



PUCE | DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
FEBRERO 2026

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

CAZADORES DE LA BIBLIOTECA

Diseño de un sistema gráfico persuasivo - lúdico para la atracción y retención de público adolescente de 13 a 18 años en la Biblioteca Pública de El Ejido, orientado al cambio de su percepción tradicional.

AUTOR

Gustavo Alejandro Arregui Falconí

TUTOR

Dis. Xavier Jiménez Álvaro, Mgtr.

***"Cuando todo
lo demás falla,
renuncia y ve a
una biblioteca"***

Stephen King

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a mi yo del futuro.

Este proyecto me dejó muchas lecciones, pero sobre todo, me mostró cuán resiliente y adaptable puedo ser. Que este sea mi recordatorio permanente de que siempre puedo darle la vuelta a las cosas y sacar buenos proyectos por mucho que los odie o esté cansado.

No me rendí.

AGRADECIMIENTOS

Le debo mi gratitud a muchas personas. A mi mamá por estar en cada paso de esta etapa de mi vida, por ayudarme a levantarme todos los días, literal y simbólicamente.

Gracias por siempre darme fuerza para continuar.

A mi tía Catalina por permitirme estudiar en esta universidad. Aprecio todo el esfuerzo y la confianza que depositaste en mí.

A mi padre, mi abuela y el resto de mi familia por siempre mostrar interés en que acabe mis estudios.

A mi mejor amigo Kenneth por acompañarme todos estos semestres y

compartir tantas risas y momentos que hicieron de la universidad algo genial.

A mis grandes amigos Steven, Erick y Leonardo por siempre animarme a ser mejor.

A mis amigos del curso, de quienes siempre aprendo y recuerdo su ejemplo para ser un mejor diseñador.

A mis profesores Pablo Guzmán, Xavier Jiménez, Sofía Bustos, Claudia Mora y muchos otros que me inspiraron a dar más de mí en cada proyecto.

Y a mi querida Génesis, gracias por caminar a mi lado durante este proceso y siempre darme tu apoyo.

RESUMEN

Este trabajo se enfoca en la problemática de la biblioteca pública de El Ejido, la cual presenta una baja afluencia de público adolescente, lo que deriva en el desaprovechamiento de la literatura destinada a este segmento. A nivel internacional, diversas bibliotecas han implementado estrategias innovadoras para revertir esta situación, ampliando sus servicios y redefiniendo su rol como espacios culturales y sociales. A partir de estos referentes se desarrolló la presente propuesta de diseño.

El proyecto plantea la creación de un sistema gráfico que integra elementos lúdicos y persuasivos con el objetivo de transformar la percepción tradicional de la biblioteca de El Ejido como un espacio exclusivamente académico y poco atractivo, promoviendo la participación voluntaria de adolescentes entre 13 y 18 años. Este sistema se fundamenta en principios de gamificación y diseño emocional, aplicados al contexto bibliotecario.

La propuesta final incorpora componentes gráficos, narrativos y dinámicas de juego que fomentan la interacción de los usuarios con el espacio, la lectura y las personas, generando un sentido de pertenencia hacia la biblioteca. La evaluación del proyecto con la audiencia objetivo evidenció un aumento en el interés por participar en actividades que rompen con el esquema tradicional de la biblioteca, así como una mejora significativa en la percepción del espacio como un lugar de encuentro, ocio y participación social.

TABLA DE CONTENIDOS



INTRODUCCIÓN

a. Antecedentes	9
b. Hipótesis de diseño	14
c. Objetivos	14



DESCRIPCIÓN Y DIAGNÓSTICO DEL CASO

1.1. Presentación del caso	16
1.2. Diagnóstico del caso	18
1.3. Caracterización del Usuario	24
1.4. Análisis tipológico	28
1.5. Definición del problema gráfico	35
1.6. Requerimientos del proyecto	36



DESARROLLO

2.1. Generación de la idea concepto	38
2.2. Exploración de la forma	42



PRODUCCIÓN

2.4. Desarrollo del Prototipo	53
2.5. Detalles técnicos y de producción	67
2.6. Evaluación de la Propuesta	78
Conclusiones y Recomendaciones	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Figuras	
Figura 1. Árbol de Problemas	14
Figura 2. Imágenes del interior de la biblioteca de El Ejido.	20
Figura 3. Distribución del mobiliario de la biblioteca de El Ejido.	21
Figura 4. Redes sociales de la RMB.	22
Figura 5. Servicios de la Biblioteca pública del parque El Ejido.	23
Figura 6. Mapa de Stakeholders de la biblioteca de El Ejido.	26
Figura 7. Perfil general de usuarios.	27
Figura 8. Internacional: Book Bugs Tales of Travellers – Singapur.	29
Figura 9. Internacional: Book Bugs Tales of Travellers – Singapur.	30
Figura 10. Regional (Iberoamérica): Bibliocromos – España.	31
Figura 11. Factores gráficos considerados de la tipología regional.	32
Figura 12. Local: Cromos YOLEO – Ecuador.	33
Figura 13. Factores gráficos considerados de la tipología local.	34
Figura 14. Bocetos a detalle de la técnica de “Asociación forzada”.	40
Figura 15. Bocetos a detalle de la técnica “Volcado visual”.	41
Figura 16. Bocetos a detalle de la técnica “Verbos de acción” (Atrapar).	41
Figura 17. Bocetos a detalle de la técnica “Verbos de acción” (Atacar).	42
Figura 18. Bocetos de exploración de la forma con “Herramientas inusuales”.	44
Figura 19. Mock up del acercamiento de la primera propuesta.	44
Figura 20. Bocetos de exploración de la forma con “Kit de piezas”.	45
Figura 21. Mock up del acercamiento de la segunda propuesta.	46
Figura 22. Bocetos de exploración de la forma con “Esprintear”.	47
Figura 23. Mock up del acercamiento de la tercera propuesta.	47
Figura 24. Bocetos exploración de la forma “Esprintear” – Nueva propuesta.	48
Figura 25. Mock up del acercamiento de la cuarta propuesta.	49
Figura 26. Imágenes del videojuego “The Legend of Zelda: Twilight Princess” con etiqueta “TEEN” (Adolescentes).	51
Figura 27. Bocetos de la adaptación de los personajes a las plantillas de paper toy.	57
Figura 28. Bocetos de las armas del juego	57
Figura 29. Digitalización de los personajes de los paper toys.	58
Figura 30. Digitalización de las armas del juego.	59

Figura 31. Bocetos del signo distintivo del proyecto.	61
Figura 32. Signo de identidad del proyecto digitalizado.	61
Figura 33. Signo de identidad adaptado a todas las bibliotecas de la RMB.	62
Figura 34. Tipografía "TotallyGothic OT Regular".	63
Figura 35. Tipografía "Comma Base"	63
Figura 36. Ilustraciones de stickers de refuerzo del mensaje.	69
Figura 37. Carteles desprendibles de "Se busca".	75
Figura 38. Versión digital de los carteles.	75
Figura 39. Láminas de paper toys.	76
Figura 40. Tarjetas de las armas de los cazadores.	77
Figura 41. Contenedores de tarjetas	78
Figura 42. Misiones en perfil de Instagram	78
Figura 43. Registro de Actividades	79
Figura 44. Distintivo gráfico	80
Figura 45. Stickers de refuerzo del mensaje.	80
Figura 46. Anuncios colocados en el colegio Federico Gauss.	84
Figura 47. Participantes con paper toys completos.	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tablas

Tabla 1. Asistencia de público por edades durante el 2024.	18
Tabla 2. Asistencia de público por edades durante el 2025 hasta noviembre.	18
Tabla 3. Actividades para las tarjetas de “Ataques básicos”.	65
Tabla 4. Actividades para las tarjetas de “Ataques fuertes”.	66
Tabla 5. Actividades para las tarjetas de “Ataques mortlaes”.	67
Tabla 6. Análisis de Costos de diseño.	71
Tabla 7. Costo de producción única.	72
Tabla 8. Costo de producción para validación con usuarios.	73
Tabla 9. Costo de producción en masa.	74

INTRODUCCIÓN



α. Antecedentes

La lectura es una de las actividades más antiguas desarrolladas por el ser humano; data de hace milenios y se mantiene vigente hasta la actualidad, sirviendo como una base imprescindible para la transmisión y el almacenamiento del conocimiento. A lo largo del tiempo, esta práctica ha cambiado continuamente de soporte y estilo, adaptándose a las necesidades de cada grupo poblacional para garantizar su acceso. Además de su valor informativo, la lectura constituye una forma de entretenimiento cultural que contribuye al desarrollo de las comunidades. Pese a los cambios de época, los saltos generacionales y los avances tecnológicos, la lectura ha permanecido y se ha desarrollado de manera paralela a la sociedad. De forma simultánea, la biblioteca también ha evolucionado junto con el libro y el hábito lector (Baratz, 2020, párr. 2).

Históricamente, la biblioteca dejó de ser una institución de acceso restringido a las clases sociales altas y fue ampliándose progresivamente a otros sectores de la población, pasando por nobles, eruditos y religiosos, hasta llegar al pueblo. A partir del siglo XIX, la lectura adquiere una relevancia significativa para la sociedad civil y se consolidan las bibliotecas públicas tal como se las conoce en la actualidad: centros culturales encargados de resguardar el acervo histórico y cultural de las

comunidades en las que se insertan. De este modo, las bibliotecas han evolucionado junto con la sociedad hasta convertirse en símbolos del conocimiento y la inclusión social, como lo señala Acuña en su video Breve historia de las Bibliotecas (Acuña, 2016, 4m33s).

Tradicionalmente, la función de estos edificios de carácter público ha sido entendida como la provisión de un espacio destinado a la interacción con los libros disponibles, orientado principalmente a personas que disfrutan y valoran la lectura. Sin embargo, su rol no se limita únicamente a este perfil de usuarios. Las bibliotecas públicas tienen como misión democratizar el acceso a la cultura, la información y el conocimiento, con el fin de satisfacer las necesidades de información, formación y ocio de la ciudadanía en general (Sánchez-García & Yubero, 2015, p. 104).

En este sentido, las bibliotecas públicas se configuran como espacios inclusivos que acogen a toda la sociedad. Al ser centros culturales dedicados a la distribución del conocimiento, no restringen sus servicios en función de la procedencia, la orientación sexual o el rango etario de las personas, consolidándose así como centros sociales con un impacto significativo en el desarrollo comunitario. De esta manera, es válido afirmar que

el modelo de trabajo de las bibliotecas se alinea con los principios de los Derechos Humanos (García-Matías, 2024, p. 7).

No obstante, frente a los constantes cambios en el mercado laboral y a los ritmos acelerados de desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, la lectura se ha consolidado como un hábito y una competencia cada vez más necesaria para el adecuado desenvolvimiento de los individuos en la sociedad contemporánea. Esta no solo influye en la manera en que las personas acceden a la información, la analizan y la utilizan, sino que también incide directamente en su calidad de vida, al estar estrechamente relacionada con las posibilidades de inserción y permanencia en el ámbito profesional (UNESCO, 2016, p. 42).

Por este motivo, los países evalúan de forma constante el nivel de desempeño de sus jóvenes en competencias clave como la lectura a escala internacional. Para ello, se aplican modelos de evaluación académica como el Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA), cuyo objetivo es medir periódicamente la calidad de la educación secundaria en los países participantes y, con base en los resultados obtenidos, ajustar y mejorar sus modelos educativos (Ortiz et al., 2023, p. 2). En específico, la prueba PISA es una evaluación trienal dirigida a estudiantes de 15 años que analiza sus conocimientos y habilidades en tres áreas fundamentales: matemá-

ticas, ciencias y lectura (INEVAL & OCDE, 2023b, p. 13). Los resultados obtenidos permiten establecer comparaciones internacionales y ubicar a los países en un ranking según el puntaje alcanzado. Dado que el presente documento se centra únicamente en la competencia lectora, se omiten los resultados correspondientes a las demás áreas evaluadas.

En este contexto, los países que lideran actualmente el ranking en lectura corresponden, en su mayoría, al sudeste asiático. Singapur encabeza la lista y es considerado uno de los países con el sistema educativo más sólido a nivel mundial, seguido por Macao, Taipéi, Hong Kong y Japón. A estos se suman varias naciones de Europa y Norteamérica. En contraste, los países latinoamericanos participantes se sitúan por debajo del promedio internacional, siendo Chile el mejor posicionado de la región al ocupar el puesto 37, seguido por Uruguay (INEVAL & OCDE, 2023b, p. 2). Cabe señalar que Ecuador no participó en esta última edición del estudio, aunque sí lo hizo en 2015 y está previsto que vuelva a participar en 2025.

El nivel de calidad educativa evidenciado en estas naciones se refleja también en el desarrollo y fortalecimiento de sus instituciones públicas, entre ellas las bibliotecas. El presupuesto destinado a estos espacios suele ser coherente con los resultados obtenidos en las evaluaciones internacionales mencionadas. En este tipo de contextos, los ciudadanos, inclui-

dos los adolescentes, encuentran en las bibliotecas lugares de encuentro que van más allá del estudio y la investigación (Sánchez-García & Yubero, 2015, p. 104). Estas instituciones ofrecen espacios destinados a la relajación, la recreación y la interacción social, fortaleciendo el sentido de pertenencia comunitaria, la responsabilidad colectiva por el bienestar común y el orgullo de contar con estos espacios culturales dentro de sus localidades.

Algunos ejemplos de estas instituciones pueden encontrarse en países que han alcanzado posiciones destacadas en dicha evaluación. En Singapur se encuentra la Biblioteca Pública de Bishan; en Estados Unidos, la Biblioteca Pública de Seattle; en Dinamarca, la Biblioteca Pública Dokk1; y en España, la Biblioteca Pública Joan Maragall, por mencionar algunos casos representativos. Cada una de estas instituciones mantiene un enfoque social, orientando sus esfuerzos en beneficio de la comunidad, no solo a nivel local, sino también integrando a la población inmigrante, considerando que varios de estos países funcionan como lugares de tránsito y destino para miles de personas.

En el contexto latinoamericano también existen bibliotecas de gran prestigio por su impacto comunitario, como la Biblioteca Vasconcelos en México o la Biblioteca Parque España en Colombia (González, 2017, párr. 11). Estos espacios se destacan por su papel fundamental en el desarrollo social y cultural de

sus localidades. En este sentido, Chile es uno de los países de la región que más invierte en bibliotecas públicas, destinando en 2024 un total de 1.242.417.000 pesos chilenos, lo que equivale aproximadamente a 1.331.871,02 dólares estadounidenses (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, 2024, Figura 1).

En el contexto nacional, Ecuador ha participado una sola vez en el examen PISA, a través de la variante PISA-D, enfocada en países con economías en desarrollo. En esta evaluación, los estudiantes de bachillerato del país demostraron un desempeño superior al de otros países participantes dentro de esta variante. Al compararlo con el resto de países de América Latina y el Caribe, Ecuador se sitúa dentro del promedio regional, con resultados en Ciencias y Lectura ligeramente por encima de la media (INEVAL & OCDE, 2023a, p. 11). Esto evidencia el interés del país por visibilizar sus avances en calidad educativa y por alinearse progresivamente con los estándares de naciones más avanzadas en estos ámbitos.

Por otra parte, según datos del Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador, los ciudadanos de entre 12 y 17 años constituyen el grupo etario que más lee en el país. Entre los principales incentivos para la lectura se encuentran la influencia de padres o tutores, así como la motivación personal. No obstante, los materiales de lectura más frecuentados corresponden, en su mayoría, a contenidos de carácter académico, siendo

el entorno escolar el espacio donde más se practica esta actividad. Asimismo, el soporte más utilizado por los adolescentes para leer es el teléfono celular (Ministerio de Cultura y Patrimonio & Sistema Integral de Información Cultural, 2022, p. 5).

No obstante, el problema del bajo nivel de lectura a escala nacional persiste. De forma anual se reporta que el promedio de lectura en el país es de un libro leído por completo y dos libros inconclusos (Ministerio de Cultura y Patrimonio & Sistema Integral de Información Cultural, 2022, p. 7). Esta problemática tiene su origen, en gran medida, en el entorno familiar, donde muchos niños no crecen en un ambiente que fomente el hábito lector. Cuando los padres o cuidadores no poseen una práctica constante de lectura, resulta complejo que los niños encuentren en ellos un referente que puedan imitar.

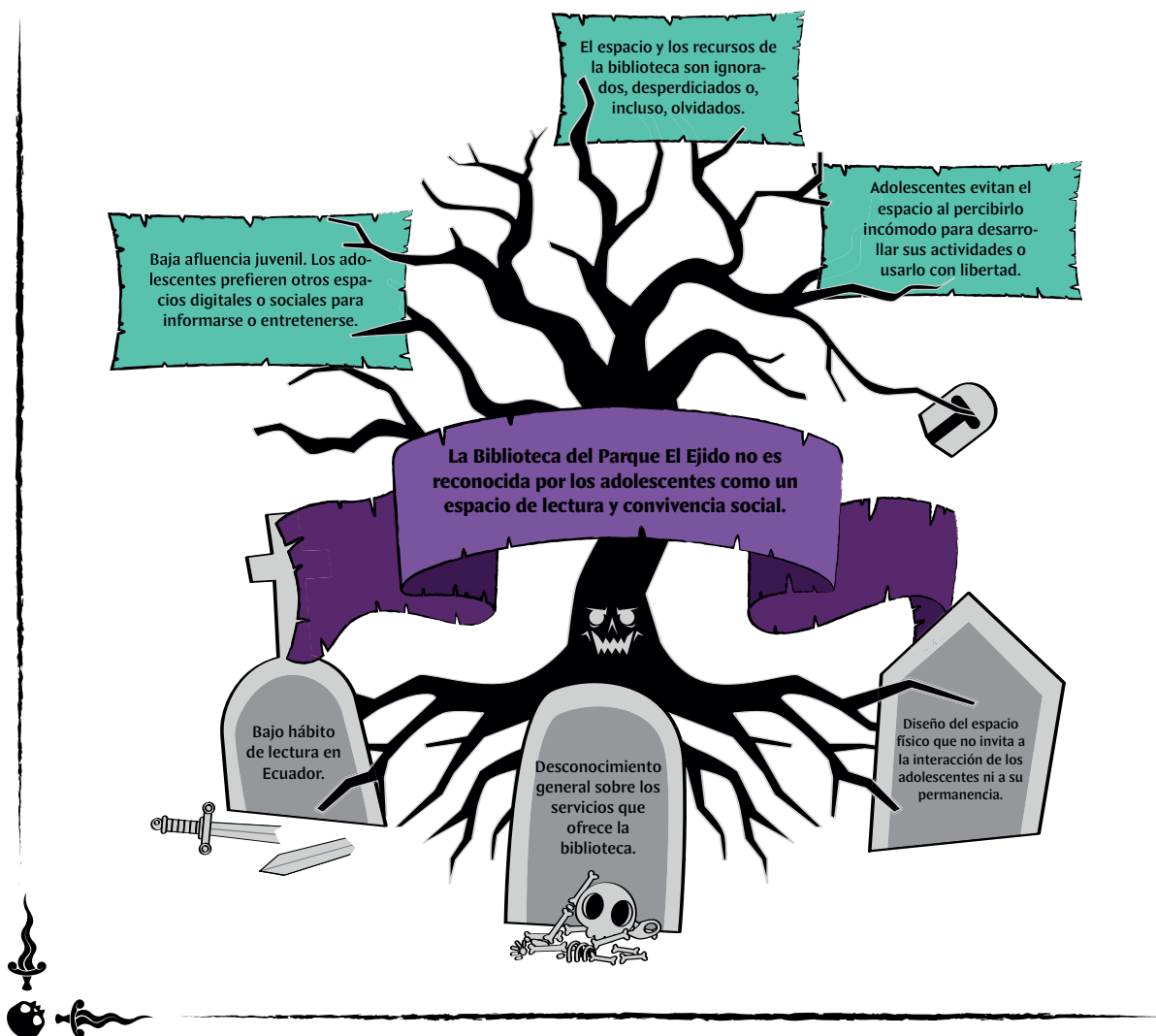
De acuerdo con estudios en neurociencia, el cerebro humano cuenta con un tipo de neuronas denominadas “neuronas espejo”, las cuales facilitan el aprendizaje a través de la observación y la imitación, incluyendo la adquisición de hábitos (Chabot & Chabot, 2009, p. 113). A esta situación se suma el enfoque que suele darse a la lectura en el ámbito escolar, donde en muchos casos no se guía adecuadamente a los estudiantes para desarrollar un gusto genuino por leer, sino que la lectura se presenta como una actividad impuesta, evaluada o incluso sancionada cuando no se cumple,

generando rechazo hacia esta práctica (D. Hidalgo, comunicación personal, 7 de noviembre de 2024, 8m41s), (Véase anexo 1).

A medida que los individuos crecen y alcanzan la adolescencia, sus necesidades sociales adquieren mayor relevancia. En esta etapa, el sentido de pertenencia se fortalece y los jóvenes buscan espacios con los cuales puedan identificarse y formar parte activa (Calero et al., 2018, párr. 8). Es en este contexto donde las bibliotecas públicas encuentran una oportunidad para ocupar este vacío social. Las tendencias contemporáneas en bibliotecología apuntan a dejar atrás la percepción de estos espacios como simples centros culturales, para transformarlos en centros sociales que faciliten la construcción de vínculos comunitarios, tal como se mencionó anteriormente. Al integrar lectura, aprendizaje y espacios de ocio, entre otros elementos, las bibliotecas contemporáneas han redefinido de manera significativa su rol tradicional (Meneses Tello, 2013, p. 168).

El problema de la desvinculación de los adolescentes con las bibliotecas públicas puede analizarse a través del árbol de problemas presentado en la Figura 1, donde se identifican las principales causas de esta situación y sus consecuencias más inmediatas, evidenciando los factores que influyen en el alejamiento de este grupo etario de dichos espacios.

Figura 1. Árbol de Problemas



El análisis de las ideas expuestas permite comprender a las bibliotecas como testigos del avance de la sociedad y, al mismo tiempo, como evidencia de su resistencia al retroceso. El hecho de que en el pasado estos espacios se encontraran frecuentados por usuarios de todo tipo, incluidos adolescentes, y que en la actualidad sea necesario replantear su enfoque y desarrollar dinámicas que mantengan motivado a este público, demuestra que tanto la lectura como la biblioteca se encuentran en constante evo-

lución para responder a las necesidades de públicos cada vez más complejos.

Estos espacios fueron concebidos no solo para preservar parte del legado cultural de la sociedad, sino también para permitir que los distintos grupos sociales se desarrollen y disfruten de dicho patrimonio. En este sentido, la labor de las bibliotecas no se extingue, sino que se transforma y se adapta a las características y expectativas de sus nuevos usuarios.

b. Hipótesis de diseño

El diseño gráfico emocional, en combinación con la gamificación de la lectura dentro de la biblioteca pública de El Ejido, puede contribuir al incremento de público adolescente. La incorporación de dinámicas lúdicas permitiría disminuir la percepción de que la lectura y estos

espacios son aburridos, al mismo tiempo que facilita la construcción de un hábito lector. Asimismo, mediante un enfoque persuasivo que incentive a los usuarios a acercarse y participar, es posible fomentar que este público retorne de manera voluntaria.

c. Objetivos

Objetivo general

Atraer público adolescente a la biblioteca municipal de El Ejido, principalmente de los colegios y zonas residenciales cercanas al parque, con el fin de que la frecuenten voluntariamente y la perciban como un centro social, más allá de su función cultural o académico-tradicional.

Objetivos específicos

Investigar materiales gráficos orientados a la fidelización de público adolescente en biblio-

otecas para definir requisitos que satisfagan las necesidades de la biblioteca de El Ejido en el mismo sentido.

Desarrollar un sistema gráfico que despierte el interés de los jóvenes y los motive a acudir voluntariamente a la Biblioteca de El Ejido.

Analizar el impacto de la intervención en el público definido y su percepción de la biblioteca después de experimentar la dinámica planteada.

PRIMER CAPÍTULO



DESCRIPCIÓN Y DIAGNÓSTICO
DEL CASO

1.1. Presentación del caso

Ecuador cuenta con una red nacional de bibliotecas, dentro de la cual se encuentran registradas 1010 instituciones a lo largo del territorio nacional; de estas, únicamente 156 son de carácter público. La entidad que dirige y coordina esta red es la primera biblioteca pública del país, la Biblioteca Nacional Eugenio Espejo (Iberbibliotecas, s. f., párr. 3). En el Distrito Metropolitano de Quito existen únicamente siete bibliotecas públicas, las cuales conforman la Red Metropolitana de Bibliotecas. Entre ellas, una adquiere especial relevancia para el presente estudio: la biblioteca pública ubicada en el parque El Ejido.

Este edificio lleva en funcionamiento más de treinta años y, debido a su ubicación céntrica, se ha consolidado como un referente dentro del parque (V. Narváez, comunicación personal, 12 de diciembre de 2024), (Véase anexo 2). Su misión institucional se orienta a la democratización del acceso a la información y la comunicación, al igual que el resto de bibliotecas públicas del país. En este sentido, brinda acogida a una diversidad de visitan-

tes, principalmente ciudadanos que trabajan en los alrededores y dentro del parque. Los hijos de estos trabajadores suelen frecuentar con regularidad sus instalaciones. Asimismo, se registra una afluencia significativa de adultos mayores que utilizan los servicios de internet y de niños que hacen uso de los libros y del área de juegos, constituyéndose estos grupos como sus principales usuarios.

En la actualidad, la biblioteca busca ser percibida como un espacio destinado a la interacción social, la convivencia, el aprendizaje y el esparcimiento, donde los libros forman parte de la experiencia, pero no constituyen el único motivo de permanencia en el lugar. Para avanzar hacia este objetivo, la institución ha manifestado su interés en iniciar acciones dirigidas a un segmento que presenta una baja frecuencia de visita en comparación con otros grupos etarios: el público adolescente (V. Narváez, comunicación personal, 12 de diciembre de 2024). Esta situación se evidencia en los datos expuestos en las tablas 1 y 2, respectivamente.

Tabla 1. Asistencia de público por edades durante el 2024.

Grupo de visitantes	Número de visitantes	Porcentaje (%)
Niños (0 a 12 años)	2,081	12.75%
Jóvenes (13 a 17 años)	919	5.63%
Adultos (18 a 65 años)	10,962	67.12%
Adultos mayores (65+)	2,363	14.48%
Total	16,329	100%

Nota: Tabla tomada del registro de asistencia de la biblioteca de El Ejido.

Tabla 2. Asistencia de público por edades durante el 2025 hasta noviembre.

Grupo de visitantes	Número de visitantes	Porcentaje (%)
Niños (0 a 12 años)	2,390	18.03%
Jóvenes (13 a 17 años)	656	4.95%
Adultos (18 a 65 años)	8,255	62.26%
Adultos mayores (65+)	1,950	14.71%
Total	13,251	100%

Nota: Tabla tomada del registro de asistencia de la biblioteca de El Ejido.

La consecución de este objetivo representaría un logro no solo para la biblioteca intervenida, sino también para toda la red de bibliotecas, ya que evidenciaría que los adolescentes mantienen interés por los libros y por formas alternativas de vinculación con su comunidad, más allá de los medios digitales comúnmente

utilizados. De esta manera, no solo se ampliaría el alcance de los servicios bibliotecarios y se reforzaría su posicionamiento como centro social, sino que además la experiencia podría convertirse en un referente replicable para otras bibliotecas del país.

1.2. Diagnóstico del caso

En Ecuador, y particularmente en su capital, las bibliotecas públicas tienden a pasar desapercibidas para gran parte de la ciudadanía, que opta por otros espacios para estudiar o pasar el tiempo libre, como cafeterías o centros comerciales, o prefiere permanecer en sus hogares. Las facilidades que ofrece el acceso a internet para trabajar, estudiar y entretenerse han transformado profundamente la manera en que las personas se relacionan con la información, sumado a la amplia oferta de contenidos digitales que capturan su atención de forma constante.

Los motores de búsqueda actuales permiten obtener miles de resultados en cuestión de segundos, sin necesidad de desplazarse, optimizando, e incluso eliminando, tiempos de búsqueda y transporte. No obstante, este acceso inmediato prescinde del contacto humano y de la experiencia social que implica acudir a una biblioteca para investigar, solicitar un libro o simplemente permanecer en el espacio.

Con el objetivo de comprender de manera directa el contexto de la biblioteca pública de El Ejido, se realizó una entrevista a la bibliotecaria encargada, Valeria Narváez, quien trabaja en este espacio desde la segunda mitad

del año 2022, periodo en el que se produjo la reapertura del edificio tras la pandemia de COVID-19. Durante la entrevista, Narváez señaló que la finalidad principal de la biblioteca es garantizar el acceso a la información para la sociedad, lo cual se alinea con los principios fundamentales de este tipo de instituciones sociales.

Asimismo, indicó que los esfuerzos actuales están orientados a transformar la percepción del centro, de modo que la comunidad del parque El Ejido y las personas que frecuentan sus alrededores lo reconozcan como un espacio en el que puedan desarrollar diversas actividades ciudadanas. Esta visión coincide con los modelos de bibliotecas que lideran procesos de innovación a nivel internacional. En este contexto, la biblioteca del parque busca que sus servicios sean aprovechados por el público adolescente, un segmento que actualmente presenta una baja frecuencia de asistencia en comparación con otros grupos etarios (V. Narváez, comunicación personal, 12 de diciembre de 2024).

En las figuras 2 y 3 se puede observar el estado actual de las instalaciones de la biblioteca.

Figura 2. Imágenes del interior de la biblioteca de El Ejido.



Nota: Fotografías tomadas de la biblioteca pública de El Ejido.

En lo que respecta a los libros destinados al público juvenil, estos se encuentran ubicados en un único estante situado cerca del escritorio de la bibliotecaria. Dicho mueble cuenta con tres niveles en los que se distribuyen los ejemplares según un sistema de etiquetas por color: color naranja para lectores de 12 a 14 años y color violeta para adolescentes de 15 a 18 años. Adicionalmente, en el mismo estante se incluyen libros con etiqueta verde, correspondientes a niños de entre 9 y 11 años. Los géneros presentes para los grupos etarios menores comprenden fantasía, ciencia ficción, aventura y terror suave, con extensiones de lectura corta a media. En contraste, los títulos dirigidos a adolescentes mayores abordan temáticas como sociedad, amor, identidad, autores clásicos y terror más intenso, presentando una mayor complejidad narrativa y una extensión considerablemente superior.

En relación con la ambientación del edificio, tras la observación directa del espacio es

posible afirmar que no existe un área claramente definida ni acondicionada específicamente para usuarios adolescentes. Si bien se identifican zonas de relajación, estanterías con material dirigido a este grupo etario y espacios destinados al trabajo y la lectura, desde el punto de vista gráfico y espacial no se evidencian elementos que interpelen de manera directa a los adolescentes. La división predominante entre áreas para adultos y para niños dificulta la incorporación de un sector intermedio destinado a este público, y los recursos existentes no resultan fácilmente identificables a simple vista.

Según Alicia Corrales, representante del Centro Cultural Metropolitano, este espacio tiene como objetivo principal fomentar el gusto por la lectura en los niños, acompañados por sus padres (El Comercio, 2010, párr. 5). A partir de esta premisa y del análisis de la disposición espacial del edificio, se puede concluir que el diseño actual de la biblioteca

responde principalmente a un enfoque familiar, orientado a padres con niños pequeños, quienes pueden permanecer en un entorno seguro mientras leen o juegan con material seleccionado para su edad. No obstante, en el caso del público adolescente, el espacio

carece de una adecuación específica que lo haga atractivo o relevante para este grupo. Si bien los jóvenes pueden hacer uso de las instalaciones, estas no generan un incentivo visual ni experiencial que los invite a acercarse o permanecer en el lugar.

Figura 3. Distribución del mobiliario de la biblioteca de El Ejido.

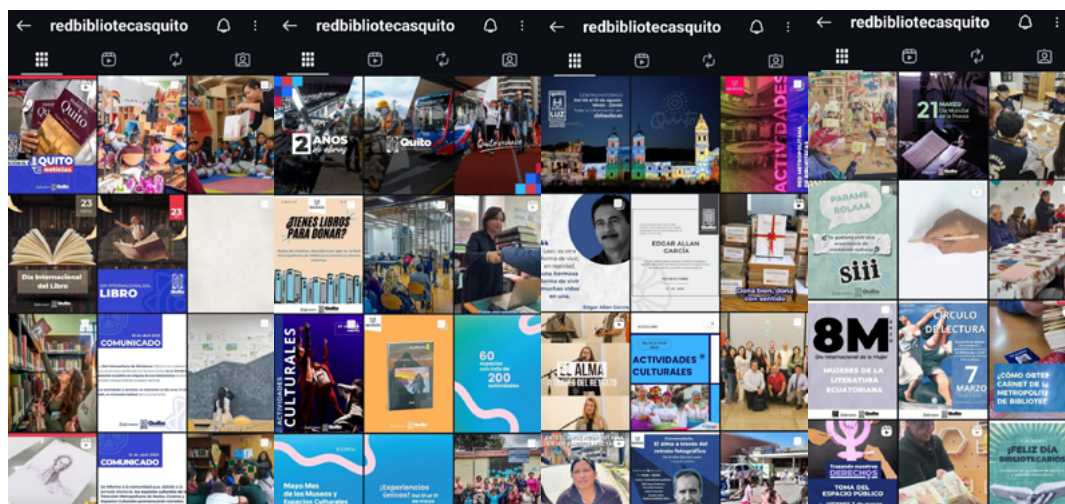


Nota: Fotografías tomadas de la biblioteca pública de El Ejido.

Cabe señalar que los canales digitales de la biblioteca, administrados por la Red Metropolitana de Bibliotecas, no emplean un lenguaje visual adecuado con el público adolescente. Dichos canales corresponden a la página web institucional y a los perfiles oficiales en Facebook e Instagram, cuyo contenido y tratamiento gráfico están dirigidos principalmente a un público adulto intere-

sado en la información general del espacio, así como a padres y tutores que buscan actividades para sus hijos. En consecuencia, no se identifican piezas ni estrategias comunicacionales que resulten atractivas o pertinentes para un público juvenil, lo que limita su alcance e identificación con este segmento etario, tal como se evidencia en la Figura 4.

Figura 4. Redes sociales de la RMB.

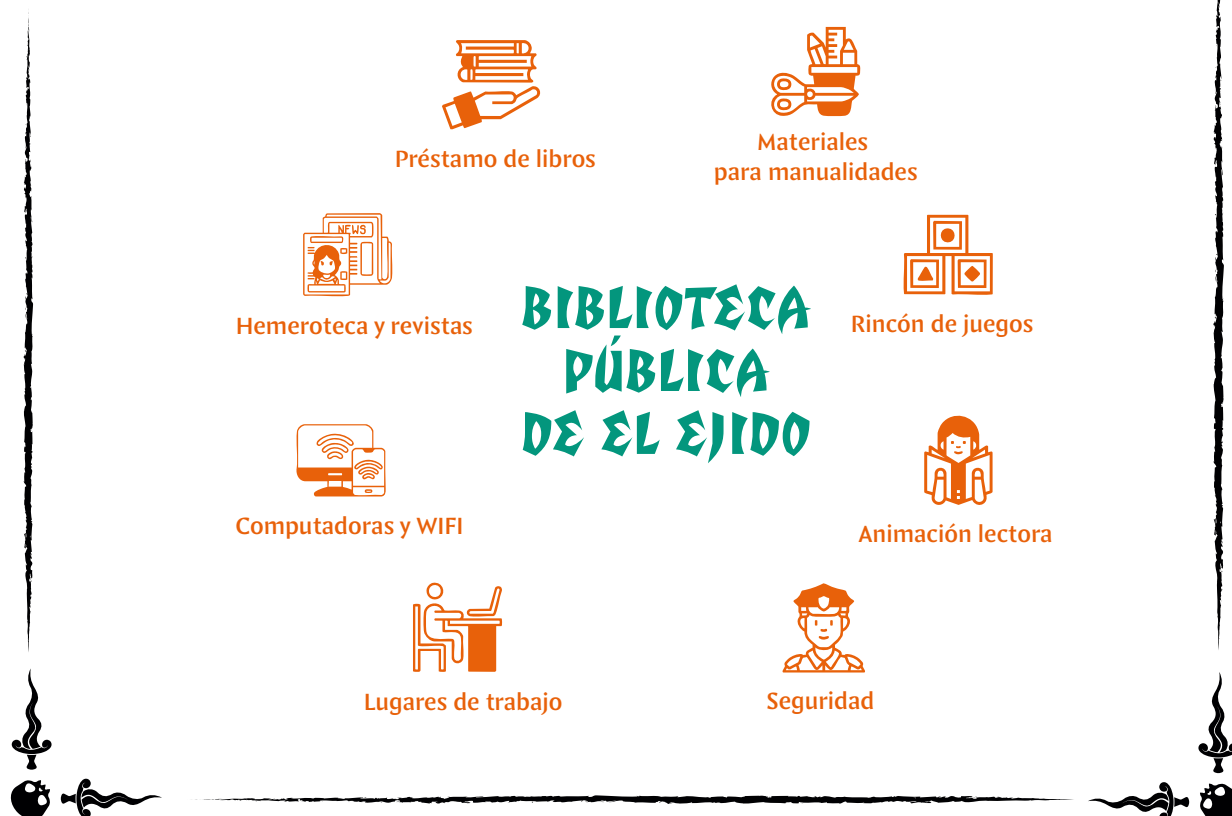


Nota: Perfil de Instagram de la Red Municipal de Bibliotecas.

En cuanto a las funciones del espacio, estas se centran en el préstamo de libros para consulta local y para llevar a domicilio, siendo esta última modalidad exclusiva para usuarios carnetizados por la Red Metropolitana de Bibliotecas (RMB). Asimismo, la biblioteca dispone de una hemeroteca, revistas de diversa índole, incluidas publicaciones de carácter juvenil, servicio de internet inalámbrico (Wi-Fi) y computadoras de uso público, mesas de trabajo destinadas tanto a adultos como a niños, materiales para actividades manuales, un rincón de juegos infantiles y servicio de guardianía. El conjunto de estos servicios y áreas se sintetiza en la Figura 5.

Adicionalmente, la biblioteca organiza de manera periódica eventos de animación lectora y actividades culturales en coordinación con escuelas, colegios y universidades, con el apoyo de instituciones aliadas que cuentan con mayor infraestructura, como la Casa de la Cultura Ecuatoriana (CCE). Si bien estas intervenciones han generado una respuesta positiva por parte del público, no logran consolidar el interés de los adolescentes ni motivar su retorno frecuente al espacio.

Figura 5. Servicios de la Biblioteca pública del parque El Ejido.



Un factor que resulta evidente, precisamente por su ausencia, es la falta de señalización dentro del edificio. La zona destinada a niños es fácilmente reconocible: un librero de diseño no convencional separa el área de juegos de las mesas infantiles, y en él se exhiben libros con ilustraciones llamativas que permiten identificar claramente a este público. Asimismo, en los ventanales del área infantil se observan calcomanías acordes a la estética de la literatura dirigida a niños. No obstante, esta lógica visual no se replica en el resto del espacio. No existen elementos distintivos que permitan identificar los libros según géneros, temáticas o grupos etarios. Los estantes carecen de señalética o recursos gráficos, al igual que los ventanales, los cuales podrían

aprovecharse para orientar al público juvenil hacia el material destinado para ellos.

Tras la observación del espacio, se identificó además la limitada infraestructura para incorporar nuevas actividades que puedan beneficiar a la comunidad. La biblioteca cuenta con un área aproximada de 150 m², cuya superficie se encuentra completamente ocupada por las zonas ya establecidas, lo que dificulta la creación de áreas exclusivas para actividades juveniles. De ser necesario implementar nuevas dinámicas, sería indispensable reservar espacios específicos o reorganizar el mobiliario existente. Aun así, es posible realizar intervenciones puntuales que no resulten invasivas y que, al mismo tiempo, incentiven el uso de los

recursos destinados a adolescentes, además de informar sobre su existencia.

En relación con lo anterior, numerosos miembros de la comunidad se han beneficiado de los servicios que ofrece la Biblioteca de El Ejido. Entre los usuarios más frecuentes se encuentran los hijos en edad escolar y colegial de los trabajadores de los puestos comerciales del parque, quienes acuden regularmente para realizar tareas académicas o simplemente para leer (V. Narváez, comunicación personal, 12 de diciembre de 2024, 10m33s). Este comportamiento es el que se busca replicar en un mayor número de adolescentes, promoviendo que acudan al espacio de manera voluntaria y lo reconozcan como un punto de encuentro social que les pertenece por formar parte de la comunidad.

Desde esta perspectiva, y en concordancia con el objetivo institucional de evolucionar hacia un modelo de biblioteca como espacio social, resulta fundamental transformar la forma en que se concibe a quienes la visitan: dejar de verlos únicamente como usuarios ocasionales y reconocerlos como ciudadanos. Bajo esta mirada, se los entiende como integrantes activos de la sociedad, con derechos y responsabilidades. Al acompañarlos en sus procesos formativos y sociales, la biblioteca fortalece su rol como pilar comunitario y orienta sus esfuerzos hacia un desarrollo colectivo, en el que los individuos comprenden el valor del espacio en su vida cotidiana y

comienzan a participar de manera activa en la comunidad que los rodea.

En este sentido, las acciones desarrolladas por la biblioteca también se transforman y comienzan a orientarse hacia el ejercicio de la ciudadanía, favoreciendo la creación de vínculos entre los individuos y la institución a través del sentido de pertenencia y la participación social (Sánchez-García & Yubero, 2015, p. 104). Los nuevos asistentes, conscientes de su relación con la comunidad, dirigen sus acciones hacia el bien común, entendiendo que el progreso individual repercute directamente en el desarrollo colectivo. Este proceso no implica cambios radicales en los estilos de vida ni la consecución de metas inalcanzables, sino la comprensión de que actividades cotidianas enriquecedoras y el fortalecimiento de los lazos comunitarios contribuyen, en el presente o en el futuro, a mejorar el entorno social. Ejercer la ciudadanía se manifiesta, entonces, en estas prácticas sencillas pero significativas.

Otro aspecto relevante en la recordación del usuario-ciudadano es la noción de competencia del espacio. Al no tratarse de un establecimiento comercial, la Biblioteca de El Ejido no enfrenta una competencia directa. Si bien las personas pueden optar por otros lugares para estudiar o leer, como cafeterías, centros comerciales u otras bibliotecas, lo cierto es que los habitantes del sector suelen elegir aquellos espacios que resultan

más convenientes en términos de cercanía, seguridad, costo y calidad del trato humano, entre otros factores.

Más allá de una competencia institucional, el principal desafío radica en la gran cantidad de estímulos y alternativas de entretenimiento a las que están expuestos los ciudadanos. El acceso inmediato a información y ocio a través de dispositivos digitales reduce el interés por experimentar actividades presenciales distintas, alejando a las personas de espacios de formación y convivencia como las bibliotecas. Este fenómeno dificulta que lugares como la Biblioteca de El Ejido consoliden su función como centros sociales, ya que limita la interacción directa entre los miembros de la comunidad.

En conclusión, el edificio ubicado en el parque El Ejido aporta de manera significativa a la vida comunitaria y continúa buscando formas de mejorar sus servicios pese a las limitaciones existentes. El análisis de las bibliotecas públicas permite reconocerlas como espacios de gran relevancia cultural y social, equivalentes simbólicos de puentes que históricamente han facilitado el acceso al conocimiento. Gracias a la evolución del pensamiento y de las políticas públicas, estos espacios han permitido no solo el acceso a la información, sino también la participación activa de la ciudadanía en la construcción y enriquecimiento de los acervos culturales. De este modo, las bibliotecas contribuyen a reducir la brecha social y a fomentar el progreso de las comunidades en las que se insertan.

1.3. Caracterización del Usuario

La Biblioteca de El Ejido, al igual que cualquier otra biblioteca pública, brinda sus servicios de manera libre y en igualdad de condiciones a todas las personas que forman parte de la comunidad, sin establecer distinciones de ningún tipo, incluyendo a inmigrantes o personas en situación de calle (Pinto et al., 2009, p. 34). Tras la reapertura del edificio en el año 2010,

luego de un período de reacondicionamiento, el énfasis estuvo puesto principalmente en el público adulto y en los niños, considerando a la familia como eje central de sus actividades.

No obstante, con el paso del tiempo, los usuarios más frecuentes resultaron ser los niños pequeños, generalmente acompaña-

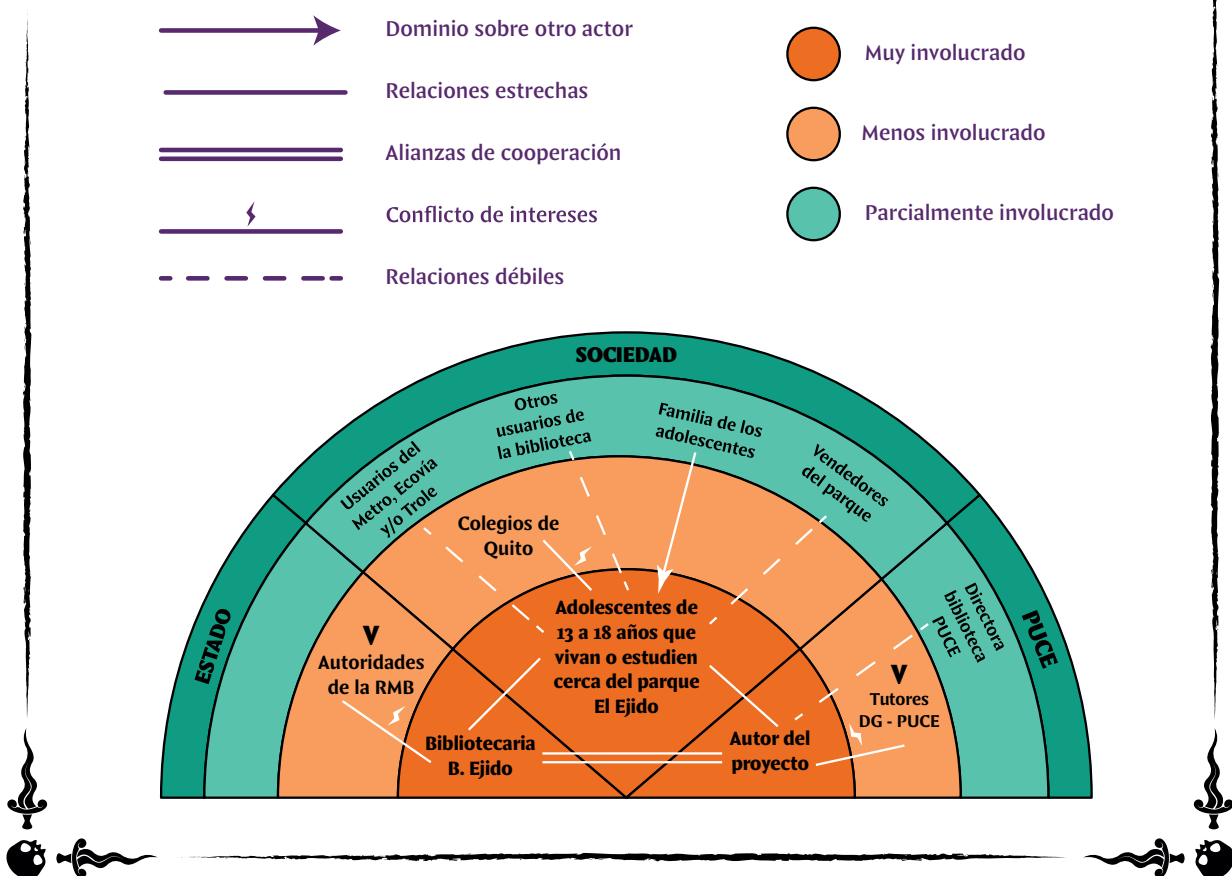
dos por un adulto, y las personas adultas. Esta situación responde, en gran medida, a la manera en que se organizan los espacios y los recursos dentro de la biblioteca, donde las áreas de computación y trabajo, junto con las zonas de lectura, presentan una imagen predominantemente infantil. En consecuencia, el público adolescente ha quedado relegado, pese a contar con material de lectura acorde a sus intereses.

En la actualidad, el interés institucional se orienta hacia la incorporación de adolescen-

tes como parte activa de la comunidad usuaria, promoviendo que puedan aprovechar tanto la literatura juvenil, o cualquier otro material de su preferencia, como el espacio físico para el desarrollo de habilidades personales y la socialización.

Con el propósito de visualizar de forma más clara a los actores involucrados en este contexto, en la Figura 6 se presenta el público al que se dirige este trabajo, así como las relaciones que inciden directamente sobre él.

Figura 6. Mapa de Stakeholders de la biblioteca de El Ejido.

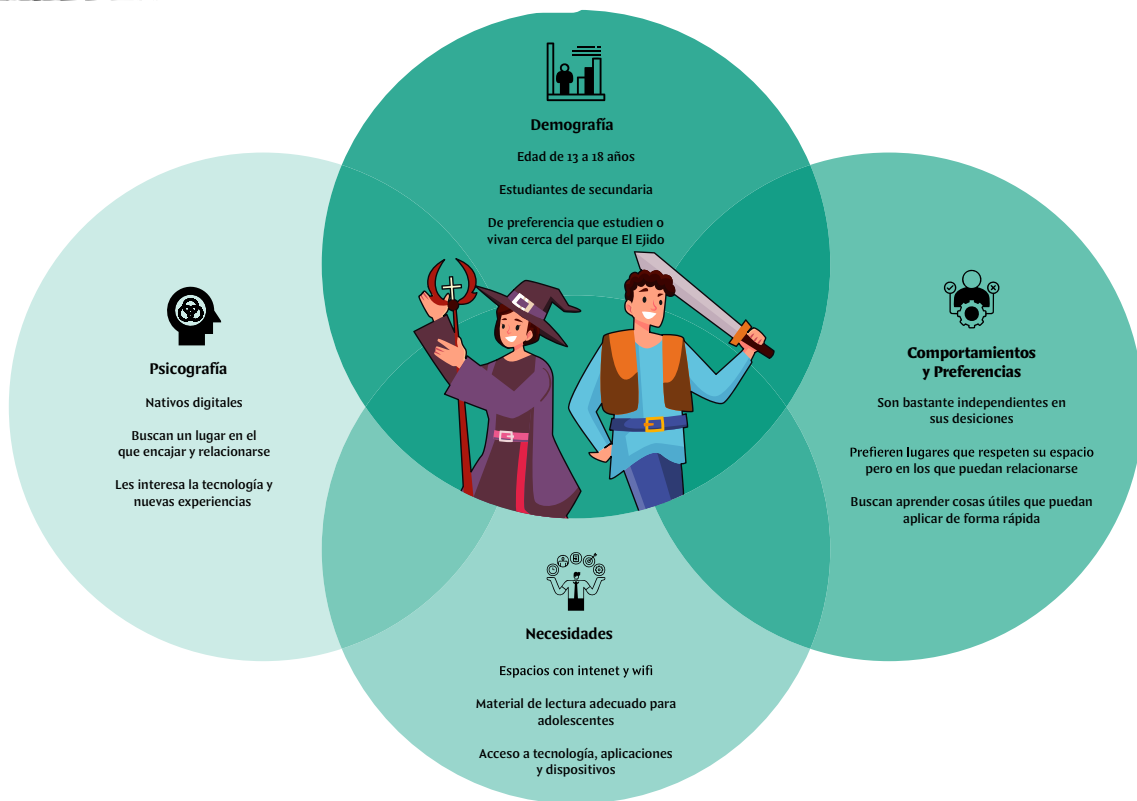


Es necesario considerar que este grupo etario presenta motivaciones que van más allá de la lectura, el estudio o el juego. La infraestructura del espacio no se encuentra acondicionada para actividades que generen niveles elevados de ruido; incluso en el rincón de juegos, el ambiente general se mantiene orientado al trabajo y al estudio. En este contexto, resulta pertinente explorar nuevas estrategias que permitan la participación de un público juvenil con intereses y aspiraciones de carácter social.

Asimismo, como se ha señalado previamente, no existe un elemento diferenciador que identifique el lugar donde se encuentra la litera-

tura destinada a este segmento, ni un área concebida específicamente para adolescentes. En cuanto al rango etario al que se dirige este trabajo, este es amplio e incluye a jóvenes de entre 12 y 18 años, correspondientes en su mayoría a la etapa de educación secundaria. Se prioriza a aquellos adolescentes que transitan de manera habitual por el sector de El Ejido, ya sea porque residen en zonas cercanas, estudian en instituciones educativas aledañas o utilizan rutas de transporte que atraviesan el parque, de modo que la biblioteca se perciba como un espacio accesible y cercano. Esta delimitación se detalla en la Figura 7.

Figura 7. Perfil general de usuarios.



Una característica común en los adolescentes de los últimos años es la preferencia por formas de entretenimiento inmediato, especialmente aquellas mediadas por entornos digitales. Series, películas, videojuegos y redes sociales resultan más atractivos para este grupo etario que la lectura tradicional, la cual exige mayor concentración y un ritmo pausado. No obstante, esta actividad no ha desaparecido por completo. En cuanto a los intereses lectores, se evidencian variaciones según el género: los varones suelen inclinarse por cómics, personajes históricos, ciencia y deporte, mientras que las mujeres muestran mayor afinidad por narrativas románticas o de final positivo. De acuerdo con Escales, Oliva y Ponce, y Pintado (citados en Artola, 2021), el bajo índice lector en jóvenes responde principalmente a la relevancia que ocupa el ocio digital en sus vidas y al entorno lector en el que se desarrollan, tanto en el hogar como en el ámbito escolar (Artola et al., 2021, p. 13).

Adicionalmente, otro factor que dificulta la vinculación entre la biblioteca y el público juvenil es la percepción de la lectura como una actividad aburrida, así como la concepción del edificio bibliotecario como un espacio estrictamente académico y orientado al trabajo. Según Álvarez (2006, p. 15), para que un adolescente se interese por la lectura es fundamental que logre relacionarla con su realidad cotidiana, con los referen-

tes culturales que forman parte de su día a día y que le resultan significativos. De esta manera, la actividad lectora puede ser comprendida como una experiencia placentera y gratificante, favoreciendo que la biblioteca sea percibida como un entorno acogedor y no únicamente como un lugar de evaluación o exigencia académica. En este sentido, una adecuada selección del material de lectura contribuye a fortalecer este vínculo y a consolidar a los adolescentes como un segmento activo dentro de la dinámica cultural y comunitaria del espacio.

En síntesis, si bien este grupo etario abarca un rango amplio de edad, su presencia dentro de la biblioteca resulta limitada. Esta situación se evidencia en la configuración del espacio, el cual no dispone de un área específica destinada a adolescentes ni de elementos visuales que distingan claramente su literatura, generando un entorno poco personalizado para ellos. A ello se suma la fuerte influencia de las dinámicas digitales en sus hábitos de ocio, que incide directamente en su toma de decisiones. Frente a la elección entre el entretenimiento digital y la permanencia en una biblioteca, la primera alternativa suele resultar más atractiva. En consecuencia, el desafío central radica en identificar estrategias que permitan revertir esta tendencia y fomentar una relación más cercana entre los adolescentes y la biblioteca.

1.4. Análisis tipológico

Figura 8. Internacional: Book Bugs Tales of Travellers – Singapur.



Nota: Adaptación del video demostrativo del proyecto Book Bugs: Tales of Travellers.

Tomado de: <https://youtu.be/kyyP8l6bS3c?si=hY4-c6Q8x7jO2jVC>

Como se expuso anteriormente, Singapur se posicionó como el país líder en el examen internacional PISA en sus tres áreas evaluadas: matemáticas, ciencias y lectura. Una muestra clara de la inversión sostenida del país en la calidad educativa de su población es el proyecto Book Bugs, desarrollado por la National Library Board (NLB). Esta iniciativa consiste en un sistema de cartas ilustradas coleccionables e intercambiables que los usuarios pueden obtener en las 23 bibliotecas públicas participantes del territorio nacional al realizar préstamos de libros, asistir a eventos especiales y completar actividades relacionadas con lecturas seleccionadas.

El proyecto fue implementado en el año 2016 y, en un período de apenas diez meses, se registraron 4,1 millones de préstamos de libros, evidenciando su impacto positivo en la promoción de la lectura (Chua, s. f., Figura 3). Su acogida fue tal que en 2018 se lanzó una segunda edición y, posteriormente, una tercera en 2024. Book Bugs nació con el objetivo de fortalecer los hábitos lectores en niños y jóvenes a través del disfrute de la lectura, comprendiendo que en la actualidad este grupo etario accede a formas de entretenimiento inmediato, mayoritariamente digitales, que no siempre contribuyen al desarrollo de competencias cognitivas y culturales.

Desde esta perspectiva, el sistema de cartas coleccionables se presenta como una estrategia innovadora y educativa, al integrar dinámicas lúdicas que incentivan la lectura sin sacrificar su valor formativo. Book Bugs constituye un sistema gráfico integral que facilita el acercamiento de los jóvenes a las bibliotecas, promueve la construcción de hábitos lectores y fomenta la interacción social mediante la lógica del intercambio de objetos. Los participantes deben interactuar con el personal bibliotecario, quienes sellan una “guía de viaje” y entregan cartas en función de la cantidad de libros leídos, pudiendo acceder a más recompensas al completar actividades de comprensión lectora.

Adicionalmente, los usuarios pueden interactuar entre sí, generando vínculos sociales a través del intercambio o venta de cartas. El proyecto también se apoya en plataformas digitales, como una página web y una aplicación móvil, donde los participantes registran sus puntos, realizan préstamos, acceden a minijuegos y monitorean su progreso. De esta forma, Book Bugs construye una comunidad de lectores basada en un vínculo emocional que articula la lectura, la participación comunitaria y la apropiación de la biblioteca como espacio social. Los criterios gráficos del proyecto se analizan en la Figura 9.

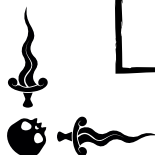
Figura 9. Internacional: Book Bugs Tales of Travellers – Singapur.

Ilustración

El estilo de ilustración es coherente a las tendencias actuales que atraen tanto a niños como a adolescentes, incluso adultos que gustan de estas temáticas. Aplica colores brillantes con poses dinámicas, composiciones interesantes y personajes relacionables. Además, las ilustraciones poseen un carácter de línea atractivo y acorde al estilo de ilustración, y los detalles no saturan ni distraen.

Iconografía

Los íconos son amigables y coherentes con el estilo de ilustración; no se refieren a nada conocido sino que crean algo nuevo dentro del universo de Book Bugs, haciendo que los usuarios aprendan y los relacionen una vez que se adentren en el juego.



Tipografía

Aplica tipografías san serif ya que se trata de un producto para públicos jóvenes y un producto moderno. El tipo de letra aplicado para los títulos refleja un producto de carácter divertido. Ambas son apropiadas para los públicos.

Identidad

El diseño de identidad se refleja la esencia del juego y transmite energía, diversión y creatividad. Atrae al público con su imagen divertida.

Figura 10. Regional (Iberoamérica): Bibliocromos – España.



Nota: Adaptación de las páginas de Facebook de Bibliotecas Públicas del Ayuntamiento de Madrid: <https://www.facebook.com/photo?fbid=3282858888434252&set=pcb.3282876508432490> y de Biblioteca Pública Municipal Gabriel García Márquez: <https://www.facebook.com/bpm-gabrielgarciamarquezorcasur/posts/tienes-tu-%C3%A1bum-de-bibliocromos-p%C3%A1sate-por-la-biblio-y-ll%C3%A9vatelo-con-tus-pr%C3%A9stamos/2713379765613597/>

En relación con iniciativas de naturaleza similar, Bibliocromos constituye un referente gráfico relevante. Implementado originalmente en 1999, el proyecto tuvo una aceptación posi-

tiva por parte del público infantil y juvenil, motivo por el cual fue renovado tanto en su imagen como en su contenido para adaptarse a nuevas generaciones. La propuesta consiste

en un álbum de cromos al que pueden acceder niños y adolescentes al realizar el préstamo de uno o más libros en cualquiera de las 32 bibliotecas de la red pública de Madrid. Por cada libro prestado o finalizado, los usuarios reciben un paquete de cromos adhesivos que reproducen las portadas de libros de literatura infantil y juvenil, incentivando la continuidad de la experiencia lectora.

Este recurso gráfico funciona como un sistema de recompensa que estimula la lectura mediante refuerzos positivos, transformando una práctica en descenso en una actividad dinámica, atractiva y memorable. La experiencia de visitar la biblioteca se ve enriquecida por el componente coleccionable, fortaleciendo el vínculo emocional entre el usuario y el espacio. Los criterios gráficos de este proyecto se analizan en la Figura 11.

Figura 11. Factores gráficos considerados de la tipología regional.

Identidad visual

Es llamativa y distinguible. Además, su atractivo visual invita a las personas a acercarse. La identidad visual renovada se mezcla correctamente con el estilo gráfico de las portadas de los libros con los que trabaja, generando a la vez espacios como mostradores, ventanales o murales llamativos y decorativos.

Estilo gráfico

Maneja un estilo de acuarela llamativo y amigable que se resulta pertinente al tipo de ilustración que manejan las portadas de libros infantiles, sin que genere problemas con la literatura juvenil. Además, los elementos decorativos que acompañan los cromos evitan que el fondo vacío de una apariencia formal o aburrida.

Cromática

Utiliza colores vibrantes que generan contrastes con colores oscuros, todos aplicados sobre espacio blanco bien balanceado sin que genere la ilusión de vacío ni profusión. La disposición de cada tono ayuda a ornamentar e indicar el lugar para colocar los cromos, sin aumentar ni restar jerarquía entre los elementos.

Composición

Divididos generalmente en cuatro cuadrantes por página, los cromos de las portadas de los libros se distribuyen equilibradamente sobre fondos blancos vacíos. Cuando existe texto, este se ubica en una columna en el centro de la página, acompañado por cajas de colores que no alteran su orden de lectura. La composición es simple y fácil de entender para los públicos al que va dirigido el álbum.

Figura 12. Local: Cromos YOLEO – Ecuador.



Nota: Adaptación de la página web: https://recursos.educacion.gob.ec/red/yoleo_cromos/

Por último, se presenta un caso que, si bien no está dirigido directamente a bibliotecas públicas, comparte el objetivo de promover la lectura y fortalecer el hábito lector en contextos educativos. Este proyecto consiste en la implementación de “cromos” insertos en libros de texto de estudiantes de colegios fiscales seleccionados, como estrategia para el desarrollo de competencias lectoras. El material está compuesto por 28 fichas ilustradas que incluyen historias cortas, poemas, reflexiones y otros contenidos narrativos que buscan presentar la lectura como una actividad recreativa, con el acompañamiento de docentes, padres y estudiantes.

A través de lecturas breves y de distintas extensiones, los cromos proponen escenarios y actividades que invitan a los estudiantes a reflexionar, imaginar y crear sus propias historias. De este modo, el proyecto promueve la lectura como una práctica social positiva, fomentando espacios de interacción y diversas expresiones artísticas (Ministerio de Educación, 2021, p. 73).

Los criterios gráficos de esta iniciativa se analizan en la Figura 13.

Figura 13. Factores gráficos considerados de la tipología local.



Identidad visual

Los cromos no poseen una identidad gráfica fuerte. Al encontrarse dentro de libros académicos, estos representan áreas destacadas dentro de los libros por sus colores e ilustraciones llamativas. Sin embargo, el único elemento que indica una identidad visual es una especie de logotipo del programa gubernamental.

Composición

Jerarquiza la información de forma simple, permitiendo una lectura fluida. Sin embargo, resulta algo estática. Se ayuda de las ilustraciones y los fondos para ubicar los textos de forma que la información siempre sea legible.

Ilustración

Maneja un estilo juvenil, dinámico y un poco complejo incluso. Puede resultar no tan atrayente para niños, sobre todo los más jóvenes. Los elementos visuales son interesantes y acompañan bien a los textos.

Cromática

Los colores son llamativos y ayudan a distinguir cada cromo dentro de los libros. Además, permiten jerarquizar la información con recuadros de distintos colores dentro de los mismos cromos; combinándose adecuadamente con las ilustraciones

El análisis tipológico permitió identificar distintas formas dinámicas de incentivar la lectura y motivar a los usuarios a frecuentar las bibliotecas. Se trata de iniciativas atractivas e incluso innovadoras que han demostrado un impacto positivo en la comunidad, aunque requieren actualizaciones periódicas para mantener el interés del público y renovar sus contenidos. En el caso del referente nacional, hasta el momento no se registra una segunda edición del sistema implementado.

Esta observación también permitió evidenciar ciertas falencias en los procesos de promoción gráfica de la lectura en el país. A lo largo de la investigación se identificaron intentos por reactivar o generar espa-

cios destinados a la lectura, los cuales, en su mayoría, se manifiestan a través de talleres de animación lectora o la creación de nuevas bibliotecas. Sin embargo, estas acciones suelen ser aprovechadas principalmente por personas que ya poseen el hábito lector incorporado en su vida cotidiana.

En consecuencia, el objetivo se orienta a implementar estrategias similares a las desarrolladas en contextos como Singapur y España, cuyos resultados positivos demuestran que es posible fomentar la socialización en bibliotecas públicas a través de estímulos emocionales y el fortalecimiento de las competencias lectoras de los usuarios.

1.5. Definición del problema gráfico

Con base en lo expuesto en los apartados anteriores, se puede afirmar que han existido y continúan existiendo diversos esfuerzos por despertar el interés de la población hacia la lectura y las bibliotecas, especialmente en niños y adolescentes. No obstante, este último grupo se encuentra constantemente expuesto a una gran cantidad de estímulos visuales y material gráfico, lo que provoca que ignore con facilidad nuevos recursos comunicacionales y opte por medios ya conocidos para su entretenimiento. Para captar su atención, resulta indispensable aplicar lenguajes visuales acordes con sus gustos y códigos culturales.

De igual manera, la información presentada suele percibirse como compleja o poco atractiva, tanto en formatos tradicionales como digitales. Aunque estos contenidos se diseñan considerando que los usuarios los leerán en su totalidad, en la práctica suelen pasar desapercibidos, perdiendo así su efectividad. Por ello, la información debe ser clara, sintética y de fácil comprensión, apelando a las emociones del público y explorando formas de comunicación a las que no estén habituados.

El costo de reproducción constituye otro factor relevante a considerar. Al tratarse de una biblioteca que forma parte de una institución pública, los recursos disponibles son limitados, por lo que es necesario plantear un sistema que pueda mantenerse en el tiempo sin comprometer la calidad gráfica del material final.

Asimismo, como se mencionó anteriormente, los canales digitales de la Red Municipal de Bibliotecas presentan un carácter impersonal para el público adolescente. Resulta necesario comunicar este sistema a través de los medios oficiales de la biblioteca utilizando un lenguaje visual y discursivo acorde al segmento al que se desea atraer. Dado que los adolescentes consumen de forma constante redes sociales y páginas web, aprovechar estos espacios favorecería el alcance del objetivo central del proyecto. En síntesis, la saturación de estímulos visuales a la que está expuesto el público objetivo, sumada a las limitaciones presupuestarias y espaciales de la biblioteca, así como a la ausencia de recursos gráficos que refuercen el mensaje de las iniciativas existentes, configuran un problema que requiere ser abordado de manera estratégica y eficaz.

1.6. Requerimientos del proyecto

A partir del diagnóstico de caso y del análisis tipológico de recursos gráficos y bibliotecas internacionales, se establecieron los siguientes requerimientos para el desarrollo del sistema gráfico.

El proyecto requiere la implementación de un recurso visual que fortalezca el vínculo entre los ciudadanos y la biblioteca, promoviendo la apropiación del espacio y el aprovechamiento de los servicios que ofrece. Se determinó que una de las formas más efectivas de captar el interés de adolescentes entre 12 y 18 años del Distrito Metropolitano de Quito es mediante el uso del diseño emocional combinado con dinámicas lúdicas, lo que permitiría generar un mayor impacto en este grupo etario.

Los criterios establecidos son los siguientes:

- El material debe ser físico, permitiendo que los usuarios vivan la experiencia a través del contacto directo y no únicamente desde una pantalla.
- Debe tener un carácter coleccionable.
- El producto final debe elaborarse con mate-

riales resistentes que aseguren su durabilidad.

- El sistema debe resultar atractivo e interesante para el público objetivo.
- Debe ser fácil de producir para los organizadores y sencillo de utilizar y ensamblar para los usuarios.
- La obtención de nuevas piezas debe funcionar como una recompensa y no como un obstáculo.
- Los elementos deben estar directamente relacionados con la lectura y fomentar su práctica.
- El lenguaje visual debe ser atractivo y coherente con el público objetivo.
- Los recursos complementarios deben informar y atraer a nuevos usuarios.
- La procedencia institucional del material debe indicarse de forma visible.

De este modo, al cumplir con los requerimientos definidos, el sistema gráfico resultante podrá generar una experiencia positiva y novedosa, alineada con las dinámicas y objetivos de la biblioteca, facilitando que los usuarios establezcan un vínculo fluido con el espacio y con la comunidad que lo habita.

SEGUNDO CAPÍTULO



DESARROLLO



2.1. Generación de la idea concepto

La idea conceptual de este proyecto parte del planteamiento de tres preguntas pilares: ¿qué es?, entendida como la esencia del proyecto; ¿cómo es?, que se refiere a su estructura y a sus características físicas; y ¿para qué es?, relacionada con su funcionamiento y utilidad. A partir de este análisis, se determinó que el sistema gráfico debe constituirse como un material lúdico y coleccionables, que funcione como recompensa dentro de la dinámica propuesta y que, a su vez, motive a los adolescentes a acudir de manera voluntaria a la biblioteca.

Para alcanzar este objetivo, se propuso el uso de objetos coleccionables que generen una experiencia memorable en los usuarios y que, además, permitan gamificar la lectura. La práctica de coleccionar productos ha fascinado a las personas desde hace siglos por diversas razones, entre ellas la asociación de los objetos con etapas felices de la vida y la identificación con franquicias y personajes con los que los usuarios establecen un vínculo emocional. En este sentido, el propósito del material resultante será despertar emoción en las personas por la búsqueda de objetos especiales y único, incentivar el deseo de regresar por más hasta alcanzar una sensa-

ción de realización y, finalmente el apoyo de los objetos coleccionables. (Mitchell, 2023).

Inicialmente, para el desarrollo de cada propuesta se aplicaron diversas técnicas de pensamiento divergente. En las tres primeras opciones se trabajó de manera paralela en el desarrollo de una narrativa que acompaña tanto al producto final como a la experiencia dentro de la biblioteca. Tras un proceso de selección de temáticas acordes a los gustos del público objetivo y a sus posibles roles, en conjunto con las propuestas gráficas, se definió “Elejido por la Luna”, una historia que combina elementos de amor y muerte, así como una enseñanza acorde a la edad de los usuarios. En cambio, para la última propuesta se planteó una dinámica en el estilo “Calabozos y Dragones”.

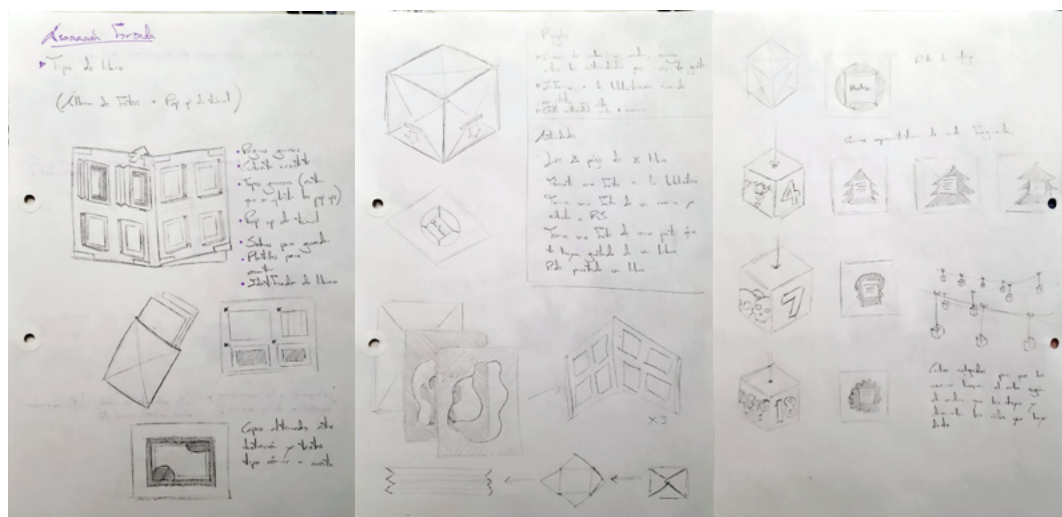
Con estos lineamientos establecidos, se inició el desarrollo de las propuestas gráficas con el apoyo de las técnicas creativas planteadas por Ellen Lupton en su libro “Intuición Acción Creación. Graphic Design Thinking”, a partir de las cuales se desarrollaron tres propuestas.

Para la primera idea se seleccionó la técnica de “asociación forzada”, combinando los

conceptos de “álbum de fotos” y “pop-up de túnel”. El resultado planteado fue un librito capaz de albergar aproximadamente ocho mecanismos pop.up extensibles que contengan fragmentos de la historia. Estos mecanismos funcionarían como cromos armables que serían entregados en sobres con las piezas

necesarias para su ensamblaje. Para obtenerlos, los usuarios deberán completar pequeños desafíos que podrán encontrarlos dentro de objetos colgantes temáticos distribuidos en la biblioteca. En la Figura 14 se pueden apreciar los bocetos correspondientes a esta idea.

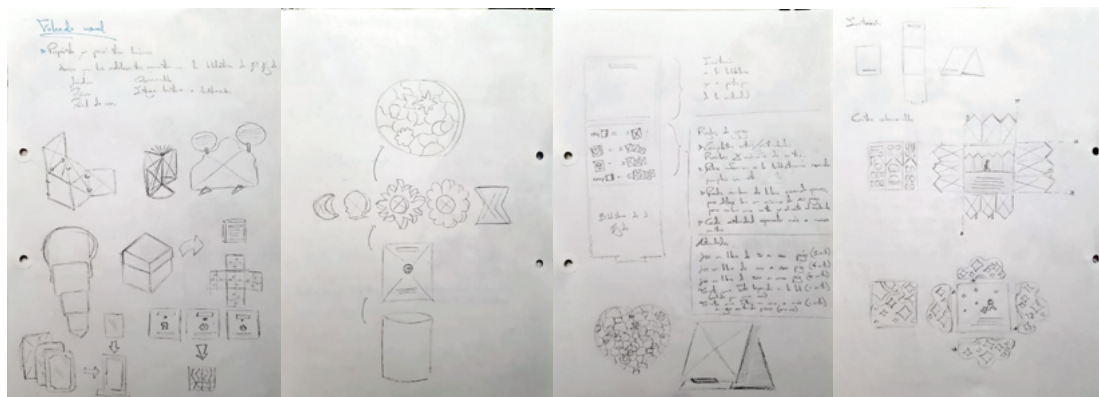
Figura 14. Bocetos a detalle de la técnica de “Asociación forzada”.



La segunda técnica empleada fue el “volcado visual”, la cual consistió en la elaboración de múltiples bocetos de ideas breves hasta identificar una propuesta funcional, La idea resultante se basa en el uso de varias cartillas, cada una compuesta por dos partes. La primera corresponde a un fragmento ilustrado de la historia trabajada, mientras que la segunda se conforma por piezas recortables que, en un inicio, ocultan dicha ilustra-

ción. Estas piezas se recortan para conformar un rompecabezas de elementos únicos, el cual se completa una vez que los usuarios han reunido todos los fragmentos de la historia. Adicionalmente, las ilustraciones pueden colocarse en un soporte que también cumple la función de pieza informativa de la dinámica. En la Figura 15 se presentan los bocetos correspondientes a esta propuesta.

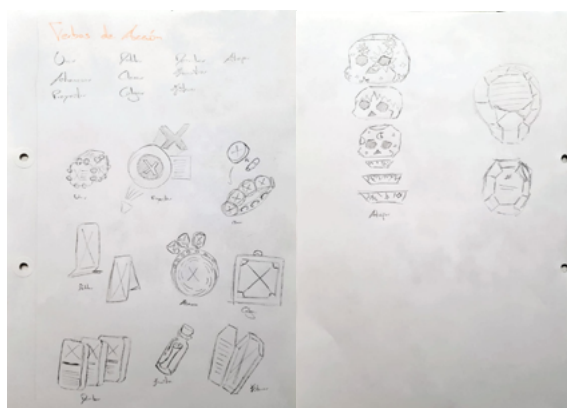
Figura 15. Bocetos a detalle de la técnica “Volcado visual”.



La tercera técnica aplicada fue la de “verbos de acción”, en la cual se establecieron acciones que no estuvieran directamente relacionadas con la lectura, sino que aludieran al dinamismo, la participación, la exploración y el descubrimiento. Para cada verbo se elaboró un boceto inicial que representara la acción aplicada a un posible material gráfico, dando como resultado la selección del verbo “atrapar”.

A partir de este concepto se propuso el desarrollo de una serie de empaques con forma de calaveras, concebidos como “matrioskas”, decoradas con elementos gráficos correspondientes a cada escena de la historia. Estos empaques contienen en su interior un espacio destinado al texto del fragmento narrativo y otro para la colocación del sello correspondiente. En la Figura se presentan los bocetos asociados a esta propuesta.

Figura 16. Bocetos a detalle de la técnica “Verbos de acción” (Atrapar).



Adicionalmente, se planteó una cuarta opción, la cual surgió a partir de las observaciones realizadas por los lectores respecto a las falencias de las propuestas anteriores, particularmente en términos de viabilidad y practicidad. De igual manera, se recurrió nuevamente a la técnica de “verbos de acción”, seleccionando en este caso el verbo “atacar”.

Esta propuesta se compone de un sistema de volantes con tiras desprendibles y paper

toys que representan personajes demoníacos, a los cuales se ensamblan con armas mágicas obtenidas al completar actividades específicas dentro del espacio de la biblioteca. El resultado final consiste en un conjunto de figuras coleccionables elaboradas en por los propios usuarios.

En la Figura 17 se observa la propuesta con mayor detalle.

Figura 17. Bocetos a detalle de la técnica “Verbos de acción” (Atacar).



Estas técnicas fueron seleccionadas con el objetivo de desarrollar materiales gráficos que contribuyan al cumplimiento de los objetivos establecidos en el apartado “C” y que, además, respondan a los requerimientos de diseño definidos en el punto 1.6. Las

soluciones planteadas dan respuesta de manera adecuada a las tres preguntas iniciales y atienden las necesidades de los usuarios mediante enfoques innovadores, sin perder la esencia conceptual del proyecto.

2.2. Exploración de la forma

Una vez definidas las ideas conceptuales, se profundizó en los estilos gráficos correspondientes a cada alternativa mediante la aplicación, nuevamente, de las técnicas creativas planteadas por Lupton en el mismo libro. Las técnicas creativas empleadas fueron “herramientas inusuales”, “kit de piezas” y “esprintear”, a partir de las cuales se obtuvieron los siguientes resultados.

Para la primera alternativa, correspondiente al álbum pop-up de túnel, se optó por la técnica de “herramientas inusuales” con el fin de obtener acabados novedosos y visualmente llamativos. Para ello, se utilizaron diversos materiales, como plastilina, plumas de escribir y moldes metálicos, con los que se recrearon las formas asociadas a la historia que guía la experiencia. Mediante la aplicación de tinta sobre estos objetos fue posible generar trazos con valores y características distintas a las obtenidas a través

de programas de diseño digital. Posteriormente, estos trazos fueron digitalizados e integrados en las distintas piezas de los mecanismos pop-up.

En cuanto a los aspectos cromáticos, se definió una paleta compuesta por tonos verdes, rojos y blanco. Esta elección se sustenta en la psicología del color la cual asocia el verde con la búsqueda de identidad, un tema recurrente en la etapa adolescente, y el rojo con la pasión y la intensidad emocional, cualidades igualmente presentes en este público. Como complemento tipográfico, se empleó una fuente caligráfica con florituras y elementos ornamentales que remiten a portadas de libros juveniles y contribuyen a dinamizar las composiciones visuales. En las Figuras 18 y 19 se pueden apreciar los acercamientos logrados mediante la aplicación de esta técnica.

Figura 18. Bocetos de exploración de la forma con “Herramientas inusuales”.

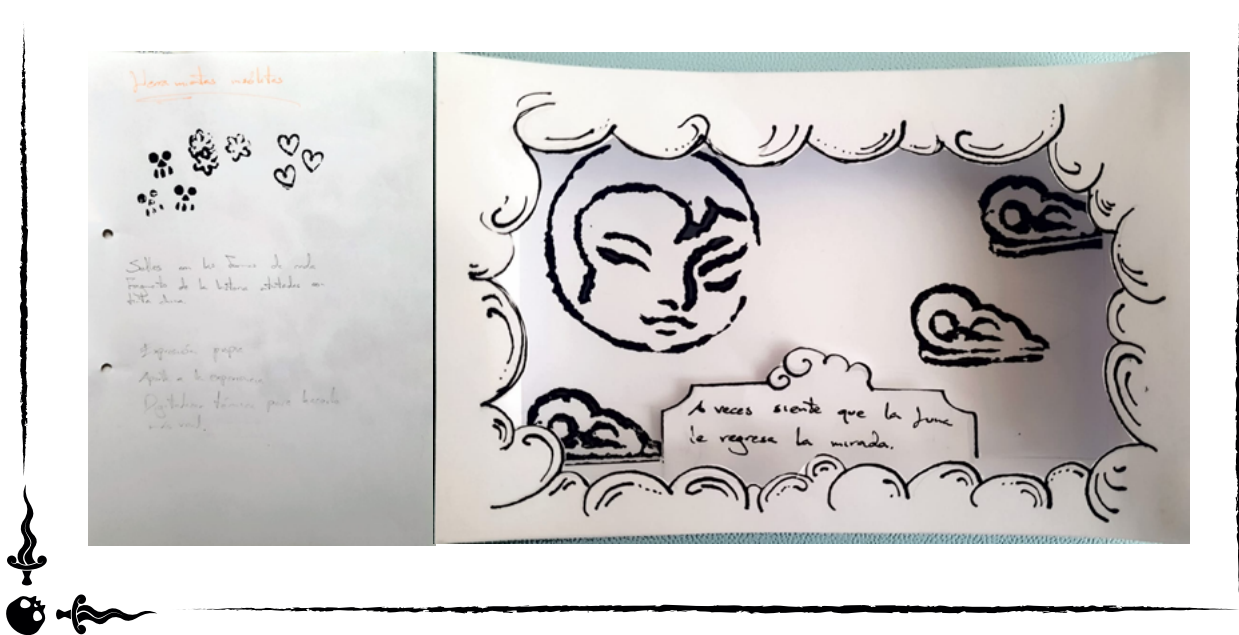


Figura 19. Mock up del acercamiento de la primera propuesta.



Para la siguiente propuesta se aplicó la técnica de “Kit de piezas” para formular la actividad. Cabe mencionar que para esta tarea se revisó cada escena de la narrativa que acompaña el proyecto y se establecieron los elementos visuales más representativos que pueden existir en cada parte de la historia. Una vez establecidos estos elementos se los digitalizó para colocarlos en las piezas que formarían parte del rompecabezas final, dichas piezas inicialmente van como pestañas recortables a cada lado de la ilustración de las escenas del cuento. De esta forma, el kit de piezas ayuda a generar una nueva composición y una dinámica atractiva e interesante.

Dentro de los aspectos gráficos considerados para realizar el acercamiento inicial que estableció una paleta de colores negro, blanco, azul, rojo y amarillo; dichos tonos fueron escogidos considerando los elementos principales del relato propuesto para la dinámica. Sobre la tipografía escogida se aplicó una fuente serif con curvas que refleja dinamismo y desenfadado, con la opción de agregar decoraciones como florituras o uniones entre las letras. Además, los fondos de las composiciones fueron llenados con texturas relacionadas al tema para conseguir una mejor aproximación a los usuarios. Los acercamientos de esta técnica se pueden apreciar mejor en las figuras 20 y 21 presentadas a continuación.

Figura 20. Bocetos de exploración de la forma con “Kit de piezas”.

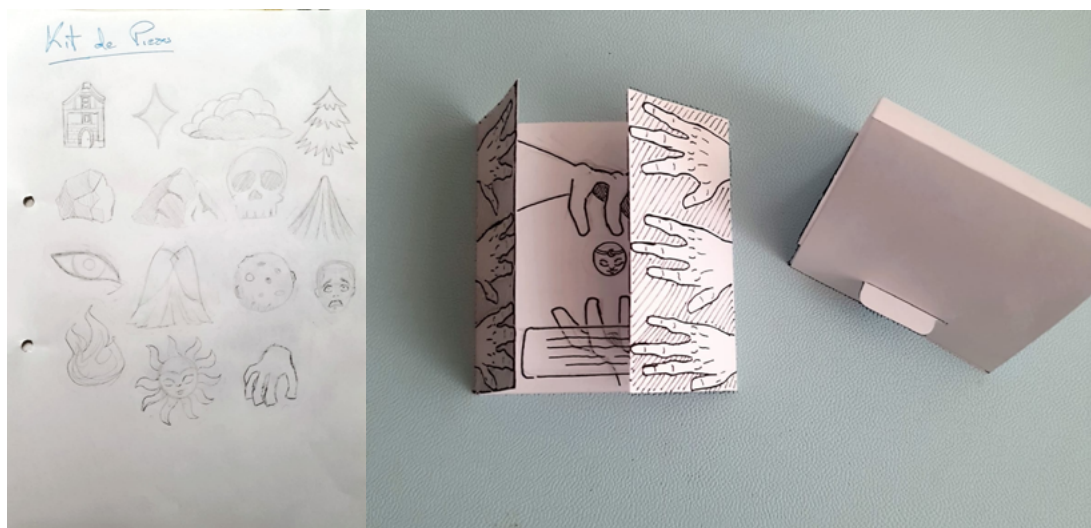


Figura 21. Mock up del acercamiento de la segunda propuesta.



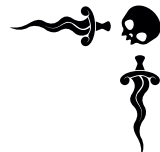
Para la siguiente idea se aplicó la técnica de “kit de piezas” como base para la formulación de la actividad. Cabe señalar que, para este proceso, se revisó cada escena de la narrativa que acompaña al proyecto con el fin de identificar los elementos visuales más representativos presentes en cada momento de la historia. Una vez identificados, estos elementos fueron digitalizados e incorporados en las piezas que conformarían el rompecabezas final, las cuales, en un inicio, se presentan como pestañas recortables ubicadas a ambos lados de la ilustración correspondiente a cada escena del relato. De esta manera, el kit de piezas permite generar nuevas composiciones y propicia una dinámica atractiva e interesante para los usuarios.

En cuanto a los aspectos gráficos, el acercamiento inicial estableció una paleta cromática compuesta por negro, blanco, azul, rojo y amarillo, seleccionados en función de los elementos principales del relato planteado. Respecto a la tipografía, se optó por una fuente serif con curvas que transmite dinamismo y desenfado, con la posibilidad de incorporar elementos decorativos como florituras o uniones entre letras. Adicionalmente, los fondos de las composiciones se complementaron con texturas relacionadas con la temática, con el objetivo de lograr una mejor aproximación al público objetivo. Los resultados de la aplicación de esta técnica pueden apreciarse mejor en las Figuras 20 y 21.

Figura 22. Bocetos de exploración de la forma con “Esprintear”.



Figura 23. Mock up del acercamiento de la tercera propuesta.



Para el cuarto y último planteamiento se recurrió nuevamente a la técnica de “esprintear”, a partir de la definición de acciones breves y concretas, como la aplicación de un borde negro regular y contraste en los objetos, con excepción de algunos detalles internos. Estas decisiones se tomaron considerando el momento de ejecución de la actividad con los materiales, con el fin de garantizar que resulten prácticos y visualmente atractivos.

En el acercamiento gráfico se seleccionó una paleta cromática sustentada en la psicología de color aplicada a elementos asociados

al terror como películas y series. Los colores elegidos fueron el blanco y el negro que simbolizan el mal, lo inquietante y los extremos morales; el púrpura, asociado a lo sobrenatural y a la juventud; el verde, que remite a lo natural transformado en antinatural y al peligro; y el naranja, que sugiere desesperanza y locura (Lewis, 2021, párr. 17, 19, 21, 23).

Adicionalmente, se planteó la aplicación de colores de alto contraste respecto a la paleta principal para los objetos insertables. A continuación, en las figuras 24 y 25 respectivamente se muestran los acercamientos realizados.

Figura 24. Bocetos exploración de la forma “Esprintear” – Nueva propuesta.

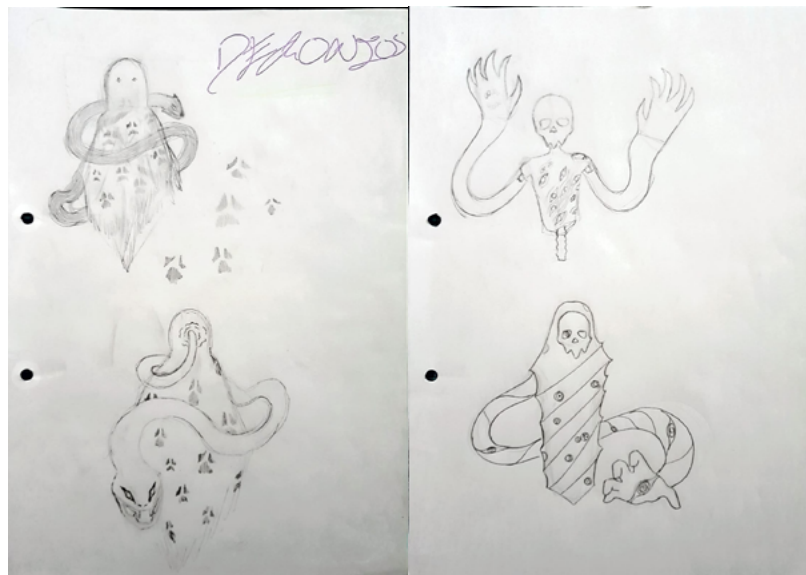
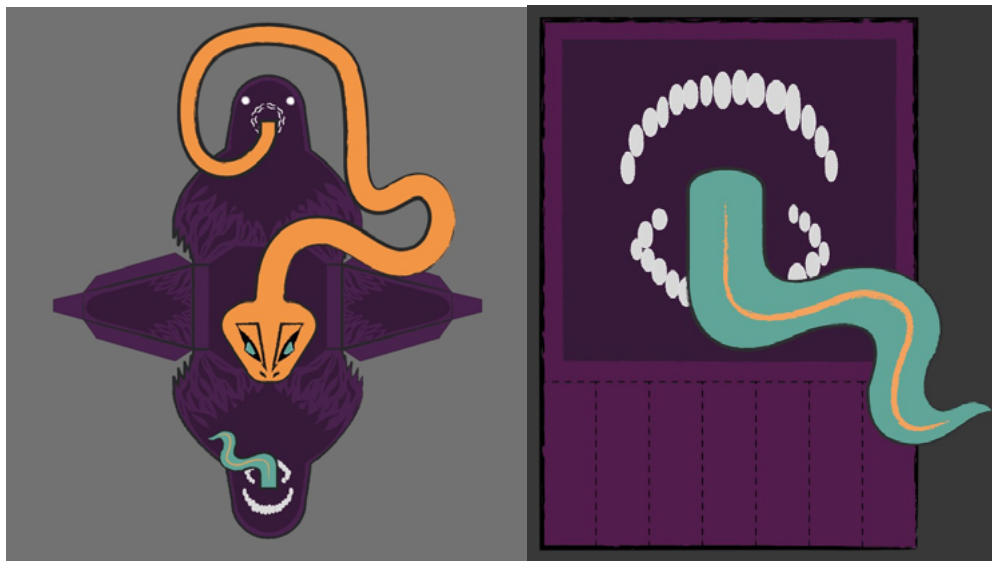


Figura 25. Mock up del acercamiento de la cuarta propuesta.



El análisis de estos acercamientos realizados ha permitido contemplar diferentes puntos de vista desde los cuales abordar a los usuarios, a pesar de ser relativamente iguales en cuestión a fin y cómo actividad. Pues al

tratarse de una biblioteca, la promoción del espacio y de la lectura siempre va a ser una actividad cotidiana. El siguiente paso será establecer con cuál de las tres ideas propuestas se comenzará la etapa de producción.

2.3. Evaluación del concepto y estilo gráfico

Para evaluar el nivel de efectividad de las alternativas plantadas, se establecieron reuniones individuales con la profesional a cargo de la biblioteca de El Ejido, Valeria Narváez,

y con dos docentes lectores de la carrera de Diseño Gráfico. Bogar Chancay y Andrea Rivadeneira. Cada uno de ellos aportó retroalimentación clave que permitió identificar

debilidades en los planteamientos iniciales y orientarlos hacia una mejor resolución.

La primera evaluación fue realizada por Valeria Narváez, quien consideró que todas las propuestas pueden resultar atractivas para el público adolescente, ya que abordan temáticas de su interés como el amor, el misterio las historias trágicas, la fantasía y los monstruos. Además, señaló que, al tratarse de actividades lúdicas, estas pueden contribuir a que los usuarios se interesen más por la biblioteca como espacio cultural. Destacó también su carácter innovador, el cual las diferencia de otras actividades previamente implementadas en el sector, así como el uso de una gráfica agradable que captaría la atención de manera eficaz.

De manera particular, valoró positivamente que la cuarta se vincule de forma directa con el entorno escolar, permitiendo una relación más cercana con los adolescentes. No obstante, recomendó considerar el grado de apertura tanto de los docentes como de la institución educativa en la que se intervenga, en relación con su disposición para participar y promover la dinámica en la que se intervenga, en relación con su disposición para participar y promover la dinámica. Asimismo, coincidió con el tutor del proyecto en la necesidad de contar con un moderador que acompañe la actividad y guíe a las participantes durante el desarrollo.

El segundo evaluador fue el docente Bogar Chancay, quien aportó observaciones desde su experiencia en el diseño de materiales lúdicos, especialmente en juegos de mesa. Indicó que los planteamientos responden de manera adecuada a la dimensión conceptual del proyecto, al ofrecer soluciones innovadoras y atractivas frente al problema identificado. Sin embargo, señaló la necesidad de sintetizar las tres primeras propuestas. En relación con la cuarta opción, desatacó su factibilidad tanto a nivel de desarrollo como de producción.

En cuanto al aspecto gráfico, recomendó mantener una mayor coherencia con los referentes investigados, a fin de asegurar que el resultado final sea consistente con el público objetivo. Si bien consideró que la última opción resulta visualmente atractiva, sugirió que podría acercarse aún más a referentes como videojuegos populares entre adolescentes.

La tercera evaluación fue realizada por la docente Andrea Rivadeneira, quien señaló que el problema planteado se estaba abordando de manera superficial y que era necesario replantearlo desde una nueva perspectiva. En lugar de centrarse únicamente en la falta de asistencia de los adolescentes a la biblioteca, propuso considerar como problemática principal el desuso de la literatura seleccionada para este grupo etario. Asimismo, observó que las tres primeras alternativas el componente de “atracción” presentaba dificultades para una implementación sencilla, lo cual resultó

determinante para el desarrollo de la cuarta propuesta, al abordar este aspecto desde un enfoque más práctico.

Es importante mencionar que ambos diseñadores advirtieron que el uso de armas en la cuarta opción podría resultar un tema sensible, ya que, en el contexto de inseguridad y violencia actual en Ecuador, podría asociarse con reclutamiento de jóvenes por organizaciones delictivas o con la incitación a la violencia, al interpretarse como un incentivo a la destrucción como fin principal de la actividad.

No obstante, el uso de armas en contextos ficticios, de fantasía o en entornos controlados ha sido un recurso recurrente en productos dirigidos a público adolescente, como películas, series live action y animadas, cómics y videojuegos, generalmente vinculados a personajes heroicos. En la Figura 26 se presenta un ejemplo que evidencia cómo este recurso puede aplicarse en productos destinados a público juvenil sin que sean percibido de manera negativa.

Figura 26. Imágenes del videojuego “The Legend of Zelda: Twilight Princess” con etiqueta “TEEN” (Adolescentes).



Tomado de: https://zelda.fandom.com/es/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Twilight_Princess



Una situación similar se presenta en productos que involucran armas de fuego, como los juguetes de la marca Nerf, videojuegos como Fortnite e incluso deportes como el paintball. En todos estos casos, los productos pueden ser objeto de malinterpretaciones, prohibiciones o censura. Sin embargo, no existe evidencia que demuestre que este tipo de productos genere comportamientos violentos fuera de su contexto de uso. Por el contrario, a través de las dinámicas que los incorporan, los participantes desarrollan habilidades motoras, de comunicación, trabajo en equipo y pensamiento estratégico, entre otras, sin que ello influya de manera negativa en su comportamiento.

En este sentido, el psicólogo Jamie Rishikof explica que las personas encuentran divertido el acto de “destruir algo”, ya que este responde a un impulso primitivo asociado al deseo de control, especialmente presente en la adolescencia. Dicho impulso se relaciona con la búsqueda de autonomía e independencia, la cual, debido a la necesidad de obedecer a figuras adultas, no siempre puede satisfacerse plenamente en esta etapa. Como

consecuencia, los adolescentes buscan otras formas de ejercer este control (2012, párr. 2).

De esta manera, al proporcionar a los adolescentes un medio que les permita experimentar una sensación de control, se satisface esta búsqueda de poder dentro de un entorno controlado y en un contexto lúdico, lo que incluso puede contribuir a evitar conductas agresivas hacia otros. En palabras de Rishikof, “al darles un control más directo de ciertos aspectos de sus vidas (su habitación, sus tareas, etc.), es menos probable que intenten encontrarlo por medios más inapropiados” (2012, párr. 5).

Para concluir esta sección, las evaluaciones realizadas permiten identificar fortalezas y debilidades en cada alternativa, lo que facilita la toma de decisiones orientadas a encaminar el desarrollo hacia el resultado esperado. En este contexto, la cuarta opción se presenta como la más pertinente para cumplir el objetivo planteado de manera práctica y viable, razón por la cual se selecciona como base para iniciar la etapa de producción.

TERCER CAPÍTULO



PRODUCCIÓN



2.4. Desarrollo del Prototipo

La idea conceptual, tal como se indicó en el apartado “2.1. Generación de la idea concepto”, parte del planteamiento de tres preguntas pilares orientadas a identificar la esencia de la posible solución. Una vez determinado el planteamiento que mejor responde a los objetivos del proyecto, es decir, la cuarta opción, se procedió a la explicación de esta idea conceptual a través de una frase que funcionara como un indicio para el público sobre la naturaleza del proyecto. A partir de ello se definió el nombre “Cazadores de la Biblioteca”, tomando como referencia la idea del edificio como una especie de base, cuartel o, siguiendo la lógica de Calabozos y Dragones, una taberna en la que los aventureros aceptan misiones y reclutan aliados.

El proyecto se estructura como un sistema gráfico que gamifica no solo la lectura, sino también la experiencia de uso de la biblioteca pública, transformándola en un espacio que trasciende el estudio y el trabajo académico para convertirse en un lugar de juego, relajación y construcción de comunidad. Esto se logra al ofrecer a los usuarios una experiencia positiva y desafiante que busca modificar su percepción y comportamiento hacia la institución, apelando a aspectos sociales y cognitivos del ser humano (Matera, 2018, p. 68)

Las piezas gráficas que conforman el sistema responden a los tres niveles del diseño emocional planteados por Don Norman, los cuales generan respuestas emocionales en los usuarios a partir de distintos niveles cognitivos: visceral, conductual y reflexivo (Norman, 2004) en (Caldas, 2019, p. 10).

En el nivel visceral se ubican los volantes con tiras desprendibles, junto con las publicaciones en Instagram destinadas a informar y atraer a los adolescentes. En estas piezas se presentan los personajes como villanos buscados por la ley y, en una sección inferior o mediante el desplazamiento de imágenes en formato carrusel, se incluye la invitación a participar en la dinámica, así como la ubicación de la biblioteca. Estos recursos están diseñados para generar curiosidad y asombro en los espectadores, considerando que la primera impresión influye de manera significativa en el nivel de interés por participar en la actividad.

En el nivel de diseño conductual intervienen tanto los usuarios como el comitente. Para los adolescentes se desarrollaron láminas con paper toys de los personajes para armar, tarjetas desprendibles con armas que pueden insertarse en las figuras y un distintivo gráfico destinado al librero seleccionado, con el objetivo de facilitar la identificación del

estante de literatura juvenil. Para la bibliotecaria se diseñaron cajas con forma de libros destinadas al almacenamiento y entrega de las tarjetas, así como un sistema de registro de los participantes y de las actividades completadas. En este nivel, cada elemento fue concebido para ser intuitivo y de fácil implementación, de modo que los usuarios puedan comprender su funcionamiento sin dificultad. Como complemento, las publicaciones en redes sociales incluyen instrucciones tanto de la dinámica general como de la lógica de armado de las figuras coleccionables, lo que contribuye a una experiencia fluida para usuarios y comitente.

En el nivel de diseño reflexivo se incorporan los stickers, cuyo objetivo es reforzar el mensaje de la dinámica. Al tratarse de elementos que los participantes pueden adherir a objetos personales, funcionan como recordatorios visuales constantes de la experiencia vivida y de las emociones asociadas a la participación en una actividad diferente, realizada con amigos o con nuevas personas conocidas en el espacio. De este modo, se generan emociones duraderas y se refuerza la idea de la biblioteca como un entorno seguro y comunitario, destinado a la relajación, el encuentro y la distracción (Caldas, 2019, p. 11).

En cuanto a la dinámica, esta se plantea de la siguiente manera. Los estudiantes recorrerán los pasillos del colegio y encontrarán anuncios tipo tear-off adheridos a los muros. Si bien es

esperable que muchos se acerquen, únicamente aquellos realmente interesados retirarán las tiras desprendibles. Considerando este escenario, el docente a cargo del grupo seleccionado compartirá las publicaciones de Instagram a través de los grupos de WhatsApp y explicará la actividad a los estudiantes, indicando la fecha del evento y los materiales necesarios para participar, tales como goma, pinturas, marcadores, tijeras, estilete, regla y algún instrumento para grafar.

Al llegar a la biblioteca, los estudiantes deberán presentar los boletos o las publicaciones de Instagram correspondientes a la primera misión a la bibliotecaria, quien asumirá el rol de líder. Esta les mostrará el librero de literatura juvenil identificado con el símbolo de los Cazadores e introducirá la narrativa, explicando que unos demonios han invadido la biblioteca y que las figuras coleccionables de estos personajes se encuentran ocultas entre los libros. Finalmente, se les invitará a participar mediante frases que refuercen la experiencia, como “Ahora forman parte de los Cazadores de la Biblioteca”.

El tamaño de las láminas con los paper toys permite que sobresalgan entre los libros, facilitando su visibilidad para los visitantes. La bibliotecaria tomará una lámina y las tarjetas de armas para indicar que en las primeras se detallan los requisitos necesarios para derrotar a los demonios. A continuación, se invitará a los participantes a tomar asiento,

incluso en el suelo si así lo desean, a organizarse en grupos y a ensamblar sus figuras. En caso de requerir ayuda o materiales adicionales, podrán solicitarlos a la bibliotecaria o compartirlos entre ellos.

Una vez listas las figuras, los participantes podrán iniciar las actividades. En el reverso de los personajes encontrarán un código QR que los dirigirá a la publicación con las misiones correspondientes. Cada misión completada deberá ser validada por el líder, quien entregará el arma correspondiente y registrará la actividad realizada. Al completar todos los objetos de cada nivel, los participantes podrán reclamar un sticker, siendo tres en total. Al finalizar, los usuarios conservarán una figura coleccionable y serán invitados a regresar para enfrentar a los demonios restantes.

En lo referente al proceso de producción, se inició con un análisis de referentes visuales relacionados con paper toys, armas de fantasía y anuncios de “Se busca” utilizados en

series y películas dirigidas a público infantil y juvenil, con el fin de identificar formas, dimensiones, colores y mecanismos recurrentes. Se consideró que las figuras debían ajustarse al formato A4, con el objetivo de reducir costos de producción y facilitar su armado, transporte y almacenamiento. Posteriormente, se elaboró una lista de posibles personajes, junto con sus cualidades y nombres, así como las armas asociadas, organizadas por nivel de fuerza y clase.

Con estos lineamientos definidos, se realizaron bocetos de los personajes y las armas como parte de una exploración gráfica inicial que permitió establecer sus diseños y aproximaciones formales. Se planteó la creación de tres personajes demoníacos y tres grupos de armas, compuestos por tres armas débiles, tres armas fuertes y tres ataques mágicos, sumando un total de nueve elementos. Estos desarrollos pueden observarse en las Figuras 27 y 28 respectivamente.

Figura 27. Bocetos de la adaptación de los personajes a las plantillas de paper toy.

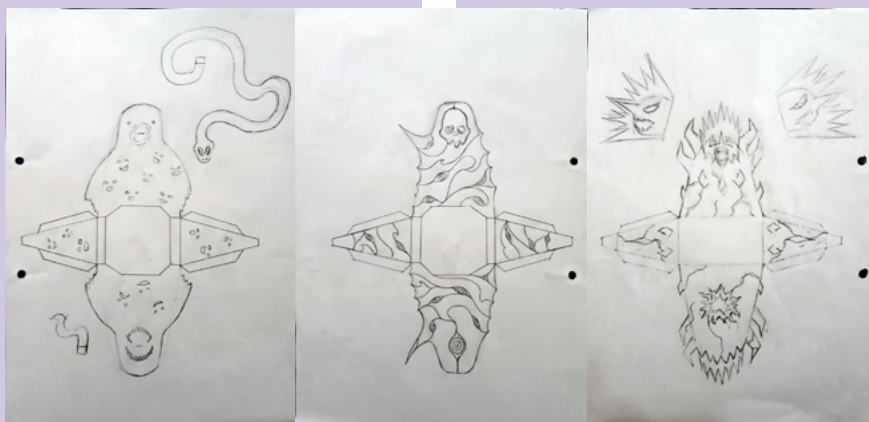
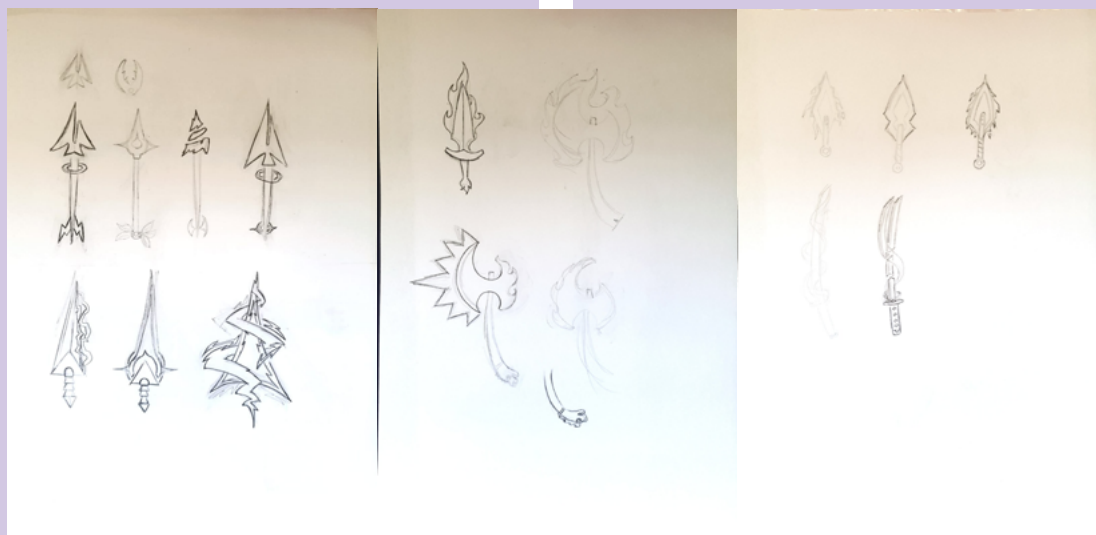


Figura 28. Bocetos de las armas del juego

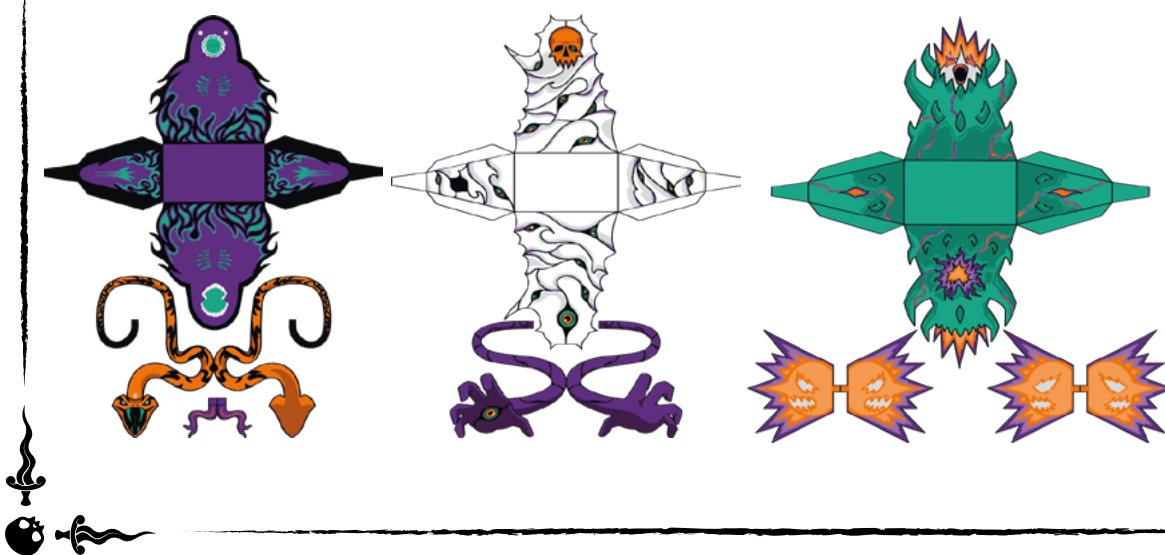


Una vez definido el diseño de estos elementos, se procedió a su digitalización mediante un estilo de ilustración bidimensional, comúnmente empleado en caricaturas, ilustraciones y videojuegos. Este estilo se caracteriza por la combinación de un color base con una luz y/o una sombra perteneciente a la misma escala tonal, lo que permite generar una sensación de profundidad dentro de la figura. Para los contornos se utilizó un pincel caligráfico ovalado de 0,3, aplicado en distintos grosores de línea —generalmente de 0,5 puntos— con el objetivo de dotar a las ilustraciones de carácter y dinamismo. Estas

características pueden observarse en las Figuras 29 y 30.

Por otra parte, se optó por el uso de líneas y acabados realizados con un pincel de carboncillo tipo lápiz en los bordes y márgenes de los carteles y de las tarjetas de las cuales se desprenden las armas. Esta decisión permite mantener coherencia con productos existentes de esta naturaleza y, a su vez, generar un contraste estilístico que enriquece visualmente las piezas. Dichos trazos conservan un grosor aproximado de 0,5 puntos, garantizando unidad y consistencia gráfica.

Figura 29. Digitalización de los personajes de los paper toys.



Cabe señalar que los diseños de los personajes no responden a decisiones arbitrarias. Así como la elección cromática se sustenta en la psicología del color aplicada al género del terror, la construcción de los personajes se vincula con la representación de elementos negativos, específicamente emociones como el miedo, la volatilidad de los sentimientos y actitudes como la distracción. Estas características no se presentan de manera explícita, sino que se comunican de forma simbólica e implícita, integradas sutilmente en la descripción de cada personaje incluida en las láminas. De acuerdo con Sara Caldas, el diseño debe concebirse considerando los sentimientos de los usuarios y apelando a emociones reales como medio para comunicar un mensaje de forma efectiva. Tomar en cuenta sus miedos

y anhelos permite construir discursos visuales con mayor capacidad de conexión emocional (2019, p. 13).

En este sentido, la dinámica plantea que los participantes enfrenten y “combatan” simbólicamente miedos y emociones negativas que, si bien están presentes a lo largo de la vida, adquieren especial relevancia durante la adolescencia, etapa en la que influyen de manera determinante en el comportamiento de las personas. A los personajes se les asignaron nombres en latín modificados, con el objetivo de reforzar una percepción de amenaza y atractivo visual, un recurso recurrente en juegos de mesa y videojuegos dirigidos a este público.

Figura 30. Digitalización de las armas del juego.



Asimismo, se exploraron referentes visuales de armas de fantasía, cuyos atributos fueron deliberadamente exagerados con el objetivo de alejarlos de cualquier contexto realista. A las armas seleccionadas se les aplicó un contorno estandarizado para definir las ranuras en las que serían insertadas, se simplificó la silueta de corte con el fin de facilitar su recorte manual y se amplió el área de las formas para evitar que los elementos delgados se deterioren durante el armado. Adicionalmente, se incorporaron indicadores de ubicación que orientan a los usuarios sobre el lugar correcto de inserción de cada arma en el paper toy. En concordancia con ello, las figuras coleccionables también incluyen indicadores visuales que señalan los puntos de inserción correspondientes.

En relación con la exploración cromática, tal como se indicó en el apartado “2.2. Exploración de la forma”, se estableció una paleta cromática específica para los personajes y paletas diferenciadas para los objetos insertables, es decir, las armas destinadas a derrotar a los demonios. Estas combinaciones de color fueron definidas con el propósito de generar un alto contraste al momento de ensamblar las piezas. Las paletas se fundamentan en la creación de oposiciones complementarias, lo que da como resultado un contraste cromático elevado que contribuye a una expresión visual más estética y legible (Adams & Stone, 2018, p. 60).

Del mismo modo, estas gamas cromáticas se oponen no solo a nivel visual, al ser complementarias de los colores de los demonios, sino también a nivel simbólico. Los objetos insertables presentan matices más luminosos y saturados, lo que representa lo opuesto al terror y refuerza una sensación de empoderamiento en los usuarios que los obtienen. De esta manera, las armas planteadas en la dinámica enfrentan a los monstruos en dimensiones físicas, cromáticas y emocionales.

Si bien los paper toys y las armas para derrotar a los demonios constituyen los elementos más representativos del sistema, se consideró necesario diseñar un recurso gráfico que integrara el proyecto en su totalidad y le otorgara una identidad visual única. A partir del nombre del proyecto, “Cazadores de la Biblioteca”, y de su ubicación en la Biblioteca de El Ejido, se desarrolló un elemento identificador destinado a aplicarse de manera transversal en todas las piezas del sistema. Asimismo, se contempló la posibilidad de extender esta iniciativa a otras bibliotecas de la Red Metropolitana de Bibliotecas, por lo que el signo identificador fue concebido de forma adaptable, permitiendo la incorporación del nombre de cada biblioteca. En las Figuras 31, 32 y 33 se presentan con mayor detalle los elementos descritos.

Figura 31. Bocetos del signo distintivo del proyecto.

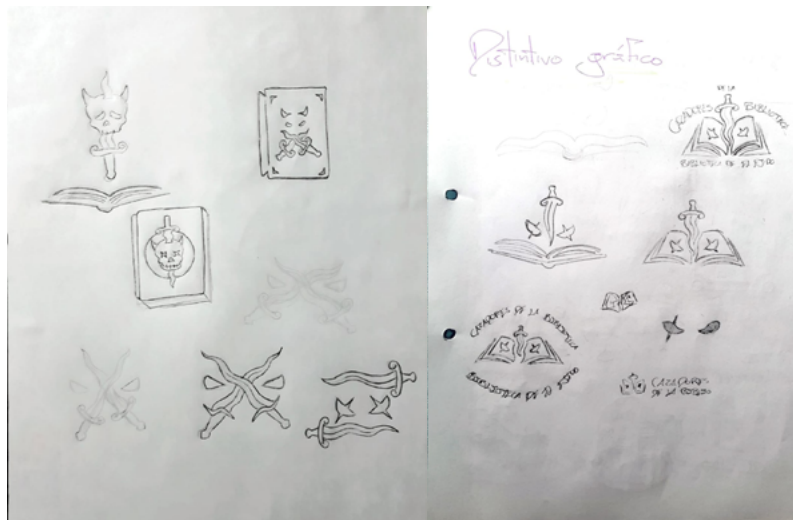
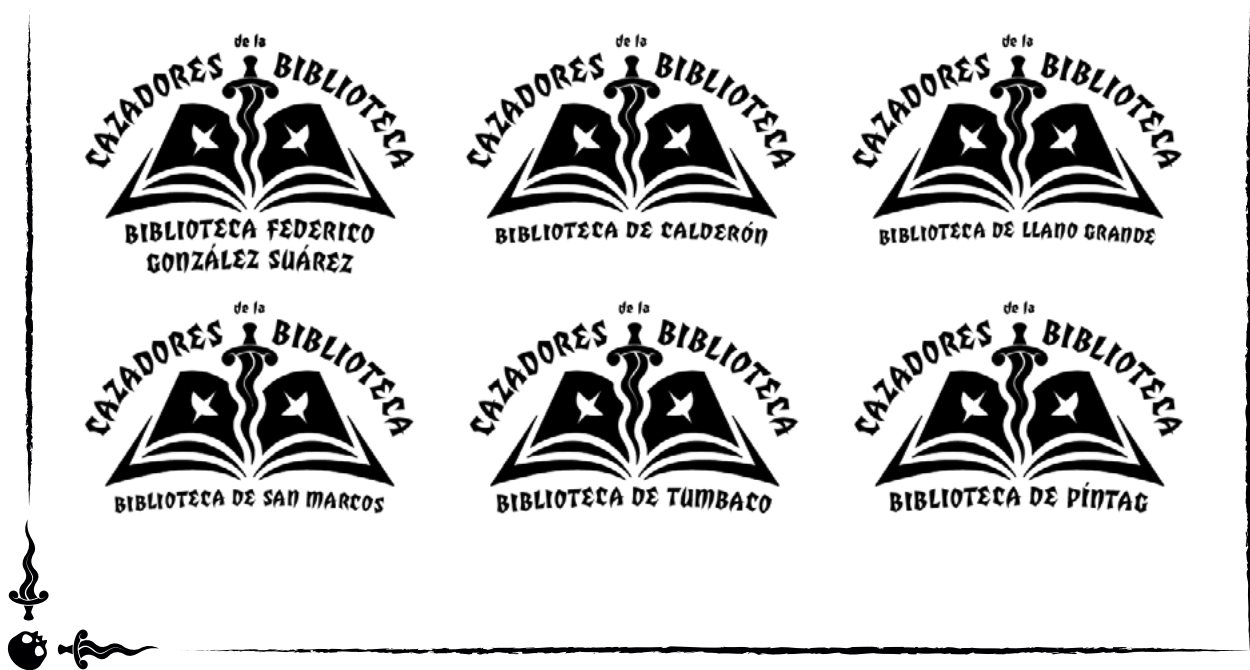


Figura 32. Signo de identidad del proyecto digitalizado.



Figura 33. Signo de identidad adaptado a todas las bibliotecas de la RMB.




Este signo identitario, además de aplicarse en las distintas piezas que conforman el sistema gráfico del proyecto, cumple la función de distintivo visual del librero de literatura juvenil dentro de la biblioteca intervenida. De esta manera, se busca que los adolescentes que visiten el espacio identifiquen con mayor facilidad el lugar en el que pueden encontrar los materiales asociados a la dinámica y participar activamente en ella.

Para este y los demás elementos del sistema, la tipografía constituye un componente fundamental de su composición visual. Tras realizar diversas pruebas con distintas familias tipográficas, se seleccionaron aquellas que

presentaron mejores resultados tanto en términos estéticos como de coherencia con la narrativa de cazadores de demonios. La fuente *TotallyGothic OT Regular* se emplea en títulos y denominaciones relevantes, ya que sus terminaciones puntiagudas y formas angulares transmiten una estética agresiva que refuerza la energía del enfrentamiento contra seres tenebrosos. Por su parte, la familia *Comma Base*, utilizada en distintos pesos tipográficos, permite dinamizar y jerarquizar los textos en los que se aplica. Sus trazos expresivos aportan personalidad y un estilo acorde con la narrativa propuesta. Las Figuras 34 y 35 presentan un mayor detalle de estas aplicaciones tipográficas.

Figura 34. Tipografía “TotallyGothic OT Regular”.



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

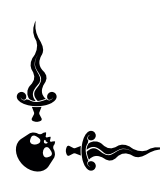
0123456789 ¿ ? ¡ !
& @ ' ' " " « » %
* ^ # \$ £ € ¢ / ()

Nota: Imágenes tomas de Adobe Fonts.

Figura 35. Tipografía “Comma Base”

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

0123456789 ¿ ? ¡ ! &
@ ‘ ’ “ ” « » % * ^
\$ £ € ¢ / () [] { } .



Nota: Imágenes tomas de Adobe Fonts.

En cuanto al diseño del anuncio de “Se busca”, este se concibió como un volante con tiras desprendibles, pensado para que las personas que transiten cerca de los puntos de colocación puedan tomar una de ellas. Cada tira contiene una invitación a visitar la biblioteca, junto con un código QR que dirige a su ubicación en Google Maps. Se desarrollaron tres versiones del volante, una para cada personaje. De manera complementaria, se diseñaron publicaciones para un perfil propio de Instagram, donde cada volante cuenta con su versión digital presentada en formato carrusel.

En esta pieza, si bien el uso de material audiovisual podría parecer más adecuado para conectar con el público adolescente, es importante recordar que el objetivo principal es que los jóvenes establezcan un vínculo con el espacio físico designado y, por extensión, con su oferta literaria. Frascara, en su libro *Diseño para la gente*, señala que cada medio genera su propio público y, en consecuencia, define un segmento específico (Frascara, 2000, p. 11).

Aunque el proyecto busca atraer a la mayor cantidad posible de adolescentes al edificio

previamente mencionado, el énfasis está en que esta asistencia sea voluntaria. Si bien llevarlos por otros medios podría facilitar el descubrimiento del espacio, resulta menos probable que regresen en comparación con aquellos que, por iniciativa propia, deciden explorar aquello que les despertó curiosidad a partir de un fragmento del volante. En este sentido, quienes toman una tira de estos anuncios presentan mayores posibilidades de convertirse en usuarios recurrentes tanto del espacio como de la dinámica planteada.

Continuando con el desarrollo del sistema, se diseñaron las actividades que acompañan a los contenedores de las armas y a su contraparte digital, también presentadas en formato carrusel. Para su concepción se tuvo en cuenta que debían contribuir a percibir la biblioteca como un espacio de encuentro social e incluso de ocio, al tiempo que integran la lectura de manera gamificada, sin requerir un conocimiento previo del contenido de los libros. A partir de este enfoque, se establecieron actividades diferenciadas para cada grupo de armas: normales, fuertes y mortales, las cuales se detallan en las tablas 3, 4 y 5 respectivamente.

El diseño de estas actividades se fundamentó en la “Teoría del tipo de jugador” de Richard Bartle, que identifica cuatro perfiles principales dentro de las dinámicas lúdicas: los Triunfadores, orientados a cumplir el obje-

tivo principal; los Sociales, interesados en interactuar y generar vínculos; los Exploradores, motivados por descubrir y completar todos los aspectos del juego; y los Matones, quienes buscan imponerse sobre otros participantes (Matera, 2018).

Bajo este marco teórico, se formularon diversas “misiones” que se ajustan a uno o más de estos perfiles. Además, al tratarse de una dinámica que propone enfrentar enemigos y, en ciertos casos, competir entre pares, los participantes con tendencias dominantes encuentran un canal controlado para expresarse, reduciendo conductas negativas hacia el resto del grupo.

Las figuras presentadas a continuación reúnen nueve actividades distintas, permitiendo que los adolescentes elijan aquellas que resulten más atractivas para ellos. Se contempló la posibilidad de realizarlas tanto de forma individual como grupal, siendo esta última la opción más favorable para fortalecer el sentido de comunidad. Las actividades fomentan una participación libre de presiones, en un ambiente en el que los usuarios se sientan cómodos y sin temor al juicio externo, de modo que no perciban la experiencia como un obstáculo, sino como una ruptura con lo tradicional. Así, tanto el espacio como la dinámica se presentan como una invitación a formar parte de algo diferente y significativo para ellos.

Tabla 3. Actividades para las tarjetas de “Ataques básicos”.

Flecha relámpago	Daga ígnea	Kunai de las sombras
<p>No se puede vivir una aventura sin música. Pide que pongan tu canción favorita, añádela a la playlist de la biblioteca. Habla con tu líder para pedir tu canción.</p>	<p>Completa 1 libro corto. Puede ser de la sección juvenil o de otra. Pista: Los libros infantiles son muy graciosos.</p>	<p>En una hojita haz una lista de todo lo que quisieras hacer en tu tiempo libre. Dedicar un espacio para algo que piensas que podrían hacer aquí y dásela a tu líder.</p>
<p>Un buen cazador de demonios protege a los ciudadanos, pero también los conoce. Pregúntale su nombre y que te recomiende un libro a 5 personas que estén en la biblioteca. No cuentan tus compañeros ni tu líder.</p>	<p>Toma un libro con portada ilustrada, pide una hoja y colores. Con tu mano no dominante trata de copiar la portada. Entrégale tu dibujo a tu líder al terminar.</p>	<p>¿Quieres un bocadillo? No se puede pelear con el estómago vacío. Come algo y comparte con tus amigos. No olvides ofrecerle un poco a tu líder.</p>
<p>Enlista todos los libros de la sección juvenil, cuyos títulos empiecen y terminen con una consonante. ¿Te llamó la atención uno? Léelo un rato, no olvides mostrárselo a tu líder después.</p>	<p>¿Eres un conocedor/a del buen arte? Comparte tus recomendaciones de libros, series, películas o videojuegos con la comunidad. Escribe tus recomendados en una hoja y pégala en la ventana.</p>	<p>No siempre te la puedes pasar cazando en las sombras. Si hace un buen día, sal a tomar un poco de sol y a estirar con tu equipo. No te alejes de la base. Un buen cazador también cuida de su salud.</p>



Tabla 4. Actividades para las tarjetas de “Ataques fuertes”.

Espada de la tormenta	Hacha solar	Katana inmortal
<p>¿Te gusta el espacio? ¿Te gustaría acomodarlo para que sea más cómodo? Reorganiza un espacio de la biblioteca con ayuda de tus amigos. Pregunta a la líder por las zonas disponibles.</p>	<p>En grupo, seleccionen un libro por integrante. Empiecen a leer y roten los libros cada 3 minutos durante 15 minutos.</p>	<p>Todos tenemos nuestros propios demonios. ¿Quieres compartir el tuyo? Dibújalo y muéstralo a los demás.</p>
<p>En una hoja haz 10 tiras largas de papel, en 5 escribe debilidades tuyas y en las otras 5 tus fortalezas con las que lo compensas. Luego arma una cadena con las tiras grapándolas y entrégasela a alguien con una cadena de papel para que las una.</p>	<p>¿Te gusta garabatear? Cuenta el epílogo o un capítulo de un libro garabateando a lo largo de varias notas adhesivas y pégalas en las ventanas.</p>	<p>¿Te gusta el espacio? ¿Cómo te imaginas que es la base de unos cazadores de demonios? Dibuja las decoraciones en hojas de papel y pégalas con cinta en libreros y ventanas.</p>
<p>¿Te gusta competir? Junten las mesas en equipo para crear una pista larga y reten a otro grupo. Usando monedas de 1 centavo márkennlas para diferenciarlas y hágnlas rodar. La primera moneda que llega hasta la final gana, y su equipo también. Para el otro grupo... Mejor suerte para próxima.</p>	<p>¡Veamos tus habilidades de cazador! Reúne a tus amigos y dibujen al menos 5 enemigos en cilindros de papel. Colóquenlos de pie juntos en una mesa y aléjense un par de metros. Entre tres integrantes formen una resortera con un liga y pelotas de papel. Dos sostienen los extremos de la liga y uno dispara. Cada uno tiene una pelota por cada enemigo, si no acaban con todos los enemigos le toca al otro.</p>	<p>¿Te gusta competir? Junta a equipo y reta a otro grupo a una competencia de aviones de papel. Decórenlos a su gusto y arrójenlos. El avión que llegó más lejos gana, y su equipo también. Para el otro grupo... Mejor suerte para próxima.</p>



Tabla 5. Actividades para las tarjetas de “Ataques mortales”.

Espina de luz	Combustión final	Espiral oscura
<p>Lee un capítulo o un fragmento corto del libro que gustes. Explicalo como si fuera el tráiler de una película usando solo 3 frases, sin decir el final y sin usar nombres de personajes. Luego envíalo a un amigo por mensaje o en un papel.</p>	<p>Crea un separador de libros original y guárdalo en un libro. Revisa que no manche las páginas. Puedes pedirle materiales a tu líder.</p>	<p>Mientras lees, anota 5 las palabras que suenen raras, que nunca hayas usado o que te llamen la atención. Después compártelas con tus amigos como si fueran poderes, nombres de habilidades o insultos elegantes.</p>
<p>Elige un libro que estés leyendo y cambia una sola cosa, el final de un capítulo, una decisión del protagonista o el escenario. Escríbelo solo en 1 párrafo o 6–8 líneas máximo. Al terminar Compártelo con tus amigos y tu líder.</p>	<p>¿Qué te han parecido los demonios que has enfrentado? Escribe una pequeña historia sobre alguno y compártela con un amigo. Muéstrasela tu líder.</p>	<p>Crea una cubierta para un libro que te haya gustado. Dibuja la portada y la contraportada. No olvides el lomo. Colócalo en tu libro y dáselo a la líder para que lo guarde.</p>
<p>Dicen que la unión hace la fuerza. Une a tu grupo con otro y formen un círculo de discusión de lo que quieran durante 15 minutos. Avisenle a su líder. Pueden hablar sobre videojuegos, películas o cualquier otra cosa.</p>	<p>¡Protege los libros de los demonios! Dibuja 20 guardianes en hojas pequeñas y escóndelos entre las páginas de diferentes libros. Pueden ser idénticos o diferentes. Tú decides. Pero ponles un nombre y una descripción corta. (Ejemplo: Chucho - Lleva su peluche a todas sus misiones.)</p>	<p>En grupo. Escojan cada uno un libro que les llame la atención y hagan tiras de papel con las siguientes frases: “Lee hasta que algo te sorprenda”, “Lee hasta conocer un villano”, “Lee hasta que ocurra un conflicto”, “Lee hasta una frase que te gustó” Escojan una tira al azar y completen la actividad. Luego compártanlo con el grupo, sin spoilers.</p>

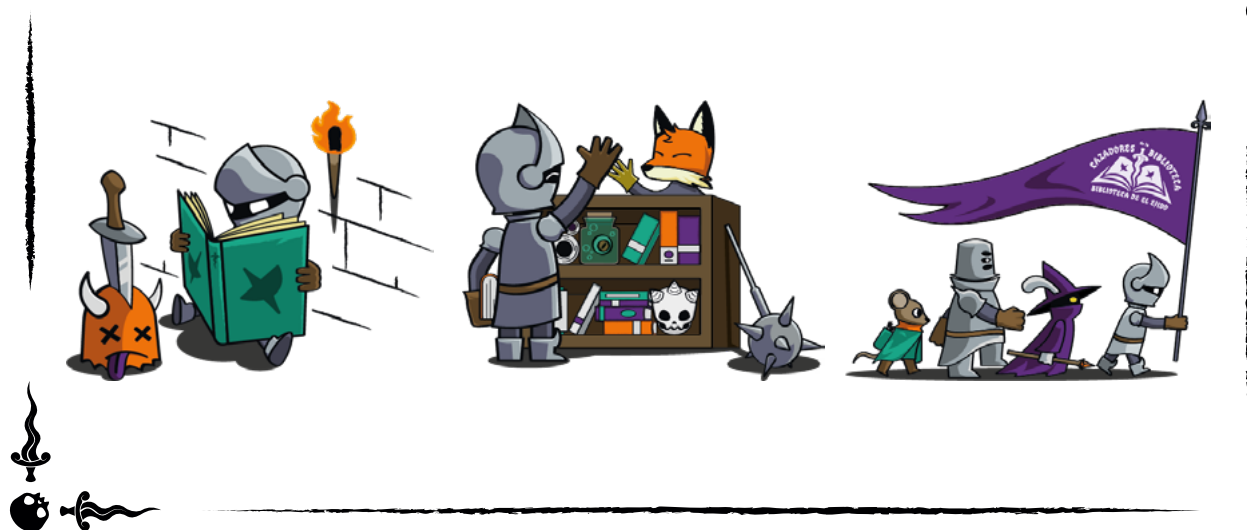


Una vez completada cada una de las actividades, los participantes deberán acercarse a su líder para que registre la misión realizada y entregue la tarjeta de ataque correspondiente a la actividad cumplida.

Cabe aclarar que, dentro de estas actividades, la bibliotecaria o el bibliotecario es referido como “líder”, ya que la dinámica está concebida para que la persona a cargo funcione como mediadora y guía del proceso. Su rol consiste en integrar a los participantes en la narrativa de Cazadores de demonios, explicar el funcionamiento de la dinámica, resolver dudas, proporcionar los materiales necesarios en caso de ser requeridos y, finalmente, verificar el cumplimiento de las actividades para proceder a la entrega de las tarjetas de armas. Asimismo, será esta figura quien incentive al público a regresar con el fin de completar la colección de figuras coleccionables.

Una vez concluidas las actividades y obtenidas las armas correspondientes a cada nivel, los participantes podrán reclamar tres stickers diferenciados, cuyo objetivo es reforzar la idea de que la biblioteca es un espacio del que pueden apropiarse libremente, siempre desde un uso positivo y respetuoso. Estos adhesivos presentan personajes distintos a los demonios, como caballeros, magos y arqueros, figuras de fantasía que representan simbólicamente a los participantes. Cada uno incorpora un mensaje integrado de manera visual, mediante ilustraciones diseñadas para resultar agradables, sutiles y poco invasivas. El propósito de estos elementos es evitar que sean percibidos como objetos intrusivos o portadores de mensajes repetitivos, vacíos o alejados de la experiencia del usuario. En la figura 36 se presentan las ilustraciones correspondientes a los stickers obtenidos tras superar cada nivel.

Figura 36. Ilustraciones de stickers de refuerzo del mensaje.



Todos estos elementos han contribuido al desarrollo de prototipos progresivamente más funcionales. Cada pieza representa un componente fundamental para el correcto funcionamiento del sistema y, en consecuencia, para una recordación eficaz por parte de los usuarios. Las decisiones de diseño aplica-

das en cada material estuvieron orientadas a alcanzar una solución óptima frente a la problemática planteada en este proyecto, con el objetivo de transformar la concepción tradicional de la biblioteca y resignificarla como un espacio de valor social, cultural y experiencial para el público adolescente.

2.5. Detalles técnicos y de producción

El conjunto de piezas está diseñado para producirse de manera que los usuarios puedan manipular los objetos con facilidad y, al mismo tiempo, que los materiales cuenten con la resistencia necesaria para que estos puedan conservarse como una memoria duradera de la experiencia. Para el comitente, quien estará a cargo de la administración del proyecto, las piezas gráficas podrán replicarse sin requerir cambios significativos en su producción, lo que permite minimizar costos y facilita su implementación en otras bibliotecas.

El costo de producción del sistema, como se mencionó anteriormente, ha sido planteado para que resulte accesible. No obstante, los valores de producción pueden variar según la imprenta seleccionada, los acabados solicitados, los materiales utilizados y la cantidad de piezas a producir. Para el análisis de costos, se consideró en primer lugar el valor del proyecto como un encargo de diseño y, posteriormente, se desglosaron los costos de producción en la imprenta seleccionada, contemplando tanto la producción total del sistema como la producción destinada a la etapa de validación con los usuarios. Estos datos se presentan en las tablas 6, 7 y 8 respectivamente.

Tabla 6. Análisis de Costos de diseño.

Costos de Diseño	
Gestión	Valor base para el cálculo
Total horas laborables al mes	40
Valor hora	\$7,33
Horas estimadas de trabajo de gestión	40
Valor bruto por Gestión	\$293,27
Creativo	Valor base para el cálculo
Total horas laborables al mes	90
Valor hora	\$9,78
Horas estimadas de trabajo de gestión	90
Valor bruto por Diseño Creativo	\$879,80
Operativo	Valor base para el cálculo
Total horas laborables al mes	100
Valor hora	\$5,87
Horas estimadas de trabajo de gestión	100
Valor bruto por Diseño Operativo	\$586,54
Total Valor bruto por Diseño	\$1.539,66



Tabla 7. Costo de producción única.

Costo de producción única			
Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
3	Paper toys cartulina plegable A4 12p troquelada	\$2,30	\$6,9
2	Tarjetas cartulina plegable A3 12p troquelada	\$4	\$8
1	Stickers vinil adhesivo blanco A3 troquelado	\$4,57	\$4,57
3	Contenedores cartulina plegable A3 12p + imantado	\$1,20	\$3,6
3	Volantes desprendibles papel bond A3	\$0,25	\$0,75
1	Identificador vinil adhesivo blanco A0 troquelado	\$18	\$18
4	Hojas de registro papel bond A4	\$0,25	\$2
1	Hojas de instrucciones papel bond A3	\$0,25	\$0,25
Valor total de Producción única			\$44,07



Tabla 8. Costo de producción para validación con usuarios.

Costo de producción para validación con usuarios

Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
36	Paper toys cartulina plegable A4 12p troquelada	\$2,30	\$83
16	Tarjetas cartulina plegable A3 12p troquelada	\$4	\$64
7	Stickers vinil adhesivo blanco A3 troquelado	\$4,57	\$32
6	Contenedores cartulina plegable A3 12p	\$1,20	\$7,20
12	Volantes desprendibles papel bond A3	\$0,25	\$3
1	Identificador vinil adhesivo blanco A0 troquelado	\$18	\$18
8	Hojas de registro papel bond A4	\$0,25	\$2
9	Hojas de instrucciones papel bond A3	\$0,25	\$2,25

Valor total de Producción única

\$211,45



Tabla 9. Costo de producción en masa.

Costo de producción en masa			
Cantidad	Descripción	Precio unitario	Total
102	Paper toys cartulina plegable A4 12p troquelada	\$2,30	\$234,6
45	Tarjetas cartulina plegable A3 12p troquelada	\$4	\$180
20	Stickers vinil adhesivo blanco A3 troquelado	\$4,57	\$91,4
42	Contenedores cartulina plegable A3 12p	\$1,20	\$50,4
100	Volantes desprendibles papel bond A3	\$0,25	\$25
7	Identificador vinil adhesivo blanco A0 troquelado	\$18	\$126
10	Hojas de registro papel bond A4	\$0,25	\$2,5
26	Hojas de instrucciones papel bond A3	\$0,25	\$6,5
Valor total de Producción única			\$716,4



Estos elementos gráficos, una vez definidos, se implementan en soportes previamente diagramados que permiten presentar de manera clara y ordenada toda la información necesaria para que los usuarios puedan replicar la actividad de forma eficiente. Dichos materiales se preparan con el objetivo de ser llevados directamente a impresión y posteriormente implementados en la biblioteca.

Piezas para atraer a los usuarios.

Estas piezas cumplen la función de captar la atención del público adolescente mediante información breve pero precisa, acompañada de gráficos impactantes y visualmente atractivos. Su distribución contempla tanto medios físicos como digitales, con el fin de asegurar un mayor alcance y coherencia con

los canales habituales del público objetivo, específicamente redes sociales, en este caso Instagram, y los espacios físicos de los colegios o del vecindario cercano.

El cartel con tiras desprendibles está diseñado en formato A3 y será impreso en papel bond de 90 gramos. Al tratarse de una pieza cuyo propósito es ser desprendida manualmente, el uso de un gramaje bajo resulta adecuado. Por su parte, las publicaciones para

Instagram están diseñadas en formato 1080 x 1080 píxeles y estructuradas como carruseles, lo que permite distribuir la información de manera dinámica y secuencial. La ubicación de la biblioteca se incluye en la descripción de las publicaciones, debido a que la función de geolocalización de la aplicación no presenta la precisión suficiente para identificar correctamente las instalaciones del espacio intervenido. En las figuras 37 y 38 se pueden observar estos elementos respectivamente.

Figura 37. Carteles desprendibles de “Se busca”.



Figura 38. Versión digital de los carteles.



Piezas para retener a los usuarios.

Paper toys.

Estos elementos se distribuyen en láminas que integran una sección informativa, en la cual los usuarios pueden identificar los requisitos necesarios para vencer a los personajes, y un área destinada a las piezas que deberán

ser recortadas. Este componente está diseñado en formato A4 y será impreso en cartulina plegable de 12 puntos, un gramaje equilibrado que ofrece la resistencia necesaria sin dificultar el doblado o la perforación durante su manipulación por parte de los usuarios. En la figura 39 se presenta la diagramación correspondiente a este material.

Figura 39. Láminas de paper toys.



Tarjetas de Ataque.

Las nueve armas, organizadas según su tipo de ataque, se presentan en tarjetas de 6,3 cm de ancho por 9,2 cm de alto. El área de corte de cada elemento se amplió 3 milímetros hacia el exterior y los vértices fueron simplificados, con el fin de facilitar el recorte manual de las piezas. Estas tarjetas cuentan con tiro y retiro, lo que permite apreciar las armas

por ambos lados, y en la zona de acople con los paper toys se incorpora el signo correspondiente a cada nivel de arma. Asimismo, las tarjetas se disponen en planchas de 16 elementos impresas en cartulina tamaño A3, plegable y con un gramaje de 12 puntos, lo que garantiza resistencia y facilidad de manipulación. Véase la figura 40.

Figura 40. Tarjetas de las armas de los cazadores.



Contenedores de tarjetas.

Estos elementos consisten en cajas con forma de libro que incorporan dos bolsillos internos tipo acordeón destinados al almacenamiento de las tarjetas. Cada contenedor cuenta con una cubierta exterior en la que se presenta la portada correspondiente a cada arma, incluyendo su nombre y nivel de poder. En el reverso de la cubierta se detallan las misiones asociadas, junto con un código QR que permite acceder a su versión digital mediante un carrusel de Instagram.

En cuanto a sus dimensiones, la cubierta exterior mide 18,5 cm de alto por 13,5 cm de ancho

y 4,2 cm de profundidad. La bandeja interna presenta medidas de 16,4 cm de alto por 12,7 cm de ancho y 4 cm de profundidad. Los bolsillos internos cuentan con dos formatos: uno de 8,5 cm de ancho por 4,9 cm de alto y otro de 5,6 cm de alto por 8,5 cm de ancho.

Finalmente, estas piezas están elaboradas en cartulina plegable de 12 puntos, lo que les otorga resistencia y facilidad de uso. Para mayor referencia visual, véanse las figuras 41 y 42.

Figura 41. Contenedores de tarjetas



Figura 42. Misiones en perfil de Instagram



Registro de Actividades completas.

Esta pieza está diseñada para registrar a un máximo de 15 participantes por hoja; en caso de que los usuarios deseen volver a jugar, deberán inscribirse en un nuevo formato. La tabla contempla un espacio para el nombre de los 15 jugadores y tres columnas destinadas al registro de las actividades completadas.

De manera complementaria, el documento incluye un listado de las actividades, lo que permite revisarlas y validarlas cuando sea necesario durante la ejecución de la dinámica. Este material será impreso en papel bond tamaño A4, ya que cumple una función exclusivamente administrativa y de control. Para una mejor comprensión visual, en la figura 43 se presenta el diseño correspondiente.

Figura 43. Registro de Actividades



Distintivo de librero.

El signo identitario será impreso en vinil adhesivo blanco en formato A0 y se colocará en la ventana situada sobre el librero de literatura juvenil, con el fin de funcionar como un elemento identificador y señalizador de dicho estante.

Asimismo, incorpora un recurso de llamado a la acción orientado a incentivar la participación de nuevos visitantes en la dinámica propuesta. En la figura 44 se presenta el detalle de este elemento gráfico.

Figura 44. Distintivo gráfico



Stickers.

Al igual que las tarjetas, estos stickers se encuentran distribuidos en planchas de 16 elementos, dispuestos sobre vinil blanco adhesivo en formato A3 y troquelados para

facilitar su manipulación. Cada pieza presenta dimensiones de 10 cm de alto por 6,9 cm de ancho. En la figura 45 se pueden observar con mayor detalle estas piezas gráficas.

Figura 45. Stickers de refuerzo del mensaje.



Todos estos elementos interactúan entre sí, se sostienen y refuerzan el mensaje del proyecto, contribuyendo a que los participantes modifiquen su forma de pensar. La experiencia generada por estos materiales se fundamenta en

una producción de piezas sutiles que evocan la lógica de un juego de mesa o de videojuegos trasladada al entorno físico. Cada componente del sistema actúa como un detonante que impulsa este cambio de paradigma.

2.6. Evaluación de la Propuesta

Para determinar la eficacia y el impacto del sistema desarrollado, se llevó a cabo un proceso de evaluación que involucró a los dos docentes lectores, a la bibliotecaria de la institución intervenida en calidad de comitente y a un grupo de estudiantes con edades comprendidas entre los 15 y 16 años, con algunas excepciones de 17 y 18 años, pertenecientes a un colegio cercano al sector de El Ejido. Este proceso, realizado en distintos momentos y con cada actor por separado, permitió identificar el nivel de efectividad del proyecto, así como sus debilidades y las percepciones de los diferentes usuarios.

Los primeros evaluadores fueron los docentes lectores, quienes representan el componente teórico del proceso de validación. Como se mencionó previamente, estos pro-

fesionales fueron los diseñadores gráficos Andrea Rivadeneira y Bogar Chancay, docentes de la carrera, especialistas en distintos ámbitos del diseño, desde los cuales aportaron observaciones, recomendaciones y nuevos puntos de vista.

Durante este primer testeo, Rivadeneira observó que la diagramación de la información en el anuncio de tiras desprendibles puede optimizarse para lograr una composición más armónica y evitar posibles problemas de legibilidad. Asimismo, planteó como proyección futura que el sistema gráfico desarrollado podría derivar en un juego de cartas y figuras coleccionables sin necesidad de alterar las piezas existentes. En este escenario, los usuarios podrían interactuar con los personajes sin modificar la integri-

dad de sus formas, además de intercambiar tarjetas obtenidas de manera aleatoria y en mayor cantidad. De esta forma, también se reduciría el desperdicio generado por el desprendimiento de los objetos de sus soportes informativos.

En cuanto a la evaluación realizada por Bogar Chancay, el aspecto principal analizado fue el estilo de ilustración y su interacción con el resto del sistema. Sus observaciones concluyeron que el estilo de los personajes podría enriquecerse al no limitarse estrictamente a la cromática base del proyecto, permitiendo el uso de paletas más amplias o incluso individuales, como ocurre con los tres grupos de armas. Según el evaluador, las figuras coleccionables tienden a verse opacadas por el protagonismo visual de las armas. Además, señaló que el peso visual de las ilustraciones de estas compite con el signo identificador a color, por lo que sugirió manejar dicho signo en negro para no afectar el orden de lectura visual (véase anexo 3).

La siguiente etapa del proceso correspondió al testeó con el comitente, es decir, la bibliotecaria Valeria Narváez. Con ella se desarrolló un acompañamiento previo más extenso, presentándole de manera continua los prototipos con el fin de que comprendiera el funcionamiento integral del sistema. Una vez obtenidos los prototipos preliminares, se le explicó la secuencia completa de la dinámica y las expectativas de su implementación con

los usuarios. Narváez observó que los adolescentes suelen requerir apoyo en distintos niveles, ya que cada participante interpreta de manera diferente las instrucciones establecidas. En términos generales, calificó el proyecto como completo antes de su aplicación con el público objetivo.

Asimismo, consideró que el sistema tiene el potencial de mitigar la escasa asistencia de público juvenil a la biblioteca, incentivando su participación. Destacó el carácter innovador y lúdico de la iniciativa, y señaló que responde a la carencia de actividades diseñadas específicamente para este grupo etario. No obstante, indicó la necesidad de considerar alianzas interinstitucionales que no solo faciliten, sino que posibiliten la implementación real del proyecto dentro de la Red Metropolitana de Bibliotecas, dado que los procesos administrativos suelen representar un obstáculo para este tipo de iniciativas (véase anexo 4).

Finalmente, se llevó a cabo el testeó con los usuarios previstos. En este caso, participaron estudiantes del colegio particular Federico Gauss, ubicado en la avenida Ladrón de Guevara y la avenida 12 de octubre. Los 31 jóvenes involucrados formaban parte del programa de Participación Estudiantil, a cargo del magíster Mauricio Jiménez, e incluían estudiantes de primero y segundo de bachillerato, es decir, adolescentes dentro del rango etario definido para el proyecto.

Esta validación se realizó el día 16 de enero de 2026, en el horario comprendido entre las 14h00 y las 16h00, tiempo asignado por la institución educativa. La dinámica contó con la guía de la bibliotecaria y del autor del proyecto, quienes acompañaron a los estudiantes durante las distintas etapas de la actividad.

Previo al evento, se enviaron a los alumnos las publicaciones de Instagram con infor-

mación base del proyecto y se colocaron los afiches en puntos estratégicos del colegio, como las paredes externas de las aulas, la entrada de los baños, el bar y el salón de juegos. Como resultado, se observó que los estudiantes se acercaron a tomar las tiras desprendibles poco tiempo después de su instalación. En la figura 46 se pueden apreciar los anuncios ubicados en diferentes espacios de la institución educativa.

Figura 46. Anuncios colocados en el colegio Federico Gauss.



Nota: Fotografías tomadas en el colegio Federico Gauss.

La validación con los usuarios tuvo lugar en las instalaciones de la biblioteca de El Ejido y se inició con la presentación e introducción del proyecto, en la cual se explicó en qué consistía la dinámica general. A continuación, se procedió al registro de cada participante en las hojas correspondientes, se les entregó una lámina de personaje y se los distribuyó en las mesas disponibles dentro del espacio asignado. En esta etapa se impartieron las instrucciones que complementaban el armado de los paper toys, considerando que la experiencia previa y el nivel de comprensión de cada usuario varían al momento de ensamblar objetos.

Durante el armado de las figuras coleccionables, los resultados fueron diversos. Algunos participantes comprendieron el proceso desde el inicio y no requirieron asistencia, mientras que otros presentaron dificultades para entender el armado hasta recibir apoyo. Cabe aclarar que se brindó acompañamiento a todos los participantes, verificando que cada uno pudiera completar correctamente su paper toy.

Posteriormente, se explicó la mecánica relacionada con el cumplimiento de las actividades y la obtención de las tarjetas de ataque.

Nuevamente, el nivel de comprensión de esta fase varió entre los participantes. En un inicio, varios estudiantes no comprendieron por qué se les solicitaba realizar actividades que se alejaban de lo que tradicionalmente se espera dentro de una biblioteca; sin embargo, conforme avanzaron en la dinámica y analizaron el resto de las misiones, lograron completarlas con mayor facilidad y disposición.

Durante la prueba, se detectó una interpretación errónea por parte de los estudiantes, quienes asumieron que debían completar la totalidad de la dinámica para poder retirarse o que, de no hacerlo, no se les consideraría la asistencia correspondiente a la asignatura de Participación Estudiantil. Esta situación dificultó parcialmente el desarrollo normal de la actividad, ya que los participantes tendieron a concentrarse de manera simultánea en el área del librero de literatura juvenil y en el escritorio de recepción para reclamar sus tarjetas y continuar con las misiones, lo que también complicó el registro adecuado de las actividades completadas por cada uno.

No obstante, este hecho no resultó completamente negativo, ya que generó una motivación adicional para que los estudiantes concluyeran la dinámica dentro del tiempo establecido. En este proceso, la participación de la bibliotecaria Valeria Narvárez fue fundamental para la correcta implementación del

sistema. Gracias a su experiencia profesional, interactuó de manera constante con los participantes, atendiendo sus inquietudes y necesidades, y verificando que las actividades solicitadas fueran efectivamente realizadas.

Los resultados derivados de las actividades se materializaron en productos como dibujos, listas y textos breves, entre otros elementos solicitados en las misiones (véase anexo 5). Estos resultados presentaron un nivel de desarrollo limitado, principalmente debido al tiempo reducido disponible para la ejecución de la dinámica. Sin embargo, pese a esta restricción, se evidenció que los estudiantes lograron relacionarse activamente con el espacio de la biblioteca, con el personal y con los libros, en especial con aquellos ubicados en el librero de literatura juvenil. Asimismo, se observó un acercamiento positivo y colaborativo entre los propios participantes.

En su mayoría, los estudiantes completaron la dinámica y cada uno se llevó a casa una figura coleccionable del evento, junto con los stickers que refuerzan el mensaje del proyecto. Salvo algunos casos puntuales de estudiantes que se mostraron reacios a participar, la mayoría manifestó una actitud favorable y trabajó con agrado durante la actividad. En la figura 47 se pueden observar algunos de los participantes junto con sus figuras coleccionables finalizadas.

Figura 47. Participantes con paper toys completos.



Nota: Fotografías tomadas de algunos usuarios en la biblioteca de El Ejido con sus figuras coleccionables coimpletas.

La retroalimentación obtenida por parte de los estudiantes permitió evidenciar que la actividad en general tiene un grado de dificultad fácil a mediano, sobre todo al momento de realizar las actividades. La variedad de cada una puede desconcertar un poco a los usuarios por lo que se plantea agrupar las misiones según su naturaleza y elaborar explicaciones más simples. O de ser necesario, reemplazarlas por otras más

fáciles de entender. En general, el proceso de obtención de las tarjetas resultó un poco desafiante al principio de la dinámica, pero una vez entendido como funcionaba los estudiantes lo realizaron sin ayuda de los guías.

En lo que respecta a los demás aspectos, los participantes afirmaron que les gustó realizar la actividad. Tanto su estilo como la dinámica en sí de poder atacar a un personaje en

el marco de una narrativa fantástica fue de su agrado y afirmaron que consideran la posibilidad de volver a la biblioteca de El Ejido si más actividades como esta son impartidas. Además, de que la mayoría afirmó que ahora pueden considerar al edificio del parque como un nuevo lugar para pasar el rato o divertirse con sus amigos. (Véase anexo 6).

En resumen, los resultados del proceso de validación indican que la propuesta de incluir

una dinámica lúdica e interactiva que involucre paper toys para atraer y retener público adolescente en la biblioteca de El Ejido es una iniciativa innovadora con potencial para cumplir este objetivo. Las personas que evaluaron el proyecto afirmaron que existe interés por que se lleve a cabo y pueda transformar este espacio en algo nuevo a lo acostumbrado y sus observaciones ayudarán a implementar una propuesta final más atractiva y sólida.

Conclusiones y Recomendaciones

A lo largo de este documento se ha planteado la posibilidad de transformar la forma en que se conciben las bibliotecas, tomando como objeto de análisis la biblioteca pública de El Ejido. Los esfuerzos orientados a este objetivo partieron de la premisa de que una iniciativa que combine diseño emocional y gamificación, aplicada a la dinámica tradicional de estos espacios y al acto de la lectura, puede contribuir a modificar dicha percepción.

De manera general, el proyecto buscó desarrollar un sistema de diseño que incentive la

asistencia voluntaria de público adolescente del sector a la biblioteca del parque, modificando la concepción tradicional que este grupo tiene sobre estos espacios. Mediante la implementación de figuras coleccionables y cartas interactivas, se evidenció que la creación de actividades que refuercen el deseo de acudir a la biblioteca puede contribuir de manera efectiva a este objetivo, siempre que se apliquen de forma periódica y sostenida.

Asimismo, la evaluación con los adolescentes permitió comprender con mayor pro-

fundidad sus motivaciones para acudir a la biblioteca seleccionada. De forma superficial, los estudiantes asisten por razones académicas; sin embargo, al introducir incentivos alejados del contexto educativo tradicional, capaces de despertar su interés y deseo de participación, su percepción del espacio se ve alterada. Aunque este cambio pueda ser temporal, responde precisamente a la intención del proyecto: generar pequeños estímulos que, de manera progresiva, transformen la biblioteca en un lugar cercano, seguro y atractivo para el ocio, la socialización y, eventualmente, la lectura.

En este sentido, la dinámica propuesta demostró despertar interés por la obtención de los elementos coleccionables y evidenció que las actividades diseñadas contribuyen a dinamizar la experiencia habitual dentro de la biblioteca. De este modo, el espacio deja de percibirse exclusivamente como un lugar silencioso para convertirse en una base de interacción, donde los adolescentes leen, colaboran entre sí, utilizan los recursos del edificio y participan en actividades que, por lo general, realizarían en otros entornos.

El impacto del proyecto se reflejó en la coincidencia de los usuarios evaluados respecto a que este tipo de iniciativas puede incrementar el interés por estos espacios culturales. En una primera instancia, funcionan como incentivos puntuales; no obstante, con el tiempo, podrían contribuir a consolidar un

nuevo modelo de biblioteca. Tras concluir la actividad, la mayoría de los estudiantes afirmó que consideraría a la biblioteca de El Ejido como un espacio al que podría acudir de manera casual, lo que evidencia que este tipo de estímulos puede favorecer la fidelización del público adolescente.

Con el objetivo de optimizar el proyecto, se tomaron en cuenta las recomendaciones formuladas por los distintos actores involucrados en la evaluación, proponiendo soluciones orientadas a corregir los puntos débiles identificados para una futura implementación.

Las sugerencias realizadas por la diseñadora Andrea Rivadeneira plantean una alternativa interesante para dirigir la dinámica sin afectar la integridad visual de los paper toys. Esta opción permitiría ampliar el sistema hacia nuevas modalidades de juego, reduciendo costos y desperdicio de material. Sin embargo, implicaría la pérdida parcial de la interacción directa entre las cartas de ataque y las figuras, lo que disminuiría, en cierta medida, el carácter innovador del sistema frente a productos similares existentes.

Por su parte, las observaciones del diseñador Bógar Chancay resultan igualmente pertinentes, ya que el estilo de ilustración de los personajes aún puede optimizarse. Las modificaciones sugeridas contribuirían a diversificar visualmente el sistema y a reforzar su atractivo para el público objetivo.

Estas recomendaciones presentan una alta viabilidad de implementación; sin embargo, debido a limitaciones de tiempo, únicamente se ajustó la presentación de las tarjetas, dejando pendiente la revisión cromática de los personajes. No obstante, este aspecto se considera prioritario para una futura evolución del proyecto.

En cuanto a las recomendaciones de Valeria Narváez, estas abordan un aspecto crucial relacionado con la viabilidad institucional del proyecto. Al formar parte de la Red Metropolitana de Bibliotecas, la biblioteca de El Ejido depende de la aprobación de diversas entidades públicas para la implementación de nuevas iniciativas, especialmente cuando requieren inversión económica. En este contexto, la obtención del respaldo institucional podría convertir a Cazadores de la Biblioteca en un recurso estratégico para atraer público juvenil a las bibliotecas de toda la red.

Finalmente, la validación con los estudiantes del colegio Federico Gauss permitió identificar áreas de mejora orientadas a optimizar la experiencia de usuario. Aunque los participantes no manifestaron grandes dificultades, se evidenció la necesidad de reforzar las instrucciones de armado de los paper toys, dado que muchos presentaban nociones básicas sobre este tipo de productos. Se propone, por tanto, la elaboración de

una guía de armado detallada, complementaria a la lámina principal.

También se identificaron dificultades puntuales al insertar las armas en las ranuras, relacionadas con el grosor del material y las tolerancias del corte láser. Para solucionar este inconveniente, se plantea ajustar las dimensiones de las ranuras o emplear materiales de menor espesor en las tarjetas.

Otro aspecto relevante fue la necesidad de contar con mayor número de moderadores cuando la dinámica se ejecuta con grupos numerosos, considerando que el sistema está diseñado para funcionar sin límite de tiempo y con menor cantidad de participantes simultáneos.

Adicionalmente, varios estudiantes sugirieron incorporar más personajes, ataques y actividades para aumentar la variedad del sistema. Si bien esta ampliación fue contemplada inicialmente, las limitaciones de tiempo impidieron su desarrollo completo. En una implementación futura, se prevé ampliar el universo narrativo y los elementos del sistema para enriquecer la experiencia.

Para concluir, los resultados obtenidos, junto con las recomendaciones y ajustes propuestos, evidencian el potencial del proyecto para posicionar a la biblioteca de El Ejido como un espacio más visible y atractivo para los adolescentes del sector. Caza-

dores de la Biblioteca demuestra que, con estímulos adecuados, los jóvenes pueden apropiarse de los espacios culturales destinados a ellos y resignificarlos progresivamente como lugares de encuentro, pertenencia y participación activa.

Referencias

- Acuña, A. (Director). (2016, marzo 1). Breve historia de las Bibliotecas [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=8aJdLb4QvVg>
- Adams, S., & Stone, T. L. (2018). El Color En El Diseño Gráfico Guía de ejemplos reales del uso cromático (1.a ed.). BLUME.
- Álvarez, I. G. (2006). La lectura de textos literarios en el colegio ¿por qué no leen los estudiantes? 30(1), 157-172.
- Artola, T., Sastre, S., Jiménez-Blanco, A., & Alvarado, J. M. (2021). Evaluación de las actitudes, motivación e intereses lectores en preadolescentes y adolescentes. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 19(55), Article 55. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v19i55.3923>
- Baratz. (2020, noviembre 17). Los hábitos de lectura de cada generación que las bibliotecas públicas deben conocer. Comunidad Baratz. <https://www.comunidadbaratz.com/blog/los-habitos-de-lectura-de-cada-generacion-que-las-bibliotecas-publicas-deben-conocer/>
- Caldas, S. (2019). Diseña, crea, siente El poder del diseño gráfico para generar emociones (1.a ed.). Hoaki.
- Calero, A. D., Barreyro, J. P., Formoso, J., & Injoque-Ricle, I. (2018). Inteligencia emocional y necesidad de pertenencia al grupo de pares durante la adolescencia. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 22(2). <https://www.redalyc.org/journal/3396/339660091017/html/>
- Chabot, D., & Chabot, M. (2009). Pedagogía Emocional Sentir para aprender Integración de la inteligencia emocional en el aprendizaje (1.a ed.). Alfaomega.
- Chua, P. (s. f.). Book Bugs Embracing Technology and Games to Transform Reading Programmes. IFLA. Recuperado 25 de diciembre de 2024, de <https://www.ifla.org/g/libraries-for-children-and-ya/book-bugs-embracing-technology-and-games-to-transform-reading-programmes/>
- El Comercio. (2010, mayo 11). La Biblioteca del parque El Ejido se abre para adultos y niños. El Comercio. <https://www.elcomercio.com/tendencias/cultura/biblioteca-del-parque-ejido-abre.html>
- Frascara, J. (2000). Diseño gráfico para la gente. Ediciones Infinito.
- García-Matías, R. (2024, junio 1). Las Bibliotecas y su contribución a los Derechos Humanos • LabsBibliotecarios. LabsBibliotecarios. <https://labsbibliotecarios.es/las-bibliotecas-y-su-contribucion-a-los-derechos-humanos-4/>
- González, C. (2017, junio 3). 10 increíbles bibliotecas de América Latina. Construir TV. <https://>

www.construirtv.com/10-increibles-bibliotecas-de-america-latina/

Hidalgo, D. (2024, noviembre 7). Especialista en Andragogía [Grabación de voz]. Iberbibliotecas. (s. f.). Ecuador Estructura bibliotecaria del país. Iberbibliotecas. Recuperado 24 de diciembre de 2024, de <https://www.iberbibliotecas.org/miembros-del-programa/ecuador/>

INEVAL, & OCDE. (2023a). Educación en Ecuador. Resultados de PISA para el Desarrollo » Banco de Información—Resumen Ejecutivo. <https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/educacion-en-ecuador-resultados-de-pisa-para-el-desarrollo/>

INEVAL, & OCDE. (2023b). Informe general PISA 2018 » Banco de Información. <https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/informe-general-pisa-2018/>

Lewis, S. (2021, septiembre 10). The Meaning of Color in Horror. Slow Burn Horror. <https://slowburnhorror.com/2021/09/10/the-meaning-of-color-in-horror/>

Matera, M. (2018). Explore like a Pirate. Gamification and Game-Inspired Course Desing to Engage, Enrich, and Elevate Your Learners. Ediciones Mensajero.

Meneses Tello, F. (2013). Bibliotecas y sociedad: El paradigma social de la biblioteca pública. *Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, Bibliotecología e Información*, 27(61), 157-173. [https://doi.org/10.1016/S0187-358X\(13\)72558-9](https://doi.org/10.1016/S0187-358X(13)72558-9)

Ministerio de Cultura y Patrimonio & Sistema Integral de Información Cultural. (2022). Encuesta de hábitos lectores, prácticas y consumos culturales (p. 11). Ministerio de Cultura y Patrimonio.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2024, agosto 20). Más de \$1.200 millones serán distribuidos en 53 bibliotecas públicas del país. <https://www.cultura.gob.cl/actualidad/mas-de-1-200-millones-seran-distribuidos-en-53-bibliotecas-publicas-del-pais/>

Mitchell, A. (2023, noviembre 29). The Psychology of Collecting: Why Some People Love to Collect. Medium. <https://alexander-mitchell.medium.com/the-psychology-of-collecting-why-some-people-love-to-collect-ceb7a778db77>

Narváez, V. (2024, diciembre 12). Bilbioteca de El Ejido [Comunicación personal].

Ortiz, E. A., Bos, M. S., Giambruno, C., & Zoido, P. (2023). América Latina y el Caribe en PISA 2022: ¿cómo le fue a la región? IDB Publications. <https://doi.org/10.18235/0005318>

Pinto, M., Sales, D., Martínez-Osorio, P., & Planelles, E. (2009). ALFABETIZACIÓN MÚLTIPLE DESDE LA BIBLIOTECA PÚBLICA Experiencias y propuestas (1.a ed.). Alfagrama Ediciones.

POLÍTICA EDUCATIVA PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA “JUNTOS LEEMOS”, 109 (2021). <https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/3781/politica-educativa-fomento-lectura-juntos-leemos-acuerdo-000232021>

Rishikof, J. (2012, enero 17). Why is it ‘fun’ for kids to destroy and break things? Jamie Rishikof, Psychologist. <https://www.doctorrishikof.com/why-is-it-fun-for-kids-to-destroy-and-break-things/>

Sánchez-García, S., & Yubero, S. (2015). Función social de las bibliotecas públicas: Nuevos espacios de aprendizaje y de inserción social. *Profesional de la información*, 24(2), Article 2. <https://doi.org/10.3145/epi.2015.mar.03>

UNESCO. (2016). Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa



ANEXOS

Todos los anexos se encuentran en el siguiente enlace:

https://puceeduec-my.sharepoint.com/:f/g/personal/gaarregui_puce_edu_ec/IgBP1ZM_3fE-hRalbVRuijlgcASICR3fmSHmgdp5wNWuzzro?e=RDeQfi