspaces.  
*Harvard Educational Review*, 84(4), 505-531.  
<http://doi.org/10.17763/haer.84.4.brr34733723j648u>

Schleihagen, B., Ehmig, S. (2012). *Causes and reasons for the non use of public libraries in Germany*. German Library Association.

Sbaffi, L., y Rowley, J. (2015). *Public libraries and non-users: A comparison between Manchester and Rome*. *Journal of librarianship and information science*, 47(2). 104-116. <http://doi.org/10.1177/0961000613503679>

Trebby, J.C. (2012). *The Art of Pop-Up. The Magical World of Three-Dimensional Books*. Promopress Editions.

Uribe, R. A., Montoya, J. E., García, J. F. (2019). Oralidad: fundamento de la didáctica y la evaluación del lenguaje. *Educación y Educadores* 22(3), (s.p.).  
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/834/83464752007/html/index.html.10.5294/edu.201922.3.7>

Unesco (2019). *Foro Internacional sobre Equidad e Inclusión en la Educación: Todas y todos los estudiantes cuentan*, Cali. <https://es.unesco.org/themes/inclusion-educacion/foro-internacional-2019>

Rosa, P., Ferretti, F., Martinho Guimaraes Pires Pereira, A., Panella, F. and Wanner, M., (2017). Overview of the Maker Movement in the European Union, Oficina de la Unión Europea, <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107298>

Velázquez, B. (2014). *Taller de Investigación Cualitativa*. UNED-Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Willms, N., y O'Brien-Jenks, K. (2021). Easier, Less Stressful, and Better Results. *Sociology and Criminal Justice Majors Experience of Library Research before and after Library Instruction*. *Teaching Sociology*, 49(1), 58-72

<https://doi.org/10.1177/0092055X20970264>



## Anexos

### Anexo 1. Consentimiento informado



#### “GESTIÓN DE UNA BIBLIOTECA MAKERSPACE COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LA LECTURA PARA NIÑOS DEL 5TO EGB

La Universidad del Azuay y la Unidad Educativa la Asunción, comprometidas con el mejoramiento educativo están llevando a cabo el presente proyecto de investigación, coordinado por la Dra. Ximena Vélez, directora de tesis de maestría en Educación con mención en Gestión y Liderazgo, (UDA). Este estudio busca conocer como una Biblioteca Makerspace proporcionará a los estudiantes un sentido crítico para desenvolverse adecuadamente en una sociedad contemporánea, contribuyendo a desarrollar un aprendizaje protagónico y comprobar si la gestión y la implementación de este espacio en la vida educativa cambia activamente el aprendizaje de la lectura, y, de esta forma, apoyar a la práctica educativa y al desarrollo integral de los niños.

En este sentido, solicitamos su participación para realizar con su hijo/a un estudio de grupos focales e intervención sobre cómo las bibliotecas *makerspace* dan paso para poder crear un ecosistema de talento, conexiones y aprendizaje. El estudio de grupos focales se realizará dentro de la escuela.

Los datos estarán protegidos, tal como establece las normas éticas de Helsinki.

Le agradecemos de antemano por su apoyo a este proyecto de investigación.

***Nota: Ante cualquier duda puede contactar con el maestrante Lcda. María Augusta Pesántez Cuesta. Nro. Telf. 0987859161***



**Consentimiento Informado**

Yo,..... con numero de cedula de identidad ..... he leído y comprendido la información expuesta en este documento referente al proyecto “GESTION DE UNA BIBLIOTECA MAKERSPACE COMO ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA LECTURA PARA NIÑOS DEL 5TO EGB\_\_\_\_\_”, y que mi participación en el desarrollo del mismo es fundamental para el bienestar de mi representado/a.

Por lo tanto, autorizo que mi hijo..... (nombre del niño/niña, con numero de cedula de identidad.....) forme parte de esta investigación.

Firma padres:

\_\_\_\_\_

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

\_\_\_\_\_

**Fecha:** | | | | | | | | | |

**EJEMPLAR PARA EL EQUIPO DE INVESTIGACIÓN**

## Anexo 2. Ficha de datos demográficos



### Encuesta de Perfil Sociodemográfico

**Nombre \***

Nombre

Apellido

**Grado**

- 5to de Básica A
- 5to de Básica F

**Email \***

ejemplo@hotmail.com

**Género \***

- Hombre
- Mujer
- No especifica

**Edad \***

- 9
- 10

**Lugar de Residencia(zona) \***

Ejemplo: Bogotá

**¿Te gusta la lectura? \***

- SI
- NO

---

Si te gusta la lectura, ¿Cuál es tu género favorito? \*

¿Si no te gusta la lectura cuéntanos por qué? \*

¿Te gusta la Biblioteca Ludoteca Edna Iturralde? \*

- Sí.
- No.

Enviar

### **Anexo 3: Guion para el desarrollo del Grupo Focal**

**Tiempo estimado:** 2 horas

#### **Presentación de la moderadora del grupo y breve explicación introductoria:**

- Presentación de la moderadora del grupo y del propósito del encuentro
- Solicitar autorización para grabar (grabadora de voz) la sesión, acotando la importancia y la finalidad misma que permitirá analizar la información adquirida
- Se respetará la confidencialidad y el anonimato de las participantes del grupo a la hora de redactar los resultados obtenidos
- Para el análisis de la información, es importante pedir al grupo que respeten los turnos de opinión
- Se enfatizará con el grupo de estudiantes que no hay respuestas correctas ni incorrectas, es decir, no importa quién lo dice, sino qué se dice y por qué se dice
- Agradecer a los estudiantes que han asistido al grupo focal

## Guion de Preguntas

Categorías	Preguntas generadoras
<p><b>Funcionalidad de la biblioteca makerspace</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Conoces otras bibliotecas, me puedes contar sobre estas bibliotecas y en qué lugares están?</li> <li>2. ¿Qué es lo que te gusta de estas otras bibliotecas que conoces?</li> <li>3. ¿Qué es lo que más te gusta de esta biblioteca si pudieras cambiar algo en esta biblioteca?</li> <li>4. Si pudieras cambiar algo en esta biblioteca, ¿Qué cambiarías?</li> <li>5. ¿Cómo crees que sería una biblioteca makerspace?, teniendo en cuenta la biblioteca makerspace es un sitio físico donde los alumnos pueden explorar una variedad de herramientas y materiales para construir y crear sus ideas con la colaboración de otros niños, y cuentan con varias herramientas para materializar las ideas que tenemos en nuestra mente, como impresoras 3D, gafas de realidad virtual, Legos, juegos de pintura, soldadores e incluso máquinas de coser.</li> <li>6. ¿Qué te gustaría hacer en una biblioteca makerspace para divertirte con los libros y cuentos?</li> <li>7. ¿De qué manera crees que podrías hacerlo?</li> </ol>

<p><b>Capacidad de resolver problemas gracias a la biblioteca makerspace</b></p>	<p>Un problema es un asunto que se debe solucionar o aclarar, también puede ser un conflicto entre lo que es y lo que debe ser, una dificultad o algo que te preocupa y debemos encontrar una solución. Resolver diferentes problemas desde los matemáticos, hasta los sociales te ayudan a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tener empatía con los otros niños</li> <li>- Aprendes a tomar decisiones</li> <li>- Desarrollas tu capacidad para enfrentarse a dificultades</li> <li>- Aprenden a negociar, escuchar y dialogar</li> <li>- Se desarrolla tus habilidades sociales</li> </ul> <p>8. Cuando digo problema, ¿en qué piensas? ¿qué aparece en tu mente?</p> <p>9. ¿Crees que la biblioteca te puede ayudar a resolver problemas? Si— No, ¿qué tipos de problemas crees te puede ayudar a resolver?</p> <p>10. ¿Qué problemas te gustaría que te ayude a resolver la biblioteca?</p> <p>11. ¿Has aprendido en la biblioteca ideas importantes que te ayuden a resolver problemas?</p> <p>12. Si tuviera que dar un paso valiente y creativo para resolver un problema, ¿cuál sería?</p> <p>13. ¿Has podido ayudar a alguien a resolver un problema en la biblioteca?</p>
--	--

<p><b>Interacciones sociales positivas gracias a la Biblioteca Makerspace</b></p>	<p>¿Qué es la interacción social?</p> <p>Los seres humanos son sociales por naturaleza y necesitan interactuar constantemente con su entorno. Se entiende por interacción social el acto de emitir un mensaje que genere un estímulo en otra persona.</p> <p>14. Dame ideas sobre interacciones sociales positivas</p> <p>15. ¿Cómo crees que han sido estas interacciones sociales en la biblioteca?</p> <p>16. ¿Piensas que estas interacciones sociales que se dan en la biblioteca son positivas o negativas?</p> <p>17. ¿Qué opinas que haga falta en la biblioteca para generar más interacciones sociales positivas?</p> <p>18. ¿Qué te gustaría pedirme para generar más interacciones sociales positivas?</p> <p>19. ¿Qué crees que podría pedirles a los niños para generar más interacciones sociales positivas?</p> <p>20. Con todo lo que aquí se ha hablado, ¿Qué propuestas o ¿Qué recomendaciones harías a la biblioteca?</p> <p>21 ¿Cómo piensan que se puede fomentar la lectura en una biblioteca makerspace?</p> <p>22. Finalmente, ¿Algún otro comentario que querían agregar?</p>
---	---



## Anexo 4: Registro de observación para grupos focales

### UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LA ASUNCIÓN

El siguiente formato, tiene por objetivo evaluar los conocimientos adquiridos de niños, niñas en los talleres de grupos focales para investigar si una biblioteca makerspace puede brindar aprendizaje significativo, identificando avances y progresos frente al desarrollo de habilidades blandas y conocimientos de las temáticas propuestas.

Descripción del Encuentro		Fecha del Encuentro		DD/MM/AAAA	
Total, de participantes		Hombres		Mujeres	
Promotor					
Nombre del grupo					

#### 1. Descripción de las habilidades

Identificación en el desarrollo de las siguientes habilidades blandas		
<i>Marque con una x en las habilidades blandas donde se considera que existe un avance significativo del grupo frente a lo observado en la actividad final del taller implementado (marcar sólo SI o NO, según corresponda)</i>		
<b>HABILIDADES BLANDAS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Toma de decisiones		
Resolución de Problemas		
Creatividad		
Sentido Crítico		
Comunicación eficaz		
Habilidades para las relaciones interpersonales		
Autoconciencia		
Empatía		
Manejo de las emociones		
Manejo del estrés		
<b>Aspectos a resaltar de las conductas de los niños y niñas durante la actividad:</b>		
<b>Aspectos en el discurso de los participantes que llamen la atención:</b>		
<b>Habilidades blandas en las que se considera se debe reforzarse de acuerdo a lo observado en el grupo focal:</b>		

<b>Si existen habilidades blandas que NO se evidencian dentro del grupo focal</b>	

2. Sobre los conocimientos adquiridos

**Marque con una x en donde se considere que la afirmación aplica para el grupo (marque solo 3)**

En su mayoría los niños y niñas tienen claridades sobre el aporte de las bibliotecas makerspace a sus vidas	
La mayoría de los niños y niñas han identificado intereses	
La mayoría de los niños y niñas se encuentran cómodos frente a una biblioteca makerspace	
La mayoría de los niños y niñas han desarrollado habilidades que potencian su aprendizaje	
La mayoría de los niños y niñas reconocen a la biblioteca como parte importante de su aprendizaje en la vida escolar	
Los niños y niñas reconocen los factores y cualidades de una biblioteca makerspace y saben cómo utilizarla	
<b>Aspectos a resaltar sobre las respuestas:</b>	
<b>Identifique los conocimientos en los que se debe profundizar:</b>	
<b>Observaciones generales frente a la actividad y los resultados del taller</b>	

## Anexo 5: Secuencia didáctica para taller de Pop-Up

<b>Docente:</b> María Augusta Pesántez Cuesta	<b>Institución:</b> Unidad Educativa Particular La Asunción	<b>Área:</b> Bibliotecas				
<b>Tema:</b> Hago mi libro <i>Pop-Up</i>	<b>Habilidades:</b> Socioemocionales, convivencia, interactuar, lectoescritura y razonamiento verbal	<b>Grado/ edad:</b> 9-10 años  5to "A" 5to "D"				
<b>Competencia:</b> Elaboro instrucciones que evidencian secuencias lógicas en la realización de acciones.  -Elaboró un plan para organizar mis ideas  -Identifico la silueta o el formato de los textos que leo		<b>Cantidad de Sesiones:</b>				
<b>Objetivo de aprendizaje:</b> El proyecto se basa en el conocimiento, aprendizaje y elaboración de un libro Pop-Up, conocer cómo está estructurado y cómo se puede construir un libro <i>Pop-Up</i> a partir de cartulina y materiales reciclados. Desde un punto de vista artístico llegar de una manera didáctica e interactiva a crear una historia, para mejorar la relación con el libro y la lectura.		<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1323 1091 1361 1161">1</td> <td data-bbox="1361 1091 1758 1161"><b>Sesión 1- 120 min (3 clases)</b></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1323 1161 1361 1232">2</td> <td data-bbox="1361 1161 1758 1232"><b>Sesión 2- 120 min (3 clases)</b></td> </tr> </table>	1	<b>Sesión 1- 120 min (3 clases)</b>	2	<b>Sesión 2- 120 min (3 clases)</b>
1	<b>Sesión 1- 120 min (3 clases)</b>					
2	<b>Sesión 2- 120 min (3 clases)</b>					
<b>Recursos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● libros Pop-up</li> <li>● libros de animales</li> <li>● libro de fábulas</li> </ul>	<b>Requisitos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Aptitud para el desarrollo de actividades de animación lectora e investigación sobre los animales y sobre qué es una fábula.</li> </ul>					

<ul style="list-style-type: none"> <li>● fotografías</li> <li>● cartulinas</li> <li>● materiales reciclados</li> <li>● paletas de helado</li> <li>● pinturas</li> <li>● otros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Capacidad de interacción e integración con sus compañeros de clase</li> <li>● Interés por consultar otros libros de animales y de Pop-Up</li> <li>● Prestar atención a las instrucciones para la elaboración del libro</li> </ul>
<b>Actividades por sección</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Docente</b></p> <p><b>1. Sesión 1</b> Definir actividad 1</p> <p>Brindar un conocimiento de enseñanza aprendizaje interactivo a través de la animación de la lectura con un libro de fábulas y libros Pop-Up, para que los estudiantes vean una nueva perspectiva sobre la relación que se puede tener con el libro y el arte visual, construyendo nuevas ideas sobre la lectura en bases a estas nuevas experiencias.</p> <p>El libro que crearán los estudiantes consta máximo de 3 hojas, 6 páginas</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconocer la estructura de un libro Pop-Up</li> <li>● Construir una historia a partir de la animación lectora de las fábulas</li> <li>● Identificar el uso del libro <i>Pop-Up</i></li> <li>● Aplicar lo aprendido, bosquejos del animal que seleccionen</li> <li>● Hacer un borrador sobre su propio cuento</li> <li>● Construir la estructura base de su libro <i>Pop-Up</i></li> <li>● Corrección de errores</li> <li>● Compartir y ayudarse entre compañeros</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Estudiantes</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actividades de anticipación del conocimiento sobre cómo es, qué características y estructuras tiene el libro Pop-up.</li> <li>2. Lectura de fábulas seleccionadas por los estudiantes.</li> <li>3. Interés por consultar otros libros para comprender la estructura de los libros Pop-Up, y conocer un poco más sobre los animales del libro de fábulas.</li> <li>4. Bosquejar el animal seleccionado</li> <li>5. Escribir su propio cuento</li> <li>6. Imaginar un título para el cuento</li> <li>7. Bosquejar una portada</li> </ol>

<p><b>2. Sesión 2</b></p> <p>Experimentación</p> <p>Aprendizaje 1.1</p> <p>Obtener de forma didáctica el fortalecimiento y la continua construcción de la relación con los libros y la lectura, como también el desarrollo de la imaginación para resolver problemas. Comprobar lo anteriormente aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aceptamos respuestas, corregimos y despejamos dudas</li> </ul> <p>Se formarán grupos para intercambiar los conocimientos aprendidos, de manera colaborativa se revisará que todos los participantes se encuentren en el mismo momento del proceso, lograr enriquecer y ampliar sus conocimientos sobre los libros <i>Pop-Up</i></p>		<p>para el libro</p> <p><b>2.Sesión 2</b></p> <p>1.Revisar errores que pueda tener la estructura del libro <i>Pop-Up</i></p> <p>2.Revisar errores que pueda tener el cuento creado por los participantes</p> <p>3.Empezar a armar las piezas del libro, portada, contraportada.</p> <p>4. Armar el sistema para el animal que seleccionaron pueda tener el mecanismo <i>Pop-Up</i></p> <p>5.Despejar dudas</p> <p>6.Decorar</p>				
<b>Reflexión final (cierre)</b>						
<b>Evaluación</b>						
<b>Aspectos</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
¿Analiza el contenido del libro <i>Pop-up</i>	Distingue lo relevante del cuento en un libro	Hace preguntas sobre lo que lee;	Logra terminar la construcción del libro <i>Pop-up</i>	Puede ayudar a otros estudiantes a construir el libro <i>Pop-up</i>	Indaga sobre otras formas de construir un libro <i>Pop-up</i>	Le gusta el libro que construyó y como lo considera un libro o un juguete

	Pop-up					
<b>Nombre del proyecto:</b> Taller de elaboración de un libro <i>Pop-up</i> para alcanzar un aprendizaje significativo de la lectura, resolución de problemas y la búsqueda de interacciones sociales positivas.						
<b>Descripción:</b> El proyecto se basa en el conocimiento y aprendizaje significativo de la lectura, conocer la estructura de un libro <i>Pop-Up</i> y crear su propio libro, para adquirir habilidades como la resolución de problemas y desarrollar interacciones positivas en clase.						
<b>Observaciones:</b> Se realizará una evaluación de los resultados de este taller a través de una encuesta basada en la escala de Likert.						

## **Anexo 6: Evaluación del Taller de Pop-Up**

### **Nombres y Apellidos**

---

#### **¿En qué grado estás?**

1. 5to A
2. 5to F

#### **¿Consideras importante que se den estos nuevos talleres en la Biblioteca Escolar?**

1. No tan importante
2. Ligeramente importante
3. moderadamente importante
4. Muy importante
5. Extremadamente importante

#### **¿Cómo te sentiste al crear tu propio libro Pop-Up?**

1. Altamente insatisfecho
2. Insatisfecho
3. Neutral
4. Satisfecho
5. Altamente satisfecho

#### **¿Piensas que crear libros Pop-Up te ayudó a mejorar la relación con los libros y la lectura?**

1. Muy en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Neutral
4. De acuerdo
5. Muy de acuerdo

#### **Indica si crear un Libro Pop-Up te fue útil**

1. No es muy útil
2. Para nada útil
3. Neutral
4. Útil
5. Extremadamente útil

#### **¿Consideras que lo aprendido te fue útil para mejorar en tus problemas de lectura, escritura y ortografía?**

1. No es muy útil
2. Para nada útil
3. Neutral
4. Útil
5. Extremadamente útil

#### **¿Pudiste resolver los problemas que se te presentaron al crear el libro *Pop-Up*?**

1. Muy en desacuerdo
2. Discrepar
3. Neutral
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

**Indica el grado de problemas que tuviste que enfrentar para elaborar un libro *Pop up*:**

1. Para nada un problema
2. Problemas menores
3. Neutral
4. Problemas moderados
5. Problemas graves

**Valora la importancia de las interacciones sociales positivas del Taller de *Pop-Up***

Los participantes se han implicado con interés en el taller

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Los participantes han podido intervenir cuando lo han deseado

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Se ha dado un ambiente de cooperación en las actividades en grupo

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Los participantes han percibido que las actividades del taller son útiles

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

En este taller se han llevado a cabo actividades nuevas e innovadoras

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

**Valora cada uno de estos puntos Actitudes desarrolladas**

Esta actividad ha cambiado mi visión de los libros y la lectura



1

2

3

4

5

Las actividades planteadas me hacen desarrollar otras destrezas

1

2

3

4

5

He compartido ideas, respuestas y visiones con la profesora y compañeros

1

2

3

4

5

**¿En tu opinión, cómo valorarías esta experiencia?**

1. No tan importante
2. Ligeramente importante
3. moderadamente importante
4. Muy importante
5. Extremadamente importante