



**(M.O.D.E.C) Módulo digital de escritura creativa**

**Módulo digital de actividades lúdicas para fortalecer los  
procesos de aprendizaje en escritura creativa  
desarrollados en el taller Laboratorio editorial**

**Proyecto de Grado**

Esteban Buitrago Sánchez  
Cristhian Farith Devia Narváez  
Miguelangel Moreno

**Bogotá D. C. 2023**



**(M.O.D.E.C) Módulo digital de escritura creativa**

**Módulo digital de actividades lúdicas para fortalecer los procesos de aprendizaje en escritura creativa desarrollados en el taller Laboratorio editorial**

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:  
**Diseñador Digital y Multimedia**

Director (a):

Jorge Emilio Franco

Línea(s) de énfasis:

Ideación y visualización del espacio.

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca  
Facultad de Ingeniería y Arquitectura  
Programa de Diseño Digital y Multimedia  
Bogotá D. C., 2022



# Aval del Proyecto

---

Firma del Director(a) de proyecto de grado

---

---

---

---

Firmas de los jurados





## **Agradecimientos**

Primeramente, agradecemos a la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca por acogernos, brindarnos los espacios y darnos la oportunidad de desarrollarnos profesionalmente en un campo que nos apasiona, gracias a todos los maestros que hicieron parte de este proceso a través de su guía, su exigencia y su asesoramiento en los avances de este trabajo investigativo, gracias a nuestras respectivas familias por habernos apoyado desde el primer día y por qué seguirán ahí en las próximas etapas que nos depare el destino. Agradecemos a la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez – El Tunal, por poner a nuestra disposición su espacio y abrirse a esta iniciativa, gracias al director del taller “Laboratorio Editorial” Luis Rodríguez por asesorarnos en nuestra investigación, participar en el avance del proyecto y permitirnos trabajar abiertamente en los espacios del taller, por último agradecemos a los asistentes del taller por brindarnos su tiempo y retroalimentación en el desarrollo del proyecto, sin ellos no se lograría llegar a la propuesta expuesta en este documento y sus mejores futuras.



*“La lección de la creatividad,  
que ser creativos es incluso una obligación moral”*

*Martín, 2017*

## Resumen

Este proyecto tiene como principal objetivo, fortalecer los procesos de aprendizaje presentes en el taller “Laboratorio editorial” de la biblioteca Gabriel García Márquez – El Tunal, al implementar herramientas digitales en las sesiones, con el propósito de aprovechar la falta de este tipo de recursos, como una oportunidad para desarrollar una estrategia de aprendizaje híbrido que integre las dinámicas lúdicas/pedagógicas impartidas en el espacio bibliotecario. Este proyecto puesto al servicio del tallerista encargado de dirigir estos encuentros, es la herramienta utilizada para que miembros de la comunidad interesados en desarrollar sus habilidades literarias, participen activamente en actividades que desarrollen sus competencias en escritura creativa por medio de ejercicios que amplíen su perspectiva en cuánto a que es y cómo llevar a cabo un proceso de creación literaria.

Para cumplir con dicho objetivo, se presenta un módulo de aprendizaje digital (M.O.D.E.C) apoyado en complementos visuales análogos, con el cual, el tallerista podrá guiar sus sesiones de forma eficiente y dinámica, al fusionar el trabajo didáctico que comúnmente se realiza en este espacio con la guía de una herramienta digital, que por medio de dos divertidos ejercicios, involucra a todos los participantes en una actividad conjunta integrándose mejor como grupo, generando el sentimiento de comunidad entre ellos y con el espacio, asegurando una participación activa en el taller “Laboratorio

editorial". El proceso investigativo que permitió llegar a este punto, consistió en un trabajo conjunto con el tallerista encargado y los miembros del taller, partiendo de comprender el contexto bibliotecario desde las políticas y lineamientos institucionales a gran escala, hasta como el propio tallerista configuraba las temáticas de las sesiones y las libertades que se podía dar en esto, en base a este punto se reconoció como se estructuraba el taller y cuáles son los elementos que atraen a los usuarios a formar parte de este. Identificados ciertos patrones a nivel general se fueron más allá interactuando con los usuarios para conocer motivaciones y objetivos más personales los cuales marcaron el camino para poder tomar una postura frente a la oportunidad de diseño que se presentaba.

*Palabras clave:* Biblioteca, Taller de escritura creativa, Aprendizaje híbrido digital, Creación autónoma de historias, Literatura de no ficción.

**Línea(s) de profundización:**

Ideación y visualización del espacio.

### **Abstract**

This project aims primarily to strengthen the learning processes within the "Editorial Laboratory" workshop at the Gabriel García Márquez - El Tunal library by incorporating digital tools into the sessions. The purpose is to take advantage of the lack of such resources as an opportunity to develop a hybrid learning strategy that integrates the playful/pedagogical dynamics taught in the library space. This project, available to the workshop facilitator responsible for leading these sessions, serves as the tool used for community members interested in enhancing their literary skills. It encourages active participation in activities aimed at developing their creative writing competencies through exercises that broaden their perspective on what constitutes and how to carry out a literary creation process.

To achieve this goal, a digital learning module (M.O.D.E.C) is introduced, supported by analog visual aids. This module enables the facilitator to efficiently and dynamically guide the sessions by merging the didactic work commonly carried out in this space with the guidance of a digital tool. Through two engaging exercises, it involves all participants in a joint activity, fostering a better integration within the group, cultivating a sense of community among them and with the space, ensuring active involvement in the "Editorial Laboratory" workshop. The investigative process leading up to this point involved collaborative work with the responsible workshop

facilitator and its members. It began by understanding the library context, from overarching institutional policies and guidelines down to how the facilitator configured session themes and the freedoms allowed within them. Based on this understanding, the structure of the workshop and the elements that attract users to participate were recognized. Identifying certain general patterns, interactions with users were pursued to understand their motivations and more personal objectives. These insights paved the way to take a stance regarding the design opportunity that presented itself.

*Keywords:* Library, Creative Writing Workshop, Digital Hybrid Learning, Autonomous Story Creation, Nonfiction Literature.

**Research lines:**

Ideation and visualization of space

## Tabla de contenido

Aval del Proyecto	5
Agradecimientos	9
Resumen	12
Abstract	14
Tabla de contenido	16
Listado de figuras	18
Listado de anexos	20
1. Formulación del proyecto	21
1.1 Introducción	21
1.2 Justificación	22
1.3 Definición del problema	25
1.4 Hipótesis de la investigación	29
1.4.1 Hipótesis explicativa	29
1.4.1 Hipótesis propositiva	30
1.5 Objetivos	30
1.5.1 <i>Objetivo general</i>	30
1.5.2 <i>Objetivos específicos</i>	30
1.6 Planteamiento metodológico	31
1.7 Alcances y limitaciones	37
2. Base teórica del proyecto	39
2.1 Marco referencial	39
2.1.1 <i>Antecedentes</i>	39
2.1.2 <i>Marco teórico conceptual</i>	49
2.1.3 Marco teórico disciplinar	58
2.1.4 <i>Marco institucional legal</i>	67
2.2 Estado del arte	72
2.3 Caracterización de usuario	79
3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de	

resultados	83
3.1 Criterios de diseño	83
3.1.1 Objetivos de diseño	96
3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño	97
3.2 Hipótesis de producto	100
3.3 Desarrollo y análisis Etapa X1	101
3.4 Desarrollo y análisis Etapa X2	104
3.5 Desarrollo y análisis Etapa X3	107
3.6 Desarrollo y análisis Etapa X4	109
3.7 Resultados de los testeos	111
3.7.1 Primer testeo	111
3.7.2 Segundo testeo	113
3.7.3 Testeos adicionales	115
3.8 Prestaciones del producto	119
3.8.1 Aspectos morfológicos	122
3.8.2 Aspectos técnico-funcionales	130
3.8.3 Aspectos de usabilidad	132
4. Conclusiones	133
4.1 Conclusiones	133
4.2 Estrategia de mercado	136
4.2.1 Segmentos del cliente	136
4.2.2 Propuesta de valor	137
4.2.3 Canales	138
4.2.4 Relación con clientes	138
4.2.5 Fuentes de ingresos	139
4.2.6 Actividades clave	139
4.2.7 Recursos clave	140
4.2.8 Socios clave	143
4.2.9 Estructura de costos	143
4.2.10 Tabla de modelo canvas	145
Referencias	148

Anexos

## Listado de figuras

<b>Figura 1:</b> Árbol de problemas.....	28
<b>Figura 2:</b> Línea del tiempo.....	46
<b>Figura 3:</b> Ejercicios de estilo.....	56
<b>Figura 4:</b> Actividades Historias para armar.....	73
<b>Figura 5:</b> Infografía de comunidad.....	74
<b>Figura 6:</b> Bogotá En 100 palabras.....	75
<b>Figura 7:</b> Publicación de instagram, BiblioRed.....	78
<b>Figura 8:</b> Mapa de empatía de usuario ideal.....	83
<b>Figura 9:</b> Árbol de objetivos de diseño.....	96
<b>Figura 10:</b> Tabla de determinantes y requerimientos.....	100
<b>Figura 11:</b> Diagrama de pantallas.....	102
<b>Figura 12:</b> Mapa de navegación.....	104
<b>Figura 13:</b> Wireframes del módulo.....	105
<b>Figura 14:</b> Primer prototipo de módulo de aprendizaje digital.....	106
<b>Figura 15:</b> Prototipo baja fidelidad del módulo digital de aprendizaje.....	110
<b>Figura 17:</b> Estructura del módulo de aprendizaje.....	121
<b>Figura 18:</b> Paleta de color.....	124
<b>Figura 19:</b> Tipografía y botones.....	126
<b>Figura 20:</b> Mascota.....	128
<b>Figura 21:</b> Cartas.....	130
<b>Figura 22:</b> Tabla de estructura de costes mensual y anual.....	144

**Figura 23:** Modelo Canvas.....145

## Listado de anexos

<b>Anexo A:</b> Entrevista Luis Rodríguez.....	158
<b>Anexo B:</b> Matriz de observación oculta 1.....	160
<b>Anexo C:</b> Matriz de observación oculta 2.....	163
<b>Anexo D:</b> Encuesta Laboratorio editorial 1.....	165
<b>Anexo E:</b> Encuesta Laboratorio editorial 2.....	167
<b>Anexo F:</b> Diagrama de fases para actividades del módulo de aprendizaje digital.....	169
<b>Anexo G:</b> Evidencias primer fase de testeos.....	170
<b>Anexo H:</b> Presentación propuesta de personaje.....	171
<b>Anexo I:</b> Formato de evaluación UX en fase final de testeo.....	172
<b>Anexo J:</b> Registro fotográfico, sesión final de testeo del MODEC.....	174

## 1. Formulación del proyecto

### 1.1 Introducción

En Colombia la escritura creativa se desarrolló a principios del siglo XX en círculos cerrados de intelectuales conocidos como “*Tertulias*”, las cuales se mantenían en la clandestinidad debido a la persecución y censura de aquella época. Con el tiempo estos grupos se fueron abriendo al público hasta convertirlo en un arte, el cual se enseñaba en instituciones educativas privadas y por entidades del estado como un medio de expresión cultural, llegando en actualidad a espacios como la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez – El Tunal, parte del grupo BiblioRed, donde se imparte este “*estilo literario*” como parte del Plan de oralidad, lectura y escritura desarrollado por la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, la Secretaría Distrital de Educación y el Instituto Distrital de las Artes (Idartes) en el año 2021.

A pesar de esto se evidencia como en el taller *Laboratorio editorial*, encargado de impartir este componente temático en el espacio bibliotecario, está limitado en sus metodologías sin poder llegar a consolidar un producto final que pueda formar parte de los objetivos de participación y divulgación propios de BiblioRed. A partir de esto se identifica la necesidad de fortalecer las experiencias de aprendizaje en escritura creativa dentro del taller *Laboratorio editorial*.

Para cumplir con este objetivo se da respuesta a la pregunta ¿Cómo se puede fortalecer la experiencia en escritura creativa a partir de la implementación de herramientas digitales?

Para resolver este problema se considera pertinente realizar una investigación de carácter cualitativa, bajo la metodología de Design Thinking (Arnold .J .E, 1959), con elementos del paradigma del “*for-about-through*” de Christopher Frayling, ésta se dividirá en tres fases las cuales son: comprensión, ideación y evaluación.

En una primera fase, se identifican los aspectos alrededor del taller y sus integrantes, mediante la búsqueda de información, seguido de esto se realiza un estudio cualitativo aplicando herramientas enfocadas en la investigación para el diseño. Luego de analizar estos datos se toma la decisión de abordar el problema por medio de una serie de herramientas digitales que fortalezcan los procesos de aprendizaje, la integración y el dinamismo dentro del taller “*Laboratorio editorial*”.

## **1.2 Justificación**

La escritura es un medio de expresión libre para quien la utilice, así mismo es una herramienta para entender cómo organizar ideas para tener una coherencia uniforme y explorar en lo más profundo de la imaginación para fabricar historias propias y con un estilo definido por el autor. Sin embargo esto en el contexto de Colombia se ha visto afligido por las bajas competencias en escritura y lectura. En

2022 la empresa española *Smartick*, tras realizar cerca de 24.000 pruebas en cinco países hispanohablantes, determinó que el país aún teniendo buenos resultados en comprensión lectora, en habilidades como la ortografía, menos del 50% de los participantes consiguió resultados favorables en esta área, lo cual habla bastante de las aptitudes en escritura que poseen los colombianos, y yendo al ámbito propio de escribir textos e historias. El manejo de vocabulario y ordenar las ideas para construir una estructura sintáctica son conceptos necesarios para la escritura, lo cual se arraiga a la formación escolar de las personas, de acuerdo con la exministra de cultura Melba Escobar al analizar cómo realizando un ejercicio simple de escritura con estudiantes se resaltan las fallas en cuanto a educación literaria “(...)nosotros pedíamos ‘escribir un cuento’, que era exactamente la misma instrucción que una profesora les daba a sus alumnos cuando quería que lo copiaran: ‘Escriban el siguiente cuento: Había una vez...’; ese método se instauró en el sistema, y cuando había que crear, que escribir, no entendían cuál era la tarea que se debía realizar” (Escobar,2011), con eso en mente, es claro que en la sociedad colombiana hay que diseñar medios que permitan a las personas alcanzar un nivel mayor en competencias de escritura y lectura, sobre todo en los más jóvenes, y esos medios ser transmitidos dentro de un escenario que les permita explorar la creatividad y la libertad de escribir sobre lo que sientan, que no se resume en una cátedra sobre cómo escribir adecuadamente, sino un ambiente de creación literaria que explore técnicas diversas para despertar una verdadera motivación por la escritura libre y creativa.

En base a esto por medio del apoyo de nuevas tecnologías se busca reforzar el aprendizaje literario de forma creativa sin dejar de lado el objetivo de cumplir ciertas competencias pedagógicas las cuales aseguran un proceso eficiente y con el que los estudiantes se sientan cómodos, por lo tanto se ve el uso de herramientas digitales no como una limitación sino como una valiosa herramienta a la cual saca partido en la transformación digital de la educación, un gran ejemplo fue el uso de estos en cuestiones del inicio de la pandemia el 31 de marzo del 2020, y aquí se hará más énfasis en los resultados que trajo a la educación y como a través del afán de poder continuar con estas disciplinas, todo en cuestión se vio orillado a utilizar las herramientas digitales, tal fue el caso de la educación, y como todo esto fue necesario y de gran ayuda en continuar con un desarrollo continuo, y es allí en donde se entendió el gran potencial y ventajas de la virtualidad tales como;

**“1)** El estudiante dedica más tiempo a pensar en profundidad, dado que dispone de más tiempo para meditar sus respuestas y organizarlas en períodos más largos. Esto estimula el pensamiento reflexivo y desinhibe a los estudiantes que muestran dificultades para expresarse fluidamente en clase.

**2)** Se estimula el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas prácticos. Aunque la cantidad del trabajo del profesor aumenta, paradójicamente, su concentración en

un solo medio permite ahorrar tiempo.

**3)** Existe una relación costo-beneficio a favor, en vista de que no se requieren grandes inversiones en infraestructura, gastos de traslado y alimentación o mobiliario de la estructura, entre otros.” (Moore & Kearsley,2011).

Es aquí donde radica el potencial que puede traer esta inmersión en un mundo digital, y que más allá de una simple distracción fue la cúspide de estas herramientas, y que aunque actualmente, se regresó a una “normalidad” es casi absurdo decir que esa situación no trajo grandes cambios en cuestiones pedagógicas y cómo este ámbito virtual quedó adherido a la nueva dirección que tomo la educación, teniendo un cierre con esto, es la comprensión de cómo el transcurso y desarrollo literario va adaptándose a los grandes cambios, pero entendiendo que nunca ha quedado de lado, sino que ha sabido evolucionar de una forma que desarrolla su fuerza con todas aquellas materias en las que se ha visto envuelta y que se verá envuelta con todas aquellas que vienen.

### **1.3 Definición del problema**

La Biblioteca Pública Gabriel García Márquez el Tunal se constituye como un espacio dedicado al desarrollo cultural y la interacción social, ofreciendo una gran cantidad de espacios y servicios para la comunidad que asiste a estas instalaciones, quienes le apuestan al

desarrollo de competencias en escritura, lectura, oralidad y creación para todos los públicos de todas las edades. Para ello, aquellos que integran la comunidad de talleristas y expertos de la biblioteca se apegan a una serie de principios orientadores establecidos por la misma BiblioRed “...de acuerdo con la concepción de la biblioteca pública como institución cultural y educativa de la ciudad” (BiblioRed), entre uno de estos principios se habla de la “Permanente actualización” que busca la aplicación de tecnologías y herramientas de la comunicación e información que faciliten el desarrollo de los programas y/o actividades realizadas en los escenarios bibliotecarios que ameriten este tipo de recursos.

Sin embargo, al visualizar dentro del plantel de actividades y espacios culturales de la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez el Tunal, se logra apreciar que esta iniciativa de actualización a partir de medios digitales no se aplica con suficiente rigor, tal como se visualiza en el taller “Laboratorio editorial”, perteneciente al Club de no ficción de la biblioteca el cual plantea un plan de aprendizaje sobre técnicas de escritura creativa y creación libre de historias, más al observar el desarrollo del taller y la experiencia de los usuarios, se contempla un escenario que está limitado a utilizar metodologías de práctica sin llegar a la consolidación de uno o varios productos, que hagan parte de esa misión por divulgar y potenciar el trabajo cultural hecho en la biblioteca. Por lo tanto, en palabras del propio director del taller Luis Rodríguez, al proponer formas de cómo permitir al taller y a sus asistentes avanzar en pro de lograr un resultado positivo, es importante crear buenas estrategias de comunicación y

enseñanza para mantener el dinamismo en el taller.

### **Figura 1**

*Árbol de problemas*

*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

Así pregunta de investigación; ¿Cómo a partir de la implementación de herramientas digitales, se puede fortalecer la experiencia y los métodos de aprendizaje en escritura creativa dentro del taller “Laboratorio editorial” en la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez el Tunal?

#### **1.4 Hipótesis de la investigación**

Teniendo en cuenta la pregunta de investigación, se plantean unas premisas que dan pie a proponer una o varias soluciones al problema identificado en el contexto del taller y de la propia biblioteca.

##### **1.4.1 Hipótesis explicativa**

*“El taller ‘Laboratorio editorial’ al aplicar en menor medida herramientas digitales que complementen los métodos educativos ya existentes, se limita a fortalecer la experiencia y el proceso de aprendizaje en escritura creativa de los asistentes del taller.”*

##### **1.4.1 Hipótesis propositiva**

*“Mediante la incorporación estratégica de herramientas digitales en el entorno del taller ‘Laboratorio editorial’, se fortalecerán las metodologías de aprendizaje en escritura creativa, así como la*

*calidad de la experiencia educativa de los asistentes dentro del contexto del taller”.*

## **1.5 Objetivos**

### ***1.5.1 Objetivo general***

Fortalecer a través de herramientas digitales, los procesos de aprendizaje en escritura creativa desarrollados en el taller “Laboratorio editorial” de la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez el Tunal.

### ***1.5.2 Objetivos específicos***

- Identificar las dinámicas de enseñanza empleadas en el proceso de aprendizaje en escritura creativa de los asistentes al “Laboratorio editorial”.
- Emplear herramientas digitales dentro de las metodologías existentes en el taller “Laboratorio editorial”, que fortalezcan la experiencia de aprendizaje en escritura creativa de los asistentes.
- Valorar la experiencia de aprendizaje de los asistentes al taller ‘Laboratorio editorial’, a partir de la implementación de una estrategia digital en su proceso educativo.

## **1.6 Planteamiento metodológico**

Teniendo en cuenta aquellas dificultades que fueron identificadas en los asistentes al taller, así mismo como las necesidades del propio escenario donde ellos conviven y aprenden, se determina que para encontrar una solución y los medios para alcanzarla se realizará una Investigación de Usuario o UX Research, perteneciente al proceso de Diseño UX.

### **1.6.1 Herramientas de investigación**

La investigación de usuario y de factores que culminen con la propuesta de una solución desde el enfoque del diseño, tomará como base la metodología de Design Thinking (Arnold .J .E, 1959) y las herramientas de investigación que aplican dentro de un proceso de diseño para la experiencia de usuario, todas estas funcionaran como los medios para estructurar un sistema de investigación basado en el paradigma de Christopher Frayling “*for-about-through*”, teniendo como enfoque la investigación para el diseño, donde a partir de las indagaciones se llegara a un elemento de diseño que solventa las necesidades identificadas. Esto se dividirá en 3 fases primordiales inspiradas en el modelo metodológico original que se adaptan al tipo de investigación y proceso de diseño que se llevará a cabo, las cuales son:

**1.6.1.1 Fase de Comprensión.** Como parte inicial para encontrar aquellos factores que dificultan el proceso de aprendizaje y avance en cuanto a los contenidos vistos en el

Laboratorio editorial, se llevará a cabo una investigación del contexto que envuelve al taller y a sus miembros, sus limitaciones, objetivos, etc, así mismo un repaso por los diferentes actores involucrados y antecedentes que ayuden a construir un panorama de todo aquello que puede intervenir en el desarrollo del proyecto.

- **Revisión bibliográfica.** Se realiza una investigación del contexto interno del taller Laboratorio editorial, así como de la propia Biblioteca Pública Gabriel García Márquez el Tunal que esté relacionado con los objetivos del taller. Este proceso se realiza con el propósito de construir un panorama sólido que justifique la implementación de una solución de diseño que permita atender tanto a las necesidades generales como particulares identificadas en el medio bibliotecario y entre los actores que interactúan en el taller.
- **Entrevista con expertos.** Para entender parte del contexto interno que encierra tanto al desarrollo de los talleres dentro de la Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal, los objetivos y metas presupuestadas para el desarrollo de los trabajos de escritura creativa., así como la relación entre el espacio con los usuarios que asisten a la biblioteca es prioritario tener un acercamiento constante con los encargados de impartir dichos talleres, siendo

quienes conocen la estructura y funcionamiento interno de la entidad así como los demás actores tanto directos como indirectos que intervienen en el proyecto a realizar.

- **Observación encubierta.** Se realizarán sesiones de observación oculta utilizando formatos preestablecidos para este tipo de herramientas, las cuales permitirán tomar datos específicos del taller, tiempos, contenidos, interacciones, rangos de edad, habilidades individuales y del grupo, etc. Todo aquello que permita conocer más a fondo la relación entre los asistentes y el taller para encontrar un punto de inflexión para abarcar desde el diseño digital.
- **Encuestas cualitativas.** Para conocer más a detalle aquellas características que relacionan a los usuarios del taller, a partir de diferentes encuestas con preguntas abiertas y cerradas, se logrará construir un escenario que describa el contexto actual del taller, la relación de los usuarios con este espacio y los factores problemas que persisten, haciendo más énfasis en aquellos que desde el diseño puedan atacarse.
- **Tarjeta persona.** Teniendo en cuenta la gran diversidad de público que asiste a un espacio público como lo es en una biblioteca, se plantean

varios tipos de usuarios posibles que estarán incluidos en el proyecto, analizando las características de aquellos que asistan al taller, sus habilidades, su experiencia y conocimiento de los temas vistos, y muy importante sus expectativas frente a lo que quieren lograr en sus proyectos personales al asistir de manera frecuente al laboratorio editorial.

**1.6.1.2 Fase de Ideación.** En este punto ya con un proceso de investigación y análisis de la información, se continúa con la planeación y el desarrollo del producto el cual atenderá a dichas necesidades localizadas en el contexto del taller, tomando en cuenta características particulares observadas en cada usuario para lograr el resultado esperado.

- **Brainstorming.** Tras desarrollar una serie de propuestas, estas se pondrán en discusión entre los miembros del taller Laboratorio editorial, con el fin de conocer las opiniones que presenten frente a estas propuestas. Posterior a un análisis de los resultados obtenidos, se realizará una lluvia de ideas para recolectar información sustancial que determinará parámetros de diseño a tener en cuenta durante las siguientes fases.
- **Selección de ideas.** Se llevará a cabo una selección de aquellos conceptos e ideas de parte de

la lluvia de ideas para elegir las rutas de acción y procedimientos más efectivos para el proyecto, luego de ello, se presentarán a partir de medios de evaluación cualitativa los posibles elementos finales a implementar para determinar qué ideas fueron mejor adaptadas a las necesidades de los miembros del taller, sería un proceso con probabilidad de repetirse hasta conseguir resultados en su mayoría favorables.

- ***Journey Map.*** Con el análisis y primeras propuestas de diseño, es necesario plantear una ruta de acción que deberán tomar los usuarios, por lo tanto, se plantea un plan de acción donde se resaltarán las fases y aspectos principales en las que se va a encontrar el usuario hasta por fin cumplir con el objetivo original del proyecto, resaltando las diferentes herramientas tanto análogas como digitales con las cuales interactúa durante el cumplimiento del proyecto y su reacción ante estas.
- ***Prototipado.*** Al seleccionar la idea que responda a las necesidades planteadas al inicio del proyecto, se desarrollan los primeros bosquejos que busquen una primera impresión de dicha propuesta ya implementada en un entorno real. Seguido de las primeras opiniones y comentarios se continuará con las siguientes fases de prototipado con sus

correspondientes testeos ya no solo en el entorno del taller, sino ya dentro de la Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal para evaluar qué tipo de alcance y recibimiento pueda tener por parte de la comunidad que asiste con frecuencia.

**1.6.1.3 Fase de Evaluación.** Finalmente se logra observar los resultados de ambas etapas del proyecto y la experiencia de los usuarios involucrados en este, así analizar los resultados de aplicar el proyecto en un escenario como lo es el taller Laboratorio editorial y cómo puede ser aplicado en nuevos escenarios a futuro.

- **Testear con Falsos Usuarios.** Antes de presentar un prototipo a los usuarios dentro de la biblioteca se a de llevar a cabo una prueba previa con un grupo de estudio simulado, esto se hace con el fin de identificar algún fallo de funcionamiento y/o la eficiencia del producto en un escenario ideal para de esta forma los usuarios finales reciban un producto más pulido.
- **Test de usuario.** Con la comprensión y prueba del prototipo en el “test a falsos usuarios”, se pasara al uso en acción real ante el test de usuarios en la biblioteca, en donde a través de la observación y el análisis de resultados, se entenderá cómo se desenvuelve el usuario ante el prototipado terminado, y como este logro o no los objetivos

planteados en este, para posteriormente hacer un análisis y una base de datos de nuestros resultados.

- **Sondeo de opinión.** En esta instancia se direccionara a la comprensión de cómo el usuario se siente y cómo entiende su desempeño ante el prototipo final, pero aclarando que esta sección abarca el pensamiento personal del usuario, y debe ser tomado en cuenta desde ese punto de vista externo al mismo, y que podrá ayudar a negar o afirmar la finalidad eficaz del proyecto ante un punto de vista fuera del mismo test.

## **1.7 Alcances y limitaciones**

### **1.7.1 Limitaciones**

- El uso de los derechos de imagen de BiblioRed para la promoción y divulgación de productos y talleres que pertenecen al espacio de la Biblioteca el Tunal.
- La gran variedad de características como edad, condiciones físicas y psicológicas que puedan presentar los asistentes al taller de “Laboratorio editorial”, así como a la Biblioteca al ser un lugar abierto al público, pueden segmentar en mayor medida el tipo de usuario al que proyecto estaría dirigido.
- Hay un considerable número de usuarios que no están familiarizados o que no acostumbran usar dispositivos digitales como herramientas de difusión, por lo cual se

vuelve necesario entender las capacidades de este tipo de usuarios, así como de las tecnologías con más capacidad de adaptabilidad al contexto del taller.

- La participación de población neurodivergente en los espacios de la biblioteca, marca pautas específicas con respecto a la forma y fondo de los productos a realizar, con el fin de adaptarse a sus necesidades respecto al taller.

### **1.7.2 Alcances**

- Se les da la oportunidad a los participantes del Laboratorio editorial de visibilizar su trabajo fuera de los canales de comunicación propios de BiblioRed, con el fin de potenciar su propia imagen como creadores y el trabajo grupal llevado a cabo en la biblioteca.
- El producto de diseño que se va a realizar debe de ser compatible con el equipo que se usa durante los talleres y al cual los usuarios tienen acceso, este no debe de representar ningún desafío de uso y/o conexión.
- Teniendo en cuenta las características establecidas por BiblioRed, los alcances del proyecto deben tener un desarrollo inclusivo, accesible y de participación abierta para todos los públicos que asisten a la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez el Tunal; de forma más específica se debe apuntar a un modelo de desarrollo que no excluya a las personas con características de neuro divergencia ni a las personas pertenecientes a segunda y tercera edad.

- El desarrollo de estrategias de comunicación donde los usuarios del proyecto trabajen conjuntamente para desarrollar habilidades y conocimientos del uso responsable a través de medios digitales, de tal forma que logren implementarlos en la misión por difundir los procesos creativos que han desarrollado a lo largo del taller y que el público asistente a la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez el Tunal pueda apreciar al momento de presentar el resultado de su trabajo.

## **2. Base teórica del proyecto**

### **2.1 Marco referencial**

#### **2.1.1 Antecedentes**

Con el fin de contextualizar sobre el desarrollo de la “escritura creativa” en Colombia, su importancia y su relación con los talleres pedagógicos estatales, es imperativo analizar y asimilar los antecedentes que se entrelazan con el fundamento del proyecto. El concepto en cuestión adquirió una dimensión técnica en la primavera de 1897 en la Universidad de Iowa, Estados Unidos, cuando el decano Carl Seashore permitió a los estudiantes presentar trabajos de ficción como tesis de grado, posteriormente en el año 1936 el comunicólogo Wilbur Schramm fundó el “Taller de

Escritores de Iowa” el cual instauró la escritura creativa como una disciplina académica reuniendo escritores de ficción, no ficción y poesía en programas profesionales los cuales se siguen viendo a día de hoy en la “Buckley school” de California, no siendo los únicos en apuntar a este tipo de literatura, ya que según un estudio realizado en la universidad nacional sobre la historia de la escritura creativa “Actualmente existen, sólo en los Estados Unidos, más de 500 cursos de escrituras creativas, entre especializaciones y talleres” (Orrantia, 2012).

Simultáneamente, en Colombia dichos relatos estaban arraigados al secretismo, debido a su gran censura y persecución, y aquello formaba parte de un círculo cerrado de intelectuales a los cuales les interesaba de gran manera la creación literaria, en medio de esos desarrollos nacen las tertulias, reuniones sociales heredadas de una tradición española en las cuales se compartían y debatían diversos temas de interés las cuales al verse en el contexto latinoamericano “Rico en leyendas de mineros y arrieros, fomentó la creación de grupos que se sentaban alrededor de la mesa, en las noches, a escuchar historias. Años después muchas de estas conversaciones informales se especializaron y se centraron en reuniones con temas de intereses comunes.” (El tiempo, 2002). Con el tiempo se dio más libertad a estos grupos literarios lo que trajo consigo que reuniones más abiertas y dejando de lado aquellas segmentadas en reuniones “ocultistas”, así fue como esta disciplina fue concebida por más personas, entendiéndolo así, como un arte

disponible para aquellos que lo deseen desarrollar, ya empezando con la generación de grupos o tertulias que se reunían en lugares en pro a la interacción social, siendo uno de los más representativos e importantes “La Gruta Simbólica” que surgió en el 1900, en medio de la guerra de los mil días, en esta tertulia llegaron a asistir 70 miembros entre los cuales se pueden mencionar a: Rafael Espinosa Guzmán, Julio Flórez, Julio de Francisco, Roberto Mac Douall, Federico Martínez Rivas, Alberto Sánchez, Carlos Villafañe, Miguel Peñarredonda, Clímaco Soto Borda, entre otros, siendo tal su impacto que “Vendría a revolucionar e influir de manera significativa en la literatura, las artes y la política nacional” (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2016).

A pesar de esto la escritura creativa en Colombia no se profesionalizó hasta el año 1962 en donde Eutiquio Leal con la ayuda de Roberto Burgos fundan el primer taller de escritura creativa en la universidad de Cartagena, impulsando este estilo literario hasta llegar a la década de los 80s más talleres con esta temática aparecieron por toda Cartagena a tal punto que en el 2004 el escritor Roberto Rubiano y la comunicadora social Clarisa Ruiz fundaron La Red Nacional de Talleres de Escritura Creativa RENATA, en búsqueda de unificar todos aquellos talleres en uno solo que manejara esa gran fuerza con el objetivo de “Diseñar e implementar estrategias para estimular la lectura crítica y la cualificación de la producción literaria en las diversas regiones de Colombia” (Biblioteca Nacional de Colombia, ). Para el año 2007 los

cursos que se impartían bajo la firma de RENATA inició un proceso para potenciarlos gracias al crecimiento en su alcance, así fue como en la universidad nacional de Colombia, de mano de Azriel Bibliowicz en aquel entonces profesor de la escuela de cine, quien ya anteriormente había propuesto la implementación de una carrera sobre narrativas en escritura creativa el cual propuesto en varias ocasiones una carrera sobre narrativas, con el departamento de literatura de la misma universidad con el que gestionó y promovió un programa de especialización que se estableció como una maestría la cual le permitiera a sus estudiantes “Aterrizar conceptos y técnicas de la narrativa y la poesía en sus propios ejercicios de escritura, a partir de sus realidades cotidianas, su mundo interno, sus anécdotas vitales e incluso los temas que han explorado con interés devoto”(Universidad Nacional de Colombia). De esta surgieron grandes literarios, condecorados y premiados en repetidas ocasiones, como Juan Rulfo y Miguel Fernando Mendoza, de los cuales fueron una gran motivación que impulsó en años próximos a la generación de nuevos proyectos, tal es el caso de la universidad central, la cual en un afán de implementar este mismo contexto, decide proponer y desarrollar un diplomado de literatura, pero en este caso manejaban una filosofía en la cual no buscaban “Enseñar a escribir” sino que, buscaban generar en aquellos nuevos escritores una marca distintiva, en sus palabras “Nuestra propuesta es pensar la creación literaria no solo como el resultado de la intuición, sino como una profesión. Así, los estudiantes centralistas cultivan la creatividad, el pensamiento y la técnica narrativa” (Mujica, 2017).

A su vez en el año 1998 bajo el financiamiento de la secretaría de cultura y deporte de Colombia se creó la Red Distrital de Bibliotecas Públicas y Espacios Alternativos de Lectura de Bogotá (BibloRed) en la cual se centralizan gran número de talleres pedagógicos y se almacenan un gran compendio de libros, revistas, cómics, periódicos tanto físicos como virtuales, que llegan a ser una gran preservación ante la historia y cultura del país, posicionándose como aquella entidad a nivel estatal que le da a los ciudadanos “La posibilidad de acercarse a los libros, la escritura, la cultura, la investigación, la ciencia, la tecnología y la innovación.” (BibloRed, 2011). Posteriormente como un aliado clave de esta entidad se creó la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (Idartes) por el Concejo de Bogotá según el Acuerdo 440 de junio de 2010, esta fungiría como la gestora de las actividades artísticas en Bogotá llevándola a desarrollar talleres e iniciativas enfocadas en la escritura creativa y creación literaria con los que en los últimos años “Ha formado gratuitamente a más de 3.800 escritoras y escritores en los distintos géneros literarios, impulsando así la integración, circulación y divulgación de nuevos autores locales, quienes a través de sus narraciones han reflejado la diversidad social, cultural y geográfica de la ciudad.” (Idartes, 2022). Aparte de este gran ente, se han venido vinculando varios proyectos interesantes y en gran medida bastante útiles en materia literaria, tal caso es el de Bogotá en 100 palabras, un proyecto cimentado en Santiago de Chile en 2001, pero que debido a su gran formato fue traído a Bogotá a inicios del 2017, en búsqueda de promover la escritura creativa en

un contexto de la ciudad de Bogotá, generando un intercambio de historias que centralizaban las vivencias y experiencias de los habitantes de la ciudad, dándole la oportunidad a personas que no están adentrados en el mundo de la escritura a expresar sus ideas y experiencias vividas en la capital, “Se le ha dado mucha visibilidad al concurso y además es muy fácil inscribirse; no necesitas cumplir ningún requisito, solamente escribir 100 palabras. Es muy motivante que sea accesible para cualquier persona” (Pedreros, 2022). El éxito de esta iniciativa la llevo a expandirse a varias ciudades y de seguir vigente actualmente, así es como este proyecto es muestra de cómo la escritura creativa desde un concepto tan simple, puede influir tanto en la sociedad, pero ahora hay que tener en cuenta que este como varios proyectos han tenido gran relevancia debido a la era digital y como esta fue ampliando la visibilidad y el alcance de proyectos que buscaban seguir promoviendo estas disciplinas, siendo tanto una herramienta de comunicación y de igual manera una herramienta de promoción de las prácticas, ya que la multimodalidad que ofrece un entorno virtual “Favorece el acceso del receptor al mensaje por diferentes vías de comunicación y potencia las posibilidades de comprensión; así, el uso de recursos multimodales en la escritura propicia la confluencia de elementos lingüísticos y visuales, y genera unidades de significación (Calle Alvarez, 2015)”, incentivando a la población a interesarse por estos proyectos de los cuales todos podían hacer parte y ver como se iban desarrollando aquellas prácticas, dándole tanto uso y vinculación de herramientas digitales como lo son el mismo celular y el computador,

Así planteando como a través de estos se pueden relacionar las personas con la literatura de manera que se mantengan al tanto de actualizaciones y nuevas propuestas aprovechando las herramientas digitales como oportunidades de adaptarse a diferentes escenarios dentro de la escena creativa en Colombia.

#### **2.1.1.1 Línea del tiempo.**

#### **Figura 2**

*Línea del tiempo*

*Nota.* Fuente: *Elaboración propia con base en Aliste Fuentes, C. A. F, Orrantía, M., (2012).*

#### **2.1.2 Marco teórico conceptual**

##### **2.1.2.1 La escritura creativa**

El concepto de escritura creativa a diferencia de otras ramas de la escritura como la académica, no cuenta con una definición específica y el significado que se le da depende en gran medida del contexto y la época a la que se refiera, a pesar de esto una interpretación que abarca de forma más concreta el concepto de escritura creativa es la dada por la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Unir, en esta se engloba toda obra que se salga de los esquemas, que sea original, sea contemporánea o que durante su publicación haya sido transgresora “La escritura creativa no tiene normas ni esquemas predefinidos...Se trata de ser creativos, diferentes, aportar una nueva perspectiva” (Unir, 2021); Bajo esta mirada esta es una rama literaria que busca ser innovadora cuyo único estándar es no apearse a los estándares, contraria a la escritura académica la cual debe ser precisa, clara y objetiva evitando cualquier tipo de marca que connote una simplicidad en lo narrado o la escritura expositiva la cual se enfocándose en la transición de hechos reales de forma lógica, la escritura creativa apunta más a un ámbito artístico que busca generar una relación entre el lector y la obra exponiendo al autor y su forma subjetiva de ver al mundo, “En un sentido amplio la escritura creativa es aquella que se practica cuando escribimos tratando de buscar un efecto adicional a la mera comunicación, o buscando un punto de originalidad que distinga nuestro texto de otros discursos similares, estamos practicando la escritura creativa “ (Muñoz, 2016).

Con respecto a esta postura la definición de escritura creativa a la cual se va a referir en este proyecto es la de cualquier obra que tenga como base el lenguaje escrito que parte de la experimentación tanto en la forma como en el fondo con el fin de diferenciarse de otros relatos y de esta forma transmitir una idea, se caracteriza por ser original al aportar una perspectiva diferente, transgresora al atreverse a romper las normas y sin estándares al no ceñirse a ningún género o esquema. A partir de esta idea se puede hablar de escritura creativa en medios digitales “La escritura creativa no tiene límites y puede utilizarse no solo en novelas, sino también en poesía, obras de teatro, ensayos, dípticos publicitarios, reportajes periodísticos, guiones de cine y cualquier medio de expresión artística o comunicativa. Lógicamente también puede y debe hacerse en Internet.” (Unir, 2021). La libertad de creación que brindan los entornos virtuales ponen sobre la mesa posibilidades en construcción de narrativas, formatos y difusión que antes no eran posibles, reafirmando las bases en las cuales el concepto de escritura creativa se sustenta, pero esta idea será explicada más adelante en el marco teórico disciplinar.

### **2.1.2.2 Taller de Laboratorio Editorial**

Este espacio dentro de la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez el Tunal dedicado a la creación literaria a partir de técnicas de escritura creativa, el cual desde el mes de febrero del 2023 se ha implementado como un escenario para aquellos amantes de la escritura no convencional

donde aprenden de diversos temas como lo son:

**2.1.2.2.1 Fanzines.** El fanzine según su definición etimológica inglesa se puede entender como fan (*Fanático*) y Zine (*Revista*), lo que se refiere a un publicación independiente hecha por fanáticos de un tema en particular destinada a este grupo específico, no obstante con la creciente popularidad de este tipo de formatos en los últimos años y su expansión a nivel global, el concepto de fanzine se ha vuelto cada vez más amplio. Una que se adapta bien a su concepto original es la construida por Diana C. Romero, para la Universidad Javeriana, la cual define a este formato como “...Una publicación editorial alternativa de bajo presupuesto la cual se utiliza para hablar de temas muy particulares a la perspectiva del autor, bien pueden ser de ciencia ficción, música, arte, deportes, crítica social o experiencias personales”; En complemento, para el contexto de las publicaciones en Colombia un buen referente es la definición que le otorga el editor de la publicación *Ficciorama* Boris Greiff.

“Es una mirada particular a una fenomenología de la cotidianidad específica que atañe a un sector muy específico, procedente del estéril y convencional mainstream excluyente de las revistas especializadas y culturales; que permean algunos intersticios que se articulan en las gramáticas visuales y textuales que expone su contenido, donde confluyen varias tensiones desde lo social, lo

económico y lo académico, asumiendo una posición frente al orden establecido lo que le otorga una dimensión política y un accionar como intervención” (Greiff, 2013).

Teniendo en cuenta estas definiciones para este trabajo en particular nos referimos al fanzine como un medio alternativo que evoca de manera más personal la intención del autor y el tema el cual piensa comunicar, no recurre a técnicas de escritura tradicionales si no que se adapta a formas de narración más apegadas al público al que se dirige, presentándose en un formato más sencillo y de fácil lectura. Este término parte de su verdadera esencia bajo un término popular creado en la década de los 90, el *Do it Yourself*, se traduce de forma literal como “Hazlo por tí mismo”, una idea puede transformarse en una pieza de lectura como está a conveniencia propia del autor intelectual, incluso en la era moderna con la llegada de las tecnologías para producir escritos de manera virtual, “El internet permitió también crear bases de datos de fanzines de todo el mundo, así como la digitalización de algunos fanzines impresos para catálogos o bibliotecas, y/o el desplazamiento de un fanzine de formato impreso a digital” (Romero, 2015). De esta forma se abren nuevas posibilidades de que aquellos creadores contemporáneos puedan presentar a su público y llegar a nuevos espectadores al tener mayor alcance en el mundo digital, no se limitan a buscar en un contexto local y pueden volverse a

uno glocal, sin perder el objetivo de sus obras y hablar para grupos específicos a los que pueda satisfacer con sus narraciones.

**2.1.2.2.2 Escritura de no ficción.** La definición más etimológica del término no ficción se compone por (No; Denotación de contrariedad) y (Ficción; Fingido o imaginado), por lo tanto, la escritura de No ficción se refiere a narrativas que tratan hechos reales descartando cualquier elemento de tipo, fantástico o irreal. Como un complemento a esta idea se tiene la definición brindado por el coordinador Esteban Carestía del Centro Cultural Rector Ricardo Rojas de la Universidad de Buenos Aires, la cual dice que la no ficción “Es narrar nuestro mundo, la realidad cotidiana, lo biográfico, lo autobiográfico o la crónica de un hecho concreto es una manera de entendernos a nosotros mismos y a nuestro entorno” (Carestía, 2022), a partir de esta premisa para este proyecto se entiende la escritura de no ficción como el relato de sucesos reales visto a través de los ojos de una persona o un grupo específico por lo cual opiniones ideales, emociones y demás elementos subjetivos forman parte del relato, “Es una literatura que incorpora materiales reales y donde los escritores se convierten en lectores de esos materiales...Estos autores transmutan esos materiales reales en textos imposibles de clasificar en los géneros tradicionales. Más que un libro, lo que construyen es una búsqueda, un camino ramificado y una

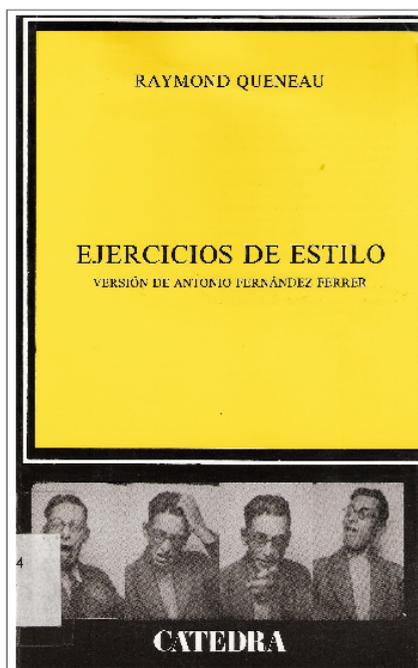
forma de avanzar” (Robles, 2015). por ejemplo; 2 narrativas diferentes que narran una misma guerra pero que cada una lo haga desde el punto de vista de un bando diferente, más allá de la frialdad con la que se relataría en un escrito académico centrado en los hechos tal cual, en la no ficción se abordaría cierta complejidad psicológica valiéndose de lo real para esto.

**2.1.2.2.3 Ejercicios de estilo.** Ejercicios de estilo es libro escrito por el traductor, editor y escritor Raymond Queneau en el año 1947, este está compuesto por una serie de textos cortos los cuales giran en torno a un mismo relato siendo la gracia de este texto mostrar 99 formas distintas de contar una misma historia aplicando ideas y conceptos diferentes en cada relato, siendo este el medio por el cual Queneau demuestra el poder de la imaginación a través de las narrativas. Según afirma el académico literario y docente en escritura creativa José Miguel Tomasena “Este libro está claramente inspirado por –El arte de la fuga- de Johann Sebastian Bach, la cual es una serie de piezas musicales que se componen por distintas variaciones alrededor de una misma idea” (Tomasena ,2019). Este libro es un canto a la imaginación siendo una opción recomendada para aprender a escribir ejemplificando en un primer nivel de aspectos básicos de la narrativa tales como los puntos de vista, los tipos de narradores, tiempos verbales, perspectivas y demás métodos que ejemplifican de forma eficiente el uso de las

técnicas narrativas, ya en un nivel más profundo el ejercicio del propio libro invita a reflexionar sobre si cada decisión que se toma con el lenguaje a la hora de narrar cambia la historia hasta el punto de hacerla distinta, llegando a la conclusión de “la lección de la creatividad, que ser creativos es incluso una obligación moral” (Martín, 2017), que la esencia en este libro es no solo leerlo si no buscar imitarlo, apreciar la técnica literaria y aprender de él a implementar la creatividad en las formas narrativas.

**Figura 3**

*Ejercicios de estilo*



*Nota. Portada del libro “Ejercicios de estilo” de Raymond Queneau, publicado en 1947 [Fotografía], por Academia.edu.*

[https://www.academia.edu/7724577/EJERCICIOS\\_DE\\_ESTILO](https://www.academia.edu/7724577/EJERCICIOS_DE_ESTILO)

### **2.1.2.3 Las bibliotecas como escenarios de aprendizaje**

Las bibliotecas son espacios los cuales tienen como objetivo promover la lectura y escritura, el acceso libre a la información, la creatividad y la alfabetización, esto las convierte en potenciales espacios de aprendizaje a los cuales los individuos se acercan para reforzar sus competencias sociales y comunicativas, “Las bibliotecas tienen gran valor en la educación ya que ayudan a que las instituciones educativas formen ciudadanos de la cultura escrita, es decir, personas que puedan comprender una variedad de textos, buscar información, participar en un debate y producir diferentes escritos” (Bonilla, 2014), bajo esta premisa entidades bibliotecarias de carácter público como lo es BiblioRed, cuyo caso es el que compete para el desarrollo de este proyecto, cuentan con valores marcados que fomentan la generación de nuevos conocimientos a través de los recursos que la biblioteca ofrece con el fin generar convivencia en sociedad y desarrollo personal.

Pero estos espacios a pesar de contar con un carácter de aprendizaje marcado, no deben de seguir la rigurosidad de entidades educativas certificadas diferenciándose en el ambiente

que se propone y las interacciones que se generen desdibujando la línea de alumno y maestro por una relación más cercana a un grupo de trabajo, “más allá de los recursos, es la persona que moviliza estos espacios para promover el conocimiento y el aprendizaje desde diferentes perspectivas, fortaleciendo las relaciones entre la comunidad, la apropiación del saber y el respeto por la diversidad”(Valderrama, 2022 ). La implementación de actividades, juegos y herramientas que dinamicen los procesos de aprendizaje individual y los hagan ver más como actividades de esparcimiento que como deberes, invita a la interacción con los espacios bibliotecarios y la afiliación a dichos procesos.

En consecuencia, a esto las bibliotecas en años recientes se han estado reinventando, pues actualmente mucho del material escrito y audiovisual presente en las bibliotecas se puede conseguir fácilmente a través de internet, la transición digital no solo ha cambiado la interacción con los contenidos sino también con el espacio bibliotecario en sí “ahora en vez de mantener un lugar en total silencio para el estudio individual, las bibliotecas están creando un entorno para la cooperatividad y la construcción del conocimiento a través de la diversificación de recursos y la formación de usuarios para que aprendan a navegar y acceder a todas las posibilidades de recursos, información y conocimiento tecnológico” (Valderrama, 2022), convirtiéndose en espacios de aprendizaje diferentes que buscan apoyarse en nuevas tecnologías que inviten a la comunicación, integración y la creatividad.

### **2.1.3 Marco teórico disciplinar**

**2.1.3.1 E-learning.** El e-learning, o "aprendizaje electrónico", se refiere a la educación y capacitación que se lleva a cabo a través de medios electrónicos, especialmente usando tecnologías de información y comunicación (TIC). En lugar de asistir físicamente a un aula tradicional, los estudiantes participan en cursos, conferencias, tareas y evaluaciones en línea, utilizando computadores, celulares y en precisión aquello que requiere de una conexión a internet.

El e-learning puede adoptar varias formas, incluyendo:

- **Cursos en línea:** Estos pueden variar desde pequeñas lecciones interactivas hasta programas completos de estudio. Pueden estar disponibles en una variedad de formatos, como videos, lecturas, cuestionarios y discusiones en línea.
- **Plataformas de aprendizaje:** Plataformas como Moodle, Blackboard y Coursera ofrecen entornos virtuales de aprendizaje donde los educadores pueden cargar materiales, interactuar con los estudiantes, administrar tareas y calificaciones, y facilitar la interacción entre estudiantes.
- **Webinars y videoconferencias:** Las sesiones en vivo a través de webcams permiten la interacción en

tiempo real entre instructores y estudiantes. Estas sesiones pueden incluir presentaciones, debates y preguntas y respuestas.

- **Recursos multimedia:** Los estudiantes pueden acceder a videos, podcasts, presentaciones interactivas y otros contenidos multimedia que facilitan la comprensión y el aprendizaje.
- **Aprendizaje adaptativo:** Algunas plataformas utilizan tecnologías inteligentes para adaptar el contenido y la dificultad según las habilidades y el progreso del estudiante.
- **Aprendizaje móvil:** Con la proliferación de dispositivos móviles, los estudiantes pueden acceder a materiales y actividades de aprendizaje en cualquier momento y lugar.

El e-learning tiene ventajas como la flexibilidad en términos de horarios y ubicación, la posibilidad de acceder a una amplia gama de cursos y expertos de todo el mundo, y la capacidad de avanzar a su propio ritmo. Sin embargo, también puede presentar desafíos, como la necesidad de autodisciplina, la falta de interacción cara a cara y posibles problemas técnicos.

### **2.1.3.2 Herramientas digitales para fomentar la escritura**

**creativa.** Las herramientas digitales diseñadas para fomentar la escritura creativa son aplicaciones y programas que aprovechan la tecnología para inspirar, facilitar y mejorar el proceso de creación literaria. Estas herramientas ofrecen una amplia gama de funciones y características destinadas a estimular la imaginación, impulsar la productividad y perfeccionar las habilidades de escritura de los usuarios. Algunas de las características comunes de estas herramientas incluyen:

- **Generación de Ideas:** Muchas herramientas proporcionan generadores de ideas creativas, que ofrecen conceptos, temas o palabras clave para inspirar a los escritores a comenzar su proceso creativo.
- **Estímulos visuales y auditivos:** Algunas herramientas ofrecen imágenes, música o sonidos ambientales que pueden ayudar a crear un ambiente propicio para la escritura y desencadenar la inspiración.
- **Organización y estructura:** Las aplicaciones de escritura creativa a menudo brindan funciones para organizar y estructurar ideas, como mapas mentales, esquemas y tableros visuales.
- **Bloqueo de distracciones:** Para mantener la concentración, algunas herramientas tienen modos

de escritura libre de distracciones que ocultan elementos no esenciales de la interfaz.

- **Sugerencias y correcciones:** Algunas herramientas utilizan algoritmos de inteligencia artificial para ofrecer sugerencias de mejora en la gramática, estilo y coherencia del texto.
- **Colaboración:** Muchas aplicaciones permiten la colaboración en tiempo real, lo que permite a varios escritores trabajar juntos en un proyecto y brindar retroalimentación instantánea.
- **Prompts o desafíos:** Estas herramientas ofrecen desafíos de escritura diarios o prompts que alientan a los escritores a crear en base a temas específicos o restricciones creativas.
- **Seguimiento y progreso:** Algunas herramientas ofrecen seguimiento del progreso, estableciendo metas de escritura y proporcionando estadísticas sobre el tiempo dedicado y la cantidad de palabras escritas.
- **Publicación y compartir:** Muchas herramientas permiten a los escritores compartir su trabajo en línea o incluso publicarlo directamente desde la plataforma.
- **Recursos de referencia:** Algunas herramientas proporcionan acceso a diccionarios, tesauros y otros recursos lingüísticos para enriquecer el vocabulario

y mejorar la calidad de la escritura.

- **Exportación y formato:** La capacidad de exportar el trabajo en diferentes formatos (PDF, Word, ePub, etc.) es una característica común para facilitar la presentación y publicación.
- **Seguridad y respaldo:** Las herramientas suelen ofrecer opciones para respaldar y guardar el trabajo de manera segura, evitando la pérdida de contenido importante.

Considerando los aspectos previamente mencionados, es posible identificar diversas herramientas digitales que merecen ser destacadas:

- **JotterPad:** Esta aplicación, disponible para dispositivos Android, proporciona una amplia gama de utilidades con el objetivo de mejorar la experiencia de escritura. Entre sus características se encuentra la posibilidad de personalizar significativamente la interfaz mediante la selección de tipografías y temas. Además, JotterPad incorpora un diccionario integrado que tiene como propósito enriquecer la claridad y el profesionalismo del texto elaborado.
- **Plottr:** Esta herramienta digital, accesible tanto a través de navegadores web como en dispositivos

móviles, se destaca por fomentar una redacción estructurada. A través de un enfoque paso a paso, Plottr brinda recursos orientativos para la comprensión y desarrollo de la trama literaria. Asimismo, ofrece recomendaciones y opciones que abarcan todo el contenido del proyecto literario, contribuyendo así a la creación de una narrativa más sólida.

- ***Writing Challenge for Kids:*** Este juego tiene como finalidad estimular la creatividad en la escritura, adoptando un enfoque interactivo y accesible, especialmente dirigido al público infantil. A medida que el escritor progresa, el juego lo orienta a través de decisiones que conforman una estructura coherente y valiosa en términos de contenido. La incorporación de personajes intrigantes y correcciones gramaticales añade valor al proceso creativo.

En conclusión, estas herramientas digitales representan opciones pertinentes para diferentes enfoques de escritura, desde la personalización de la experiencia hasta la estructuración y orientación paso a paso, estas aplicaciones tienen el potencial de elevar la calidad y eficacia de la creación literaria en diversos contextos.

**2.1.3.3 Integración de herramientas digitales en bibliotecas.** La integración de herramientas digitales en bibliotecas es un tema relevante en la era digital actual, Las bibliotecas han evolucionado considerablemente a lo largo del tiempo, pasando de ser solo depósitos de libros a centros de información y aprendizaje dinámicos, la integración de herramientas digitales en bibliotecas ha revolucionado la forma en que las personas acceden a la información y participan en ella, estas herramientas no solo amplían el alcance de las bibliotecas, sino que también promueven la alfabetización digital y la colaboración en línea en pro de las comunidades a las que se dirigen, entendiendo y pudiendo tener en cuenta estos puntos específicos:

- ***Transformación Digital de las Bibliotecas:*** La transformación digital en las bibliotecas implica la incorporación de tecnologías y herramientas digitales para mejorar los servicios, la accesibilidad y la experiencia de los usuarios. Esto incluye la digitalización de colecciones, la creación de catálogos en línea, la implementación de sistemas de gestión de bibliotecas y la adopción de herramientas de automatización.
- ***Catálogos y Recursos en Línea:*** La mayoría de las bibliotecas modernas tienen catálogos en línea que permiten a los usuarios buscar y acceder a libros,

revistas, artículos y otros recursos digitales. Estos sistemas facilitan la búsqueda y el acceso a la información desde cualquier lugar con conexión a Internet.

- ***Bibliotecas Virtuales:*** Las bibliotecas virtuales son plataformas en línea donde los usuarios pueden acceder a libros electrónicos, audiolibros, revistas electrónicas y otros recursos digitales. Esto amplía el alcance de la biblioteca más allá de su ubicación física y facilita el acceso a la información para personas de todo el mundo.
- ***Espacios de Aprendizaje Digital:*** Muchas bibliotecas han creado espacios de aprendizaje equipados con computadoras, software de edición y otros recursos tecnológicos. Estos espacios permiten a los usuarios aprender nuevas habilidades digitales, como programación, diseño gráfico y producción de medios.
- ***Colaboración en Línea:*** Las bibliotecas están utilizando herramientas digitales para facilitar la colaboración en línea entre usuarios y profesionales. Esto puede incluir la creación de grupos de lectura en línea, foros de discusión y plataformas para compartir recursos.
- ***Alfabetización Digital:*** Las bibliotecas también tienen un papel importante en la promoción de la

alfabetización digital. Ofrecen talleres y capacitaciones para ayudar a las personas a adquirir habilidades tecnológicas básicas, como el uso de computadoras, la navegación por Internet y el manejo de herramientas en línea.

- **Preservación Digital:** Las bibliotecas desempeñan un papel crucial en la preservación de materiales digitales para las generaciones futuras. Esto implica la gestión y el almacenamiento adecuado de documentos digitales, registros históricos y otros recursos importantes.
- **Acceso Abierto y Recursos Educativos Abiertos (REA):** Algunas bibliotecas están promoviendo el acceso abierto y la disponibilidad de Recursos Educativos Abiertos (REA), que son materiales de enseñanza y aprendizaje de libre acceso. Esto ayuda a reducir barreras en el acceso a la educación y el conocimiento.
- **Privacidad y Seguridad de Datos:** Con la creciente adopción de herramientas digitales, las bibliotecas también deben abordar preocupaciones de privacidad y seguridad de datos para garantizar que la información de los usuarios esté protegida.

### **2.1.4 Marco institucional legal**

**2.1.4.1 BiblioRed.** La Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal al pertenecer en la red de 145 espacios de lectura en la ciudad de Bogotá D.C, a pesar de no tener un marco de objetivos y valores institucionales propio si se apega a los que establece la propia BiblioRed para todas las instituciones y espacio anexados a este organismo, el cual establece que "...las bibliotecas sean espacios para todas las personas, las cuales trabajan en la construcción pública del conocimiento y el empoderamiento cultural de las comunidades (BiblioRed). Por lo tanto, el desarrollo de un proyecto que interviene de manera directa en el desarrollo de sus actividades educativas, se apega a unos principios orientadores establecidos por el sistema de bibliotecas, siendo estos con los que más involucrado estará el desarrollo del proyecto:

- **Gratuidad:** El proyecto abre las puertas a una participación sin barreras entre miembros de los talleres y de quienes integren el público asistente a la Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.
- **Equidad:** Se genera un acceso igualitario de oportunidades para participar activamente en el taller, a pesar de las diferencias de ideas o conocimiento de las personas que se integren.
- **Inclusión:** Así como se propicia la participación de

personas con diferentes puntos de vista y conocimientos, no se deja de lado a aquellas con otro tipo de diferencias bien sean en formación educativa, orientación sexual o con alguna discapacidad.

- **Accesibilidad:** Se propicia el fácil acceso al taller para todos aquellos que encuentren interés en participar en este espacio.
- **Participación:** Se motiva a las personas que participan en el taller, ser parte de un proceso de crecimiento para que este espacio logre crecer y generen nuevas dinámicas que permitan alcanzar los objetivos propios del taller, así como los deseos de cada usuario con la misión de este.
- **Reconocimiento de la cultura:** Al tratar de un taller que invita a la expresión de ideas e historias, el respeto y la otredad son valores clave para generar una colaboración conjunta entre todos los miembros, en pro de generar nuevos procesos creativos.
- **Flexibilidad:** Se promueve un proceso de aprendizaje y de creación de historias que respondan a las necesidades propias de los miembros del taller, como un medio para exponer diferentes realidades que existen en el entorno de la ciudad, contadas desde la visión de quienes lo

viven.

- ***Evaluación periódica:*** Para generar un proyecto funcional que se ajuste a los parámetros institucionales de la biblioteca el desarrollo de un proceso evaluativo en todas las fases que lo componen se vuelve imperativo.
- ***Permanente actualización:*** A través del uso de diversas TIC's y herramientas digitales de información, se buscará facilitar los procesos de aprendizaje y trabajo cultural llevados a cabo en el taller, así mismo que estos recursos puedan conservarse y adaptarse a nuevas necesidades.
- ***Investigación/creación:*** El proyecto se sienta ante unas bases de investigación que justifiquen todos los procesos de entendimiento del contexto individual y grupal de los participantes en el taller de "Laboratorio editorial", así como el que involucra el papel del taller dentro del proyecto BiblioRed para generar un espacio que produzca nuevas narrativas y procesos creativos que motivan a una participación más activa de las comunidades más allegadas a la Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.

#### **2.1.4.2 Plan de Oralidad, Lectura y Escritura.**

Desarrollado por la Secretaría de Cultura, Recreación y

Deporte, la Secretaría Distrital de Educación y el Instituto Distrital de las Artes (Idartes) en el año 2021, el cuál respondía a la necesidad de motivar competencias de lectura y escritura en poblaciones sin acceso a los recursos para obtenerlas, así como en la propia ciudad de Bogotá y sus alrededores a partir de una serie de líneas de acción y estrategias diseñadas para todos los públicos sin ninguna clase de segregación ideológica, de edad, estrato socioeconómico, sexo, etc. Parte del trabajo que ejerce ese plan se lleva a cabo gracias a la Dirección de Lectura y Bibliotecas al incentivar el fortalecimiento de la BiblioRed, en la formación de mediadores expertos en diversas áreas de lectura y oralidad, al igual que las iniciativas ciudadanas que ayuden en la tarea de alfabetización en competencias de lectura y escritura, también haciendo énfasis en el uso de entornos y medios digitales para lograr un mayor alcance de acción en la ciudad.

Dentro del enfoque cultural y de educación, el proyecto se aferra a la idea de formar personas libres a partir de fortalecer sus competencias en escritura y lectura, así mismo al darle acceso a herramientas y espacios donde esta meta sea posible de alcanzar, inclusive esto corresponde a nuevos retos para generar interés por participar en iniciativas de este tipo, lo cual separan en dos momentos clave; construir hábitos y prácticas para motivar a las gente en alcanzar esos objetivos, y cómo permitirle a

esas personas entablar una relación simbiótica con dichas herramientas para que puedan seguir usándolas en su formación de pensamiento crítica y personal. Para este último punto, el propio Plan de Lectura, Escritura y Oralidad propone estrategias para fortalecer y alcanzar dichas competencias culturales a través de la innovación y la cultura digital, por lo tanto no se vuelve inverosímil aplicar nuevas metodologías de aprendizaje que involucren herramientas derivadas del mundo digital para que sean utilizadas por las personas en pro de aprender y desarrollar nuevas competencias de escritura y lectura, dentro de un escenario bibliotecario como lo viene siendo la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez el Tunal.

## **2.2 Estado del arte**

**2.2.1 Historias para armar.** Esta iniciativa desarrollada por Disney y Chicos.net, con la colaboración de Eidos Global, busca acercar experiencias de aprendizaje a niños y niñas de Latinoamérica, combinando el storytelling, los medios digitales y la cultura *Maker* (aprender haciendo), como estrategia para ofrecer experiencias innovadoras y atractivas para niños y niñas de 8 a 11 años. Los servicios que ofrece varían desde cortometrajes para entender los conceptos básicos de la escritura creativa y libre, creación de historias a través de recursos sonoros y gráficos acompañados de un

asistente para guiar el trabajo, y proyectos de divulgación a través de medios digitales como animación o gráficos como historietas mediante cursos guiados y dinámicos.

#### **Figura 4**

##### *Actividades Historias para armar*



*Nota. Imagen de referencia de la plataforma Historias para armar [Fotografía], por Actitudfem, 2021. (<https://www.actitudfem.com/entorno/noticias/que-es-historias-para-armar-de-disney>)*

La gran variedad de herramientas y alternativas que ofrece *Historias para armar*, permiten crear una experiencia lúdica para los niños y niñas interesados por la lectura y la escritura no convencional, claro que estos contenidos no se limitan a un público infantil, ya que permite a adultos y

familias por igual con material tipo guías para llevar los ejercicios de escritura, pensamiento crítico y de comunicación, a un entorno más hogareño como forma de aprender por medio del juego y de recursos digitales de apoyo para motivar la participación y romper con las brechas generacionales.

### **Figura 5**

#### *Infografía de comunidad*



*Nota. Imagen de creación de comunidad a través de Historias para armar [Fotografía], por e.dúcate, Uruguay. (<https://educate.uy/es/recursos/banco-de-buenas-practicas/historias-para-armar-en-accion-una-comunidad-de-aprendizaje-para-docentes/>)*

Tal como se aprecia en la imagen, el impacto social

de una plataforma de aprendizaje que involucra recursos digitales y mixtos, puede ayudar a grupos sociales diversos y permitirles acercarse gracias a un motivo común, dejando de lado las formas tradicionales de aprendizaje al volverlo una herramienta de gamificación de fácil acceso.

**2.2.2 En 100 palabras.** Es un proyecto creado por la Fundación Plagio en Santiago, Chile el cual se lleva realizando desde el 2001, este reto supone a sus participantes contar una historia sobre la sociedad contemporánea que los rodea en menos de 100 palabras acompañada de ilustraciones. Estas historias permiten competir por reconocimientos dependiendo la categoría de tema y se vuelven la exhibición del trabajo realizado por los niños, jóvenes y adultos que anualmente deciden participar, esto bajo el propio lema del proyecto *Todos tienen algo que decir*.

**Figura 6**

*Bogotá en 100 palabras*



*Nota. Publicación de en 100 palabras hecho en Bogotá [Fotografía], por Secretaría de Educación, 2021.*

*([https://educacionbogota.edu.co/portal\\_institucional/noticia/arranca-la-quinta-edicion-del-concurso-bogota-en-100-palabras](https://educacionbogota.edu.co/portal_institucional/noticia/arranca-la-quinta-edicion-del-concurso-bogota-en-100-palabras))*

Por como se aprecia en la imagen, el éxito de un concurso así se ve reflejado al expandirse a nuevas locaciones para motivar a las personas en retratar a través de la escritura la realidad de sus sociedades, narradas desde sus perspectivas y transmitidas a un medio como el papel. Esta iniciativa ha llegado a más países como Colombia en 2017 donde se brinda al público amante de la literatura la oportunidad de ser parte de algo memorable para el desarrollo cultural de su sociedad y compartir su visión del mundo desde el papel y el lápiz, “Conocemos cada vez más historias maravillosas de estos procesos de

creación que nos permiten de manera cotidiana ‘Leer para la vida’” (Montero.N, 2021).

**2.2.3 Hagamos un Fanzine.** Este reto surge como propuesta de BiblioRed en el año 2021 como parte de su campaña *BiblioRed en mi casa*, para motivar a la participación de las personas desde sus casas a través de medios digitales a aprender, descubrir y crear nuevos conocimientos con la ayuda de expertos en áreas de literatura, formación ciudadana, manualidades, escritura, etc. De acuerdo con el propio planteamiento de este taller: “...En este recorrido tendrás información completa desde la historia de esta técnica, formas de tener grandes ideas y detalles de producción para hacer de tu fanzine una gran publicación.”(BiblioRed).

La estructura de funcionalidad de *Hagamos un fanzine* se compone de un tutorial de 7 videos a cargo de una profesora experta en la creación de fanzines, en este caso de mano de la fotógrafa e ilustradora Catalina Salazar donde enseña al público de la historia y cultura del fanzine, procesos, materiales y formas de publicación, de esta forma aquellos que realicen sus obras puedan publicarlos en redes sociales bajo el hashtag *#fanzinebiblored*, como parte de un reto mediático para incentivar a que más personas creen una autopublicación casera fácil y diferente.

### Figura 7

Publicación de Instagram, BiblioRed



Nota. Publicación Fanzine en casa [Fotografía], por [@blackschatten](https://www.instagram.com/blackschatten), 2021. ([https://www.instagram.com/p/CMC5DlopAT/-](https://www.instagram.com/p/CMC5DlopAT/))

Como se observa en la Figura #, al ser una campaña que realiza un llamado a la acción para los curiosos del tema fanzine y realiza uso de los medios digitales que ha logrado después de 2 años obtener un recibimiento bastante notable en sus canales de difusión digital como Youtube, se convierte en un punto de partida para llevar a cabo un proyecto de difusión del fanzine utilizando herramientas digitales para lograr un llamado a la

participación, también como aprovechar las herramientas que brinda la propia BiblioRed para que iniciativas de este estilo tengan visibilidad suficiente en entornos fuera de las propias bibliotecas y demás puntos presenciales en la ciudad de Bogotá.

### **2.3 Caracterización de usuario**

Al caracterizar al usuario se ha tenido en cuenta en grandes rasgos los acercamientos ante la comunidad bibliotecaria y en especial a los asistentes del taller “Laboratorio editorial” pero todo consta desde el primer acercamiento contextual a donde los usuarios habitan, y el acercamiento que conlleva la inmersión a sus prácticas y puntos de vista, así asumiendo el rol de ser uno más de los usuarios, y poder entender aquello que en la observación no se podría comprender, así fue como se empezó la investigación, siendo parte de los mismos asistentes del taller, y entendiendo a través de las actividades cómo se componía el desarrollo, la relación social, retroalimentación y trabajo en equipo, asumiendo que el grupo promovía un desarrollo en paralelo con los demás asistentes, así entendiendo que el usuario buscaba tanto la transmisión de la información, como la recepción de la misma, sintiéndose cómodo en un espacio que incitaba específicamente a esto, atendiendo a una creación libre de esquemas y directrices para una finalidad. Comprendiendo la importancia de este acercamiento, se continúa con una investigación ya un poco más alejada del usuario y

centrándose en el líder y desarrollador del taller el cual es Luis Rodríguez, En donde se pudo suscitar que todas las ideas que como usuario bajo inmersión se comprendieron, tenían una razón y una cuestión en medio de un desarrollo de estrategias en pro a generar este espacio, y como explicó el encargado de taller "Laboratorio editorial "Luis Rodriguez, el taller en gran medida correspondía a un espacio que buscaba la libertad de expresión en las personas, aquel desarrollo mutuo que muchas veces está sesgado en otros espacios, por ende en correlación Luis con ayuda de demás talleristas de la biblioteca habían establecido varios puntos a tener en cuenta para la realización y comprensión de estos espacios, así como uno muy importante y tal vez el principal, es el poder que tienen los conceptos y como estos pueden suscitar a espacios o momentos diferentes a lo que en el taller se desarrolla, por ende este punto es de gran importancia para la comprensión de como los usuarios podían vincularse a términos que se manejaban en el taller en pro a un desarrollo sin barreras perceptuales y contextuales, ya que al momento de desarrollar las actividades aunque se maneja un desarrollo puntual, se suele entender de una manera más libre que comprender en puntos específicos o lineamientos muy impuestos en espacios externos a este y por último el acercamiento que se hizo ya en un puesto de investigadores y diseñadores hizo vincular todos los conocimientos antes nombrados en la síntesis de conceptos, ideas, oportunidades y en general una gran comprensión del usuario y contexto, ya que tanto teniendo en cuenta el espacio donde se trabaja y aquellas dinámicas que se utilizan desde el tallerista para

los usuarios, es en pro de entender cómo podríamos desarrollar algo en medida de un usuario que en el espacio del taller se siente libre de desarrollar y expresar sus ideas y sin presión ante reglas directas de lo que debe hacer, también de entender como la comunicación que allí se maneja es punto importante para los usuarios, como este acercamiento e intercambio de saberes promueve el trabajo en equipo y la vinculación de una asociación interesada en la promoción y crecimiento intelectual a través de experiencias; así mismo se dio a entender que los usuarios aunque acostumbrados a un gran desarrollo análogo tienen grandes intereses de las herramientas digitales y cómo éstas pueden significar así mismo sus insumos, o en tal caso los insumos que puede brindar la biblioteca, y cómo esto podría ser un progreso valioso en pro a los contenidos establecidos, sin llegar a cambiar o afectar los principios que recoge y establece el taller, pudiendo ser más una herramienta que fomente y fortalezca todo un desarrollo en conjunto y pueda permitir que el usuario manteniendo su zona de comodidad pueda explorar nuevos medios.

### **2.3.1 Usuario Ideal**

Por medio de este proceso de observación y análisis llevado a cabo en el taller, se generó el perfil de un usuario en el cual se identifican las características más repetidas entre los asistentes al “Laboratorio editorial” y que resultan ser más relevantes para el diseño de una herramienta que aproveche la oportunidad de diseño identificada.

A pesar de que características como la edad y el sexo no

son determinantes en este caso particular, se planteó este perfil como el de un hombre de 23 años que responde al nombre de Alexander Nariño, es un estudiante universitario, se describe como una persona dedicada y responsable que vive en la localidad de Tunjuelito, asiste cada que puede a las actividades del “Laboratorio Editorial” y posee ciertas habilidades literarias, así como un amor por la lectura, siendo estas sus motivaciones para formar parte del taller. De este perfil los aspectos más relevantes para la investigación son el gusto por la literatura, las expresiones artísticas y/o la cultura siendo estas un patrón entre quienes más frecuentemente forman parte del taller, otra característica rescatable es vivir en la misma localidad en donde se encuentra la biblioteca ya que la cercanía es lo que atrae y vuelve cómodo al taller a los ojos de muchos de los usuarios ya entrados en la adultez.

Como parte de la psicología que lo inclina a formar parte de un entorno como lo es la Biblioteca El Tunal se encuentra la motivación por mejorar sus competencias comunicativas y adquirir conocimientos sobre temas que le resultan interesantes, siendo las actividades que se ven en el “Laboratorio editorial” experiencias enriquecedoras que aportan al desarrollo personal para más de uno de sus asistentes, de igual forma está el deseo por poner a prueba sus conocimientos y establecer relaciones sociales que le aporten artística y socialmente, de esto nace el deseo de encontrar el tiempo suficiente en su rutina diaria para poder poner en práctica las actividades vistas en el taller y de esta forma ganar más confianza en sus habilidades de escritura, reforzando sus puntos fuertes,

mientras que el factor que puede convertirse en una limitación para el es la falta de tiempo para dedicar a su hobby y la inseguridad y/o vergüenza al momento de compartir su trabajo con otras personas.

### **Figura 8**

*Mapa de empatía de usuario ideal*

*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez*

*Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

### **3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados**

#### **3.1 Criterios de diseño**

Para concretar los requerimientos y especificaciones a tener en cuenta en el diseño de las herramientas necesarias, se parte de un análisis de las herramientas de investigación derivadas del Design Thinking para comprender el contexto del problema dentro del taller “Laboratorio editorial”, los actores presentes en él y sus necesidades relacionadas con los objetivos educativos del taller:

- **Revisión bibliográfica.** Se realiza una investigación de datos y antecedentes que conceptualizan a cerca de términos como la escritura creativa y el aprendizaje digital en un ambiente bibliotecario, del mismo modo conocer qué antecedentes de proyectos o iniciativas del mismo estilo han existido en el contexto de la localidad, de la ciudad de Bogotá y fuera de este. Inclusive como complemento, se incluyeron dinámicas de observación y conversación con miembros de la comunidad bibliotecaria a cargo de otros talleres que se relacionaban con el mundo de la creación literaria o las publicaciones independientes, los

cuales al compartir su experiencia sobre cómo integrar a un escenario de taller cultural herramientas digitales de apoyo y de comunicación, finalmente tras este momento de indagación primaria, se logró encontrar una ventana de oportunidad para la disciplina del diseño de ayudar en la misión por ofrecer experiencias de aprendizaje adaptables a diversos públicos y necesidades en la biblioteca, que dentro de un escenario como la Biblioteca el Tunal puede recibir el apoyo de la comunidad por participar en dinámicas innovadoras de aprendizaje y esparcimiento cultural.

- **Entrevista con expertos.** Como proceso final para entender el contexto que envolvía al taller y la necesidad comunicativa que podría estar allí presente, se contempla el uso de la entrevista para entablar una relación de confianza y entendimiento con el tallerista del Laboratorio editorial, de tal forma que se logre un proceso de compartir información que para ambas partes resulta útil en la misión de darle un horizonte al proyecto, a quién debería dirigirse y a través de qué herramientas. Esta primer entrevista se enfocó en comprender las necesidades y metas propias del tallerista con su taller al ser uno de los actores principales dentro del proyecto, también qué expectativas presentaba con el futuro

de este espacio y problemáticas que haya evidenciado durante el periodo de existencia del taller, a lo cual se logró deducir que el taller posee limitaciones a la hora de permitir a más personas que participen como el horario dentro del plan cultural de la biblioteca y la falta de recursos para ofrecer una experiencia atractiva que ayude en la fidelización de nuevos miembros; también permitió reconocer que esta clase de escenarios al ofrecer el acceso a personas de diversas características sociales, edades y conocimientos estos mismos intervienen de manera directa con el plan de aprendizaje que el tallerista ofrece, pues debe adaptarse a los temas e intereses de sus miembros, lo cual al querer tratar algo como el fanzine dentro del taller, estos se reemplazan por ejercicios y temas que despierten el interés de los asistentes actuales por participar de manera activa en el taller, y por último también dió a conocer que existe una oportunidad de implementar herramientas de comunicación que refuercen las metodologías aplicadas dentro del taller para darle mayor relevancia al trabajo de creación literaria creativa al cual este escenario apunta a ofrecer en la comunidad bibliotecaria. **(Ver Anexo A)**

- **Observación encubierta.** Es necesario generar un

vínculo con los posibles usuarios pertenecientes al taller, pues a la larga son un factor importante para esclarecer las mejores decisiones a tomar, por tal razón se empleó el método de observación oculta, que facilita la tarea de tomar apuntes y contemplar detalles que suceden en el ambiente de estudio, que en este caso es el Laboratorio editorial, de modo que se lograra analizar el comportamiento de los asistentes durante una sesión completa, las interacciones grupales y cómo se desempeñan durante los ejercicios postulados por el tallerista, sin realizar una intervención directa con alguno de ellos. La primera observación se realizó el día 19 de mayo con el objetivo de conceptualizar así como entender de qué trataba el taller y cómo los participantes desarrollaban sus actividades con normalidad, agregado a esto se propuso el acercarse a perfilarlos según su comportamiento durante la sesión, características más visibles como edad, lenguaje, compostura e interacción social, y como resultado se determinó que este escenario recibe a una cantidad considerable de participantes de distintas edades, experiencias e intereses culturales; sin embargo los unía la motivación por aprender y compartir las historias que construyen, donde el tallerista no jugaba un papel de maestro sino de

amigo que los escuchaba y estaba allí para retroalimentar el ejercicio junto con ellos.

**(Ver Anexo B).**

El último ejercicio de observación se realizó el 11 de agosto, como un ejercicio más específico para construir un panorama más completo de las interacciones que se desarrollan en el taller, al igual que el perfil de quienes asisten, nuevamente se repitieron varias de las actividades con respecto al ejercicio anterior, como la participación del grupo, el interés por compartir y retroalimentar el trabajo que cada uno realizó sin barreras emocionales, pero si se percibieron detalles clave, como notar que los más jóvenes suelen ser más reservados a la hora de mostrar sus historias y que hay una clara diferencia de experiencia frente al tema de la escritura entre los mayores y los jóvenes del grupo.

**(Ver Anexo C).**

- **Encuestas cualitativas.** Como método para continuar en la caracterización y entendimiento de factores que intervendrán en la propuesta de diseño para el proyecto, de modo que se realizan encuestas a los asistentes para entender más a fondo sus motivaciones, expectativas y conflictos que surgen al estar en el taller. En una primera encuesta se pretendía conocer qué motiva a las

personas en asistir al taller, que valores y fortalezas poseían con respecto al contexto cultural, y por otro lado sus debilidades y preocupaciones que estaban presentes en su proceso de aprendizaje (**Ver Anexo D**), de aquí se descubrió que la mayoría de participantes del Laboratorio editorial poseen una gran afinidad por la escritura y la lectura, permitiéndoles obtener herramientas necesarias para desenvolverse con facilidad en el entorno, claro que en cuanto a sus dificultades estaba la falta de constancia en su asistencia por razones difíciles de controlar, de igual forma preocupaciones con respecto a la experiencia dentro del taller a la hora de trabajar en comunidad por un objetivo específico. En última instancia, se complementa la investigación con una segunda serie de encuestas para entender factores desde cómo califican su experiencia de aprendizaje y qué medios serían necesarios para mejorarla, desde una vista digital y multimedia (**Ver Anexo E**); los resultados arrojados es que consideran que su proceso de aprendizaje y desempeño es bastante bueno, así como que los recursos utilizados como apoyo en las sesiones como equipos de proyección y materiales de papelería para realizar ejercicios de escritura les gusta por lo dinámico que se vuelve el aprendizaje,

lo cual llevó a preguntar sobre cómo verían en su experiencia el uso de medios digitales de comunicación para que dicha vivencia fuese aún más fructífera, a lo cual respondieron con gran entusiasmo pues lo ven como una forma de explorar nuevas estrategias de aprender y poner en práctica sus habilidades adquiridas durante su periodo de asistencia al Laboratorio editorial.

- **Tarjeta persona.** Como resultado de la observación encubierta realizada previamente y apoyándonos de los registros de asistencia a los cuales se pudo acceder gracias al tallerista, se llegó a un rango de edad promedio en el cual se encuentran los asistentes recurrentes a las actividades del taller “Laboratorio editorial” (**Ver Anexo E**); En un principio se plantearon 3 usuarios recurrentes con los cuales se iba a trabajar siendo estos usuario ideal, un joven entre 20 y 25 años con interés por el trabajo artístico apegándose al estándar de edad dado por BiblioRed para este tipo de talleres, un usuario mayor con una edad entre 65 y 70 correspondiendo al perfil de adulto mayor que se ve en la biblioteca y por último usuario joven de entre 18 y 22 años el cual no está tan interesado en el trabajo del taller pero se encuentra en el entorno bibliotecario. Posteriormente se cambió al “usuario

joven” por el “usuario neurodivergente” como una forma de adaptar el proyecto a los estatutos de diversidad e inclusión que promulga BiblioRed.

Posteriormente para optimizar la caracterización de usuario se unificaron los 3 perfiles en un “usuario tipo” el cual abarca de mejor manera los intereses y comportamientos de la mayoría los asistentes al taller “Laboratorio editorial”. Esta información se recopiló en una tarjeta persona de la cual se pudo concluir que; factores como edad, sexo, estrato socioeconómico y profesión no son determinantes para este estudio ya que los factores comunes que conectan a nuestro usuario tipo con los verdaderos usuarios es el interés por el trabajo literario como un hobby, la posibilidad de dar a conocer su trabajo y mejorar sus competencias comunicativas.

- **Brainstorming.** Dando inicio a la fase de Ideación del diseño durante las sesiones de encuestas con los usuarios del taller (**Ver Anexo E**), se les preguntó por el tipo de medios digitales que les llamaría más la atención para presentar los temas y ejercicios vistos, la mayoría se interesan por implementar medios mixtos, pues saben lo efectivo del mundo digital pero sin alejarse de la esencia original del taller al realizar historias y actividades

manuales; por otro lado al preguntarle entre algunos recursos digitales que podrían gustarle para agregar al plan de actividades del taller, entre audiovisuales, animaciones y minijuegos interactivos, a lo cual la mayoría se inclinó por lo audiovisual, seguido de las animaciones y luego los minijuegos, gracias a estos resultados se logró iniciar la etapa de creación de las propuestas de la o las posibles herramientas que ayudarían en el objetivo de fortalecer las dinámicas del taller para que la experiencia de los usuarios mediante la implementación de recursos audiovisuales e interactivos digitales, pero agregando un elemento análogo que familiarice al producto con los asistentes frecuentes al taller.

- **Selección de ideas.** Dando continuidad a la fase de Ideación del diseño cada uno de los integrantes del grupo de trabajo presentó dos propuestas de hipótesis de productos los cuales pudieran implementarse en el taller “Laboratorio editorial”, este proceso se repitió una segunda vez tomando en cuenta la retroalimentación que dieron los miembros del equipo a las ideas para de esta forma estructurarlas de mejor forma, como resultado se escogieron las tres propuestas que mayor viabilidad tenían y se llevó a cabo una reunión con el tallerista

en la cual se expusieron estas hipótesis de producto y diera su retroalimentación al respecto; de esta reunión se concluyó que la herramienta a diseñar no debía presentarse como un contenido educativo ya que esto generaría rechazo entre los asistentes al taller, aun así estaba conforme con la idea de apoyar los procesos del taller de forma dinámica por medio de herramientas digitales. A partir de esto se planteó un módulo de aprendizaje interactivo como herramienta de diseño.

- **Prototipado.** Como parte final de la fase de ideación del proyecto, para el desarrollo de prototipado se inició con el diseño de la información que compondría al módulo, esto teniendo en cuenta un diagrama que separe los momentos que harán parte de cada actividad basados en la guía “Ficciones del ciberespacio” de Biblioteca digital y BiblioRed, por lo tanto cada actividad se compondría de 5 a 6 momentos que varían entre la presentación de la misma, el juego, la exploración o conceptualización, creación, compartir con otras personas y finalmente evaluación de la actividad aplicada (**Ver Anexo F**). Posteriormente se planearía el mapa de navegación entre las diferentes pantallas que compondrían el módulo, iniciando con el acceso a las 2 actividades

diseñadas para probar las competencias de escritura creativa no ficcional y la creación de fanzine, luego de ellos los contenidos que explican las dinámicas de cada una y ya los que funcionan como el desarrollo, ya para este punto se lograría llegar a una propuesta de color y diseño de elementos visuales como botones e ilustraciones para ser testeados con el público mediante un prototipo de fase I que contaría inicialmente con botones de navegación a través de las pantallas base del módulo.

- **Test de usuario.** Dando inicio a la fase de evaluación se llevó a cabo un último testeo el día 10 de noviembre del año 2023, en el cual se presentó el prototipo final de la herramienta digital “MODEC”, con el fin de que los usuarios, por medio de una actividad guiada por el tallerista encargado y el equipo de investigación, reconocieran la herramienta, interactuaran con esta y en base a un ejercicio práctico dieran sus apreciaciones con respecto a su integración en el taller “Laboratorio editorial” (**Ver Anexo I**). Para este proceso el testeo se llevó a cabo en una reunión conjunta con todos los asistentes del taller como normalmente suelen hacer sus encuentros, el MODEC se visualizaba en una pantalla a modo de presentación y la actividad

era guiada por uno de los integrantes del grupo de investigación el cual buscaba evidenciar la adaptabilidad de la herramienta tanto en trabajos individuales como grupales. Por su parte un segundo integrante cumplió el rol de asistir al presentador tanto en el manejo de la herramienta como en la resolución de dudas puntuales por parte de los usuarios, por último el tercer integrante del grupo llevaba a cabo la observación, registro y toma de notas correspondientes a los resultados del testeo.

- ***Sondeo de opinión.***

Como resultado de la última fase de testeos con usuarios (**Ver Anexo I**), se llevó a cabo una encuesta de satisfacción y experiencia entre los asistentes al taller “Laboratorio editorial” con el fin de recopilar negar o afirmar la finalidad eficaz del proyecto y si el producto final cumple con los requisitos propuestos en la fase de investigación (**Ver Anexo H**). Para este fin se midieron los factores de satisfacción, comodidad, interés, eficacia de la herramienta para cumplir su cometido y utilidad en una escala de 1 a 5 que buscan evidenciar cómo el usuario se sintió con la herramienta y si estaría dispuesto a usarla como una parte activa del taller.

Los resultados arrojados en esta parte de la fase de evaluación dan pie a las conclusiones finales del proyecto con respecto a en qué medida cumple con los objetivos planteados, dependiendo de estos también se tomará como la base para las consideraciones en donde se explora proyecciones a futuro de esta iniciativa y cómo puede evolucionar en diferentes contextos.

### **3.1.1 Objetivos de diseño**

Mediante un análisis y reconocimiento de los requerimientos que darán forma al producto final de diseño, se formulan una serie de objetivos específicos los cuales deben ser cumplidos con la implementación de dicho producto en el escenario de acción, el taller “Laboratorio editorial”.

### **Figura 9**

*Árbol de objetivos de diseño*

*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

### **3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño**

Considerando la significación inherente de las características que son tratadas como factores determinantes y requisitos esenciales, se torna imperativo establecer delimitaciones precisas tanto desde la perspectiva del usuario como en el contexto que este ocupa. En igual medida, se observa que existe una comprensión entre estos dos elementos, los cuales presentan ciertas limitaciones al involucrarse en el avance del proceso. Ante la premisa central que resalta la carencia de herramientas destinadas a fortalecer la experiencia de aprendizaje en el ámbito de la escritura creativa para los participantes del laboratorio editorial en la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez el Tunal, se procede a desglosar la problemática en diversos factores. En este contexto, se priorizan los siguientes aspectos, considerados los más relevantes y necesarios:

- **Conocimiento:** El conocimiento es concebido como el nivel de competencia que ejerce una influencia directa sobre los resultados de un proceso. Por lo tanto, resulta esencial

establecer un enfoque de colaboración entre usuarios con experiencia amplia y aquellos que están en las etapas iniciales de desarrollo en sus respectivas disciplinas. Esta colaboración se divide en dos situaciones discernibles. En primer lugar, se busca que el contenido y el formato sean accesibles y comprensibles para ambos grupos de usuarios, se adopta un lenguaje estandarizado que abarque conceptos adecuados para ambas situaciones. Además, se reconoce la importancia de un proceso fluido y se propicia la vinculación simultánea de documentos de referencia para facilitar un progreso más efectivo. Todo esto se integra en un diseño flexible y adaptable.

- **Temporalidad:** Este aspecto se aborda considerando las situaciones que experimentan limitaciones temporales durante el desempeño del proceso. Se analizan dos puntos cruciales: en primer lugar, el cronograma inflexible de la biblioteca y cómo ésta organiza los cursos. Se identifica un día en particular que presenta múltiples complicaciones para la asistencia de los participantes, lo que debe ser prioritario en el análisis. El segundo punto se refiere a las circunstancias personales que pueden afectar la asistencia a la biblioteca. Entrevistas previas han demostrado que existen casos particulares, como semanas de evaluaciones en instituciones educativas, citas médicas, compromisos familiares y laborales. Aunque estos no representan en su mayoría obstáculos significativos, épocas del año como

vacaciones pueden alejar a los usuarios del taller temporalmente. Ante esta situación, se hace necesario evitar la planificación del proceso durante esos períodos. Además, se propone presentar el cronograma de actividades a los usuarios y establecer un repositorio de trabajos y ejercicios para su acceso continuo. En términos de implementación, se sugiere promover unos lineamientos que no estén vinculados únicamente a la biblioteca, permitiendo que los usuarios desarrollen sus actividades en concordancia con el taller, pero fomentando que esta sea la opción secundaria, el objetivo es que el proceso sea de corta duración o se divida en pasos múltiples para su fácil aplicación o distribución.

- **Recursos:** Al tratar específicamente los recursos, se atienden dos dimensiones: los recursos disponibles en la biblioteca y los recursos propios de los usuarios. En el caso de los recursos bibliotecarios, su obtención está sujeta a un proceso previo que el responsable del taller debe seguir para su adquisición. Además, estos recursos están limitados al material presente en la biblioteca. Por lo tanto, al desarrollar el proyecto, se debe tener en cuenta la naturaleza y la disponibilidad de los recursos que la biblioteca puede proporcionar. En cuanto a los recursos de los usuarios, se enfoca en comprender las herramientas tecnológicas a su disposición, tanto en términos de posesión como de habilidades para utilizarlas. En este sentido, se

requiere definir formatos y usabilidad que se adapten a los diversos dispositivos o materiales utilizados por los usuarios y se diseñe estandarizado para su funcionamiento perfecto en los diferentes dispositivos y todo esto manejando una estética personalizada que condense la información.

### **Figura 10**

*Tabla de determinantes y requerimientos*

*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con*

*el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

### **3.2 Hipótesis de producto**

Si se implementa un “Módulo digital” de aprendizaje lúdico, que fortalezca las metodologías de aprendizaje en escritura creativa, se logrará potenciar la experiencia educativa de los asistentes al ‘Laboratorio editorial’ en la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez, el Tunal.

### **3.3 Desarrollo y análisis Etapa X1**

Como primera parte de la fase de ideación de la metodología de diseño, el equipo de trabajo se reunió con el fin de planear cómo se organizarían los diferentes contenidos que forman parte del M.O.D.E.C, para esto se realizó en primera instancia un diagrama de pantallas el cual se mostraban contenidos generales y las actividades que se plantearon en primer lugar, en esta fase temprana del diseño se plantearon inicialmente 3 actividades que compondrían la herramienta y el funcionamiento de esta se orientaba más a la estructura de un app móvil.

#### ***Figura 11***

#### ***Diagrama de pantallas***

*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

Durante el proceso de selección de ideas se discutió acerca de esta primera propuesta llegando a la conclusión de que se tomaría como base, pero se le harían cambios importantes para que de esta forma tenga mayor coherencia con los objetivos de la investigación y se diseñó es más rentable en aspectos técnicos y en

plazos de entrega. Para plasmar esta nueva propuesta se realizó un mapa de navegación que diera al equipo de trabajo una representación visual de las pantallas que conforman un módulo de aprendizaje y la información que contendrán.

### ***Figura 12***

*Mapa de navegación*

*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

### **3.4 Desarrollo y análisis Etapa X2**

A partir del mapa de navegación se realizó otro diagrama de

navegación a partir de Wireframes, estos se plantearon como bocetos por lo cual se enfocaron en aspectos más técnicos del diseño en los cuales se detallan la organización de los contenidos, que botones presentes en cada pantalla y cuál es la función de cada uno de estos, mientras que aspectos como el contenido de los textos y los parámetros de diseño correspondientes se dejaron para etapas posteriores del diseño.

### **Figura 13**

*Wireframes del módulo*

*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

Continuando con este proceso se llevaron a cabo

representaciones en alta fidelidad de pantallas específicas del M.O.D.E.C con el fin de estipular la línea gráfica, paleta de color, contenidos escritos y apoyos visuales que se usarían en el prototipo final. A partir de este proceso se tomó la decisión de aplicar una inversión de color entre las actividades “Fábrica de historias” y “Hagamos zine” para diferenciar las diferentes fases, también se vieron las primeras propuestas para hacer uso de una mascota en el módulo y se vieron diferentes refuerzos visuales que iban desde la ilustración hasta la fotografía que posteriormente fueron descartados.

***Figura 14***

*Primer prototipo de módulo de aprendizaje digital*

*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

### **3.5 Desarrollo y análisis Etapa X3**

Dando inicio a la fase de prototipo se diseñó un PDF interactivo a modo de un prototipo de baja fidelidad con el cual se llevaron a cabo los primeros testeos con los asistentes al taller “Laboratorio editorial”. En un primer testeo se realizó el prototipo de la primera actividad donde ya se mostraban contenidos completos y navegación simple para que los usuarios pudieran familiarizarse con esta y dar su respectiva retroalimentación. En esta etapa si bien se buscaba mostrar ya una propuesta de diseño final, los refuerzos visuales y el uso de personaje se mantuvo por fuera, siendo el mayor foco de interés ya los contenidos y la interacción.

#### ***Figura 15***

*Prototipo baja fidelidad del módulo digital de aprendizaje*

*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

### **3.6 Desarrollo y análisis Etapa X4**

Para finalizar el proceso de prototipo se realizó una interface en Figma la cual ya cuenta con todos los elementos de esquematización, diseño y navegación que se fueron trabajando durante las fases anteriores, como lo son la implementación de la propuesta final de la mascota, los apoyos visuales en forma de gifs animados y correcciones tanto de color como de esquematización, entre otros aspectos. A través de este prototipo de alta fidelidad se busca llevar a cabo un último testeo con los asistentes al taller “Laboratorio editorial” y con el tallerista encargado para que estos tengan un acercamiento a lo que será el producto final. Partiendo de los resultados de este testeo final se sacarán las conclusiones correspondientes que van a revelar el nivel de éxito del proyecto.

**Figura 16**

*Prototipo final del módulo digital de aprendizaje*

*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

### **3.7 Resultados de los testeos**

#### **3.7.1 Primer testeo**

El primer testeo se desarrolla el día viernes 22 de septiembre del año 2023 en medio de las 4:00 pm a 5:00 pm, en el espacio del

taller “laboratorio editorial” en la Biblioteca Pública Gabriel García Márques el Tunal ; este primer testeo se centró en presentar el primer prototipo de la actividad número uno del módulo de aprendizaje, denominada como “Fábrica de Historias”, para mostrar tanto el primer boceto del apartado gráfico, interacción básica, textos, funcionalidad y la impresión de los usuarios del taller.

En este testeo se dividieron los roles para los dirigentes del mismo, para poder así acotar información desde diferentes puntos de vista y llevar de manera ordenada la sesión, estos roles fueron: Presentador del testeo, quien dirija toda la actividad enseñando el prototipo del módulo y explicando todo lo que conlleva el módulo, la actividad número uno, el diseño de la interfaz y el contenido, todo esto mientras se pidió a una asistente del taller navegar por todo el prototipo mientras cada pantalla se explicaba, luego estaba un analista de datos que tomaba nota de manera oculta sobre el comportamiento de los usuarios durante la sesión y los comentarios o dudas que surgieran, y de últimas, un reportero que tomaría evidencia de todo lo que sucedía.

Al momento de finalizar el testeo, se dio a los usuarios un formulario digital que contenía aproximadamente 12 preguntas que se aplicó a un total de 3 usuarios del taller, las cuales se vinculan directamente a entender si el usuario comprende la finalidad y el objetivo de la primera actividad “Fábrica de historias”, si sus contenidos y temáticas son referentes a algo que antes vio en el taller, si los textos presentados son fáciles en leer y si las temáticas presentadas eran entendibles y del interés según el contexto del

taller para los usuarios.

### **3.7.1.1 Evidencias (Percepción del usuario).**

De este primer testeo se lograron acotar varios puntos importantes y que conllevan un gran cambio al momento de continuar con la investigación, el primero es que la herramienta de encuesta utilizada limitó las respuestas de los usuarios al hacerlos divagar ante una opción ambigua en su finalidad, pero dio paso a entender en la misma interacción que era aquello que a los usuarios entienden y les atrajo del primer prototipo de la primera actividad del módulo de aprendizaje, así mismo tanto el apartado gráfico y el contenido narrativo de la herramienta fue llamativo, se ajustaba a los conocimientos variables de los asistentes del taller y de igual manera, existieron algunos comentarios por parte de dos de los usuarios que aluden que en una parte de la actividad, se requiere de gran manera un apoyo visual constante para un desarrollo correcto de la actividad. Algo que también resultó de ayuda en la recolección de información, fue la interacción que hizo el tallerista del “Laboratorio editorial”, dando a entender puntos importantes como lo eran, la formulación de las preguntas respecto a los usuarios y cómo estos podrían responder erróneamente ante estas, del mismo modo, que el módulo lograra explicar el objetivo de este sin necesidad de una intervención del grupo. **(Ver Anexo G).**

En resumen, el primer testeo permite entender aquel acercamiento sincero y real de los usuarios ante la herramienta y como esta los permea de conocimientos llamativos y un contenido

agradable al momento de ser implementado en el ambiente del taller, de igual manera brinda la comprensión de los detalles que se deben tener en cuenta para poder mejorar y adaptar la herramienta, de tal forma que vincule una mayor funcionalidad, sin dejar de lado su apartado gráfico y de contenido ya establecido, que cumplió con su finalidad.

### **3.7.2 Segundo testeo**

El segundo testeo se desarrolla el día viernes 29 de septiembre del año 2023 en medio de las 3:00 pm a 4:00 pm, nuevamente en la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez el Tunal; En esta segunda fase para evaluarla navegación e interacción de los botones, a partir de un prototipo que contenía tanto la primera actividad “Fábrica de historias”, como la segunda “Hagamos zine”, así en pro a entender si hay una correcta funcionalidad de la navegación y uso de botones del módulo, por ello se realizó de nuevo teniendo en cuenta los 3 roles anteriormente empleados: Presentador, registro fotográfico y observador y analizador de datos. Al inicio de la actividad, se organizaron 4 grupos de 2 personas, cada grupo contaría con un equipo portátil dispuesto por el tallerista para utilizar el prototipo, ya que se pretende encontrar aciertos y fallos de navegación mientras los usuarios exploran todos los contenidos, todo este proceso era acompañado por 2 miembros del equipo para estar atento a dudas y comentarios de los usuarios mientras navegaban, de igual forma, se

preparó en cada uno de los equipos el prototipo del módulo y un formulario que se realizaría al finalizar la actividad.

En la última instancia, cuando los usuarios habían terminado la primera parte de la actividad, pasaban a responder el formulario con preguntas direccionadas a respuestas concretas y que así pudieran brindar una información clara ante una cuestión de usabilidad y navegación del prototipo. Los usuarios respondieron las preguntas correctamente y al notar que había una cercanía con los equipo a cargo del testeó, también formularon opiniones personales de la actividad como tal, su opinión del módulo el acercamiento que se había tenido (**Ver Anexo H**), también sobre detalles y errores mientras navegaban y finalmente se logró percibir una reacción positiva en general con la actividad realizada.

### **3.7.2.2 Evidencias (Percepción del usuario).**

Al momento de analizar los resultados y las respuestas de los usuarios se dio a entender que este testeó al estar más enfocado y centrado en un objetivo específico y usando las herramientas correctas logró la finalidad, ya que dio a entender en donde podría haber falencias de navegación y un mal uso o distribución de los botones dispuestos ante el módulo, por ello ante una actividad que se realizó en un aproximado de 20 minutos y con respuesta de 8 usuarios, permitió la comprensión y adquisición de los datos necesarios para aplicarlos en las correcciones del siguiente prototipo del módulo.

En resumen, el segundo testeó permitió aprovechar un acercamiento y una interacción de los usuarios para la comprensión

de errores o aciertos al momento de la navegación en el módulo de aprendizaje y en las dos actividades “Fábrica de historias” y “Hagamos zine” y que con la recolección de datos pueden ser actualizados para el mejor funcionamiento en pro a la interacción directa de los usuarios al momento de que vayan a utilizar el módulo digital.

### **3.7.3 Testeos adicionales**

#### **3.7.3.1 Tercer testeo**

El día 22 de agosto del 2023 se desarrolló un testeo para definir el diseño final de la mascota, la cual daría identidad al MODEC y volvería más atractiva la interfaz de este para los usuarios, para este caso solo se definieron 2 roles: Un presentador y un observador para tomar nota de los comentarios. Se desarrolló de manera breve durante la sesión del taller contando con aproximadamente 10 asistentes a este, a todos se les entregó un pequeño formulario donde darían sus respuestas al mostrar las propuestas de diseño del personaje y la paleta de colores para este, basados en la interfaz gráfica del MODEC.

#### **3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario).**

Tras finalizar el testeo, hubo una gran variedad de opiniones sobre qué forma y color debía poseer la mascota, en la parte de elegir la forma del personaje, originalmente se mostraron cuatro opciones (**Ver Anexo H**), siendo un búho, un gato, un pulpo y una estrella, de acuerdo a los usuarios por una pequeña mayoría se inclinaron por el

personaje de gato pues lo consideran una mejor representación de la intención tras el MODEC, de incentivar la imaginación y el juego, luego al presentar las opciones de color se inclinaron en una pequeña mayoría nuevamente, por la primera opción de color pues les gusta más que se tenga una base fucsia y celeste para el personaje, y con detalles en naranja. Al final de su encuesta se les pide responder a la pregunta sobre el tipo de personalidad que debería transmitir el personaje, a lo que la mayor parte de usuario concordaron en que debía ser alegre, curioso y animado para ser más llamativo cuando aparezca en el módulo.

### **3.7.3.3 Testeo con prototipo final**

Como fase final de testeo, se llevó a cabo el día 10 de noviembre del año 2023 entre las 3 y 5 de la tarde, esto desarrollándose durante la sesión completa del taller en la Biblioteca Pública Gabriel García Márques el Tunal, esta última sesión iría dirigida a probar el prototipo del “*Módulo digital de escritura creativa*” en un escenario real, de modo que se pudiese evaluar la experiencia de los usuarios al interactuar y participar en la primera actividad de la herramienta, para determinar el impacto del módulo en el taller siendo uno de los objetivos a cumplir del proyecto de diseño; de igual modo, el grupo se repartió en 3 roles anteriormente empleados: Presentador, observador/ registro fotográfico y analizador de datos/ apoyo de la actividad.

La actividad inició con una breve descripción del proyecto para contextualizar a posibles usuarios que no estuvieran tan familiarizados con este, con esto en mente se proyectó el modec

realizado en la plataforma Figma y mientras se navegaba por las pantallas se les invitaba a algunos asistentes a que leyeran las instrucciones de la primera actividad “Fábrica de historias”, de este modo se interesaran más por participar y comprendieran lo que deberían hacer, mientras se avanzaba en la explicación se iban resolviendo dudas de parte de los usuarios y el tallerista quien se unió a la actividad, luego de aclarar las reglas de juego para desarrollar la actividad, le entregó material para escribir y se empezó la dinámica de que cada usuario eligiera sus 3 cartas para crear su historia, la cual se logró con mayor facilidad al tener una sugerencia de una de las asistentes, de mostrar las cartas volteadas en cada categoría, y uno por uno elegir su carta por número de ubicación para luego revelar cada una de ellas, así todos estarían participando en grupo para iniciar a crear sus historias.

Se dió un tiempo total de 30 minutos para que todos escribieran sus historias, durante la sesión se les responden ciertas dudas que surgían para desarrollar la actividad. Culminado todo se invitó a quienes participaron que compartieran sus historias para comentarlas, al final se les entregaron unas encuestas basadas en la evaluación de UX con respecto a valorar su experiencia de interacción con el Módulo digital de escritura creativa, y por la actividad se les entregó un sticker personalizado con la mascota del módulo a modo de recompensa por su participación.

### **3.7.3.4 Evidencias (Percepción del usuario).**

Con respecto a la valoración de cada uno de los usuarios del testeó

gracias a la encuesta cualitativa para valorar su experiencia (**Ver Anexo I**), se logra concluir un recibimiento positivo con respecto a la implementación de una herramienta digital en el taller, argumentando su efectividad para hacer más dinámica e interesante entender los temas que se ven y cómo ponerlos a prueba, de igual forma se incentivó la participación e interés de los usuarios, calificando a la herramienta MODEC como una gran oportunidad de sentirse más motivados por estar en el taller. Así mismo que de aplicarse nuevas herramientas de este tipo en el taller, podrían interesarse más por asistir a las sesiones y participar con mayor frecuencia; sin embargo, se presentaron ciertos comentarios a tomar en cuenta, principalmente aquellos usuarios mayores manifestaron problemas para entender la actividad con el recurso digital, puesto que están más acostumbrados a leer contenido análogo para no desviar su atención al procesar las diferentes operaciones en la plataforma y por último que se opte por agregar un plus análogo para que sea una herramienta de fácil portabilidad y de comprensión para aquellos usuarios que presentan mayores dificultades con el MODEC.

### **3.8 Prestaciones del producto**

Los módulos de aprendizaje son un método para agrupar y ordenar contenidos de carácter pedagógico, los cuales brindan mayor autonomía para los docentes y estudiantes de entender temas, todo esto a través de diferentes recursos de aprendizaje como lo pueden

ser lecturas, vídeos, imágenes y demás recursos multimedia que dinamicen las técnicas de aprendizaje en el aula o el espacio de enseñanza. Con este tipo de herramienta se brinda mayor autonomía a la hora de aprender o comprender un tema, así como poner en práctica lo que se ha visto, estos pueden adaptarse de distintas maneras según la necesidad del docente o encargado de enseñar, ya sea para simplemente presentar un contenido, así como poner a prueba conocimientos y desarrollar competencias, todo esto comprendido mediante etapas que estructuran el módulo para separarlo en “momentos”, donde el estudiante cumplirá con ciertas tareas y desarrollará habilidades específicas para continuar su proceso.

En el contexto del taller “Laboratorio editorial”, un módulo se presenta como una gran oportunidad para agregar una nueva perspectiva para aprender y poner en práctica los conocimientos adquiridos por sus asistentes, esto mientras llevan un proceso de familiarización con los temas y las competencias a alcanzar en el taller, por tal motivo el módulo comprende una serie de cinco momentos clave inspirados en la guía “Ficciones del ciberespacio” diseñada por la Biblioteca Digital de Bogotá, siendo estos:

- **Presentación:** Se da introducción a la actividad, explicando las reglas o pasos a seguir para desempeñar la actividad de la mejor manera posible.
- **Juego:** Los usuarios participan en una dinámica lúdica donde aprenden mediante un estilo de juego

o competencia que apremia a demostrar sus habilidades.

- **Creación:** Al ser un taller de creación literaria, ya con la información adquirida se procede a invitar en crear un producto literario de manera autónoma o grupal, según lo diga la actividad.
- **Compartir:** Se potencia el valor del respeto y el compañerismo, por lo que se invita a mostrar el trabajo de cada usuario, para permitir conversar y retroalimentarse gracias a los miembros del taller.
- **Evaluar:** Como punto final, se pretende interpretar el resultado de la actividad, sobre la experiencia de los usuarios y su desempeño durante la sesión.

El módulo parte a volverse una herramienta que refuerce las dinámicas ya existentes en el taller, pero no solo para uno o dos temas específicos, sino con el trabajo conjunto entre el tallerista y sus asistentes puedan permitir expandirse a nuevas áreas de la escritura y la creación literaria creativa, este se acomoda a los contextos comunicativos y construidos por los participantes del aula de clase; pues cada módulo también posee unas fases de planeación, desarrollo y evaluación (Arroyave, Balvín, Cano, Cañas, Castrillón, Franco, Giraldo, Rico y Ruiz, 2013).

Por tal motivo la estructura que comprende al módulo digital de aprendizaje es:

**Figura 17**

*Estructura del módulo de aprendizaje*



*Fuente: Elaboración propia con base en la información encontrada en el vídeo de la Institución Universitaria Pascual Bravo, Estructura de los Módulos de Autoaprendizaje.*  
<https://www.youtube.com/watch?v=tHzNiR5nbtI>

Al ser digital, se permite a las personas participar de manera más activa y se ayudan mutuamente para crear nuevas historias, así mismo, pueden familiarizarse con los contenidos y el modo de presentación de estos para que sientan mayor interés por aprender, y finalmente, la interactividad pues pueden hacer uso de dispositivos para reforzar aún más su proceso de crear historias y lograr enseñar

sus obras a más personas.

### **3.8.1 Aspectos morfológicos**

El M.O.D.E.C se divide en 2 apartados en la organización de sus contenidos, el primero llamado “Fábrica de historias” se muestra como un juego de adivinación en el que el jugador encontrará un total de 18 cartas divididas en 3 grupos de diferentes colores, cada uno de estos grupos corresponde a un estilo de escritura basados en el libro “*Ejercicios de estilo*” de Raymond Queneau, un personaje principal y escenario/situación específicos con los cuales se iniciará el proceso de escritura a modo de una competencia entre los participantes del taller. El ejercicio se continúa en el segundo apartado llamado “Hagamos zine” en donde se muestran 4 diferentes formatos de fanzine para crear, acompañados de gifs animados que muestran el paso a paso para su creación; con el desarrollo de estas 2 actividades se llegara a una tercera fase en donde los usuarios plasman la historia que planearon en base a las condiciones que se le dieron en la “Fábrica de historias” en el formato fanzine desarrollado en “Hagamos un zine”.

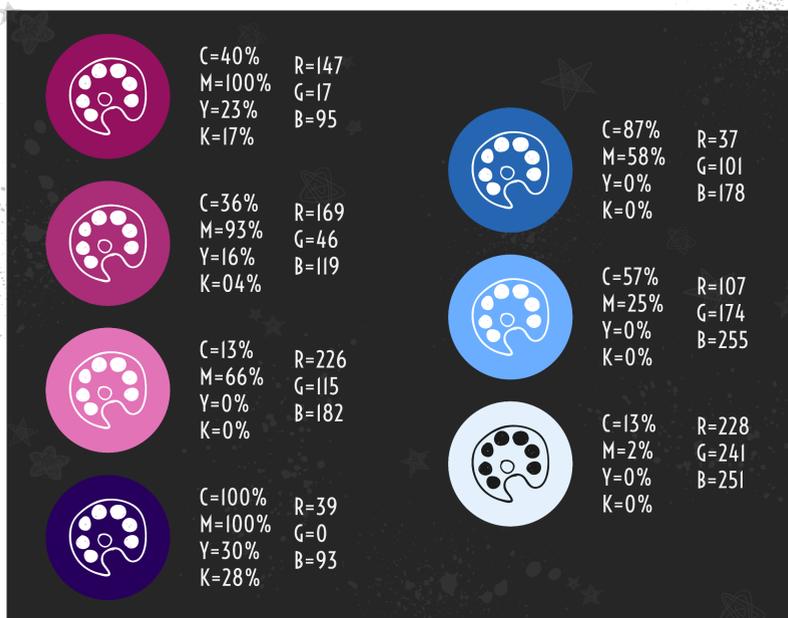
El apartado visual del M.O.D.E.C se compone por 3 tonos de violeta y 3 tonos de azul en el diseño de fondos, botones y personajes, mientras que la tipografía es de color púrpura en los fondos más claros y blanca en los fondos oscuros, la razón por la que se eligieron esta paleta de color, según la psicología del color

utilizada por *EVirtualplus*, las tonalidades que van del púrpura hasta el violeta se relacionan con la imaginación y diversión, valores que se buscan resaltar como parte de los requerimientos de diseño, según la profesora Marit Acuña, cofundadora de *EVirtualplus*, el buen uso de estos colores en ambientes educativos generan estímulos de motivación y emoción durante el aprendizaje, por tanto se recomienda utilizar tonos de púrpura rojizos para capturar de manera prolongada la atención de los usuarios e involucrarlos en las actividades, así mismo se utiliza como una asociación a la identidad de la marca BibloRed que atañe a la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez. Por su parte el uso de las gamas azules en la educación se asocia con la razón, según la profesora Marit Acuña, este color en particular crea la sensación confianza y a grandes rasgos no hay ningún sentimiento negativo que se asocie con las tonalidades más claras del azul por lo que en educación es uno de los colores que más se usa a la hora de enseñar temas de cierta dificultad y en este tipo de escenarios se recomienda su uso en espacios que busquen mejorar la comprensión de lectura.

Por último, el color blanco se usa para generar un contraste con los fondos violetas, transmitiendo valores de amplitud, claridad y balance.

### ***Figura 18***

*Paleta de color*



*Fuente: Elaboración propia con base en la información encontrada a través del portal EVirtualplus escrito por la Docente y Cofundadora Marit Acuña, EVirtualplus.*

Para los contenidos escritos se hace uso de la tipografía “Fredoka Regular” para los grandes bloques de texto y su variación “Fredoka Bold” en los títulos e ideas claves, se hace uso de esta familia tipográfica de palo seco (*Sans-Serif*) ya que facilitan la lectura en dispositivos digitales, sumado a esto el que sea una fuente redonda dan una sensación de informalidad, haciendo sentir cómodos a los usuarios, de modo que participen en las actividades

sin que sientan que se encuentran en un ambiente estrictamente académico, como se estipuló anteriormente en los requerimientos de diseño. En cuanto al diseño de los botones se optaron por iconos sencillos, fácilmente relacionales con la función que cumplen, en un principio se plantearon 3 botones diferentes, volver al inicio, avanzar/retroceder y más información, estos se componían de los iconos más comunes para estas funciones combinados con elementos artísticos, volver al inicio era una casa cuyo techo era un libro abierto y su chimenea un lápiz, avanzar/retroceder eran flechas con la forma de una pluma caligráfica y más información era un pincel con forma de un signo de interrogación, pero posteriormente al segundo testeo se tomó la decisión de eliminar el botón de más información ya que este resultaba confuso para los usuarios y mucha de la información que este mostraba se podía presentar de forma más eficiente, mientras que con los demás botones se concluyó que la cantidad de detalles que tenían eran innecesarios teniendo en cuenta que no serían perceptibles debido al tamaño de estos mismos, por lo que se replantearon como abstracciones de los originales. Para el diseño final de botones ir/volver al inicio se convirtió en una casa con una punta de lápiz y con avanzar/retroceder se mantuvo la misma idea pero más simple, la razón por la que se decidieron estos elementos para el diseño de los botones en vez de usar iconos simples es porque se busca transmitir la idea de creatividad en todos los elementos que componen al M.O.D.E.C y el simbolismo a través de un lápiz y la pluma relacionan con la misión del taller por fomentar la escritura

creativa.

## Figura 19

*Tipografía y Botones*



*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

En el apartado de “Hagamos zine” la información se presenta por medio de vídeos tipo Gifs los cuales guían el paso a

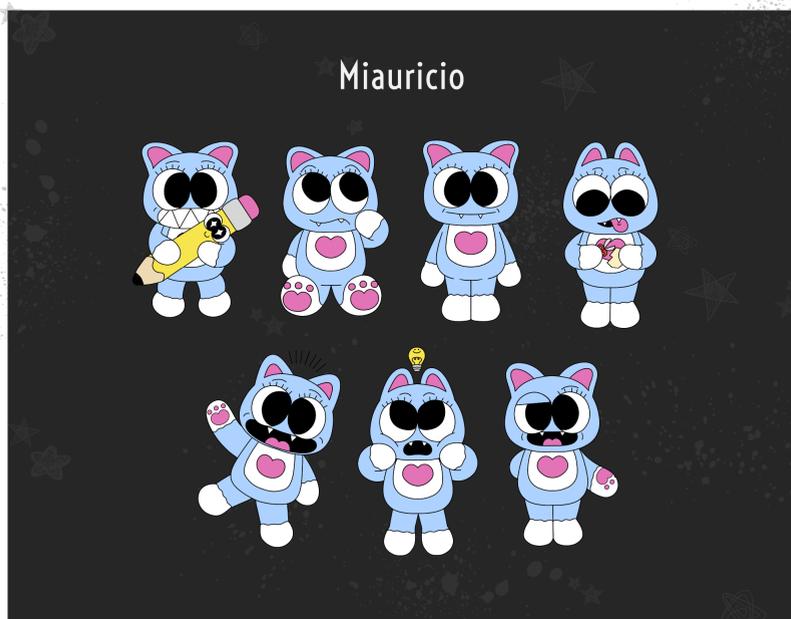
paso para el desarrollo de la actividad, se escogió el uso de este formato ya que según el resultado de testeos y entrevista llevados a cabo en la taller “Laboratorio Editorial”, a los usuarios les resulta más fácil el comprender este tipo de información a través de referentes visuales, siendo una práctica pedagógica común en estos espacios que las actividades se desarrollan siguiendo un paso a paso marcado por el tallerista, por ende, este formato se amolda mejor a esta metodología ya conocida por los usuarios. En este apartado cabe resaltar que si bien formatos de video más largos pueden cumplir esta misma función y hasta podrían llegar a ser más eficaces a la hora de detallar de mejor forma la información, estos forzaron a que el M.O.D.E.C deba conectarse a un servidor vía wifi o que su peso es muy alto para dispositivos móviles lo cual iría en contra de los requerimientos de diseño planteados con anterioridad.

Para finalizar con los aspectos morfológicos se hace uso de una mascota como parte de la interfaz, con la función de presentar la información del M.O.D.E.C de forma dinámica. Tras un testeo con usuarios se concluyó que el uso de un personaje que se presentará a ellos de forma amigable ayudaría a que se relacionen de mejor forma con las actividades propuestas, para este personaje se eligió a un cachorro de gato antropomórfico, esto tras mostrar diferentes propuestas de mascota a los usuarios donde una mayoría se interesó por el gato, argumentando que en su contexto lo relacionan con la curiosidad y el juego, también al preguntarles sobre el tipo de actitud que la mascota podría poseer fue que debía ser alegre,

curioso y animado.

### **Figura 20**

*Mascota*



*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

Por su parte el diseño de las cartas presentes en la “Fábrica de historias” también refuerzan esta idea de curiosidad como parte

del juego de adivinación por medio de una estética de estilo rúnico, traducido en formas amigables pero que al ser una combinación de formas y letras no poseen un sentido fácilmente identificable, se definió de esta forma ya que al ser el respaldo de la carta se genera incógnita por saber qué contiene. En cuanto a la versión análoga de estas tarjetas que funcionan como complemento, sus medidas son de 9 cm X 6 cm como una medida estándar en cartas para juegos infantiles y de azar.

**Figura 21**

*Cartas*



*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

### **3.8.2 Aspectos técnico-funcionales**

El M.O.D.E.C tiene como principal objetivo fortalecer y dinamizar las metodologías de aprendizaje y escritura creativa en el taller “Laboratorio editorial”, por lo que se diseñó de tal forma en que la presentación de los contenidos fuese llamativa y de fácil comprensión, mientras se refuerzan aspectos generales de la escritura creativa necesarios para el desarrollo de las competencias en el taller, al presentarse más como una actividad lúdica que como una pedagógica se evita el rechazo por parte de los usuarios más casuales, que buscan formar parte de estas actividades como pasatiempo y se genera un gancho que los atrae a más sesiones del taller, de esta forma se asegura una asistencia frecuente y más estable que son fundamentales para el fortalecimiento de este espacio, en conjunto la implementación de esta actividad que involucra dispositivos digitales es una propuesta diferente a las utilizadas previamente por el tallerista, por lo que amplía el catálogo de metodologías lúdicas/pedagógicas anteriormente utilizadas.

En cuanto a la adaptabilidad del M.O.D.E.C a sus usuarios se consideran 2 aspectos importantes de uso que este cumple, primero que este se puede trabajar en conjunto y maneja un lenguaje visual de fácil comprensión, esto debido a la diversidad de edades de los miembros y la variada asistencia que se puede presentar en las sesiones, por lo que escenarios en los que algunos no posean un dispositivo propio para desarrollar la actividad de

forma individual son frecuentes, también se considera que el número de personas sea mayor a la cantidad de equipos de los que hace préstamo la institución o que algún miembro no sea tan diestro en el manejo de aplicaciones digitales no se pueden descartar, de esta forma se asegura que independientemente la condición del usuario, este puede hacer uso del M.O.D.E.C, en este punto también entra su complemento análogo, el cual busca incluir a aquellos que por preferencias personales no se sientan cómodos usando una aplicación web, estos complementos análogos comparten la misma información y contenidos que su homólogo digital, con la única diferencia que traducen su lenguaje a otro formato.

El segundo aspecto a tener en cuenta es su capacidad para funcionar sin la necesidad de una conexión a red, se diseñó de esta forma para que al igual que en el punto anterior, los usuarios no se vean limitados por ningún factor externo a la hora de hacer uso del M.O.D.E.C. A grandes rasgos esta interfaz cumple con 2 funciones específicas para ambos usuarios, para el tallerista es un apoyo pedagógico que le ayuda a la hora de realizar actividades dentro de las sesiones, y para los miembros es una herramienta lúdica que les propone una actividad interesante donde todos pueden participar.

### ***3.8.3 Aspectos de usabilidad***

La navegación a través del M.O.D.E.C. se diseñó en su totalidad a través de botones con funciones fácilmente identificables que

aseguran un uso intuitivo por parte de los usuarios, los cuales rápidamente pueden aprender a desenvolverse a través del módulo sin mayores dificultades. Con el refuerzo de los tutoriales que componen las actividades, los usuarios más nuevos podrán acceder en caso de existir alguna confusión, asegurando una navegación eficaz al poder moverse de forma libre de una actividad a otra y siempre dando la posibilidad de volver un paso atrás para acceder a los contenidos de forma más sencilla. La organización de la información en cantidades justas de textos y complementos visuales fuertes, permite realizar las actividades eficientemente, sin la necesidad de pasar por alguna pantalla innecesaria o repetitiva, ahorrándole tiempo y esfuerzo a los usuarios.

## **4. Conclusiones**

### **4.1 Conclusiones**

Desde un principio, el proyecto de investigación se orientó hacia estudiar la historieta colombiana y sus orígenes, esto con el propósito de encontrar cómo a través del diseño brindarle visibilidad a este subgénero literario, esto permitió acercarse a expertos del área como el profesor de la Universidad Nacional Bernardo Rincón y Boris Greiff, autor de la serie fanzine “Ficciorama”, este último permitió orientar la investigación para encontrar un escenario donde dicha misión de visibilizar el cómic o el fanzine nacional, condujo a la Biblioteca Pública Gabriel García el Tunal, lugar donde se presentó

el taller “Laboratorio editorial”, un espacio lúdico dedicado a fomentar la creación literaria mediante dinámicas no tradicionales, entre las temáticas que su tallerista a cargo Luis Rodríguez llevaba a cabo, estaba la producción de fanzines, también se reveló el hecho que era un escenario en fruto de su crecimiento, por lo cual, se convirtió en el escenario ideal para desarrollar una investigación de intervención desde el diseño digital.

Tras un periodo de investigación dentro del taller, analizando las necesidades de sus usuarios y cómo el diseño lograra intervenir de manera positiva en contexto, se formulan una serie de tres objetivos a alcanzar; En primera instancia, se logró identificar cómo funcionaban las dinámicas de aprendizaje llevadas a cabo en el taller, todo esto mediante el uso de técnicas como la inmersión en el contexto y la observación oculta, permitiendo acercarse con facilidad a los asistentes quienes con el tiempo hablaban de sus expectativas respecto al taller, sobre cómo aplicar sus habilidades de escritura para contar sus historias así como obtener mayor confianza en sí mismos para mostrarle a más personas su arte. Como segunda instancia, se analizaron diferentes casos de uso de herramientas digitales que ayudarán a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en espacios bibliotecarios, gracias a ello se logra en conjunto con los usuarios del “Laboratorio editorial” desarrollar un elemento de diseño que dinamice las rúbricas hasta ese momento utilizadas en el taller, atrayendo más a los usuarios de participar en las sesiones, permitiéndoles explorar nuevas formas de poner en práctica aquellos temas visto hasta ahora en el Laboratorio editorial.

Gracias a esto el MODEC nació como un apoyo para el taller, mediante la implementación de dos actividades lúdicas que potenciarán la escritura de historias de manera libre y creativa, atrayendo a los asistentes mientras ponen a prueba sus conocimientos adquiridos en el taller, posteriormente logrando materializarlas en un formato fanzine con el estilo propio de su preferencia, potenciando así su creatividad al igual que su interés por conocer aún más de los temas a ver en el “Laboratorio editorial”. Por lo tanto, teniendo en cuenta en último objetivo del proyecto, logró observarse un gran interés por hacer parte de la actividad utilizando el MODEC, y al evaluar la experiencia de los usuarios resultó en su mayoría positiva, sin embargo, esto no resulta suficiente para determinar con las respuestas obtenidas, además que de las dos actividades que componen el módulo solo se pudo poner a prueba la primera en el taller, por consiguiente, aún es necesario realizar más intervenciones en la biblioteca con el MODEC, con el fin de probar su eficiencia en un escenario con mayor asistencia de personas y aplicando en las actividades en su totalidad, del mismo modo, contar con el complemento análogo del módulo, para probar su recibimiento de los usuarios con dificultades para comprender los contenidos digitales, esto para obtener una respuesta más contundente a la pregunta de investigación del proyecto.

Como reflexión final, teniendo en cuenta la gran diversidad de usuarios estudiados, así como la fluctuación de asistencia al taller en las diferentes ocasiones de investigación, este factor

intervino directamente a la hora de plantear el producto de diseño final, lo cual permitió plantear alternativas para aquellos usuarios con limitaciones digitales y quienes no tienen disponibilidad de un dispositivo electrónico en el taller, así mismo, gracias a los diferentes usuarios que se acercaron para dar sus opiniones y comentarios respecto a los avances del proyecto, este logró acercarse a un resultado favorable que fue de agrado para la mayoría de ellos, incluyendo al tallerista al ser el posible cliente para incluir el MODEC en su taller. Concluyendo, se logró entender el contexto que engloba al taller Laboratorio editorial, en aras de fortalecer las rúbricas hasta ahora implementadas que brindaran una gran experiencia de aprendizaje, y a largo plazo, este se puede volver una herramienta de apoyo para nuevos usuarios del taller, adaptable a nuevas actividades y temas que se agreguen a las rúbricas, esto llamando más la atención de usuarios frecuentes que podrán aportar a que este espacio cultural crezca poco a poco, inclusive explorando nuevas alternativas digitales que aporten a la inclusividad y accesibilidad de más públicos interesados por crear historias de maneras creativas en la Biblioteca Pública Gabriel García Márquez el Tunal, dándole mayor visibilidad al trabajo que los miembros del Laboratorio editorial han realizado y todo mediante la integración de nuevas tecnologías que empiezan desde la creación de este proyecto.

## **4.2 Estrategia de mercado**

### **4.2.1 Segmentos del cliente**

El principal cliente al que se apunta es la Red Distrital De Bibliotecas Públicas “BibloRed”. La investigación realizada tomó como base el espacio del taller “Laboratorio editorial” de la biblioteca Gabriel García Márquez – El Tunal, con el propósito de que se integre a sus procesos de didácticos, a partir esto y tomando en cuenta el recibimiento que tenga el producto final en este espacio se plantea replicarla fórmula para así poder exportarlo a otros talleres de escritura creativa a lo largo de las 27 bibliotecas públicas en Bogotá que componen BibloRed. Sumado a esto, durante las visitas realizadas al taller “Laboratorio editorial” se registró como colegios de la zona realizan actividades en los espacios bibliotecarios y forman parte de los ejercicios que se llevan a cabo en el taller, por lo que en futuras actualizaciones de esta investigación se va a apuntar a llevar este módulo digital de aprendizaje creativo a instituciones educativas que lleven a cabo actividades conjuntas con la biblioteca.

### **4.2.2 Propuesta de valor**

El módulo digital que se plantea representa una alternativa de aprendizaje que busca explorar la imaginación de los usuarios potenciando las habilidades de escritura creativa, a partir de la creación de historias propias en base a ejercicios vinculados y

ejecutados mediante el uso de herramientas digitales y contenidos desarrollados bajo el asesoramiento de especialistas en el área de la escritura creativa en bibliotecas, a esto se le acompaña con un apartado gráfico y un desarrollo artístico de creación autónoma realizado específicamente para esta herramienta. Complementariamente se comparte y refuerza la producción editorial, sobre todo de obras “Fanzine” independientemente del espacio o el momento. Este módulo se desarrollará como una guía paso a paso para el uso individual y/o en compañía sin la necesidad de conexión a red.

A grandes rasgos las características que se buscan en este producto son fomentar la creatividad, aprender a través de la práctica, no verse limitado por las barreras tecnológicas y que los usuarios trabajen a su propio ritmo.

### **4.2.3 Canales**

Posteriormente a que el producto finalice su fase de diseño, este se expondrá a los directivos de la biblioteca Gabriel García Márquez – El Tunal a través de material audiovisual que evidencien las ventajas de este producto, su propuesta de valor, como los usuarios del taller “Laboratorio editorial” han interactuado con este y qué resultados ha dado, a partir de esto se plantea realizar exposiciones similares tanto a directivos de BiblioRed como a los usuarios en espacios que las bibliotecas dispongan. Para reforzar este proceso se va a dar

difusión por medio de redes sociales valiéndose de reels y demás elementos gráficos y/o audiovisuales que muestren el producto y el trabajo realizado en los talleres a una audiencia mayor.

#### **4.2.4 Relación con clientes**

Con el fin de mantener una relación de apoyo con nuestros con la Red Distrital De Bibliotecas Públicas “BibloRed”, se trabajará en conjunto con esta entidad para el desarrollo de actualizaciones futuras del módulo ya sea para su integración a otros talleres o su evolución en el mismo “Laboratorio editorial”, con esto buscamos que BibloRed se encuentre al tanto de los cambios realizados y el estado del proyecto para que se adecue de la mejor manera a sus cronogramas, de la misma forma que se asegura el apego a los lineamientos y valores que se manejan de forma interna en esta entidad.

En cuanto a los usuarios que lleguen a través de las redes sociales, se mantendrá un contacto con ellos a través de estos mismos medios en el cual se les informará periódicamente sobre cambios, actualizaciones, expansiones a otras bibliotecas y demás temas relevantes con respecto al futuro del proyecto.

#### **4.2.5 Fuentes de ingresos**

Con el fin de monetizar esta iniciativa se recurrirán a convocatorias y

programas de estímulos públicos brindados por entidades estatales de las cuales se obtendrá una primera inversión que servirá como base para poner en marcha el proyecto a nivel general en la Biblioteca Gabriel García Márquez – El Tunal, a partir de esto se aspira a cerrar un contrato de suscripción mensual con BiblioRed en el cual este proyecto se expandirá a sus 27 sedes en Bogotá, teniendo en cuenta que cada biblioteca tiene en promedio 6 talleres de lectura en los cuales esta herramienta se puede implementar, se espera un valor de suscripción de \$540.000 mensuales por cada una de las bibliotecas en las que se utilice.

#### **4.2.6 Actividades clave**

Aquellas actividades que se llevan a cabo en este proyecto con el fin de que el modelo de negocio se viable a medio y largo plazo son:

- Asociaciones con instituciones educativas con el fin de expandir el proyecto más allá del entorno bibliotecario, pero sin dejarlo de lado aprovechándose de las dinámicas que se usan en estos espacios para la evolución del Módulo digital de aprendizaje.
- Colaboración con autores y expertos en escritura creativa los cuales serán consultados en los aspectos interdisciplinarios del proyecto.
- Creación y uso de redes sociales para la promoción y

muestra del desarrollo para de esta forma darse a conocer a una audiencia más amplia y mantener contacto con clientes potenciales.

#### **4.2.7 Recursos clave**

Para el correcto desarrollo y ejecución de este proyecto se requieren de ciertos recursos los cuales se dividen en 4 apartados:

- **Personal**

- 1. *Especialistas en escritura de no ficción.***

Los profesionales en este campo editorial son quienes brindan el asesoramiento con respecto a las temáticas que ha de tratar el modulo digital y que tipo de objetivos pedagógicos y lúdicos tienen con respecto a los talleres, estos especialistas son los mismos tallerista que guían las dinámicas en los espacios de BiblioRed.

- 2. *Diseñadores.***

Es indispensable un equipo de diseñadores que se encargue de plantear, diseñar y testear la herramienta en base a la investigación realizada y el asesoramiento de los especialistas en la escritura

de no ficción.

- **Infraestructura**

- 1. ***Talleres de escritura creativa.***

- El módulo digital de aprendizaje se planteó como una herramienta de didáctica que se usará en los talleres de no ficción de BiblioRed, por lo que son necesarios estos espacios bibliotecarios para la ejecución del proyecto, de lo contrario esta no se estaría usando en el lugar el cual fue la base de la investigación para su creación, dejándola obsoleta en cuanto a su sustento teórico.

- **Capital**

- 1. ***Aportaciones de los socios.***

- Serán estas aportaciones dadas por nuestros socios claves a través de convocatorias y/o programas de estímulos las cuales serán el capital inicial que se requiere para la implementación del proyecto en más talleres de BiblioRed.

- **Herramientas**

- 1. ***Ejecutable de la actividad.***

Se necesita del módulo digital de aprendizaje como una herramienta funcional que pueda ser utilizado en los equipos digitales, mayormente computadoras, disponibles en los espacios bibliotecarios.

## **2. Complementos analógicos.**

El módulo digital de aprendizaje también se compondrá por extensiones análogas como tarjetas, instrucciones impresas y demás elementos que cumplirán el mismo papel que sus homólogos digitales, esto con la finalidad de que aquellos usuarios no tan versados en el uso de herramientas tecnológicas aún sean capaces de aprovechar la herramienta y todos los beneficios que trae consigo.

### **4.2.8 Socios clave**

Con respecto a las entidades con las cuales llevar a cabo una asociación es fundamental son la Red Distrital De Bibliotecas Públicas “BibloRed” y la Secretaría de Cultura, Recreación y deporte, ya que son a nivel distrital son quienes manejan la red de bibliotecas públicas que son el espacio principal en donde se llevará a cabo la ejecución del proyecto, de igual forma son las dos entidades gubernamentales más grandes en cuanto al financiamiento de proyectos de carácter cultural, pedagógico y

lúdico en la ciudad de Bogotá.

#### 4.2.9 Estructura de costos

Tomando en consideración los equipos, personal y demás recursos necesarios para el desarrollo de un módulo digital de aprendizaje finalizado, se calculó el coste mensual y anual que este generaría. Para estos cálculos se resaltan que se trabajarán 22 días al mes durante 11 meses por lo que estos valores se descontarán del valor total en el costo de servicios y de equipo que se genere fuera de los tiempos establecidos para el desarrollo del proyecto.

#### Figura 22

*Tabla de estructura de costes mensual y anual*

Gasto	Mensual	Anual
Equipos de computo	\$ 272.727,27	2.999.999,97
Internet	\$ 120.000	\$ 1.440.000
Licencias para programas de diseño	\$ 80.000	\$ 960.000
Servicios básicos requeridos (Luz)	\$ 100.000	\$ 1.200.000
Coste de impresiones (cartas x1 lote)	\$ 88.000	N/A
Salario diseñadores (x3)	\$ 5.400.000	\$ 64.800.000
Salario Community Manager	\$ 1.000.000	\$ 12.000.000
Transportes (X3)	\$ 389.400	\$ 4.283.400
<b>Total</b>	<b>\$ 7.450.127,27</b>	<b>87.683.399,97</b>

*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

#### **4.2.10 Tabla de modelo canvas**

### **Figura 23**

*Modelo Canvas*

*Fuente: Elaboración propia con base en investigación conjunta con el Director de taller Laboratorio Editorial, Luis Gabriel Rodríguez Sánchez, Biblioteca Gabriel García Márquez el Tunal.*

### 4.3 Consideraciones

Tomando en consideración el desarrollo del proyecto, sus alcances y resultados conseguidos a la fecha de escritura de este documento, el siguiente paso a seguir a corto plazo, es expandir este modelo lúdico/pedagógico entre las 27 bibliotecas públicas de Bogotá pertenecientes a BiblioRed como se expresó en anteriores apartados del capítulo cuatro, en estos espacios se plantea inicialmente implementar el MODEC en talleres de no ficción que manejen dinámicas similares al taller “Laboratorio editorial” de la biblioteca Gabriel Gracia Márquez - El Tunal como una forma de evaluar si el diseño de la herramienta es compatible con los usuarios presentes en estos nuevos espacios, este proceso ha de ser gradual teniendo en cuenta que a pesar de ser todas sedes de una misma entidad, debido a sus ubicaciones específicas, a su naturaleza pública y a políticas internas que les obligan a dar acceso a todos los miembros de la comunidad, los escenarios presentes entre unas y otras pueden diferir lo suficiente como para requerir que el MODEC tenga características específicas sólo aplicables a unas pocas bibliotecas de toda la Red Pública de Bibliotecas. Tras las observaciones y optimizaciones correspondientes que permitan la implementación de esta herramienta como parte de las metodologías pedagógicas de BiblioRed en talleres de no ficción, se proyecta de medio a largo plazo una expansión de la herramienta MODEC para su implementación en talleres literarios en general, esto se ha de desarrollar a través de la misma dinámica de observación utilizada

en las primeras expansiones de la herramienta a otros talleres de no ficción, se implementará inicialmente en unos pocos talleres en sedes específicas con el fin de identificar que elementos de ésta, siendo los que mejor responden con este nuevo grupo de usuarios y si estos cumplen con el objetivo de fortalecer las dinámicas lúdico/pedagógicas de dicho taller en cuestión, con esta información se realizarán los cambios correspondientes y luego de comprobar su eficacia se pasaría al siguiente taller.

Para el desarrollo de esta prospectiva a medio y largo plazo es fundamental que desde la línea investigativa del diseño se integren nuevos formatos y actividades al MODEC, que abarquen diferentes métodos de creación de piezas literarias creativas, de esta forma se fortalecerán aún más las metodologías de enseñanza en talleres semejantes al “Laboratorio digital”, teniendo siempre en cuenta la creación de sus respectivos complementos análogos como una herramienta para facilitar la integración de potenciales usuarios con pocos o nulos conocimientos en el uso de medios digitales. A su vez se plantea el trabajo con instituciones educativas públicas las cuales, según los datos recopilados en el segundo testeo, en ocasiones trabajan dentro de estos espacios, integrando a sus alumnos en los talleres literarios que la biblioteca ofrece, por lo que una versión del MODEC dirigida a este público en particular es una posibilidad que permitiría su integración en entornos escolares.

## Referencias

Design Thinking España. (2021, 10 marzo). *Herramientas de Design Thinking que te serán muy útiles - Design Thinking España.*

<https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/herramientas-de-design-thinking>

Pomar, P. (2020, 16 marzo). *34 herramientas para el design thinking en un rápido vistazo - Thinkernautas - Creatividad e innovación. Thinkernautas - Creatividad e innovación.*

<https://thinkernautas.com/34-herramientas-para-el-design-thinking-en-un-rapido-vistazo>

ACME. (s. f.). *22 herramientas de Design Thinking fase a fase | Baella.com.*

<https://baella.com/noticias/22-herramientas-de-design-thinking-fase-a-fase>

*Biblioteca Pública Gabriel García Márquez - El Tunal |*

*BibloRed. (s. f.).*

<https://www.biblored.gov.co/bibliotecas/biblioteca-ga>

[briel-garcia-marquez](#)

*Acerca de BibloRed | BibloRed. (s. f.).*

<https://www.biblored.gov.co/index.php/nosotros>

SCRD, SED, IDARTES. (2021). Plan de Lectura, Escritura y Oralidad: Leer para la vida (pp. 25-31). Recuperado de:

<https://coleccionesdigitales.biblored.gov.co/items/show/1532>

*Hagamos un Fanzine con BibloRed. (s. f.). BibloRed.*

<https://biblored.gov.co/noticias/hagamos-un-fanzine>

*Historias para armar | Colombia aprende. (s. f.).*

<https://www.colombiaaprende.edu.co/contenidos/leccion/historias-para-armar>

*En 100 palabras. (s. f.). <https://en100palabras.com/web/>*

*Arranca la quinta edición del concurso «Bogotá en 100 palabras». (s. f.). Secretaría de Educación del Distrito.*

[https://educacionbogota.edu.co/portal\\_institucional/noticia/arranca-la-quinta-edicion-del-concurso-bogota-](https://educacionbogota.edu.co/portal_institucional/noticia/arranca-la-quinta-edicion-del-concurso-bogota-)

[en-100-palabras](#)

Unir, V. (2023, 12 enero). *¿Qué es la escritura creativa?*

*características y aplicación en la actualidad. UNIR.*

<https://www.unir.net/humanidades/revista/que-es-escritura-creativa>

InfoLibros. (2022, 30 septiembre). *Escritura creativa: ¿Qué es y cómo se implementa? | Descubre el mundo de la literatura [Video]. YouTube.*

<https://www.youtube.com/watch?v=Z8etxzjBpMw>

Rojas, U.-. C. C. R. R. (s. f.). *Taller de escritura de no ficción:*

*Cómo contar la realidad de formas nuevas. Diego*

*Braude - El Rojas - Universidad de Buenos Aires-*

*Cursos UBA.*

<https://www.rojas.uba.ar/cursos/taller-de-escritura-de-no-ficcion-como-contar-la-realidad-de-formas-nuevas/856>

*Escrituras de la no ficción – Casa de Letras. (2015, 13*

*marzo).*

<https://www.casadeletras.ar/2015/03/13/escrituras-de>

[-la-no-ficcion/](#)

Taller de escritura creativa «Cómo escribir no ficción». (s. f.).

Club-de-lectura-la-paz.

<https://www.clubdelecturalapaz.com//como-escribir-no-ficcion/>

José Miguel Tomasena / Observatorio de Booktube. (2018,

16 noviembre). Ejercicios de estilo - Raymond

Quenau | Aprender a escribir [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=vL8QVUIK-X8>

Palabras, L. E. 1. (2017, 18 abril). Ejercicios de estilo, por

Raymond Queneau – NoSoloTécnica.

<https://blogs.upm.es/nosolotecnica/2017/04/18/ejercicios-de-estilo-por-raymond-queneau/>

Admin. (2022). EL PODER DE LAS BIBLIOTECAS PARA

FORTALECER EL APRENDIZAJE. Corpoeducación.

<https://corpoeducacion.org.co/2022/11/09/el-poder-de-las-bibliotecas-para-fortalecer-el-aprendizaje/>

Admin. (2022). EL PODER DE LAS BIBLIOTECAS PARA

FORTALECER EL APRENDIZAJE. Corpoeducación.

<https://corpoeducacion.org.co/2022/11/09/el-poder-d-e-las-bibliotecas-para-fortalecer-el-aprendizaje/>

*Semana. (2022, 9 junio). Más del 60 % de los colombianos tienen mala ortografía, revela estudio. Semana.com Últimas Noticias de Colombia y el Mundo.*

<https://www.semana.com/educacion/articulo/mas-del-60-de-los-colombianos-tiene-mala-ortografia-revela-estudio/202242/>

*Aliste Fuentes, C. A. F. (s. f.). Modelo de comunicación para la enseñanza a distancia en internet: Análisis experimental de una plataforma de E-learning (1.<sup>a</sup> ed.). Clawrence Aliste Fuentes.*

*Crear módulos de aprendizaje. (s. f.).*

[https://help.blackboard.com/es-es/Learn/Instructor/Ultra/Course\\_Content/Create\\_Content/Create\\_Containers\\_for\\_Content/Create\\_Learning\\_Modules](https://help.blackboard.com/es-es/Learn/Instructor/Ultra/Course_Content/Create_Content/Create_Containers_for_Content/Create_Learning_Modules)

*Arroyave ,H, Balvín ,L, Cano ,E, Cañas, A, Castrillón, L, Franco, R, Giraldo, A, Rico, M y Ruiz, M .(s.f). (2013). Los módulos de aprendizaje como estrategia*

*para promover la producción y la comprensión de textos en el aula. Universidad San Buenaventura.*

Orrantia, M., (2012). *La escritura creativa en Colombia.*

*Literatura: teoría, historia, crítica*, 14(1), 287-301.

Acuña, M. (2023, 30 junio). *Psicología del color: estímulos para aprender en ambientes virtuales. EVirtualplus.*

<https://www.evirtualplus.com/psicologia-del-color-en-ambientes-virtuales/>

Iowa Writers' Workshop - Universidad. (s. f.). *RouteYou.*

<https://www.routeyou.com/es-us/location/view/51643096/iowa-writers-workshop?toptext=8009855>

Tiempo, R. E. (2002, 5 agosto). *TERTULIAS, UNA TRADICIÓN. El Tiempo.*

<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1346891>

La Gruta Simbólica | Instituto Distrital de las Artes. (s. f.).

<https://www.idartes.gov.co/es/publicaciones/gruta-simbolica>

Red de Talleres de Escritura RENATA - Sílabas Editores.

(2022, 6 mayo). *Sílaba Editores*.

<https://silaba.com.co/autores/red-de-talleres-de-escritura-renata/#:~:text=La%20Red%20Nacional%20de%20Talleres,el%20Banco%20de%20la%20Rep%C3%BAblica>

*Programa de Creación literaria*. (s. f.). *Universidad Central*.

<https://www.ucentral.edu.co/programa-academico/creacion-literaria>

*Instituto Distrital de las Artes - Idartes*. (s. f.). *Secretaría de*

*Cultura, Recreación y Deporte*.

<https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/nuestro-sector/entidades-adscritas/instituto-distrital-de-las-artes-idartes/#:~:text=Entidad%20adscrita%20a%20la%20Secretar%C3%ADa,440%20de%20junio%20de%202010>

[NOTiCias] *El programa Escrituras de Bogotá celebra sus 10*

*años | Idartes*. (s. f.).

<https://www.idartes.gov.co/es/noticias/el-programa-escrituras-de-bogota-celebra-sus-10-anos>

*Palabras, E. E. R. C. E. Q. A. P. G. B. E. 1. (2023, 27 agosto). Escucha el relato con el que Alejandra Pedreros ganó Bogotá en 100 Palabras 2022. Bogota.gov.co.*

<https://bogota.gov.co/mi-ciudad/cultura-recreacion-y-deporte/entrevista-alejandra-pedreros-ganadora-de-bogota-en-100-palabras-2022#:~:text=Alejandra%20Pedreros%20ocup%C3%B3%20el%20primer,concurso%20Bogot%C3%A1%20en%20100%20palabras.&text=Con%20el%20relato%20Silencio%20Alejandra,100%20palabras'%2C%20en%202022>

*Calle, G & Aguilera, Y. (2022). La escritura creativa desde un periódico escolar digital en la escuela rural. Cuadernos de Lingüística Hispánica, (40), e14205*

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0121-053X2022000200070&script=sci\\_arttext#fn1](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0121-053X2022000200070&script=sci_arttext#fn1)

*Footer Red de escritura creativa – RELATA. (s/f). Gov.co. Recuperado el 8 de noviembre de 2023, de*

<https://bibliotecanacional.gov.co/es-co/Footer/planes/relata>

Hernández, L. M.-C. (2021, febrero 4). Wilbur Schramm: biografía de este pionero de la comunicología. pymOrganization.

<https://psicologiaymente.com/biografias/wilbur-schramm>

Orrantía, M. (2012). LA ESCRITURA CREATIVA EN COLOMBIA. *Literatura teoría historia crítica*, 14(1), 287–301.

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-59312012000100014](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-59312012000100014)

(S/f). Edu.co. Recuperado el 8 de noviembre de 2023, de

<http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/2866/2/2020LeydiYuraniMayorgaGalindo.pdf>

Red Distrital de Bibliotecas Públicas. BiblioRed (Bogotá, CO). *Cultura Digital e Innovación*, "Sin pantallas:

*ideas para talleres de cultura digital. Ficciones del ciberespacio", -:Red Distrital de Bibliotecas Públicas. BibloRed (Bogotá, CO), 2023.*

## Anexos

### Anexo A. Entrevista Luis Rodríguez

#### Entrevista con el Tallerista Luis Rodríguez

1. ¿Qué beneficiaría más al taller actualmente para que el trabajo que llevan realizando perdure y las personas se interesen en apoyar proyectos similares?

R/: Un obstáculo dentro del desarrollo del taller es el horario, pues dependiendo de la temporada hay menos asistencia a la biblioteca y a los talleres en general, sobre todo en la población joven. Es complejo conseguir asistentes fieles al taller, así como acceso a materiales para las actividades.

Llegar a los usuarios de modo que asistan una primera vez para despertar curiosidad de profundizar en el fanzine, de modo que es necesario difundirlo para tener mayor alcance dentro de la biblioteca, así mismo explorar los medios digitales para aprender de fanzines, en conjunto con los medios de creación tradicional (a mano).

2. ¿Es más importante que las personas conozcan y entren en el mundo del fanzine a través del taller o que simplemente puedan consumir y leer las obras que crean en conjunto durante el periodo?

R/: Es necesario introducir a las personas y que también consuman obras creadas en esa técnica, pero es necesario encontrar los medios para que las personas les guste y les atraiga el fanzine aprovechando el espacio que brinda el taller.

3. ¿Es pertinente llevar algún registro de las obras hechas en el taller para hacer parte de un estilo de repositorio o archivo dentro de la Biblioteca? ¿Si existiera debería estar abierto al público que frecuenta la Biblioteca?

R/: Es bueno darle referentes a las personas, aún si al tallerista no le gusta mucho el mostrar procesos sin finalizar de los fanzines hechos en el taller. Sin embargo, los participantes ayudan a crear un archivo improvisado de todo lo que crean. También se tiene un imaginario dentro de los participantes del taller donde no se cree lograr algo mejor por no poseer las habilidades necesarias para crear fanzines de calidad.

4. ¿Ve conveniente que un proyecto como este pueda expandirse a otros espacios fuera de la biblioteca?

R/: Es difícil pensar en un futuro para la creación de fanzine dentro de la biblioteca, pero es importante crear esa identidad de comunidad que agrupe a más personas en el mundo del fanzine, a través del intercambio, relaciones con expertos en la materia que aporten aún más a enganchar al público y quieran explorar más del tema.

5. ¿En el transcurso del nuevo ciclo del taller, se ha visto un aumento o reducción de la asistencia a este? ¿Por qué cree que pasa eso?

R/: En julio empezó un nuevo ciclo del taller bajo el nombre de "Ejercicios de estilo", a modo de experimentación de nuevas técnicas de escritura para variar en los contenidos y temas vistos en el taller. Esto apunta a crear proyectos colaborativos entre los participantes donde ellos mismos son propositivos y explotan su creatividad. Sin embargo se crea un reinicio de participantes lo cual genera duda sobre la continuación de esos temas. El laboratorio editorial se adapta a la enseñanza de cómo crear historias y experimentar diversas herramientas de creación editorial.

6. ¿Dentro del desarrollo normal del taller ha visto algún otro tipo de problemática ya sea en cuanto a los contenidos que ven, la participación o los propios asistentes?

R/: No además de las ya mencionadas.

7. De tener un buen recibimiento y apoyo constante del público y de la entidad bibliotecaria, ¿Llegaran a surgir iniciativas o proyectos similares dentro y fuera de la biblioteca?

R/: Es importante crear buenas estrategias de comunicación y enseñanza para mantener dinamismo en el taller, así mismo cómo generar ese interés en otros sectores de la localidad pues así se integra más a la gente, sin embargo el fanzine dentro de la biblioteca no es considerado un producto de gran relevancia, ya que eventos de cine, lectura infantil y demás son mejor recibidos y aprovechados por la comunidad bibliotecaria para crear talleres dirigidos a usuarios de distintos tipos, por tal motivo y personal del tallerista no es muy necesario ahora la creación de un taller meramente de fanzine, sino mantenerlo como un anexo en la enseñanza de creación literaria en la biblioteca.

## Anexo B. Matriz de observación oculta 1

### INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE - TALLER DE LABORATORIO EDITORIAL

Información general		
Nombre de los observadores	Esteban Buitrago Sánchez Cristhian Farith Devia	
Fecha de la observación	Viernes, 19 de mayo de 2023	
Nombre del tallerista	Luis Gabriel Rodríguez Sánchez	
Taller al que se hace observación	Laboratorio editorial	
Cantidad de asistentes	7	
Tecnologías digitales disponibles		Cantidad
	Celulares	1
	Computador de escritorio	0
	Computador portátil	1
	Otros (Videovip, Parlante)	2

#### Preguntas de observación

- ¿Cuál es el rango de edad entre los participantes del taller?
  - De 20 a 86, asistentes de la tercera edad con limitaciones auditivas y visuales.
- ¿Se presenta al inicio del taller el tema a abordar y los objetivos de este?
  - Presenta título, habla del porqué del tema, a veces presenta una agenda de los momentos del taller y acuerdos de convivencia.
- ¿Cuáles son los temas y contenidos que se desarrollan dentro del taller?
  - Ejercicios de estilo de narración; Narración en prosa estilo cómic; Lipograma.
- ¿Se llevan a cabo dinámicas de aprendizaje en grupo?
  - Sí, la retroalimentación durante el desarrollo del taller es constante entre los propios asistentes.

5. ¿Se hace uso de dispositivos digitales por parte del tallerista para impartir la sesión del taller?
  - *Si, utiliza un proyector de vídeo (Video Vip) para mostrar los contenidos del taller conectado a un equipo portátil, usa un equipo de sonido para ambientar la sesión con música.*
6. ¿Los asistentes al taller hacen uso de dispositivos digitales propios para su proceso de aprendizaje?
  - *En ningún momento.*
7. ¿Hay temáticas grupales en la creación de los productos o son en su mayoría individuales?
  - *Cada quién realiza un ejercicio de creación editorial, tienen su propia historia o proyecto individual.*
8. ¿Cómo se describiría el ambiente social dentro del taller?
  - *Calmado y acogedor, cada quién busca su espacio de trabajo pero la interacción y charlas divertidas están presentes.*
9. ¿Hay evidencia del proceso de aprendizaje de los asistentes del taller?
  - *Varios poseen manuscritos de ejercicios de autoría propia.*
10. ¿Los asistentes del taller logran cumplir con las tareas propuestas por el tallerista al finalizar la sesión?
  - *Si cumplen con los ejercicios para compartir con el grupo algunas experiencias.*
11. ¿Qué hacen los asistentes con los productos que realizaron durante la sesión del taller?
  - *Todos se llevan sus ejercicios para continuar sus proyectos personales.*
12. ¿Qué tan frecuente es la interacción entre el tallerista y los asistentes al taller?
  - a. *Fue constante y la gran mayoría estuvo bastante participativa.*
  - b. *Fue algo frecuente y muy pocos asistentes buscaron tutoría con el tallerista.*
  - c. *Cada quién desarrolló sus tareas sin asesoría del tallerista o fueron asistentes muy específicos quienes buscaron su ayuda.*

13. ¿Fue evidente alguna clase de brecha en cuanto a experiencia entre los asistentes?
- a. Si se logró notar una clara diferencia de la experiencia entre unos asistentes y otros.
  - b. La mayoría de asistentes presentan similares habilidades y aptitudes dentro del taller, pero algunos tienen mayor experiencia en el área.
  - c. Todos parten de un mismo punto de conocimientos y van construyendo experiencia con el avance de las actividades.
14. ¿El tallerista cuenta con algún tipo de herramienta para llevar el seguimiento y avance de los asistentes al taller?
- a. Si posee una serie de herramientas o una sola para llevar registro de las actividades.
  - b. No tiene dentro de su equipo de trabajo algún medio que permita esta tarea.
  - c. ¿Qué herramientas utilizó?:

## Anexo C. Matriz de observación oculta 2

### INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE - TALLER DE LABORATORIO EDITORIAL

Información general		
Nombre de los observadores	Esteban Buitrago - Cristhian Farith Devia Miguel Ángel Moreno	
Fecha de la observación	11/08/2023	
Nombre del tallerista	Luis Gabriel Rodríguez Sánchez	
Taller al que se hace observación	Laboratorio editorial	
Cantidad de asistentes	7	
Tecnologías digitales disponibles		<b>Cantidad</b>
	Celulares	3
	Computador de escritorio	0
	Computador portátil	1
	Otros (Videovip, Parlante)	1

#### Preguntas de observación

1. ¿Cuál es el rango de edad entre los participantes del taller?
  - *De 20 a 40 años*
2. ¿Se presenta al inicio del taller el tema a abordar y los objetivos de este?
  - *Si se presentan los temas a ver tanto en el taller como en la sesión de hoy.*
3. ¿Cuáles son los temas y contenidos que se desarrollan dentro del taller?
  - *Escritura de una misma historia de mil formas diferentes, contar una historia a través de otros puntos sin perder el hilo conductor.*
4. ¿Se llevan a cabo dinámicas de aprendizaje en grupo?
  - *Se realiza una actividad grupal donde todos participan y el tallerista sirve como apoyo en el desarrollo de esta.*

5. ¿Cómo se describiría el perfil de los participantes del taller? ¿Profesión, actitud, conocimientos, etc?
- *La mayoría son jóvenes que pueden estar estudiando en la universidad o cerca de ingresar a una, así mismo algunos adultos con disponibilidad de tiempo en sus trabajos entre semana.*
6. ¿Hay momentos de trabajo en grupo o son en su mayoría individuales?
- *Hoy se evidenció un trabajo individual de creación literaria que posteriormente se volvió un espacio de retroalimentación y debate grupal.*
7. ¿Cómo se describiría el ambiente social dentro del taller?
- *Hubo una gran participación de parte de todos los asistentes, ya fuese por los ejercicios hechos así como por participación voluntaria para aportar.*
8. ¿Los asistentes del taller logran cumplir con las tareas propuestas por el tallerista al finalizar la sesión?
- *Cumplen con los ejercicios propuestos por el tallerista.*
9. ¿Qué tan frecuente es la interacción entre el tallerista y los asistentes al taller?
- a. *Fue constante y la gran mayoría estuvo bastante participativa.*
  - b. *Fue algo frecuente y muy pocos asistentes buscaron tutoría con el tallerista.*
  - c. *Cada quién desarrolló sus tareas sin asesoría del tallerista o fueron asistentes muy específicos quienes buscaron su ayuda.*
10. ¿Fue evidente alguna clase de brecha en cuanto a experiencia entre los asistentes?
- a. *Si se logró notar una clara diferencia de la experiencia entre unos asistentes y otros.*
  - b. *La mayoría de asistentes presentan similares habilidades y aptitudes dentro del taller, pero algunos tienen mayor experiencia en el área.*
  - c. *Todos parten de un mismo punto de conocimientos y van construyendo experiencia con el avance de las actividades.*

## Anexo D. Encuesta Laboratorio editorial 1

ENCUESTA ARQUETIPO  
USUARIOS BIBLIOTECA TUNAL

11 AGOSTO 2023

NOMBRES: \_\_\_\_\_

APELLIDOS: \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_

1. ¿Cuál es tu lema de vida?

\_\_\_\_\_

2. ¿Cuál es la razón que te motiva a venir a la biblioteca?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. ¿Actualmente, cuál es tu objetivo principal al querer participar en estos talleres?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. ¿Cuáles son tus estrategias para poder lograrlo?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. ¿Cuáles consideras que son tus preocupaciones o miedos al intentar conseguirlo?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6. ¿Cuáles son tus mayores aptitudes y fortalezas que apliquen para este taller?

---

---

7. ¿Cuáles son tus debilidades y/o desventajas que apliquen para este taller?

---

---

8. ¿Qué esperas del taller al que asistes?

---

---

---

---

9. ¿Qué quieres lograr al participar en este taller?

---

---

---

---

10. ¿Cambiarías algo del taller? Si, No, ¿por qué?

---

---

---

---

## Anexo E. Encuesta Laboratorio editorial 2

Nombre: 25/08/2023

Edad:

1. ¿Cómo calificas la experiencia de aprendizaje dentro del taller?

- Excelente
- Buena
- Mejorable
- Insuficiente
- Mala

2. ¿Qué temas y/o ejercicios han sido interesantes para tí?

---

---

3. ¿Qué temas y/o ejercicios han sido complicados o que no llamen tu atención?

---

---

4. ¿Consideras que los medios de presentación y apoyo que utiliza el profesor para dictar los temas, (Televisor, vídeos, diapositivas, etc) son apropiados para el desarrollo de las clases?

- Sí
- No

¿Por qué?

---

5. ¿Tienes a tu disposición un dispositivo móvil durante las clases del taller?

- Sí
- No

6. ¿Crees necesario implementar ejercicios prácticos que requieran el uso y apoyo de dispositivos móviles?

- Sí
- No

¿Por qué?

---

7. ¿Con qué frecuencia asistes al taller?

- Todas las clases
- Con frecuencia
- Muy de vez en cuando
- Casi nunca

8. ¿Hay factores externos o personales que limiten tu asistencia al taller con más frecuencia? ¿Explica cuales?

---

---

9. Si tuvieses la oportunidad de asistir con más frecuencia al taller, la aprovecharías?

- Sí
- No

¿Por qué?

---

10. ¿Qué tipo de herramientas te son atractivas y necesarias para implementar en la enseñanza y aprendizaje de los temas vistos en el taller?

- Digitales
- Análogas
- Mixtas (Análogas y digitales)

11. ¿Cuáles de estos medios digitales consideras que pueden incluirse para hacer más dinámico el desarrollo de las clases?

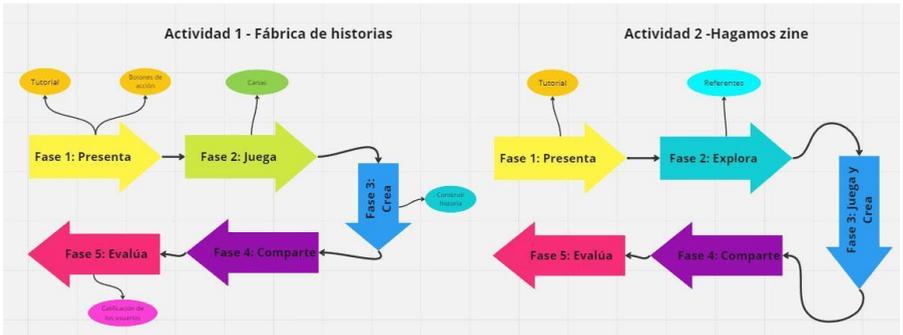
- Vídeos y material audiovisual
- Minijuegos de interacción
- Animaciones

12. ¿Qué tipo de material físico te gustaría utilizar durante el desarrollo de las clases?

---

---

## Anexo F. Diagrama de fases para actividades del módulo de aprendizaje digital



## Anexo G. Evidencias de primera fase de testeos



## Anexo H. Presentación propuesta de personaje

### Propuestas de personajes



Estrella



Pulpo

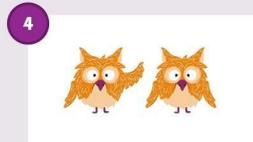


Gato



Búho

### Propuestas de color



## Anexo I. Formato de evaluación UX en fase final de testeo

### Encuesta de satisfacción y experiencia

Nombres: \_\_\_\_\_

Apellidos: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

1. Según la escala, ¿Qué tan agradable fue tu experiencia al participar en esta actividad? Encierra en un círculo tu respuesta.



2. Según la escala, ¿Cómo te sentiste al aprender y poner en práctica tus habilidades de escritura para esta actividad? Encierra en un círculo tu respuesta.



3. En escala de 1 a 5 ¿Consideras que esta herramienta te ayudó a interesarte y participar más en el taller?



4. En escala de 1 a 5 ¿Lograste entender el objetivo de las actividades que componen el MODEC?



5. Según la escala, ¿Qué tan agradable fue para ti, hacer uso de una herramienta digital para ayudar en el desarrollo del taller?



6. ¿Consideras que puede ser útil e interesante utilizar herramientas como esta de manera frecuente en las sesiones del taller?

---

---

---

7. ¿Cuál fue la actividad que más llamó tu atención y porqué? O si ambas fueron de tu agrado o no lo fueron, explica porqué.

---

---

---

8. ¿Que elementos del MODEC, ya sean actividades o contenidos, consideras que pueden mejorarse para futuras versiones?

---

---

---

**Anexo J. Registro fotográfico, sesión final de testeo del MODEC**