

## La iniciativa busca amortiguar los efectos de la pandemia de 4° básico a 4° medio:

# Escolares refuerzan sus habilidades de lectoescritura a través de microcuentos

■ La metodología implementada por los creadores de "Santiago en 100 Palabras" en más de 80 colegios incorpora un juego de cartas, lo que ha captado la motivación de los estudiantes.

MARÍA FLORENCIA POLANCO

“Mi amor, si alguna vez te llegas a perder, quédate tranquila. Yo iré a buscarte”, decía mi abuelita cada vez que salíamos. Nunca me alejé de ella, porque estaba tan asustada que la miraba fijamente mientras apretaba firme su mano, casi esperando a que alguien me intentara llevar arrastrando. Pero eso nunca pasó. Siempre regresábamos juntas. Lo que yo no sabía era que una se podía perder de otra manera, una que no implicara calles y rostros desconocidos. Y cuando estuve perdida no hallé más remedio que ir a buscarla, yo a ella, entre las lápidas del Cementerio General”.

La autora de este microcuento es Isidora Olivares (15), una de los 6.290 estudiantes de 80 establecimientos educativos de las regiones de Antofagasta, BíoBío, La Araucanía, Metropolitana y Magallanes que participaron del programa “Creando en 100 Palabras”, una iniciativa que busca fortalecer las habilidades de lectoescritura en niños y adolescentes a través del juego y la redacción de microcuentos.

Las cifras en Chile no son auspiciosas. Según la OCDE, uno de cada dos chilenos no entiende lo que lee. “La baja comprensión lectora es un problema que se vio profundamente acrecentado por la pandemia. Lo hemos visto en los colegios. Y no solo afecta a los escolares. Un dato brutal es que más de la mitad de los chilenos no logran entender instrucciones escritas simples, como la etiqueta de un



CÉCILIA FUNDACIÓN PLAGIO

medicamento”, sostiene Soledad Camponovo, coordinadora general de Fundación Plagio (creadores de Santiago en 100 Palabras), quienes lideran el programa con apoyo de Fundación Olivo, en el que participan alumnos de 4° básico a 4° medio.

La metodología que ocupan se llama *story grammar*. Consiste en un juego de cartas ilustradas que van indicando las distintas partes de un relato, como personaje, lugar, acción, desenlace, entre otros. El hecho de que sea un juego, precisamente, es lo que permite que los estudiantes se enfrenten a la escritura desde lo lúdico y lo creativo. “Es mucho más fácil que desarrollen estas habilidades a través del juego, porque es atractivo para ellos, les

genera una experiencia placentera y también implica un desafío el poder construir un relato en forma colectiva con sus compañeros”, comenta Marisol Núñez, coordinadora y encargada del Centro de lectura y biblioteca escolar (CRA) de la Escuela Palestina, de La Reina.

La forma en que los estudiantes autoperiben sus habilidades también tiene un impacto. Según investigaciones publicadas en 2023 por la U. de Chile, el 80% de los estudiantes no se considera un buen lector y los que tienen dificultades para comprender tienen una peor autovaloración que aquellos que leen sin temor, según los propios estudian-

tes, ha sido efectivo. “He visto que a mis compañeros se les ha facilitado mucho el poder leer y escribir por el hecho de que la dinámica sea un juego. Me encanta, porque todos logran participar y expresarse, desarrollando su creatividad”, opina Colomba Carreño, alumna de 8° básico de la Escuela Palestina.

El proyecto también ha permitido recoger datos de autopercepción. De acuerdo a las encuestas aplicadas, un 73,3% de los participantes reportó haber mejorado su comprensión de la estructura de los relatos, mientras que un 81% de los estudiantes de educación básica señaló que las herramientas proporcionadas les ayudaron a mejorar sus habilidades de redacción.

**El 81% de los 6.290 estudiantes** de establecimientos que han participado del programa “Creando en 100 Palabras” declara haber mejorado sus habilidades de redacción. La modalidad se implementa, hasta ahora, en cinco regiones.