

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



Diseño de aplicación digital para fomentar la lectura y comprensión lectora en niños de segundo grado de una escuela pública de la región Piura

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico que presenta:

Brenda Nathalí Vivero Ipanaqué

Asesor:

Rafael Ernesto Vivanco Alvarez

Lima, 2023

Informe de Similitud

Yo, Rafael Ernesto Vivanco Alvarez, docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesora) de la tesis titulada:

Diseño de aplicación digital para fomentar la lectura y comprensión lectora en niños de segundo grado de una escuela pública de la región Piura

del/de la autor(a) y de los(as) autores(as)

Brenda Nathali Vivero Ipanaqué

de/o constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **10%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **28/02/2023**.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

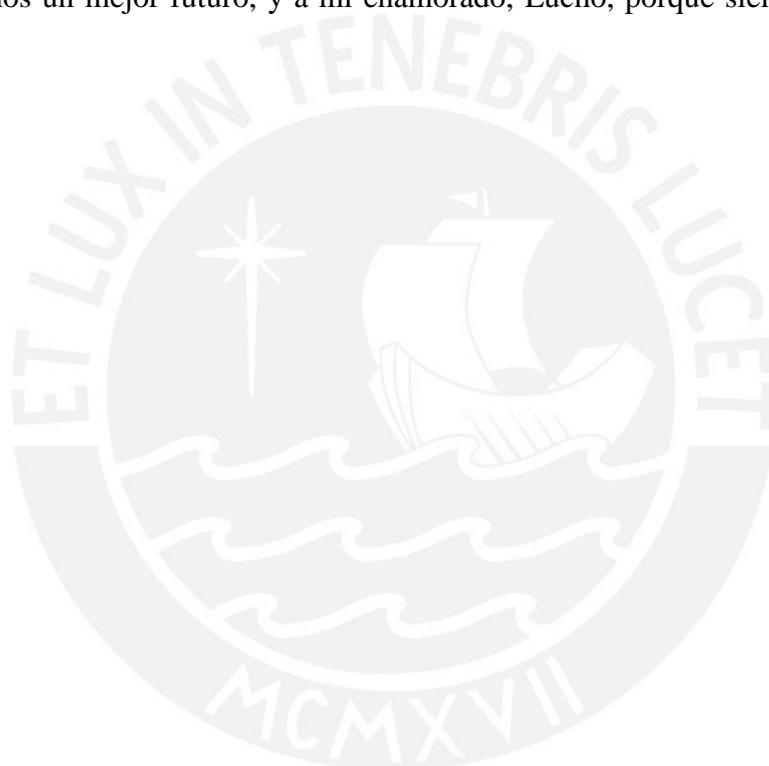
Lugar y fecha:

Lima 28 de febrero de 2023

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora:	
<u>Vivanco Alvarez Rafael Ernesto</u>	
DNI: 10803916	Firma 
ORCID: 0000-0001-8279-7647	

Dedicatoria

Esta investigación está dedicada a mi mejor amiga, mi ardilla en el cielo, Ericka Bancayán, debido a que, a pesar de las circunstancias, la idea de dedicarle este proyecto fue una gran motivación para llevarlo a cabo. Agradezco su apoyo incondicional, su cariño y enseñanzas. Sé que, desde el paraíso, está muy orgullosa de mí, de este gran logro y del esfuerzo realizado. También dedico esta investigación a Rasha, mi fiel compañera, quien ha estado conmigo durante todo este proceso. A mi mamá, dado que fue capaz de dejar todo para que tengamos un mejor futuro, y a mi enamorado, Lucho, porque siempre estuvo ahí para apoyarme.



Agradecimientos

Agradezco a Paula Polo, por ser mi compañera de tesis, a mis padres y familiares que me han apoyado, a Mariano, mi corrector de estilos, a la Sra. Ruíz, y a mi asesor Rafael.



Resumen

El presente proyecto tiene como punto de partida la identificación de un problema que afecta a un grupo de niños de segundo grado de una escuela pública de la región de Piura: la falta de comprensión de textos como consecuencia de su poco hábito de lectura. Durante el proceso de investigación, se encontró la oportunidad de incentivar el interés de los infantes por la lectura, mediante el uso de una herramienta didáctica acorde a sus necesidades y gustos.

Frente a ello, se crea “MAGIKBUM”, un proyecto de diseño enfocado en promover la comprensión lectora en los niños de segundo grado de una escuela pública de Piura, mediante un aplicativo que contiene cuentos infantiles, para que los estudiantes interactúen y pongan en práctica el hábito de la lectura y desarrollen la habilidad de comprender los textos. La propuesta muestra a la lectura como la magia más poderosa de todas, debido a que, con ella, los estudiantes pueden vivir diversas aventuras. Esta herramienta contribuye con la estimulación y comprensión de historias. Por ello, se innova a través de la educación, teniendo como objetivo del proyecto “MAGIKBUM” que los niños desarrollen su capacidad de leer y comprender lo que un texto dice, generando al mismo tiempo un talento reflexivo e incrementando su vocabulario con cada aventura contada.

Palabras claves: *diseño gráfico, ilustración infantil, comprensión lectora, cuentos interactivos*

Abstract

This research begins with the identification of a problem that affects many second grade children in a public school in the Piura region: the lack of understanding of texts as a consequence of their little reading habit. During the research process, it was found that it is possible to encourage children's interest in reading, through the use of a didactic tool according to their needs and tastes. For this reason, "MAGIKBUM" is created, a design project focused on promoting reading comprehension in second grade children of a public school in Piura, through an application that contains children's stories, so that students interact and put into practice the habit reading and develop the ability to comprehend texts. The proposal shows that reading is the most powerful magic of all, because with it, students can experience various adventures. This tool contributes to the stimulation and understanding of stories. For this reason, it innovates through education, with the objective of the "MAGIKBUM" project for children to develop their ability to read and understand what a text says, while discovering a reflective talent and increasing their vocabulary with each adventure told.

Keywords: *graphic design, children's illustration, reading comprehension, interactive stories*

Índice de contenido

Introducción	14
1. Capítulo I	16
1.1. Definición del Problema	16
1.1.1. Problema Principal	18
1.1.2. Problemas Secundarios	18
1.2. Justificación de la Investigación	18
1.3. Pregunta de Investigación	19
1.4. Hipótesis	19
2. Capítulo II	20
2.1. Marco Teórico del Problema	20
2.1.1. El Hábito de Lectura	20
2.1.1.1. Hábito de lectura en los niños	20
2.1.1.2. La lectura recreativa y la literatura infantil	21
2.1.1.3. Los cuentos infantiles ilustrados	22
2.1.1.4. Aplicaciones digitales de cuentos infantiles	24
2.1.1.5. Fomento de la lectura en Piura	25
2.1.1.6. El plan lector	26
2.1.2. La comprensión lectora	26
2.1.2.1. Estrategias de comprensión lectora	28
2.1.2.2. Niveles de comprensión lectora	29
2.1.2.3. Dificultades en la comprensión lectora	31
2.1.2.4. La comprensión lectora en un colegio público de Piura	32
2.1.3. El desarrollo cognitivo	34
2.1.3.1. El desarrollo cognitivo en el estadio preoperacional	35

2.1.3.2. El impacto de la lectura en el desarrollo cognitivo	35
2.1.4. El rendimiento académico	36
2.1.4.1. Correlación entre comprensión lectora y el rendimiento académico	38
2.1.4.2. Fracaso escolar	38
2.1.4.3. Factor pandemia COVID-19	39
2.1.4.4. Rendimiento académico en Piura	40
2.1.4.5. Medición del rendimiento académico	41
2.2. Marco Teórico de la Especialidad de Diseño	42
2.2.1. Aplicaciones educativas para niños	42
2.2.1.1. Del libro impreso a los libros digitales	42
2.2.1.2. Aplicaciones de cuentos infantiles	44
2.2.1.3. La interactividad en la producción de contenido digital para niños	45
2.2.2. Ilustración de historias infantiles interactivas digitales	46
2.2.2.1. Aprendizaje mediante ilustraciones	47
2.2.2.1.1. Relación entre texto e ilustración	48
2.2.2.2. Emisión y recepción de las ilustraciones	48
2.3. Estado del arte	49
2.3.1. Blanco Perfecto - Libro y juegos para niños	49
2.3.2. Cuentos de hadas- Libros y juegos para niños	50
3. Capítulo III	52
3.1. Metodología	52
3.1.1. Descripción de los actores	52
3.1.1.1. Alumnos de segundo grado de una institución pública de Piura	52
3.1.1.2. Tutores de alumnos de segundo grado de una institución educativa pública de Piura	53
3.1.1.3. Docente de segundo grado de una institución educativa pública de Piura	53

3.1.1.4. UGEL.	54
3.1.1.5. Plan lector	54
3.1.1.6. MINEDU	56
3.1.2. Descripción del Campo	56
3.1.3. Métodos y herramientas.	57
3.2. Metodología de la conceptualización	59
3.3. Metodología de la Validación	59
4. Capítulo IV	61
4.1. Concepto	61
4.2. Descripción del proyecto de diseño	62
4.2.1. Objetivos del proyecto	65
4.3. Diseño de la comunicación	65
4.4. Descripción del Público Objetivo	72
4.5. Piezas gráficas	73
5. Juicio de pares	99
6. Conclusiones	100
7. Recomendaciones	101
8. Referencias bibliográficas	102
9. Anexos	108

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Objetivos del cuento	78
Tabla 2. Rúbrica de cumplimiento de objetivos	81
Tabla 3. Momentos de la lectura y contenido	86
Tabla 4. Habilidades desarrolladas por los usuarios con el proyecto.	90

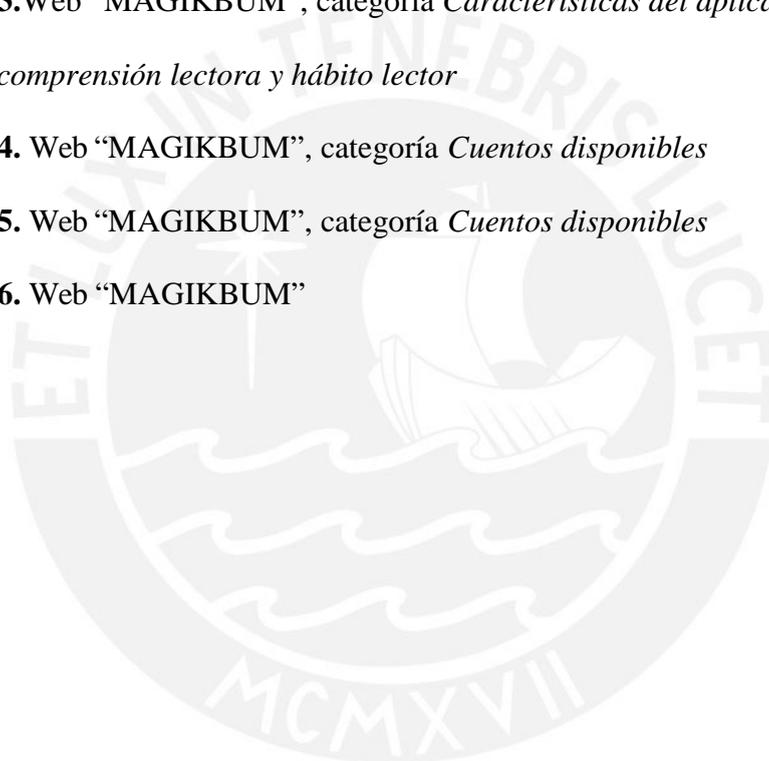


LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Moodboard del problema	17
Figura 2. <i>Alice for the Ipod</i>	43
Figura 3. Nurot - Libro y juegos para niños	45
Figura 4. <i>Blanco Perfecto</i> - Libro y juegos para niños	50
Figura 5. <i>Cuentos de hadas</i> - Libro y juegos para niños	51
Figura 6. Moodboard del concepto	61
Figura 7. Paleta de color	62
Figura 8. Mensaje motivador	62
Figura 9. Botones aplicación “MAGIKBUM”	63
Figura 10. Frame 5, cuento <i>El gigante egoísta</i>	63
Figura 11. Escena 1, cuento <i>El gigante egoísta</i>	64
Figura 12. Serie de animación <i>Masha y el Oso</i>	64
Figura 13. Escena 4, cuento <i>El gigante egoísta</i>	66
Figura 14. Póster publicitario	67
Figura 15. Fragmento del video promocional utilizado para la publicidad de Instagram, Facebook y YouTube	68
Figura 16. Publicidad en Facebook	68
Figura 17. Publicidad en Instagram	69
Figura 18. Publicidad en YouTube	70
Figura 19. Google Ads	71
Figura 20. Isotipo “MAGIKBUM”	73
Figura 21. Isotipo “MAGIKBUM” versión negro	74
Figura 22. Isotipo “MAGIKBUM” versión negativo	74
Figura 23. Isotipo “MAGIKBUM” en fondo de color	74

Figura 24. Diagrama de flujo	75
Figura 25. Diagrama de flujo detalle	76
Figura 26. Diagrama de flujo detalle	77
Figura 27. Pantalla principal aplicación “MAGIKBUM”	82
Figura 28. Pantalla función <i>Selección de cuentos</i>	83
Figura 29. Pantalla introductoria al uso de MAGIKBUM	83
Figura 30. Rompecabezas, momento antes de la lectura	84
Figura 31. Rompecabezas, momento antes de la lectura	84
Figura 32. Pregunta ¿De qué crees que trata la historia? momento antes de la lectura	84
Figura 33. Tercera pantalla del cuento <i>El gigante egoísta</i>	85
Figura 34. Escena 12, cuento <i>El gigante egoísta</i>	87
Figura 35. Pregunta sobre información explícita del texto ¿Por qué el niño no alcanzaba las ramas del árbol?	87
Figura 36. Frase motivadora	87
Figura 37. Frase motivadora	88
Figura 38. Explicación	88
Figura 39. Escena nueve, cuento <i>El gigante egoísta</i>	89
Figura 40. Escena nueve, cuento <i>El gigante egoísta</i>	89
Figura 41. Vocabulario perteneciente al cuento <i>El gigante egoísta</i>	90
Figura 42. Escena 3, cuento <i>El gigante egoísta</i>	91
Figura 43. Escena 3, cuento <i>El gigante egoísta</i>	91
Figura 44. Función <i>Juegos</i> del aplicativo “MAGIKBUM”	92
Figura 45. Función <i>Juegos</i> del aplicativo “MAGIKBUM”	92

Figura 46. Función <i>Juegos</i> del aplicativo “MAGIKBUM”	93
Figura 47. Función <i>Juegos</i> del aplicativo “MAGIKBUM”	93
Figura 48. Función <i>Juegos</i> del aplicativo “MAGIKBUM”	94
Figura 49. Función <i>Ajustes</i> del aplicativo “MAGIKBUM”	94
Figura 50. Video del aplicativo “MAGIKBUM”	95
Figura 51. Web “MAGIKBUM”, Index	96
Figura 52. Web “MAGIKBUM”, categoría <i>Quiénes somos</i>	96
Figura 53. Web “MAGIKBUM”, categoría <i>Características del aplicativo y función Sobre la comprensión lectora y hábito lector</i>	97
Figura 54. Web “MAGIKBUM”, categoría <i>Cuentos disponibles</i>	97
Figura 55. Web “MAGIKBUM”, categoría <i>Cuentos disponibles</i>	98
Figura 56. Web “MAGIKBUM”	98



Introducción

De acuerdo con el libro *Estrategias de comprensión lectora*, de González (2004), la lectura es de suma importancia, debido a que, en las sociedades actuales, es indispensable para la adquisición de nuevo conocimiento. Asimismo, la comprensión lectora consiste en una variable compleja, puesto que hace posible la comunicación, el conocimiento y el triunfo académico. Esta se fundamenta en el desarrollo de diversas habilidades y procesos cognitivos, tales como el reconocimiento de palabras, la percepción y decodificación de grafemas, la realización de inferencias y la integración de los significados en una oración (Cain, Oakhill & Bryant, 2004; Gernsbacher, 1990; Kintsch, 1988 en Canet, Burin, Andrés y Urquijo, 2013). Adicionalmente, la lectura, además de los procesos mencionados, requiere decodificación y asimilación del vocabulario, y que el lector sea capaz de crear vínculos coherentes entre las oraciones (Kintsch & Kintsch, 2005 en Canet et al., 2013).

Lamentablemente, el Perú es conocido por ser un país que cuenta con poco hábito de lectura. Los escolares presentan indicios de escaso hábito lector y, en consecuencia, una baja comprensión lectora. Debido a que los estudiantes poseen un escaso desarrollo cognitivo, se ha generado un bajo rendimiento académico (Gonzales, 2020). Sumada a esta problemática, se encuentra el contexto de la pandemia de COVID-19, la cual ha modificado los paradigmas de la educación regular.

Debido a la naturaleza de urgencia, se realizó una investigación centrada en la falta de comprensión lectora a causa del poco hábito de lectura en los estudiantes de segundo grado de una escuela pública de Piura. Para ello, se recolectó información de libros, estadísticas y entrevistas. Esto se complementó con el trabajo de campo: la observación participante en las sesiones de clase, entrevistas y encuestas. Con el fin de proponer una solución desde el diseño gráfico, se determinó que lo más pertinente sería la implementación de una aplicación digital que fomente la lectura en los niños de segundo grado. Fue considerado

de esta manera debido a que el material propuesto guarda similitud con las series animadas que los niños ven en televisión, gracias a la gráfica y animación utilizadas.



Capítulo I

1.1. Definición del Problema

Actualmente, existe un grave problema de comprensión lectora en los escolares de segundo grado que estudian en las instituciones educativas públicas de la provincia de Piura. Esto se refleja en la última Evaluación Censal de Estudiantes (ECE), llevada a cabo el año 2016, la misma que recolecta información de todos los colegios y de todos los estudiantes del Perú, previa distinción de los grados y áreas curriculares. En esta prueba, los alumnos demostraron escasa capacidad de recuperación de información, inferencia de textos y reflexión sobre lo leído (Ministerio de Educación, 2017).

En la última ECE en Piura, solo el 45,8% de los estudiantes de segundo grado obtuvo un resultado satisfactorio (Ministerio de Educación, 2017). Esta problemática se debe al escaso hábito de lectura que poseen los niños, lo que ocasiona un escaso desarrollo cognitivo. Por tanto, la lectura permite que el niño esté en constante estímulo y, de esa forma, pueda adquirir, con mayor rapidez, habilidades como el lenguaje y el razonamiento (Giardini, 2017). Entonces, si un niño no lee, no podrá desarrollar estas habilidades con facilidad.

Por otro lado, existe un bajo rendimiento académico, ya que gran parte de los conocimientos que pueden adquirir los escolares se encuentra en los libros de texto. Por ello, si no entienden lo que leen, no podrán adquirir los conocimientos encontrados en dichos libros. Estas deficiencias son más críticas en los estudiantes de colegios estatales (Junyent, 2015). Porque, de acuerdo con Rivero, Wiese y Saravia (s.f.), la educación pública en el Perú se deteriora progresivamente. Dentro de sus principales inconvenientes, se encuentra la baja calidad de enseñanza.

Adicionalmente, la pandemia y sus medidas sanitarias surgen como un factor que agrava esta problemática, debido al cambio de una educación presencial a una virtual.

En este contexto, quienes han encontrado mayores dificultades para el desarrollo de la comprensión lectora son los niños que se encuentran en los grados iniciales del nivel primario, específicamente los de segundo grado, porque son quienes están aprendiendo o reforzando sus primeros aprendizajes en cuanto a la lectura. Por ello, la presente investigación estableció, como problema de estudio, la falta de comprensión lectora a causa del poco hábito de lectura en los niños de segundo grado de una institución pública de Piura. Para abordar esta problemática, se planteó la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo, a través de un aplicativo que contiene cuentos infantiles interactivos, se puede fomentar el hábito de la lectura en los niños de segundo grado de una institución pública de Piura? La siguiente imagen (Figura 1) presenta un moodboard realizado en función del problema con el propósito de plasmar gráficamente la problemática.



Figura 1. Moodboard del problema. Fuente propia (2021)

1.1.1. Problema Principal

La falta de comprensión lectora como consecuencia del poco hábito de lectura en los niños de segundo grado de una institución educativa estatal de la provincia de Piura

1.1.2. Problemas Secundarios

Escaso desarrollo cognitivo, debido a la falta de comprensión lectora, como consecuencia del poco hábito de lectura en los niños de segundo grado de una institución educativa estatal de la provincia de Piura.

Bajo rendimiento en las materias escolares, por la falta de comprensión lectora, como consecuencia del poco hábito de lectura en los niños de segundo grado de una institución educativa de la provincia de Piura.

1.2. Justificación de la Investigación

La relevancia de este tema surge debido a que la pandemia ha visibilizado los problemas que afronta la educación pública. Frente a este panorama, se puede ver que los niños del Perú necesitan más apoyo que nunca en el fomento de la lectura. La originalidad del proyecto se evidencia en el estudio de un tema que no ha sido desarrollado desde el diseño gráfico, por lo que se ha encontrado una oportunidad de innovación, planteando una solución al problema, mediante una propuesta visual creativa.

Asimismo, el proyecto es factible debido a que se cuenta con la disposición de la directora del colegio donde se realiza la investigación, por lo que resulta accesible la recolección de datos requeridos. Por otro lado, el interés personal por este tema de investigación radica en la preocupación por el contexto actual y su impacto en el desarrollo académico de los niños. Finalmente, el objetivo general de la investigación consiste en desarrollar un proyecto gráfico como solución a la contrariedad, mediante el diseño de una aplicación digital para fomentar la lectura en los niños de segundo grado de una escuela estatal de Piura.

1.3. Pregunta de Investigación

¿Cómo el diseño de un aplicativo de cuentos infantiles interactivos contribuirá a mejorar el hábito de lectura y la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de primaria de un colegio estatal de Piura?

1.4. Hipótesis

El diseño de un aplicativo de cuentos infantiles ayudará a mejorar el hábito de lectura y la comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado de primaria de un colegio público de la región Piura.



Capítulo II

2.1. Marco Teórico del Problema

2.1.1. *El Hábito de Lectura*

El concepto de hábito de lectura se refiere a la mezcla de acciones asociadas al compromiso lector, tales como el deleite por la lectura, el tiempo dedicado a leer por placer, la lectura durante el horario escolar y los materiales de lectura utilizados (OECD en Valdés, 2013). También, se refiere a la competencia alcanzada que impulsa a la persona a la lectura (Sánchez en Ramírez, 2021). Además, es una conducta lograda, de tal manera que el concepto es similar a una repetición inconsciente de un comportamiento, el cual nace del deseo, que es el factor más importante para concretar hábitos de lectura, por lo que la lectura se asocia al placer, a la satisfacción y al entretenimiento (De la Puente en Ramírez, 2021). Entonces, es necesario impulsar a los niños de segundo grado de una institución educativa estatal de Piura hacia el gusto por la lectura, ofreciéndoles material que encuentren interesante, para que desarrollen por sí mismos el hábito de la lectura y, así, logren un alto desarrollo cognitivo, y mejoren su comprensión lectora y rendimiento académico.

2.1.1.1. Hábito de lectura en los niños. De acuerdo con los resultados de la prueba PISA, existe una correspondencia entre los hábitos de lectura y la motivación hacia la misma, puesto que determinan el desarrollo lector. Se demostró que los estudiantes que muestran una mayor motivación frente a las actividades de lectura son lectores más eficaces a diferencia de los que no lo hacen (OCDE en Valdés, 2013). Por consiguiente, los escolares que poseen un “compromiso lector” tenderán a investigar nuevos escenarios de aprendizaje y promoverán el autoaprendizaje (Guthrie et al, 1998; Oistein, 2009; Wigfield et al. en Valdés, 2013).

En este escenario, se demuestra la importancia de motivar el hábito lector, debido a que, de esta forma los estudiantes de una institución educativa pública de Piura mostrarán

mayor disposición hacia el aprendizaje. A su vez, se define como lector habitual a la persona interesada en leer una gran diversidad de textos, aprecia su vínculo con la lectura y la disfruta (Larrañaga y Yubero en Valdés, 2013).

Por otro lado, en estudios realizados con niños, se demostró que el hábito de lectura se vincula a beneficios en el progreso de factores directamente relacionados con el dominio de la lectura, tales como la habilidad en la escritura, comprensión de textos, ampliación del vocabulario y entendimiento de estructuras gramaticales (Clark & Rumbold en Valdés, 2013).

Con respecto a lo descrito, existe una correlación entre el hábito de lectura y la comprensión lectora, ya que gracias al hábito de lectura el niño está constantemente poniendo a prueba y desarrollando las habilidades relacionadas a la competencia lectora, tales como el reconocimiento de vocabulario a través del contexto, lo que se relaciona a inferencia dentro de un texto, el reconocimiento de estructuras gramaticales, etc. Por ende, resulta relevante motivar este hábito en los estudiantes de segundo grado de una institución educativa estatal de Piura, especialmente en aquellos que mantienen problemas en la decodificación de textos, con el fin de que mejoren su comprensión lectora.

2.1.1.2. La lectura recreativa y la literatura infantil. La lectura recreativa es aquella lectura que se ejecuta con el único propósito de entretenimiento. Se caracteriza por no centrarse en una temática en particular, por lo que alberga una gran variedad de géneros. Asimismo, no se limita a los medios impresos, debido a que actualmente se encuentran varios formatos digitales que permiten la realización de esta actividad. La lectura recreativa está relacionada al hábito lector y fortalece otras habilidades que contribuyen al éxito académico como la lectura, escritura, comprensión de textos y extensión del vocabulario, además de impulsar el progreso cognitivo (Lifeder, 2022).

En base a esto, es posible resaltar la importancia de la lectura recreativa en los estudiantes, puesto que mediante esta actividad desarrollan el hábito de la lectura y, en consecuencia, desarrollan habilidades que facilitan su aprendizaje y el éxito académico.

Entre las distintas clases de libros, los más aceptados por los niños se encuentra en la literatura infantil, cuyo concepto abarca todas las publicaciones que tienen como receptor al infante y como medio la palabra con un toque artístico o creativo (Cervera, 1989).

Igualmente, es considerada como una fracción significativa de la expresión cultural del habla y de la inteligencia porque otorga a los niños “una formación ética en su proceder, estética en su sensibilidad y estimulante de su creatividad”. También hace uso del lenguaje para expresar sentimientos, costumbres, valores y otras manifestaciones culturales (Moreno en Ochoa et al., 2006). Incluido en este género, se identifica el cuento infantil, el cual permite conectarse y transportarse a un mundo mágico e imaginario, lo que permite a los niños utilizar su imaginación.

Dentro de las encuestas realizadas en el trabajo de campo, se encontró que 71% de los estudiantes de segundo grado de una institución educativa pública de Piura cuentan con libros adecuados para su edad, además de los solicitados por la institución, lo que significa un punto favorable, puesto que cuentan con el material necesario para desarrollar el hábito de lectura en casa. A pesar de ello, es igual de importante brindar material de lectura recreativa al 29% de alumnos restantes para que también puedan desarrollar el hábito de lectura y así no presenten desventajas en cuanto al desarrollo del hábito lector y comprensión lectora frente al primer grupo mencionado. Finalmente, además de la obtención de libros adecuados para su edad, es indispensable mostrarle a los niños y niñas la importancia de la lectura y el amor hacia ella.

2.1.1.3. Los cuentos infantiles ilustrados. Es un género literario que se caracteriza por mezclar imágenes con texto, estableciendo un diálogo entre ambos donde prevalece el dominio de la imagen, por lo general, comprendida por ilustraciones con una gran cantidad

de detalles. Su finalidad es la conciencia y reflexión. En vista de que contienen poco escrito, contribuyen a la autonomía del niño, debido a que puede entender la historia sin necesidad de ayuda. También destacan por potenciar la imaginación y la creatividad. Los cuentos infantiles ilustrados son de vital importancia para el aprendizaje de los niños en virtud de que lo facilitan, ya que ellos aprenden el lenguaje gráfico antes que el escrito. Por otro lado, un texto con imágenes que llaman la atención de los niños ocasiona en ellos placer, por lo que se estimula el gusto por la lectura y, por ende, el hábito lector (Cruz, 2016).

A partir de ello, se entiende que los libros ilustrados pueden ser utilizados para fomentar el hábito de lectura en los estudiantes de segundo grado de una institución educativa pública de Piura, ya que mediante las imágenes los estudiantes pueden comprender los textos con mayor facilidad, sin necesitar la ayuda de un adulto para completar esta labor. Es importante el hecho de que los estudiantes puedan descifrar un texto por su cuenta puesto que, de acuerdo a la encuesta realizada durante el trabajo de campo, el 79% de los padres cuentan con un trabajo fuera del hogar, por lo tanto no cuentan con el tiempo suficiente para guiar a sus hijos en la lectura.

Por su parte, Dun y Dun (en Maureira et al., 2012) menciona que en el proceso de aprendizaje visual, comprendido por la observación y comprensión de imágenes, le permite al estudiante procesar mayor información en un tiempo reducido. Entonces, es factible utilizar los cuentos infantiles ilustrados para promover la comprensión lectora en los escolares de segundo grado de una institución educativa pública de Piura porque cuentan con imágenes que explican a los niños el desarrollo de la historia y complementan lo que han entendido a partir del escrito así, los estudiantes interiorizan el texto de manera más eficaz y rápida. Asimismo, se puede promover el hábito de lectura en los estudiantes, debido a que los libros ilustrados cuentan con imágenes llamativas que pueden llegar a cautivar a los escolares.

2.1.1.4. Aplicaciones digitales de cuentos infantiles. Una aplicación es un programa informático ideado como un instrumento para ejecutar funciones particulares (GCFGlobal, s.f.). Las aplicaciones de cuentos infantiles son el resultado de la migración del formato tradicional impreso en papel a medios digitales de los textos de este género literario. Estas aplicaciones no solamente están limitadas a almacenar documentos en formato PDF , puesto que, gracias a los avances tecnológicos se ha conseguido desarrollar ediciones más sofisticadas donde es posible insertar videos, audios, incluso algún tipo de interacción. Existe una gran variedad de interacciones en este tipo de materiales. Por ejemplo, al tocar las imágenes, estas pueden moverse, iluminarse, emitir brillo, desplegarse, cambiar de posición, modificar su tamaño, seguir una consecución, etc. (Ruíz, 2014).

Las aplicaciones de cuentos infantiles digitales han alterado la manera de leer historias (Landow, 1995; Cleger, 2012, en Ruíz, 2014). La estructura de la narrativa se ejecuta en red, debido a que la lectura secuencial utilizada en el formato impreso es modificada a una configuración abierta poliédrica y laberíntica, gracias al flujo dentro de la aplicación. El lector empieza desde un punto de inicio seleccionado por él mismo, del cual, mediante enlaces y vínculos, la historia toma sentido a partir de las elecciones del lector (Landow, 1995 en Ruíz, 2014).

El movimiento y el sonido dentro de este tipo de material puede resultar bastante llamativo a los niños, porque con ellos la aplicación logra asemejarse a las series animadas que suelen ver los estudiantes de una institución educativa pública de Piura. Además, puede resultar incluso más llamativo al tratarse de una herramienta novedosa con la que pueden interactuar, a diferencia de la televisión, donde si bien llama su atención, solo pueden observarla, más no interactuar con ella. En ese sentido, las aplicaciones de cuentos infantiles son una gran herramienta para fomentar el hábito de lectura.

Por otro lado, durante el trabajo de campo se descubrió que todos los estudiantes entregaban sus tareas vía WhatsApp al finalizar el día, lo que significa que, al menos en algún momento de este tenían acceso a internet y a un dispositivo móvil. Entonces, es factible y práctico que los escolares utilicen una aplicación de cuentos infantiles para tener una lectura recreativa.

2.1.1.5. Fomento de la lectura en Piura. Para el fomento de la lectura dentro de la región de Piura, se estableció un Plan Municipal del Libro y la Lectura para el periodo 2017-2021, el cual consiste en un instrumento estratégico que autoriza reforzar la gestión de las bibliotecas públicas municipales. Este Plan traza el camino a seguir a corto, mediano y largo plazo para promover el hábito y disfrute de la lectura. Dentro de su ejecución, se encuentran como objetivos: mejorar la gestión local del libro, mejorar las estructuras de las bibliotecas públicas y escolares, así como sus condiciones de acceso y promover acciones para el fomento del libro y hábito lector (Municipalidad Provincial de Piura, 2017).

Además, se incluye dentro del plan de fomento de lectura y aprendizaje establecidos por el Estado peruano tanto la plataforma web *Aprende en casa* como el portal Perú Lee, donde se encuentra una gran variedad de libros electrónicos, categorizados por rango de edad. Ambos son de vital importancia en el contexto pandémico, debido a que por la crisis sanitaria se ha restringido gran parte de los espacios públicos como colegios y bibliotecas. En consecuencia, las plataformas virtuales funcionan como herramientas de aprendizaje y recreación para los estudiantes de una escuela pública de Piura sin necesidad de salir y exponerse al contagio.

Desde otra perspectiva, así como se debe evidenciar los esfuerzos del Estado peruano y de la Municipalidad Provincial de Piura por su contribución al fomento de la lectura, es también necesario resaltar sus carencias porque durante el trabajo de campo se descubrió que, a pesar de que las clases de los estudiantes de segundo grado de una institución pública de Piura estaban por comenzar, el MINEDU no hizo llegar a tiempo los cuadernos de trabajo de todas las áreas, necesarios para el desarrollo de las clases, lo que evidencia un

abandono por parte del Estado hacia los sistemas educativos públicos, lo que puede influir en el desarrollo académico de los estudiantes.

2.1.1.6. El plan lector. Integra una estrategia de difusión y restablecimiento del hábito de la lectura y la comprensión lectora. Es un plan pedagógico instaurado por el Ministerio de Educación a partir del año 2006 para promocionar, ordenar y orientar la lectura dentro del nivel académico inicial, primario y secundario en los colegios. Sus objetivos consisten en prosperar el hábito lector en los escolares, mediante una lectura recreativa; evolucionar las habilidades en el ámbito de la lectura y la comprensión lectora; desarrollar, en los estudiantes, capacidades comunicativas con el fin de instaurar un aprendizaje continuo para su vida después del término de sus estudios básicos, y motivar a los colegios y a la comunidad a consolidar el hábito de la lectura. Sobre la base de lo descrito, es posible demostrar la importancia de la vigencia del plan lector, ya que impulsa el desarrollo del hábito lector, lo que puede traer varios beneficios para la vida de los estudiantes de una institución estatal de Piura, como por ejemplo el triunfo académico.

2.1.2. La comprensión lectora

Se entiende la comprensión lectora como una condición vital para el proceso de lectura, que consiste en la elaboración del significado de los conceptos importantes extraídos de un texto, que se enlazan con los conocimientos previos que ya se posee. Es un sistema dinámico y complejo cuya finalidad consiste en “elaborar y ensamblar diversas representaciones coherentes, para lo que resulta de gran ayuda la memoria operativa o de trabajo y la generación de inferencias” (González, 2004, p. 17).

Bajo esta idea, es posible afirmar que los estudiantes de segundo grado de una escuela pública de Piura presentan problemas de comprensión lectora, ya que, de acuerdo al trabajo

de campo, los niños no han ensamblado las representaciones del texto, debido a que confunden los datos del mismo. Asimismo, la comprensión oral y escrita son destrezas receptoras, importantes en la adquisición del lenguaje porque a partir de ellas el estudiante recibe e interpreta la lengua en su ambiente. Asimismo, la comprensión lectora es una tarea compleja, “condición indispensable de la lectura” donde se asegura la “comprensión de lo leído” (González, 2004). De esa manera, es factible señalar que el desarrollo del lenguaje y la interpretación de conceptos son aspectos muy significativos para el progreso académico de los alumnos de una escuela pública de Piura, puesto que son necesarios para la comunicación e interpretación por parte del escolar. Sin el desarrollo de estas habilidades existen muchas posibilidades de que el escolar fracase dentro del ámbito académico.

Por otro lado, el concepto de “comprensión lectora” es el sentido que una persona le da a un mensaje recibido por escrito, el cual está condicionado a las vivencias almacenadas en función a la decodificación. En este proceso, el lector interpreta la información leída con la información dentro de su memoria, es decir, lo relaciona (González, 2004).

La comprensión lectora hace posible la comunicación, el conocimiento y el triunfo académico. Consiste en el crecimiento de distintas habilidades y procesos cognitivos, tales como el reconocimiento de palabras, la percepción y decodificación de grafemas, la realización de inferencias y la integración de los significados en una oración (Canet et al., 2013).

Resulta importante considerar esta definición, puesto que describe la trascendencia de la comprensión lectora en el ámbito académico de los estudiantes, como en el caso de la presente investigación, ya que si no desarrollan esta habilidad correctamente, pueden encontrar dificultades en este ámbito.

2.1.2.1. Estrategias de comprensión lectora. Las estrategias de comprensión lectora son actividades que potencian el aprendizaje a partir de textos, cuyo objetivo es que el lector principiante logre aprender autónomamente.

Estas habilidades implican el uso del razonamiento y el monitoreo. Están divididas en tres etapas: antes, durante y después de la lectura (Rodrigo, 2018).

En la primera etapa se acondiciona al alumno para la lectura. A través de esta estrategia inicial, el lector determina la finalidad del texto, utilizando sus conocimientos previos para anticipar el contenido del escrito con el fin de planear la forma más apropiada de leerlo.

La segunda etapa es durante la lectura, que es el instante en el que el estudiante lee el escrito. Su finalidad es asimilarlo y ratificar si las conjeturas realizadas en la etapa anterior son acertadas. Si el alumno no estaba en lo correcto puede realizar nuevas conjeturas. En esta fase el lector domina, direcciona y evalúa su proceso lector. Adicionalmente, al hacer uso de las estrategias cognitivas, el lector logra dar un significado a lo leído. El estudiante comprueba su comprensión, predice y confirma, identifica las ideas principales, conecta el conocimiento previo con el nuevo conocimiento adquirido a partir del texto, infiere, crea imágenes y trabaja con vocabulario.

La tercera etapa consiste en las actividades realizadas por el alumno después de la lectura, ya habiendo terminado el texto. El objetivo es medir cuánto ha comprendido el escolar y determinar que vuelva a leer el texto si es necesario. Entre las formas de establecer si el alumno ha interiorizado el texto, destacan las preguntas de comprensión. En esta etapa, es importante que el alumno identifique la idea central del texto (Rodrigo, 2018).

Durante el trabajo de campo, se encontró que la profesora del aula de segundo grado de una institución educativa estatal de Piura hace uso de las estrategias de comprensión lectora, lo que permite a los estudiantes interiorizar de una manera más acertada los textos que revisan durante su clase de Plan Lector dictada en la clase de Comunicación Integral.

Asimismo, se proporcionó a los estudiantes una lectura extraída del cuaderno de trabajo virtual para segundo grado de Educación Primaria 2020 brindado por el MINEDU con el propósito de que, posteriormente respondan las preguntas de comprensión lectora en función al texto, para que pudieran demostrar si habían comprendido lo leído. En la prueba, la mayoría de los estudiantes demostró haber identificado la idea principal del texto. Sin embargo, no demostraron haber interiorizado el texto por completo.

Finalmente, si bien no es factible aplicar las estrategias de comprensión lectora en todos los materiales académicos que los alumnos de segundo grado necesiten leer, como en los libros de ciencia o de historia, ya que ello demandaría tiempo de la clase para emplear las estrategias de comprensión lectora, es apropiado reforzar este sistema en el resto de material que pueden utilizar los alumnos para estudiar, como en los libros de plan lector o libros de recreación, para que logren asimilar el contenido de los textos de una manera más simple y precisa.

2.1.2.2. Niveles de comprensión lectora. Entre los conceptos asociados a la comprensión lectora, es posible identificar cuatro niveles principales, en los cuales se especifica la extracción de un significado como un desarrollo progresivo.

En primer lugar, se encuentra el nivel denominado decodificar vs. extraer significado, el cual aclara la diferencia entre la actividad inicial que realizan todos los seres humanos al empezar a leer. Es decir, la facultad de extraer conceptos de un texto.

En segundo lugar, existe el nivel de aprender a leer vs. leer para aprender. En este nivel, se define el término “aprender a leer” como las acciones que realiza una persona al momento de interiorizar un texto, con el fin de mejorar el desarrollo lector. Por otro lado, el término “leer para aprender”, también denominado “aprender leyendo”, se enfoca en el hecho de procesar un texto con el objetivo de aprender de él un tema en particular. En síntesis, en la primera acción, se obtienen habilidades lectoras, mientras que en la segunda actividad se refiere a su

uso en situaciones complejas (González, 2004).

Es factible relacionar el nivel de “aprender a leer” con la comprensión lectora, debido a que un escolar al momento de educarse a leer desarrolla esta habilidad porque es necesaria para el proceso de lectura, ya que sin el desarrollo de esta no es posible afirmar que un alumno ha aprendido a leer por completo. También es posible asociar el nivel de leer para aprender con el hábito de lectura ya que, un estudiante puede leer constantemente para aprender y extraer conocimientos nuevos.

Siendo así, es posible enlazar el nivel de aprender a leer vs. leer para aprender con el hábito de lectura porque en el segundo grado se espera que los estudiantes ya hayan aprendido a leer. Por consiguiente, dependerá del hábito de lectura de los estudiantes el hecho de que lean los textos asignados en clase u otros que necesiten para el desarrollo de sus actividades académicas, con el propósito de adquirir conocimiento. De esta forma este nivel cobra importancia en la vida académica de los escolares, en función a la obtención de un alto rendimiento académico.

En tercer lugar, se encuentra el nivel de comprensión completa vs. incompleta. En la comprensión completa, se hace uso de manera integrada de tres actividades independientes: “activar el conocimiento previo, encontrar la organización subyacente, y modificar las estructuras mentales propias para acomodar la nueva información” (González, 2004, p. 16).

La comprensión completa se puede comparar con la comprensión parcial, en esta última solo se realiza una o dos de las actividades descritas, debido a los hallazgos obtenidos en el trabajo de campo, es admisible manifestar que los estudiantes de segundo grado de una institución pública de Piura se encuentran en el nivel de comprensión parcial porque comprenden la idea principal de un texto, más no su totalidad.

En cuarto lugar, se encuentra el nivel de comprensión denominado comprensión superficial vs. profunda. En esta se difiere la cantidad de información adquirida a partir de un texto

leído. En la comprensión superficial se realiza un reconocimiento del texto de forma instintiva, en comparación con la lectura profunda, la cual destaca por requerir un proceso de mayor control (González, 2004). De acuerdo con el trabajo de campo realizado, es posible determinar que los estudiantes de segundo grado de una institución educativa pública de Piura se encuentran en el nivel de comprensión lectora superficial, ya que comprenden un texto de manera irreflexiva.

2.1.2.3. Dificultades en la comprensión lectora. De acuerdo con González (2004), no existe un concepto claro de lo que es un problema de comprensión lectora. Sin embargo, dentro del análisis de las dificultades que presentan los estudiantes en la comprensión lectora, se intenta responder al cuestionamiento de cuántas maneras es posible ser un mal lector. Los obstáculos en la comprensión lectora suelen encontrarse en los lectores principiantes, usualmente en los niños. Adicionalmente, sus consecuencias se presentan en el área del lenguaje y en casi todas las materias escolares, además de afectar el éxito académico del escolar. Es posible clasificar las complicaciones en la comprensión de textos en dificultades en capacidades, conocimientos previos, estrategias cognitivas y metacognitivas y representación mental del texto.

En cuanto a los inconvenientes dentro de las capacidades, se pueden identificar conflictos en las habilidades decodificadoras, factor inicial del nivel lector principiante, en la realización de inferencias, donde los lectores inexpertos muestran grandes dificultades, y en la memoria de trabajo, también llamada memoria operativa, la cual consiste en “un elemento distintivo de la función ejecutiva fundamental para realizar un análisis y síntesis de la información, retener datos necesarios para la consecución de un determinado proceso mental” (Etchepareborda, 2005, p. 6). Entre las dificultades ocasionadas por la falta de desarrollo de memoria de trabajo, se encuentran la dificultad de recordar y repetir números y letras y la de no recordar lo último leído, es decir, no obtienen la información recientemente interiorizada y les resulta

complicado dar coherencia e integrar el texto o realizar inferencias. En el trabajo de campo se descubrió que los estudiantes de segundo grado de una institución pública de Piura poseen dificultades en la memoria de trabajo porque no recuerdan o confunden los datos numéricos dentro de una lectura.

Entre los obstáculos de los saberes previos es posible diferenciar inconvenientes en cuanto a conocimientos específicos debido al escaso conocimiento de diversos números de temas (González, 2004).

En este caso, es posible afirmar que los alumnos de segundo grado de una institución educativa estatal en Piura poseen problemas de escasos conocimientos previos, debido a que son lectores principiantes y, al ser niños, son escasos sus saberes. Finalmente, se ha identificado en este grupo de estudiantes problemas relacionados a esta última dificultad porque, si bien respondieron las preguntas a partir de lo leído con información extraída del texto, las respuestas no correspondían a la información de la pregunta, ya que confundían los datos.

2.1.2.4. La comprensión lectora en un colegio público de Piura. Lo primero a tomar en cuenta para plantear una solución a esta problemática es evaluar el estado de comprensión lectora para determinar de qué manera y en qué momento intervenir. El rendimiento en cuanto a comprensión lectora por parte de los estudiantes del país es bajo desde el nivel primario.

En esta misma línea, de acuerdo con los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes del Ministerio de Educación, ECE (2017), los niños que presentan mayores dificultades en el desarrollo de la comprensión lectora son los infantes que viven en zonas rurales y aquellos que asisten a instituciones educativas públicas. Asimismo, se debe tomar en consideración el contexto socioeconómico del estudiante (Junyent, 2015).

De acuerdo con las pruebas realizadas, el desarrollo de la habilidad de comprensión lectora

por parte de los infantes piuranos, no alcanza el nivel adecuado establecido, dado que los resultados que arrojó la ECE del año 2016 en los niños de segundo grado de Piura fue que solo el 45,8% de los escolares alcanzó el nivel satisfactorio de comprensión lectora (MINEDU, 2017). Las escuelas de Piura han sido objeto de proyectos de investigación con anterioridad, en el ámbito de la comprensión lectora. Dentro de estas investigaciones, se menciona que la situación de comprensión lectora en la región de Piura posee aspectos que determinan que no es una de las más apropiadas. Así, dentro de la investigación realizada por Otiano y Sullon (2015), se consideraron los resultados de la ECE, del año 2014, donde solo el 47,6 de los estudiantes obtuvo un resultado satisfactorio. Es decir, que el rendimiento de los estudiantes de segundo grado ha decrecido con referencia a este dato.

El colegio utilizado para el desarrollo de esta investigación es una escuela pública, localizada en Piura, lo que es relevante, ya que el Perú al ser un país centralizado, es razonable considerar que los estudiantes de las provincias del interior presentan mayor dificultad en el desarrollo de la comprensión lectora. Esto queda demostrado en los últimos resultados de la ECE donde de los estudiantes de segundo grado de Piura, solo 45,8% obtuvo un resultado satisfactorio, frente a un 51% de los estudiantes de la capital. Además, es una escuela estatal y, como se ha mencionado con anterioridad, los colegios públicos presentan mayores dificultades en el desarrollo de esta habilidad frente a los colegios privados. Adicionalmente, en los resultados de la misma ECE, del año 2016, se expone que los estudiantes de escuelas públicas obtuvieron un puntaje de 576, frente a un 593 de las escuelas privadas (Ministerio de educación, 2017).

Para comprobar la problemática existente en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado de la institución mencionada, se realizaron entrevistas a la

profesora encargada del aula sección “A” y a algunos padres de familia de los alumnos. En adición, se realizó una encuesta y una prueba de lectura a los estudiantes. De acuerdo con la docente entrevistada, el 30% de los estudiantes presentan problemas de comprensión lectora. Mientras que, el 75% de los padres encuestados considera que sus hijos presentan o han presentado dificultades en el desarrollo de esta habilidad. Adicionalmente, se aplicó una prueba de comprensión lectora a los niños de segundo grado de la institución, en la cual se utilizó una lectura del Cuaderno de trabajo de comunicación 2, distribuido por el MINEDU, el cuento *El oso de anteojos* sirvió como material para que posteriormente respondieran las preguntas: ¿Qué es? ¿Cómo es su cabeza? ¿Cómo es su pelaje? ¿Cuánto mide y cuánto es su peso?

En la prueba de las cuatro preguntas relacionadas a la lectura, la mayoría de los estudiantes falló en la última, mientras que en la tercera solo 4 de los 25 alumnos respondieron satisfactoriamente la pregunta. A partir de la información señalada, queda demostrado que los estudiantes de segundo grado, pertenecientes a la sección A, de la institución presentan dificultades en la comprensión lectora.

2.1.3. El desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo, de acuerdo con Gutiérrez (2011), consiste en “un campo de estudio que se ha consolidado como una nueva disciplina que se interesa básicamente por el origen y la evolución del pensamiento y del conocimiento humanos” (p. 5). A manera de ampliar este concepto, es posible agregar los términos de conocimiento y pensamiento, donde se consideran y relacionan dos aspectos. En primer lugar, se trata de un conjunto de habilidades que tienen que ver con los procesos ligados a “la adquisición, organización, retención y uso del conocimiento”, las cuales incluyen la atención, la percepción o memoria, el razonamiento, la comprensión del lenguaje y la solución de problemas.

Asimismo, según Jean Piaget (2017), la expresión *procesos cognitivos* hace referencia a “todos los procesos que tienen lugar en la mente del individuo para adquirir información sobre el mundo y crear conocimientos (percepción, capacidad de razonamiento, capacidad de resolución de problemas, etc.). También precisa que el niño, al entrar en contacto con su ambiente, se nutre de él para construir conocimientos. En esta misma línea, argumenta que el desarrollo de la mente y de la inteligencia sólo se consiguen mediante la exploración y el descubrimiento, de tal manera que, un niño que se ha desenvuelto en un ambiente poco estimulante tardará más en alcanzar ciertos méritos que un niño que se ha desenvuelto en un ambiente estimulante como el lenguaje o el razonamiento lógico” (p. 57).

Por otro lado, de acuerdo con un artículo de EFESALUD.com (2014), leer permite mejorar el progreso lingüístico de los niños y que mientras más pronto comience un niño a leer, más desarrollada tendrá esta habilidad. Por lo tanto, la lectura permite que los niños aprendan nuevas palabras rápidamente, mejora su comprensión y ejercita su cerebro con el fin de la obtención del lenguaje.

2.1.3.1. El desarrollo cognitivo en el estadio preoperacional. De acuerdo con Piaget (2017), el desarrollo cognitivo se da mediante estadios, es decir un tiempo en particular del desarrollo, diferenciado por modos característicos de funcionamiento mental, mediante el cual los infantes comprenden la realidad. Estos estadios se dan a medida que el niño crece, mejorando su comprensión del mundo. En la etapa preoperacional el niño es capaz de entender la realidad de manera simbólica. En él se da el desarrollo del lenguaje en un grado significativo mayor, lo que faculta al infante a incrementar su aptitud de pensamiento y comunicación (Ovejero, 2013).

El lenguaje es un sistema de cognición social, un instrumento para la comunicación y pensamiento que se desarrolla principalmente durante la infancia. Además, otorga un mecanismo para el aprendizaje social y cultural. Su función principal es ejecutar acciones a

través de enunciados, por ejemplo, el presidente del Comité Olímpico Internacional puede decir “declaro inaugurados los Juegos Olímpicos”, dentro de la ceremonia de apertura, en este caso, además de comunicar un mensaje, está realizando una acción. Finalmente, se entiende el lenguaje como una capacidad netamente humana que permite obtener conocimiento (Quintanilla, Mantilla y Cépeda, 2014).

Dentro de las habilidades que se desenvuelven mediante el desarrollo cognitivo, una de las más importantes es el lenguaje, ya que permite la comunicación y el aprendizaje. Un alumno puede aprender mediante el intercambio de ideas, al entender lo que explica el profesor en el aula y las opiniones de sus compañeros, sin él, el aprendizaje se ve limitado.

2.1.3.2. El impacto de la lectura en el desarrollo cognitivo. Leer incrementa la habilidad y el progreso lingüístico de los infantes. En cuanto más pronto un niño coja un libro, más probabilidades posee de desarrollar esta habilidad con mayor eficacia. Adicionalmente, de acuerdo con (Piaget, 2017 en Gutiérrez, 2005) el lenguaje depende del desarrollo cognitivo. Como resultado, se entiende que la lectura es importante para el desarrollo cognitivo escolar de segundo grado de una institución pública de Piura, ya que de acuerdo con Piaget (2017) la lectura es un estímulo visual, y un niño que crece en un ambiente estimulante logra desarrollar de una manera más rápida habilidades como el razonamiento y el lenguaje. Sin la lectura, el alumno de segundo grado carece de este estímulo, por lo que tendrá dificultades en su desarrollo cognitivo.

2.1.4. El rendimiento académico

Se refiere a los logros académicos del estudiante, los cuales son medidos a través del valor cuantitativo de las notas obtenidas. Estos resultados reflejan los cursos aprobados, reprobados, o el abandono de los mismos. Se define también como el nivel de conocimientos mostrado en un área o materia comparado con la norma de edad y nivel.

Se establece una correspondencia entre lo que el alumno asimila y lo que logra, lo cual es valorado con notas, las cuales se suman para determinar el aprovechamiento escolar de los cursos que tomó en un ciclo determinado (Hernández y Barraza, 2013). Frente al sistema de evaluación cuantitativa, usualmente utilizado en las aulas de clase, existe el cuestionamiento de que el alumno centra su atención en el hecho de pasar una determinada materia y no en interiorizar los contenidos aprendidos en esta, se resalta la nota obtenida y no el aprendizaje extraído, ya que se enfoca en los resultados numéricos, refiriéndose al promedio de las calificaciones. Por consiguiente, se mantiene la creencia en el alumno que ha aprendido porque ha aglomerado conocimientos, manifiesta respuestas y obtiene altas calificaciones, cuando en realidad este no entendió el cómo, qué y para qué ha aprendido. El escolar no está apto para realizar una crítica sobre lo que ha interiorizado, no se le enseña a pensar por sí mismo,; por ello, en la evaluación cuantitativa el alumno solo logra memorizar nombres, fechas, cifras, datos e ideas, ya que acumula información, pero con una formación deficiente. Además, distancia al escolar de hacerse responsable de su propio aprendizaje (Morán, 2007).

Este aspecto representa el impedimento que pueden encontrar los alumnos de segundo grado de una institución educativa pública de Piura frente a su instrucción debido a que, al igual que pueden leer, pero no comprender realmente lo que leen, pueden manifestar la respuesta correcta a una pregunta de un examen sin realmente entender lo que está respondiendo, ya que simplemente emite su respuesta basándose en lo que ha memorizado. Desde otra perspectiva, esto puede atribuirse como uno de los factores del bajo rendimiento académico a la errónea interpretación de las indicaciones en las tareas asignadas, ocasionada debido a la mala comprensión lectora al descifrarlas. Por consiguiente, si un escolar de segundo grado de una institución pública de Piura no posee un nivel de comprensión lectora aceptable ¿Cómo podrá acceder a la información que

necesita para aprender, asimismo ¿Cómo podrá interpretar las indicaciones de las tareas asignadas?

Del mismo modo, para que un niño aprenda en función de un texto, es necesario que lo comprenda e interprete “asimilando en los esquemas previos de conocimiento del sujeto, e implica que el lector sea capaz de utilizar la información proporcionada por el texto para alguno de los diversos fines posibles” (González, 2004, p. 17).

2.1.4.1. Correlación entre comprensión lectora y el rendimiento académico. De acuerdo con Solé (2012 en García, Arévalo & Hernández, 2017), se encuentra una relación significativa entre la comprensión lectora y el estudio, debido a que para la ejecución de la comprensión lectora se hace uso de estrategias de integración de conceptos que al interiorizarse se convierten en aprendizaje para el alumno.

Por otro lado, gran parte de las actividades realizadas en el aula de clase utilizan la lectura para la adquisición de conocimiento, ya que es “una poderosa herramienta de aprendizaje y medio para construir significados y nuevos conocimientos” (García, Arévalo & Hernández, 2017, p. 170). La comprensión lectora posee un gran impacto en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado de un colegio estatal de Piura, debido a que durante el proceso de comprensión se desarrollan habilidades necesarias para el éxito académico, tales como la memoria de trabajo, inhibición, inferencia, vocabulario, etc.

2.1.4.2. Fracaso escolar. El término *fracaso escolar* no posee unanimidad en cuanto a su significado. Sin embargo, (Marchesi, 2004 en Beneyto, 2015) manifiesta que el concepto es controversial. Sostiene que el fracaso escolar se refiere a aquellos estudiantes que, al término de sus estudios escolares, no han logrado aprender los conocimientos y capacidades requeridos para la vida social y académica, refiriéndose a los estudios superiores en este segundo aspecto.

A pesar de la polémica en torno a su definición, el fracaso escolar trae consigo graves consecuencias. Por ejemplo, los estudiantes que no consiguen graduarse encontrarán mayores obstáculos para encontrar un trabajo y, si lo encuentran, serán menos estables y menos retribuidos. Asimismo, si pierden el empleo, gastarán más tiempo en encontrar uno nuevo.

Por otro lado, estos estudiantes presentan un mayor peligro de rechazo económico y social (Autor, Levy y Murnane, 2003 en Beneyto, 2015).

En función de evitar el fracaso escolar, ya sea refiriéndose a cualquiera de los conceptos mencionados, es importante brindar a los estudiantes de una institución educativa estatal de Piura las diferentes herramientas para que puedan desarrollar las habilidades necesarias para su vida estudiantil y futuro, como la comprensión lectora y el hábito lector, con el fin de que desarrollen su vida académica exitosamente, de lo contrario, los alumnos aprobarán los cursos sin contar con los conocimientos y capacidades que requieren.

Asimismo, debido al alto nivel de propagación de la COVID-19 mediante el contacto de personas físicamente cercanas entre sí, la OMS determinó que la manera más factible de reducir contagios era evitar la interacción social mediante un confinamiento parcial o total, lo cual implicó la interrupción de varias actividades económicas y sociales, además de la paralización de la educación regular, puesto que para la realización de estas actividades se requería la aglomeración de un gran número de personas (Vega, 2020).

2.1.4.3. Factor pandemia COVID-19. Durante la emergencia sanitaria actual, es la familia la que debe asumir gran parte de las condiciones en la que los estudiantes obtienen el servicio educativo. Entre estos factores se encuentra la composición familiar, los niveles educativos de los padres, los ingresos económicos, la cantidad de hijos en casa, el tipo de familia, etc. Estas circunstancias pueden afectar, de manera negativa, a todos los escolares, sobre todo a aquellos que cuentan con recursos económicos escasos y estudian en

instituciones educativas estatales (Cabrera, 2020 en Gómez & Escobar, 2021), ya que son grupos vulnerables que no cuentan con la economía necesaria para cubrir sus necesidades (Gómez & Escobar, 2021).

En el trabajo de campo, se descubrió que no existían grabaciones de las clases entonces, si un alumno no lograba conectarse a Zoom, o lo hacía con dificultades, no había manera de que revise la lección. Por otro lado, de acuerdo a las entrevistas realizadas los padres de familia manifiestan que las clases virtuales no son tan eficientes como las clases presenciales, ya que en el horario virtual solo estudian dos cursos como máximo al día, entonces no aprenden tanto como en el horario presencial de 7 a 12.

2.1.4.4. Rendimiento académico en Piura. El rendimiento académico en Piura es poco eficiente y este hecho se comprueba en las últimas evaluaciones como la Evaluación Muestral del año 2019, donde de los estudiantes de segundo grado evaluados solo el 33,4% obtuvo un resultado satisfactorio en el área de lectura. En el área de matemática sólo el 16,2% obtuvo un resultado eficaz (MINEDU, 2020).

En la última ECE del año 2016, solo el 45,8% de los estudiantes de segundo grado de Piura obtuvo un resultado satisfactorio en el área de lectura. En el área de matemática, solo el 37,8% de los escolares obtuvo un resultado competente (MINEDU, 2017). La diferencia de los puntajes entre los años 2016 y 2019 muestran una deficiencia académica en los alumnos de segundo grado de los colegios de Piura, un escenario que genera preocupación. Por ende, se debe trabajar en función a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado de una escuela pública de Piura con estrategias como el fomento de la lectura, debido a que en el proceso de lectura se incrementan las habilidades utilizadas dentro de la comprensión lectora como la memoria de trabajo, inhibición, vocabulario, etc. que pueden funcionar como herramientas que faciliten la labor de aprendizaje de los escolares.

2.1.4.5. Medición del rendimiento académico. Un factor imprescindible para entender el rendimiento académico de los escolares es a partir de su medición. Esta evaluación ha sido estimada como la consecuencia del conocimiento adquirido por parte del alumno durante su desarrollo de formación académica (Burga, 2005 en Fajardo Bullón et al., 2017). Por otro lado, Edel (2003) manifiesta que, para evaluar el rendimiento académico, en función a su mejora, se debe tomar en cuenta las circunstancias que intervienen en él, tales como los factores socioeconómicos.

Actualmente, en el Perú existen dos categorías principales para determinar anualmente el desempeño académico de los estudiantes, las pruebas nacionales y las internacionales. Entre las pruebas internacionales más prestigiosas se encuentra la prueba Programme for International Student Assessment, la cual mide los resultados de los estudiantes de 15 años y entre las pruebas nacionales más recientes se encuentra la ECE, las cuales han sido aplicadas en los alumnos de Piura.

La Evaluación Censal de Estudiantes, denominada ECE por sus siglas, es la valoración que se le da al nivel de aprendizaje de los estudiantes del Perú, a partir de una evaluación realizada tanto en escuelas públicas como privadas. En los resultados se considera el sexo del estudiante y área geográfica en la que se ubican los alumnos evaluados. Tiene como finalidad averiguar cuánto y qué están aprendiendo los escolares, de acuerdo con el Currículo Nacional de la Educación Básica. Además, es realizada por el Ministerio de Educación, por medio de la Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (MINEDU, 2017).

Existen tres niveles clasificatorios para los alumnos de segundo grado de primaria, ordenados de menor habilidad a mayor habilidad. El primero es denominado “en inicio”, el segundo es denominado “en proceso” y el tercero es denominado “satisfactorio” (MINEDU, 2017).

Entre sus objetivos destacan, en primer lugar, otorgar data a los directores, profesores, familias, funcionarios de las DRE, UGEL y del Ministerio de Educación, con el fin de que se

evalúen las acciones a tomar en función a la mejora de la educación de los estudiantes, por otro lado, busca brindar un reporte a nivel nacional sobre las habilidades desarrolladas y logros alcanzados de los estudiantes evaluados. Finalmente, compara los resultados con los años previos.

La última ECE realizada a los estudiantes de segundo grado de primaria se llevó a cabo en el año 2016. Entre sus resultados, se halló que, en el área de lectura, solo el 47,2% de los estudiantes alcanzó el nivel satisfactorio y, en el área de matemática, solo el 37,8% de los estudiantes logró el nivel satisfactorio (MINEDU, 2017).

22. Marco Teórico de la Especialidad de Diseño

2.2.1. Aplicaciones educativas para niños

Hoy en día, se encuentra disponible una amplia diversidad de aplicaciones educativas, las cuales pueden ser fácilmente usadas por los niños, denominados nativos digitales porque han nacido rodeados de nuevas tecnologías (Gómez et al., 2015). Funcionan a base de juegos y con ellas los infantes pueden poner en práctica la lectura, escritura y razonamiento matemático de una forma fácil, entretenida e interactiva (Quispe et al., 2017).

Estas aplicaciones pueden ser utilizadas por los niños para aprender a leer de manera factible y así, desarrollar habilidades cognitivas y de comunicación, aprender nuevas palabras, estimular la memoria, etc. Es importante resaltar que estos contenidos deben ser aptos para la edad y capacidad del infante (Gómez et al., 2015).

2.2.1.1. Del libro impreso a los libros digitales. El avance tecnológico en el ámbito editorial ha incitado un cambio en la forma de entender los textos literarios. Por ende, muchas editoriales se vieron en la necesidad de digitalizar el contenido de sus libros tanto para el público adulto como para el infantil. Desde una perspectiva técnica, el cambio del papel al formato electrónico es fácil, ya que solo se transfiere el contenido a un medio digital como ePub, PDF o Mobi. Los únicos elementos añadidos son el marcador de páginas,

diccionario entre otras opciones, pero estos medios no ofrecen una interacción profunda que sumerge al lector en la historia.

Con el avance de la tecnología, surgió la posibilidad de insertar videos, animaciones, audios y otros tipos de interacciones, lo que ha ocasionado cambios en la manera de leer, ya que se ha logrado incorporar a la narrativa infantil recursos que no poseen los libros físicos, lo que conlleva a abismales evoluciones en la forma de contar historias (Landow, 1995; Cleger, 2012, en Ruíz, 2014).

De acuerdo con lo mencionado, se evidencia el novedoso aporte a la narrativa que otorgan los libros digitales. La interactividad es, claramente, distinta al formato físico y ofrece diversas posibilidades, los cuales pueden ser aprovechados para motivar al hábito lector de los niños, ya que las animaciones, sonidos y juegos pueden contribuir a despertar un interés hacia la lectura. De esta manera, se alude cierta superioridad del formato digital en cuanto a captar la atención y entretener a los niños. Por lo tanto, las nuevas formas de leer, obtenidas con el avance tecnológico, pueden ser aprovechadas en el aprendizaje de los niños.

La siguiente imagen (Figura 2) muestra un ejemplo de un libro físico llevado al formato digital, Alice for the Ipod.

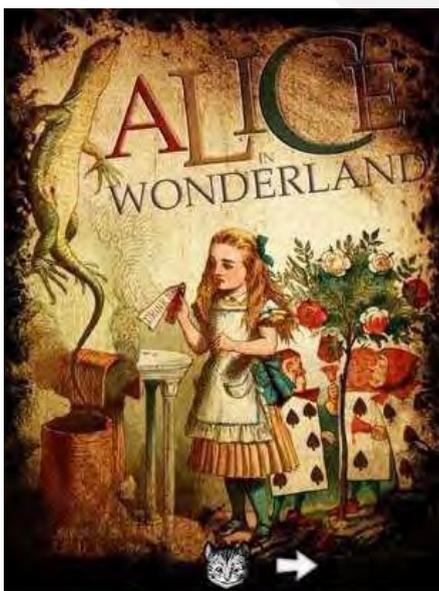


Figura 2. Alice for the Ipod. App Store (2016)

2.2.1.2. Aplicaciones de cuentos infantiles. Al acercarse a la diversidad de cuentos infantiles disponibles, se puede apreciar la dificultad en su clasificación. Sin embargo, la manera más sencilla de separarlos es dividiéndolos en dos grupos. Por un lado, se encuentran las adaptaciones de los libros impresos de literatura infantil, donde, en algunas ocasiones los autores trabajan en conjunto con los trabajadores que se ocupan de la digitalización. Por otro lado, existen textos literarios que han sido desarrollados para las aplicaciones.

Una de sus singularidades consiste en el uso de música, videos y animaciones. La estructura empleada se caracteriza por ser una estructura no lineal, a diferencia de la estructura de los libros físicos. El flujo del texto se fragmenta convirtiéndose en un texto disperso, donde el lector elige el punto de partida del hipertexto, a partir del cual empieza a conectar enlaces y vínculos para encontrar un sentido a la historia a través del discurso verbal con imágenes, diagramas, música, juegos, videos, animaciones, etc. (Landow, 1995 en Ruíz, 2014). Las aplicaciones de cuentos infantiles muestran una nueva forma de confrontar una obra literaria (Ruíz, 2014).

En lo descrito anteriormente, se evidencian las múltiples posibilidades con las que cuenta este tipo de material, ya que se muestra una nueva forma de esquematizar la construcción de un relato, al exigir un rol más participativo del lector, en el que se le demanda una toma de decisiones, a diferencia de los textos en papel. Por otro lado, el hipertexto desenvuelto en este tipo de formato, contribuye a que cada estudiante obtenga una percepción diferente y única en su experiencia como lector porque la personaliza.

A continuación, se puede apreciar una captura de un ejemplo de aplicativo infantil, Nurot (ver Figura 3).



Figura 3. *Nurot* - Libro y juegos para niños. Google Play (2021)

2.2.1.3. La interactividad en la producción de contenido digital para niños. Las producciones físicas para niños, como los cuentos infantiles, hacen uso de troqueles, texturas, relieves, pliegues pop-up, aromas, elementos que se desprenden entre otros recursos que son añadidos a los libros con el propósito de incentivar una determinada reacción en el lector. De igual manera, las producciones de contenido digital para niños, con un diseño apropiado, pueden buscar el mismo objetivo, de tal forma que el lector se involucre en la historia de una manera más profunda, pueda tener participación en el desarrollo de esta y así, ampliar su experiencia de lectura. Entonces, la interactividad no se da únicamente en el soporte digital o impreso. Primordialmente, la interactividad en los libros digitales para niños se genera mediante videos, audios y puntos de interacción, que, al presionarlos permiten la activación de animaciones y otras actividades. Por otro lado, de acuerdo a un análisis realizado (Kurcikova, 2017 en Antonio, 2021) es posible dividir a los libros digitales para niños en cinco categorías en función a su interactividad. Entre ellas se destaca, en primer lugar, la Sinestesia, la cual está relacionada al aspecto sensorial generado por la producción, refiriéndose al hecho de que el objeto puede ser observado, operado y escuchado, por lo que los sentidos del tacto, visión y oído toman una participación activa. En segundo lugar, Andamiaje, lo cual hace referencia al diseño de un libro que se fundamenta en la búsqueda de una respuesta por instrucciones, lo que se refiere a

indicaciones, preguntas, enlaces a sinónimos, entre otros. Los libros digitales se apoyan en audios, animación y video. Estos elementos conducen al lector y le enseñan nuevas palabras (Antonio, 2021).

A partir de lo descrito, es posible resaltar la importancia de la interacción en las producciones digitales infantiles, debido a que promueven que el niño mantenga el enfoque en la lectura porque está en constante estímulo con ella, lo cual favorece a su comprensión lectora.

Además, se aprecia la gran variedad de posibilidades de interacción dentro del formato digital. Por otro lado, es posible extraer los elementos mencionados dentro de la sinestesia y el andamiaje como el audio, video, animaciones, preguntas, indicaciones, etc., con el fin de explorar en el diseño de un aplicativo de cuentos infantiles que cuente con estos elementos para que el niño se inmersa en la lectura y comprenda lo que lee.

2.2.2. Ilustración de historias infantiles interactivas digitales

La ilustración puede definirse como una imagen narrativa, debido a que el lenguaje que maneja mantiene elementos, códigos, sintaxis y propiedades secuenciales. En este sentido, la narrativa en la ilustración es distinta a la del texto en cuanto a la interiorización receptora. La interiorización del mensaje ilustrado establece un proceso de aprendizaje, por el cual, el infante obtiene las competencias básicas para la comprensión lectora (Durán, 2005).

La ilustración es una de las herramientas fundamentales de experimentación dentro de estas plataformas, incluso en un formato animado. Pese a la idea de que el movimiento de las ilustraciones pueden distraer al niño, en realidad, se origina en él mayor curiosidad por continuar con la historia y conocer qué acontecerá después (Ruíz, 2014).

Se recomienda que las ilustraciones empleadas en los cuentos infantiles interactivos sean coherentes en relación a los fragmentos, es decir deben ser adaptadas al texto. Asimismo,

se puede hacer uso de la interactividad a fin de darle un valor agregado al material y hacer más divertida la experiencia de lectura y hacer lucir atractivo el libro al público objetivo (Antonio, 2021).

Resulta relevante destacar la función de la ilustración dentro de las historias interactivas para niños, ya sea en el formato impreso o en el digital, debido a que contribuye al entendimiento del texto del niño y contribuye al desarrollo de las habilidades que necesita para mejorar su comprensión lectora. La interacción que se le brinda dentro del formato digital, permite que el lector esté enfocado y evita distracciones. Asimismo, este tipo de ilustraciones crea un interés por continuar leyendo el texto. Estas características mencionadas pueden ser aprovechadas dentro del proyecto de diseño para generar un material que aporte al aprendizaje y mejore la comprensión lectora de los niños de segundo grado de una institución pública de Piura.

2.2.2.1. Aprendizaje mediante ilustraciones. La ilustración cumple el rol de instrumento de aprendizaje en el sistema educativo. La ilustración narra y, por lo tanto, el ilustrador es un narrador. De acuerdo a un gran número de maestros, la característica más apreciada de la ilustración en el libro infantil es su competencia de significación inmediata y clara. Entonces, la ilustración es un arte pedagógico, ya que beneficia el conocimiento visual y la percepción del mundo. Su función es interpretar y complementar un texto, con lo que contribuye a esclarecer visualmente lo que es más complicado manifestar en palabras. En síntesis, la ilustración es una manera de arte visual representativo y su carácter natural derivado del proceso de dibujar, permiten a la ilustración ir más lejos del contenido descrito (Durán, 2005). En base a lo expuesto, la ilustración es útil en el ámbito educativo y contribuye al aprendizaje de los niños. Además, cumple un rol narrativo, por ende, su inserción en los cuentos infantiles funciona de manera adecuada, ya que complementa la información del texto y, si en algún caso, el niño no comprendiese lo que lee, entonces, la ilustración puede

reforzar la idea del texto, de tal manera que el niño pueda apoyarse en ella para captar la información.

2.2.2.1.1. Relación entre texto e ilustración. La relación entre significado y significantes es más notoria en la ilustración que en el texto. Por lo tanto, logra impactar con mayor fuerza al espectador y lo persuade. Desde la percepción del receptor, la narrativa de la ilustración se diferencia del texto no solo por ser concisa, sino por el nivel de entendimiento del mensaje.

Por otro lado, la ilustración no es una imagen aislada porque posee un concepto propio capacitado para perfeccionar el potencial lector de la mente del niño. Desde otro ángulo, si el lector observa los signos gráficos de un texto sin saber leer, el texto no cobra sentido. Solo si este posee un significado fonético para el lector, éste comprenderá lo que lee, debido a que la lectura presenta una serie de procesos de asociación cognitiva, a diferencia de la ilustración (Durán, 2005).

Acorde a lo establecido, se constata la relevancia de la ilustración con respecto a la comprensión lectora del infante, ya que se evidencia que, a primera vista, la ilustración es más sencilla de entender que un texto, puesto que no presenta procesos complejos.

2.2.2.2. Emisión y recepción de las ilustraciones. La ilustración se transforma en un instrumento de comunicación e interpretación del libro. La competencia que presenta no excluye a la estética (Durán, 2005). De acuerdo con Vernon-Lord (1997 en Durán, 2005), no se encuentra una forma exclusiva de ilustrar para infantes y existe una gran variedad de formas de hacerlo. No existe una manera demostrada por la ciencia para ilustrar mejor, sin embargo, considera que hay maneras más prudentes, debido a que los niños necesitan estar en constante estímulo. Lo más importante dentro de este tipo de producciones infantiles, es la manera en que se complementan la narrativa visual y textual dentro del texto. Por ende, se debe corroborar que la adición de sus elementos, es decir, la tipografía, texto, ilustración, etc.

no sea una simple suma, por el contrario, debe existir una reciprocidad que multiplica los efectos (Durán, 2005). En consecuencia, se entiende que, para ilustrar un libro infantil de calidad, los elementos que lo constituyen (texto, tipografía, ilustración y, en el caso de las producciones digitales, animación, interacción y sonido), deben ser integrales y no ser vistos como elementos aislados, favoreciendo el entendimiento del contenido del niño. Además, se vuelve a resaltar la importancia de la ilustración en cuanto a su función comunicativa, ya que permite que el infante comprenda lo que lea de una manera más sencilla y, así evita frustraciones, por lo tanto, favorece al hábito lector.

23. Estado del arte

2.3.1. Blanco Perfecto - Libro y juegos para niños

Se trata de un cuento digital e interactivo para niños del año 2017, disponible en Google Play, que narra la aventura de un niño que se hace mayor. El título se debe a que el protagonista vive en una ciudad blanca y perfecta, la cual cambia con el nacimiento de su hermano menor. Esta historia permite que el lector reflexione acerca de las emociones que establecen el crecimiento y madurez de una persona, permitiendo apreciar la imperfección de la vida.

Este material está recomendado a niños desde los 3 a 9 años, presenta 19 páginas llenas de ilustraciones animadas, sonidos, texto e interacciones y juegos (ver Figura 4). Adicionalmente, permite ocultar el texto para que los niños, una vez leído el texto, cuenten a sus padres, a través de las ilustraciones, de qué trata el cuento. Las primeras páginas son gratuitas, luego se debe pagar un precio de \$1.99 por elemento.

De acuerdo a las críticas de los padres, es un cuento con bastante acogida por sus hijos (Google Play, 2017). Lo que se puede rescatar de esta aplicación es la interactividad que presenta en cada página, ya que faculta que el niño esté enfocado y continúe con la lectura. Esta interacción consiste en que el niño desliza su dedo por la pantalla para que los

elementos del cuento cobren movimiento, la cual va acompañada de un sonido que le asegura al lector que ha cumplido con la misión requerida. Otra característica interesante, además de la gráfica pertinente, es la posibilidad de cambiar la tipografía, para que el niño encuentre la que le facilite su lectura. Una de las críticas que se puede establecer frente al material presentado es que posee un único cuento, entonces, una vez el niño haya leído y recorrido todas las opciones, no sentirá mayor interés en el contenido de la aplicación.



Figura 4. *Blanco Perfecto* - Libro y juegos para niños. Google Play (2017)

2.3.2. *Cuentos de hadas- Libros y juegos para niños*

Es una aplicación norteamericana del año 2021 de cuentos infantiles interactivos que asegura que, con ella, los niños disfrutarán de la lectura. Contiene una gran cantidad de cuentos clásicos como *El gato con botas* y *La Bella y la bestia*. Al igual que *Blanco Perfecto*, presenta una grata apreciación por los padres (Google Play, 2021).

Al inicio de la lectura parece un archivo PDF con ilustraciones, pero una vez se adentra el lector, descubrirá una animación que muestra un libro pop-up con los personajes de la escena en la que se encuentra el lector. La interacción consiste en que este debe acomodar ciertos elementos, arrastrándolos con el dedo a través de la pantalla, para continuar con la historia.

Dentro de los aspectos positivos presentados, se encuentra la novedosa animación que simula un libro pop-up, donde los personajes hablan directamente con el espectador. Además, la gráfica refuerza el concepto de cuentos de hadas desde el inicio, ya que la pantalla de cargando muestra un dragón volando. Dentro de los puntos negativos se encuentra el hecho que gran parte de la historia está presentada como un libro PDF entonces, no se le ofrece al niño mayor interacción que pasar de página, lo cual puede generar aburrimiento en el infante y ocasionar que no siga utilizando la aplicación.



Figura 5. *Cuentos de hadas* - Libro y juegos para niños. Google Play (2021)

Capítulo III

3.1. Metodología

Para el desarrollo del proyecto, se partió desde un ámbito general, en este caso, la falta de comprensión lectora debido al escaso hábito de lectura en los estudiantes, delimitando el campo de estudio a un grupo de escolares de segundo grado de una institución educativa pública de la Región Piura. A partir de ello se determinó el problema principal enfocándose en el contexto y actores, es decir los estudiantes de segundo grado de una institución estatal de Piura. Dentro de esta problemática se hallaron los problemas secundarios: el escaso desarrollo cognitivo y el bajo rendimiento académico. Luego se realizó el trabajo de campo consistente en una observación participante, entrevistas y encuestas, para finalmente desarrollar la idea del proyecto, una aplicación digital para fomentar la lectura en los niños de segundo grado de una escuela estatal de Piura.

3.1.1. Descripción de los actores

3.1.1.1. Alumnos de segundo grado de una institución pública de Piura. Son estudiantes entre seis y siete años de edad, niños y niñas de escasos recursos económicos y residentes de Piura. A pesar de que no cuentan con muchos ingresos, cuentan con dispositivos tecnológicos para realizar sus actividades académicas. Debido a la pandemia de COVID-19, se han visto obligados a llevar clases en línea. Asimismo, presentan problemas de comprensión lectora al momento de interpretar y asimilar un texto para, posteriormente, resolver actividades referentes a lo leído. Ellos son divididos en dos grupos: Por un lado, se encuentran los niños que cuentan con la ayuda de sus apoderados para la realización de sus actividades académicas. Sus apoderados cuentan con un trabajo en casa, fuera del hogar o no trabajan, por lo que cuentan con el tiempo suficiente para ayudar a los escolares. Este grupo de niños no tiene complicaciones en la entrega de sus tareas. Por el otro lado, se encuentran los niños que no cuentan con mucha ayuda o

ninguna para la realización de sus actividades académicas, debido a que sus padres trabajan y no están mucho tiempo en casa. A pesar de las complicaciones mencionadas, logran entregar sus evidencias al final del día.

3.1.12 Tutores de alumnos de segundo grado de una institución educativa pública de Piura. En su mayoría son padres de familia y están a cargo de los niños de segundo grado. Ellos no cuentan con una gran cantidad de recursos económicos, sin embargo, poseen a su alcance dispositivos tecnológicos. Además, residen en Piura y manifiestan, en su mayoría, que sus hijos tienen o han tenido problemas de comprensión lectora y consideran que las clases presenciales son ideales para que los niños aprendan, puesto que tienen mayores horas en el aula, están más motivados y pueden relacionarse con otros niños. Ellos se dividen en dos grupos:

En primer lugar, se encuentran aquellos que cuentan con un trabajo y que, en consecuencia, no cuentan con el tiempo adecuado para apoyar a los alumnos que tienen a cargo. Por otro lado, se encuentran los padres que, pese a contar con un empleo, tienen el tiempo suficiente para apoyar a los estudiantes a su cargo en sus actividades académicas, dedicando aproximadamente dos horas al día en esta labor. Los padres de este último grupo, al observar que sus hijos tienen dificultades para comprender un texto asignado, plantean estrategias al estudiante para que este resuelva la actividad con éxito, por ejemplo: volver a leer el texto, explicarles los signos de puntuación, las palabras y la pronunciación, la separación de palabras en sílabas, o que realicen lectura silenciosa y luego en voz alta.

3.1.13 Docente de segundo grado de una institución educativa pública de Piura. Es la profesora asignada al aula sección A, quien se encarga del curso de comunicación integral, donde se encuentra el plan lector. Debido a la pandemia recibió una capacitación de digitación de herramientas, como por ejemplo cómo manejar la plataforma Zoom, sin

embargo, manifiesta que no ha recibido mucho apoyo del Estado porque no recibió a tiempo los cuadernos de trabajo de todos los cursos por parte de este.

Es una persona bastante asertiva, quien responde con empatía a sus alumnos y procura que sus clases sean lo más llamativas posibles para ellos con videos e imágenes. Siempre promueve la interacción en clase al pedir a sus alumnos que abran su audio y participen respondiendo las preguntas de la asignatura.

Para el curso de plan lector utiliza las lecturas proporcionadas por la web *Aprendo en casa* y otras que busca por su cuenta. A fin de incrementar la comprensión lectora en sus alumnos, toma en cuenta los pasos de la lectura (el antes, durante y después de la lectura).

Por otro lado, la extensión de los textos utilizados durante la clase es de una cara, ya que recién están familiarizándose con la lectura y, por lo general, cuentan con imágenes. Los textos empleados pueden ser narrativos, descriptivos, hasta instructivos. Ella motiva a sus alumnos a leer fuera del horario escolar, en casa. Cuando tiene reuniones con los padres los incentiva a comprar algunos libros para que los niños lean en casa. Además, les da pequeñas lecturas a los niños, constantemente les envía material de lectura.

3.1.14 UGEL. La Unidad de Gestión Educativa Local es una instancia de ejecución descentralizada del Gobierno Regional con autonomía en el ámbito de su competencia.

3.1.15 Plan lector. El Plan Lector es la estrategia pedagógica básica para promover, organizar y orientar la práctica de lectura en los estudiantes. Se propicia desarrollar la capacidad de leer y el hábito lector que permita a los estudiantes mejorar los niveles de comprensión lectora y acceder a otros aprendizajes. Los títulos o textos seleccionados pueden tener como referentes los temas transversales y los valores que la Institución Educativa haya previsto desarrollar, con énfasis en los autores propios de la comunidad, la región y el país, sin excluir a autores internacionales. El Plan Lector tiene carácter transversal, por ello, los libros seleccionados deben estar relacionados con todas las

Áreas Curriculares y Tutoría y Orientación Educativa. El Plan Lector comprende en inicial, Primaria y Secundaria, para cada edad y grado, una variedad de títulos que se ofrecen en función del desarrollo de los estudiantes, y de acuerdo con sus características personales, así como sus necesidades e intereses de aprendizaje.

Los encargados y de quienes depende el éxito en su realización son las instituciones educativas, el Consejo Académico, los maestros, de preferencia los encargados del área de Comunicación Integral, los padres de familia y los alumnos. La manera de ejecutarse consiste en que cada colegio, en concordancia con el Consejo Académico, escoge un equipo multidisciplinario que gestione la formulación de su propio Plan Lector. Un profesor se hace cargo de la elección de este equipo e incluye a representantes de los padres de familia y de los alumnos. El orden de lectura de los títulos es determinado por los estudiantes. Durante las clases los escolares manifiestan sus ideas a partir del material leído durante el mes.

Adicionalmente, los alumnos deben realizar actividades con respecto a los libros seleccionados como publicar en periódicos murales acerca del libro, crear ferias de libros, organizar círculos de lectura, etc. (MINEDU, 2006).

De acuerdo a la entrevista realizada a la docente encargada de un segundo grado de una institución educativa pública de Piura, la adaptación del Plan Lector por parte del Estado peruano durante el periodo de pandemia ha consistido en distribuir el material de lectura dentro de la plataforma *Aprendo en casa*. Entonces, se puede apreciar que no se ejecuta el Plan Lector de la misma manera en la que se ejecutaba antes de la pandemia porque ahora los estudiantes no incluyen libros para leer dentro de su currícula escolar, solo lecturas cortas.

Esto es un grave problema, ya que los estudiantes desarrollan la habilidad lectora de una manera deficiente debido a las dificultades ocasionadas por la COVID-19 y por el abandono del Estado en el ámbito educativo.

3.1.1.6. MINEDU. El Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) es la institución gubernamental encargada de la educación en el país. Ejecuta su labor proporcionando el currículo escolar, que contiene los aprendizajes que se espera que los estudiantes logren durante su formación básica en concordancia con los fines y principios de la educación peruana, los objetivos de la educación básica y el Proyecto Educativo Nacional, así como el establecimiento y derogación de leyes en función al progreso del sistema educativo del país (MINEDU, 2006).

Durante la pandemia, se aprobó la actualización de la Norma Técnica denominada *Orientaciones para el desarrollo del Año Escolar 2020* en los colegios, la cual, en un inicio, consistió en la suspensión del servicio educativo hasta el 20 de marzo. Luego, se planteó los parámetros de la ejecución de las clases durante la pandemia como el horario de clases, la calendarización, el plan de recuperación de horas académicas, la asistencia de los estudiantes y personal docente, el mantenimiento de los locales educativos, etc. (MINEDU, 2020).

3.1.2. Descripción del Campo

El campo se desarrolla en un aula de segundo grado de una escuela pública mixta de la provincia de Piura. Cuenta con una población total de 97 niños de segundo grado, divididos en tres secciones A, B y C, en su mayoría de escasos recursos y con problemas en lectura. El aula por examinar es el aula A, la cual cuenta con 32 niños. Las clases son dictadas cinco veces por semana, mediante la plataforma de Zoom, durante cuatro horas al día y las tareas son asignadas vía WhatsApp.

Por otro lado, para el análisis del hábito de lectura de los estudiantes de segundo grado de una institución educativa pública de Piura, se tomó en cuenta los hallazgos encontrados durante el trabajo de campo respecto al accionar de los actores involucrados. La comprensión lectora de los niños se analizó observando a los estudiantes durante su

ejecución de la lectura y actividades relacionadas a ella, en el horario de clases virtuales, y se examinó las manifestaciones de la docente y padres de familia entrevistados de los alumnos de segundo grado de una institución educativa pública de Piura.

Para el análisis del desarrollo cognitivo de los estudiantes, se comparó la información obtenida por diversos autores que describen esta variable de estudio con la información obtenida en el campo para determinar si los actores principales estudiados, los escolares de segundo grado de un colegio estatal de Piura, muestran características que comprueban si poseen un desarrollo cognitivo adecuado o, por el contrario, si existe una deficiencia en él. Finalmente, para el estudio del rendimiento escolar de los escolares, se contrastó la información de autores que describen esta variable de estudio con la información obtenida en el campo, en función a su relación con la comprensión lectora y el hábito lector.

3.1.3. Métodos y herramientas.

Dentro de los métodos utilizados para la obtención de información acerca del campo estudiado se encuentra, en primer lugar, la observación participante a un aula de segundo grado de una escuela estatal de Piura, la cual se desarrolló mediante la plataforma de Zoom, donde se llevaron a cabo las clases de Plan Lector de los niños de segundo grado de una institución educativa pública de Piura. Este servicio de videoconferencias funcionó como una herramienta segura, ya que no requirió una asistencia presencial, lo que habría sido un riesgo en medio de la pandemia. La selección de la observación participante mediante ZOOM se considera oportuna debido a que es posible visualizar detalladamente la relación actual de los infantes con la lectura y las problemáticas que presentan frente a ella. Adicionalmente, entre los criterios utilizados para su realización se encuentran en primera instancia, la ética, es decir, el permiso de la directora del colegio, de la profesora y de los padres, siguiendo el siguiente modelo en blanco de la cartas (ver Anexo 1) y, en segunda instancia, se encuentra la participación de los alumnos durante la clase, es decir,

el nivel de comprensión lectora que demuestran.

Además, se observó la interacción de los estudiantes con la profesora en el grupo de WhatsApp del aula. Los criterios empleados fueron los mismos que los utilizados en la observación participante.

En segundo lugar, se realizó una entrevista a la profesora de segundo grado de una institución educativa estatal de Piura con la finalidad de conocer la metodología establecida y las dificultades de la enseñanza de la comprensión lectora en la virtualidad. Para ello se contó con la autorización de la profesora. Ella mencionó que el Estado no entregó los materiales de educación a tiempo, lo que demostró su ineficiencia y poca preparación para la virtualización de las clases durante la pandemia.

Adicionalmente, se realizaron entrevistas a algunos padres de familia de los alumnos para averiguar cómo apoyan a sus hijos en sus actividades académicas y para descubrir las falencias de la educación virtual desde su perspectiva. En tercer lugar, se realizó una encuesta a los padres de familia de los alumnos de segundo grado de una escuela pública de Piura para averiguar cómo acompañan a sus hijos en sus actividades académicas. Los criterios para las entrevistas con los padres y las encuestas fueron el tiempo que los padres dedican a acompañar en las actividades académicas a los estudiantes y los recursos que los padres proporcionan a los niños para estimular la comprensión lectora de los infantes. Adicionalmente, se contó con su autorización. Ellos declararon que no siempre les es posible acompañarlos debido a las responsabilidades laborales y hogareñas que poseen. Finalmente, se aplicó un test de comprensión lectora a los niños de segundo grado para revelar su nivel actual de comprensión lectora.

El formato utilizado para el consentimiento de los participantes fue la entrega de un documento de autorización.

3.2. Metodología de la conceptualización

Se llegó al concepto primero, mediante la identificación y luego, mediante la investigación de los actores, sus problemas, medios de comunicación utilizados, necesidades, circunstancias actuales, etc. A través de este estudio se encontró que el concepto más apropiado para el proyecto es la magia porque brinda una connotación interesante al hecho de leer y es un concepto que puede capturar la atención de los estudiantes de segundo grado.

3.3. Metodología de la Validación

Para la evaluación de juicio de pares, se consideran cinco aspectos importantes. En primer lugar, la funcionalidad del proyecto, es decir la legibilidad del contenido y el flujo dentro del aplicativo. En segundo lugar, el logro de objetivos del proyecto. En tercer lugar, la composición, el orden de los elementos (personajes y escenarios) debe ser claro y ordenado. Además, el diseño de personajes debe ser llamativo y agradable a la vista. En cuarto lugar, el estilo debe ser apropiado y llamativo para la edad de los niños. En quinto lugar, la narrativa, si existe coherencia en la narrativa tanto escrita como visual.

Este juicio se realizó por dos tipos de profesionales, los profesionales de diseño y los profesionales de áreas afines. En el primer grupo se encuentra la docente y diseñadora Guillermina Victoria Avalos, quien brindó su opinión acerca del aspecto gráfico del proyecto, si la composición es adecuada, si el diseño de personajes y fondos es llamativo, si existe una correcta diagramación que permite la legibilidad del cuento y si existe una coherencia en la narrativa visual. Además, se encuentra el docente y diseñador Cesar Soria, quien brindó su opinión sobre la funcionalidad del producto en cuanto a su interacción, el flujo dentro del aplicativo y si la composición es adecuada. En el segundo grupo se encuentran la profesora del segundo grado del aula utilizada como objeto de

estudio y especialistas en educación. Ellos brindaron su punto de vista acerca del ámbito educativo del producto y validaron si se utilizaron correctamente las estrategias de comprensión lectora, si consideran que el contenido es apropiado para la edad de los infantes.

Finalmente, se validó con el público objetivo, utilizando la plataforma de Zoom. En este proceso, los niños tuvieron la oportunidad de interactuar con el aplicativo.



Capítulo IV

4.1. Concepto

El proyecto se desarrolla bajo el concepto de la lectura como *la magia más poderosa de todas*, ya que con ella los niños desarrollan la imaginación, transportándose a nuevos mundos donde viven aventuras inolvidables. De este modo, los niños pueden sentirse felizmente hechizados por la lectura. Esta magia manifiesta su poder al regalar risas, diversión, motivación y enseñanzas. Nos regala historias que se quedan en nuestros corazones. Leer es un hecho mágico, puesto que el lector se interna por los senderos de las líneas, deja atrás el lugar donde está, como un explorador avanza de manera osada y se inmersa en la lectura. Este mundo nuevo descubierto lo acoge.

Para el desarrollo del concepto, se realizó un *moodboard* donde se ha representado a niños disfrutando de la lectura y experimentado la magia encontrada a través de ella. Los colores son brillantes para representar esta fascinación que encuentran los infantes. Además, se desprende una luminosidad de los libros y hacia los libros, que indica un misterio por ser revelado. También se aprecian letras flotando, las cuales simbolizan las nuevas palabras que los niños van reconociendo a través de los cuentos, la imagen del fondo pertenece a un paisaje representativo de la región de Piura (ver Figura 6).



Figura 6. Moodboard del concepto. Fuente propia (2021)

4.2. Descripción del proyecto de diseño

El nombre del proyecto es “**MAGIKBUM**”, como resultado de la unión de “**MAGIK**”, que se asocia al elemento principal del concepto, magia, y la sílaba “**BUM**”, que hace referencia a la onomatopeya de una explosión, por lo que se entiende el nombre en su conjunto como una explosión de magia.

La paleta cromática fue elaborada en función al concepto, donde el dorado se asocia al brillo de la magia, el cual es contrastado con azules oscuros que simbolizan el misterio (ver Figura 7).

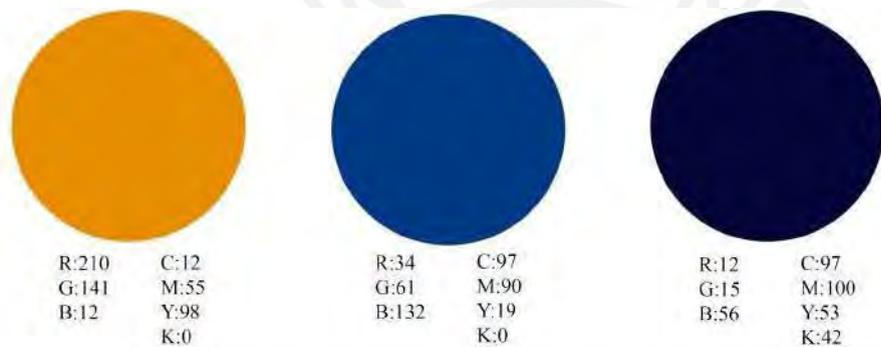


Figura 7. Paleta de color. Fuente propia (2021)

En adición, la gráfica del proyecto posee una textura de puntos difuminados de colores cálidos que simulan ser luces mágicas (Ver Figura 8).



Figura 8. Mensaje motivador. Fuente propia (2022)

La tipografía utilizada para los botones es Animatic (ver Figura 9), una fuente san serif que se caracteriza por ser orgánica y tener trazos irregulares. Para los cuerpos de texto, se hace uso de la tipografía Quicksand, debido a su alta legibilidad (ver Figura 10).



Figura 9. Botones aplicación “MAGIKBUM”. Fuente propia (2022)



Figura 10. Frame 5, cuento *El gigante egoísta*. Fuente propia (2022)

Asimismo, los cuentos poseen personajes abstraídos, fáciles de identificar para un niño entre seis y siete años. Resulta importante mencionar el estilo de las ilustraciones, donde se emplean colores vibrantes. Estas tienen como propósito describir y/o complementar lo que ocurre en la escena. Sirva de ejemplo la Figura 11, donde se lee el enunciado “A la salida de la escuela, los niños se habían acostumbrado a ir a jugar al jardín del gigante”, se ejemplifica que están jugando, porque hay niños atrapando mariposas y paseando en un barco.



Figura 11. Escena 1, cuento *El gigante egoísta*. Fuente propia (2022)

A su vez, el tamaño de las ilustraciones es de 640 x 360 px, correspondiente a las dimensiones de un celular Android Small, un modelo de celular económico considerando el público objetivo. El tamaño utilizado en los textos es de 20 puntos, el cual facilita la lectura de los contenidos a los niños.

La pieza principal del proyecto consiste en una aplicación interactiva de cuentos infantiles. La interacción con el producto se iniciará al momento en que el usuario haga clic sobre la pantalla del móvil para hacer que los personajes, objetos y escenarios tomen acción, para pasar de página y para acceder a más información acerca de una palabra que desconozcan. De esta manera, el material generará un mayor interés por parte de los niños, debido a que lo asociarán a las series animadas que suelen ver, como *Masha y el Oso* (Figura 12), puesto que este tendrá movimiento. En cuanto a los elementos sonoros, la aplicación cuenta con música de fondo y sonidos que se activan al dar clic.



Figura 12. Serie de animación *Masha y el Oso*. Laguiago.com (2021)

La aplicación ofrece una muestra gratuita donde los usuarios logran acceder al primer cuento infantil sin costo alguno. Una vez los usuarios se han adentrado en el mundo de “MAGIKBUM” pueden decidir si desean desbloquear el resto de cuentos por una tarifa accesible de S/6 (seis soles).

4.2.1. Objetivos del proyecto

Dentro de los objetivos del proyecto se encuentra en primer lugar, brindar a los niños de segundo grado de una institución educativa pública de la Región Piura un aplicativo con el cual puedan poner en práctica el hábito de leer. Se ha realizado una aplicación, en vista de que es una herramienta bastante asequible porque para acceder a ella solo debe descargarse. Además, los cuentos integrados en el aplicativo han sido adaptados para generar una mayor identificación por parte de los usuarios, incorporando elementos propios de su localidad (Piura), tales como la flora y fauna de su región.

En segundo lugar, otro de los objetivos es lograr que los niños identifiquen dentro de los cuentos, las ideas principales de la lectura, que sean capaces de encontrar una cita textual, inferir y aprender nuevo vocabulario. Se sabrá que los niños están comprendiendo lo que leen a causa de que responden correctamente las preguntas de comprensión lectora.

El tercer objetivo es mejorar la interpretación de cuentos infantiles por parte de los niños de segundo grado de una institución pública de Piura, mediante el uso de la aplicación, donde se busca de manera adicional fomentar el hábito lector, por ello la aplicación ha de mostrar nuevo material mensualmente.

4.3. Diseño de la comunicación.

MAGIKBUM es un proyecto de diseño que consiste en un aplicativo de cuentos infantiles interactivos cuyo objetivo es incentivar el hábito de lectura en los niños, reforzando la comprensión lectora.

Se comunicará el mensaje *descubre la magia de la lectura y adéntrate en estas divertidas historias*, refiriéndose a los relatos que se ofrecen a los alumnos de segundo grado de una institución pública de Piura, niños y niñas de seis y siete años de edad, quienes poseen escasos recursos económicos y estudian de manera virtual debido a la pandemia de COVID-19.

Adicionalmente, llevan clases sincrónicas mediante Zoom en un dispositivo móvil. Algunos de ellos cuentan con apoyo de sus padres para realizar sus trabajos académicos, mientras que otros no, lo que genera un contraste en su avance educativo.

El lenguaje utilizado dentro de la aplicación es coloquial, debido a que el público objetivo son niños de segundo grado y, por ende, necesitan un vocabulario simple y directo para que logren entender el contenido del proyecto de diseño. Por ejemplo, en la escena cuatro del primer cuento se lee - ¡Qué felices somos aquí! - se gritaban unos a otros. Este enunciado es claro y preciso. No se encuentran complicaciones en su significado. Además, la ilustración empleada muestra a niños felices y, cuando el niño presiona la pantalla se aprecia que los corazones aumentan de tamaño en un movimiento constante, lo que se relaciona con el sentimiento de felicidad que los niños de la historia experimentan.



Figura 13. Escena 4, cuento *El gigante egoísta*. Fuente propia (2022)

El público usuario conoce la existencia de “MAGIKBUM”, en vista de que se distribuyen videos promocionales sobre el aplicativo en las redes sociales más utilizadas por los padres tales como Facebook, YouTube e Instagram. Adicionalmente, se colocarán pósteres promocionales en las escuelas para captar la atención de los niños. Finalmente, se utilizará Google Ads. La publicidad informa acerca del funcionamiento de la aplicación y dónde puede descargarse, Google Play. A continuación se presenta la imagen del poster publicitario y un fragmento del video promocional. Adicionalmente, se presenta la publicidad realizada en Facebook, Instagram, YouTube y Google Ads (ver Figuras 14 a 19).



Figura 14. Póster publicitario. Fuente propia (2022)



Figura 15. Fragmento del video promocional utilizado para la publicidad de Instagram, Facebook y YouTube. Fuente propia (2022)

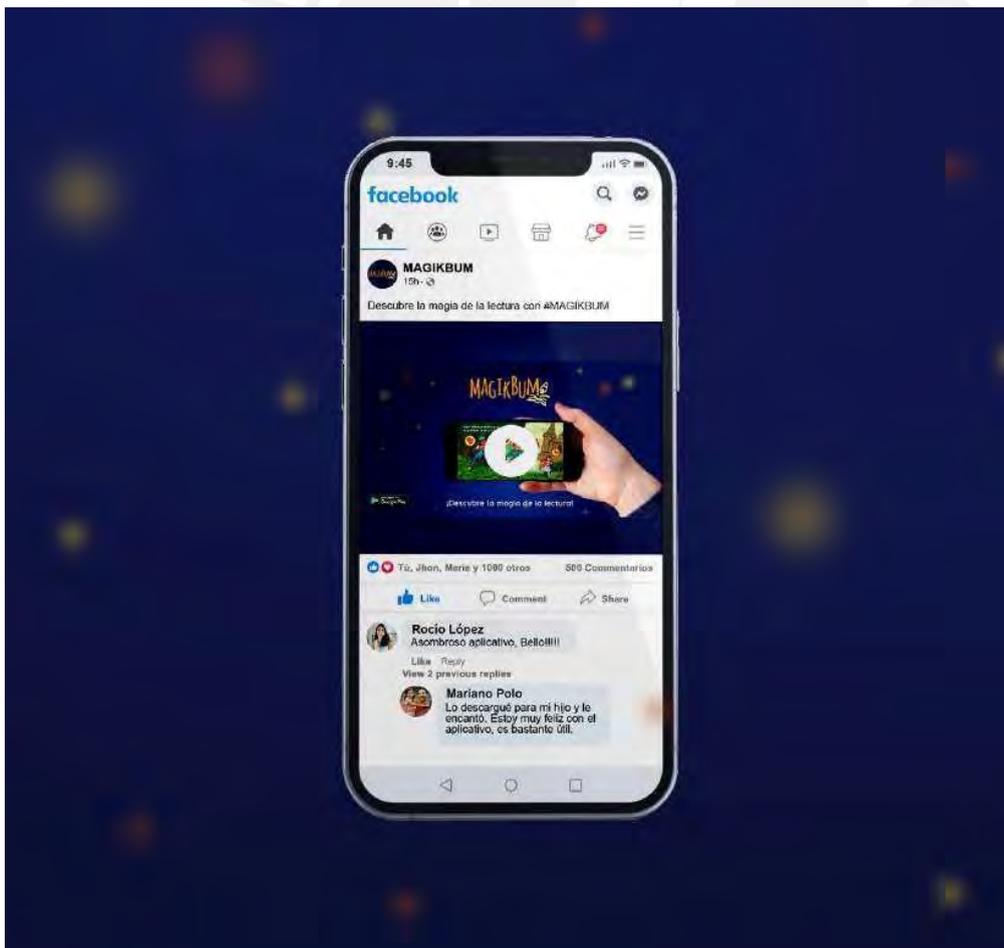


Figura 16. Publicidad en Facebook. Fuente propia (2022)

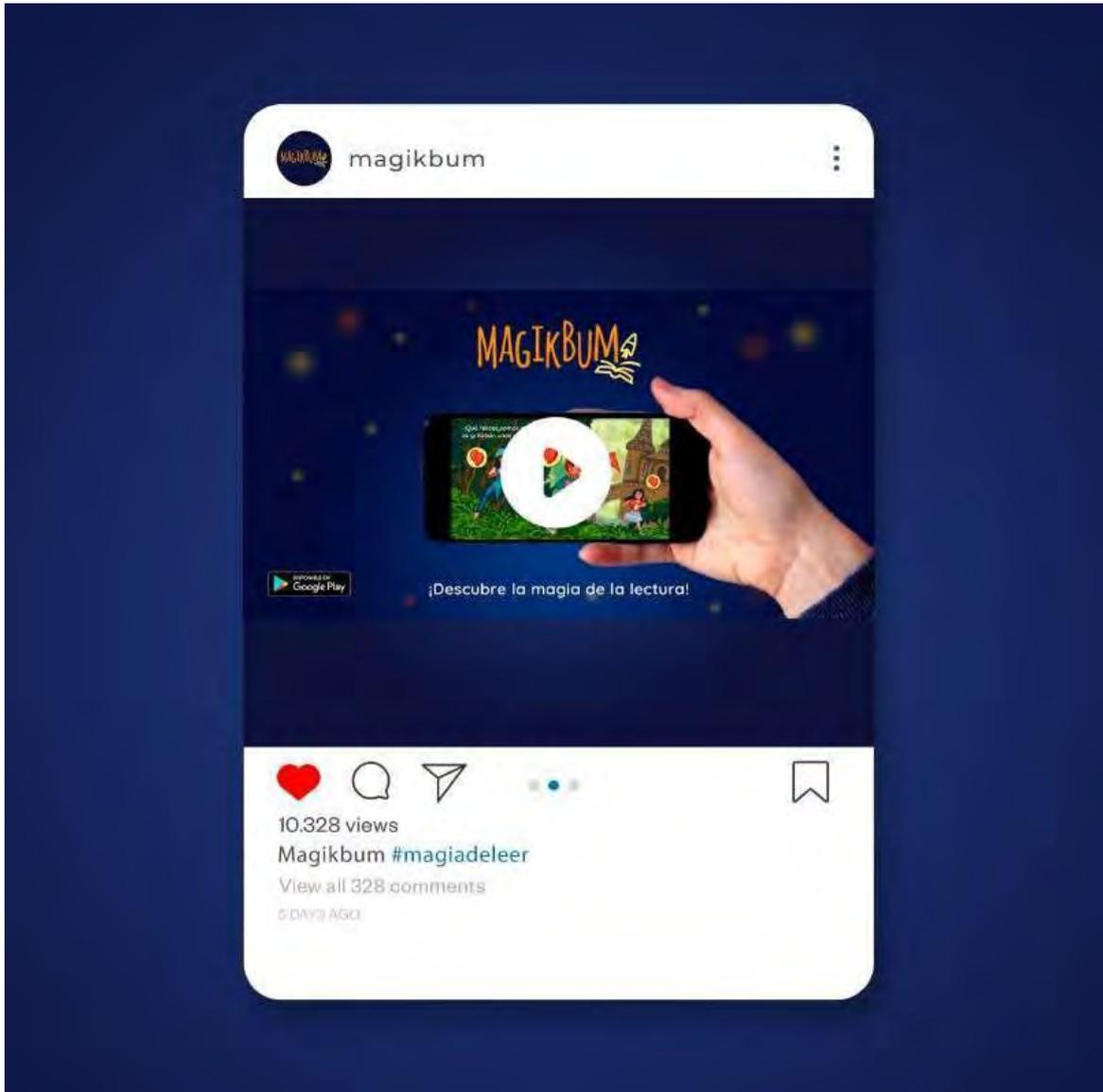


Figura 17. Publicidad en Instagram. Fuente propia (2022)

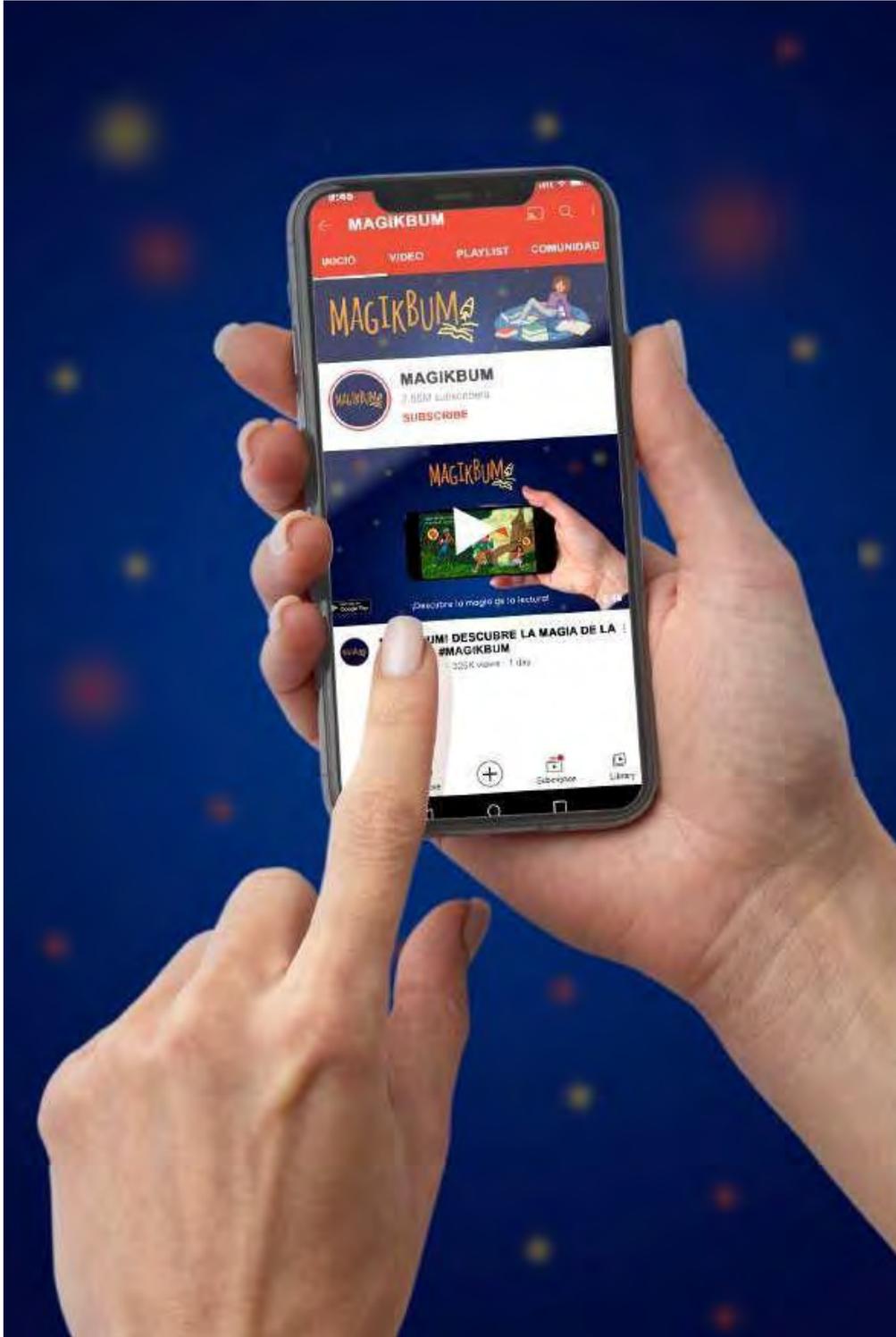


Figura 18. Publicidad en YouTube. Fuente propia (2022)

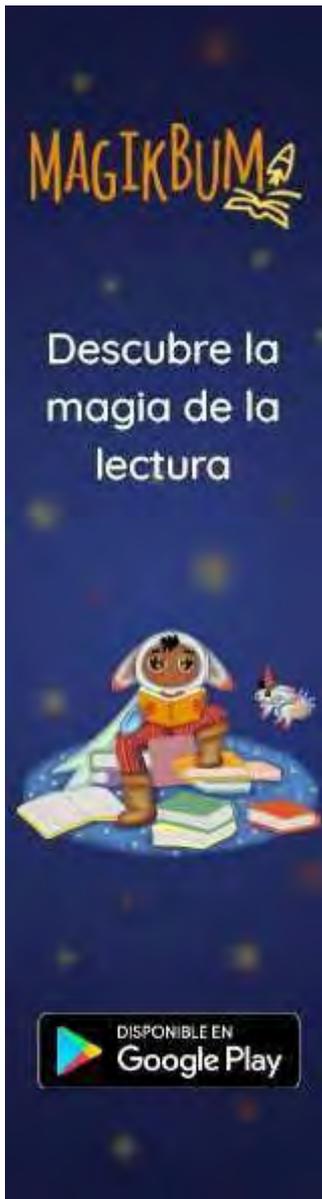


Figura 19. Google Ads. Fuente propia (2022)

La forma de comunicación se establece mediante correspondencia directa, a través de correos electrónicos con los padres o familiares responsables de los niños de segundo grado de la institución pública de Piura en cuestión. En estos mensajes, se les informa la problemática que atraviesan los estudiantes y la importancia de contrarrestarla. Por este medio, se presenta “MAGIKBUM”, una herramienta digital con la cual los alumnos pueden poner en práctica su comprensión lectora y el hábito lector.

“MAGIKBUM” lanzó el proyecto para cumplir tres objetivos principales: brindar a

los niños de segundo grado de una institución pública de Piura una herramienta con la cual puedan poner en práctica el hábito de lectura; que los niños logren identificar dentro de los cuentos, encontrados en la aplicación, las ideas principales de la lectura y los personajes; y mejorar la comprensión lectora de cuentos infantiles de los niños de segundo grado de una institución pública de Piura. El proyecto es lanzado durante el inicio escolar de los niños de segundo grado (marzo), para que les sea posible reforzar su comprensión lectora y hábito lector durante el periodo académico.

4.4. Descripción del Público Objetivo

Dentro del público objetivo, se encuentran los estudiantes de Piura de segundo grado de una institución pública de Piura entre 6 y 7 años, quienes cuentan con escasos recursos económicos. A pesar de ello, poseen un dispositivo celular, el cual pertenece a sus padres, para realizar el envío de sus tareas, participar durante sus clases por WhatsApp y conectarse a su clase sincrónica mediante la aplicación de Zoom. Los alumnos se dividen en dos grupos: los que cuentan con ayuda de sus padres para el desarrollo de sus actividades académicas y los que no tienen ese acompañamiento para sus tareas.

Asimismo, los estudiantes tienen un gusto común por las aventuras y la fantasía, lo cual se ve reflejado en su disfrute por las series animadas de televisión como *Masha y el Oso*.

Es a esta edad en la que empiezan a prestar mayor atención a sus amigos y al trabajo en equipo, ya que desean ser queridos y aceptados por ellos (CDC, 2021). Además, de acuerdo con (Dide, 2020), el promedio en el que los niños se inician en el mundo del internet son los siete años, es por ello que se conectan a redes sociales, en vista de que tratan de interactuar con sus amigos. Las redes sociales más utilizadas por los infantes son WhatsApp y YouTube.

Como se ha descrito, los infantes muestran un gran interés por la tecnología y las animaciones. En adición, presentan una gran autonomía frente al manejo de esta porque, como se presencié durante la observación de campo, los niños aprendieron rápidamente cómo usar la plataforma de Zoom para sus clases, ya que no todo el tiempo contaban con la supervisión de sus apoderados. Ellos eran capaces de abrir el micrófono, cerrarlo, prender la cámara, levantar la mano, entre otras interacciones. Es por ello que dentro de esta investigación se afirma que un aplicativo es una herramienta que los niños podrán manejar con facilidad y disfrutarán de interactuar con ella.

4.5. Piezas gráficas.

“MAGIKBUM “ofrece aventuras mágicas con las cuales los niños se divertirán y vivirán nuevas y fabulosas experiencias. Las piezas gráficas desarrolladas para el proyecto se complementan entre sí con la marca, de la imagen visual de la marca nace el isotipo, el cual se compone de un cohete que despega de las páginas de un libro. Se realizó con la intención de representar el despegue de creatividad e imaginación de los niños que pueden obtener mediante la lectura de los cuentos encontrados dentro de la aplicación (Ver Figuras 20 a 23).



Figura 20. Isotipo “MAGIKBUM”. Fuente propia (2021)



Figura 21. Isotipo “MAGIKBUM” versión negro. Fuente propia (2021)



Figura 22. Isotipo “MAGIKBUM” versión negativo, Fuente propia (2021)



Figura 23. Isotipo “MAGIKBUM” en fondo de color. Fuente propia (2021)

La segunda pieza es el diseño del aplicativo. Las tipografías utilizadas se escogieron con la intención de que el niño pueda leer con facilidad. Además, la gráfica general es luminosa, con colores saturados, sonidos, animaciones y escenarios que remiten a la magia. En función a organizar la información, dentro de este, se realizó primero un diagrama de flujo, el cual no es una pieza gráfica, sin embargo, se considera

pertinente su mención. En él, se aprecia el flujo de información que empieza en el INDEX, del cual se desprenden tres ramas, el botón principal *Empieza a leer*, donde se encuentran los cuentos y los botones secundarios *Juegos* y *Ajustes* (Ver Figuras 24 a 26).

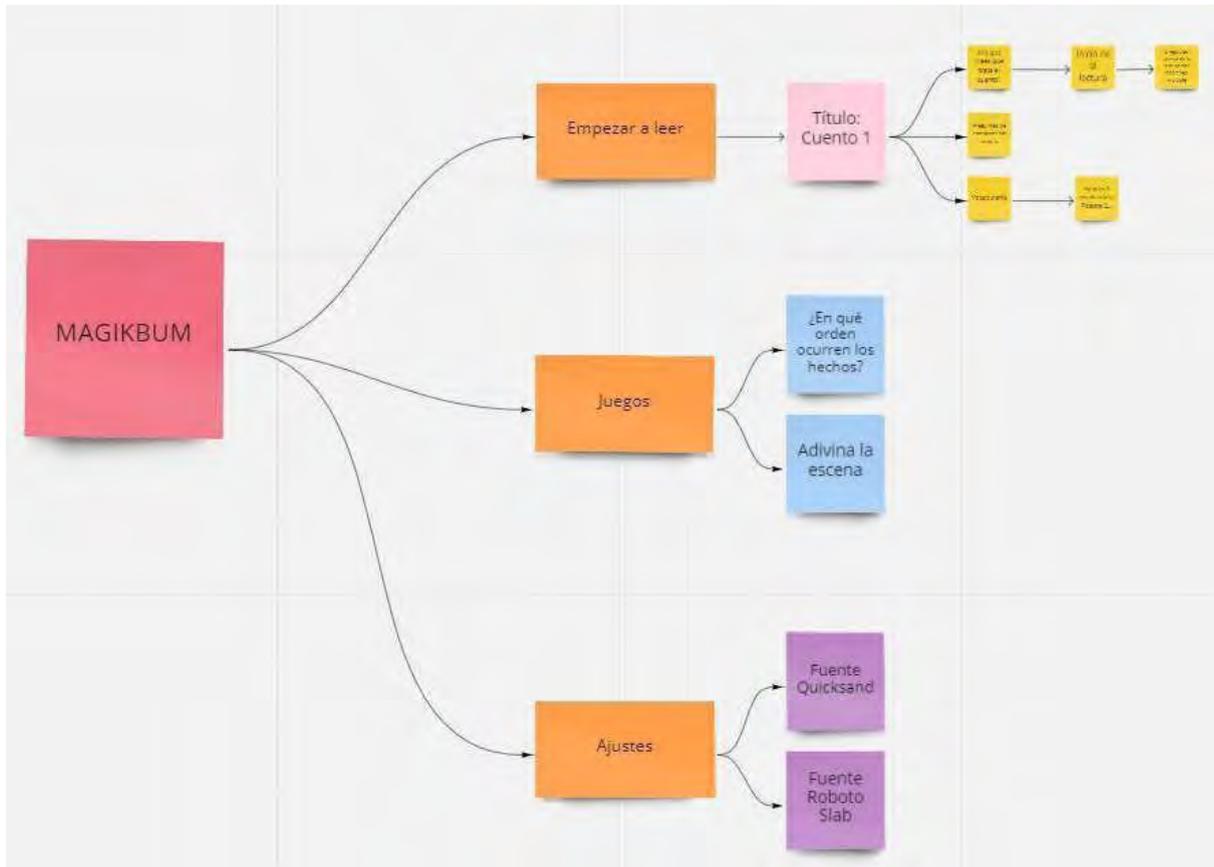


Figura 24. Diagrama de flujo. Fuente propia (2021)

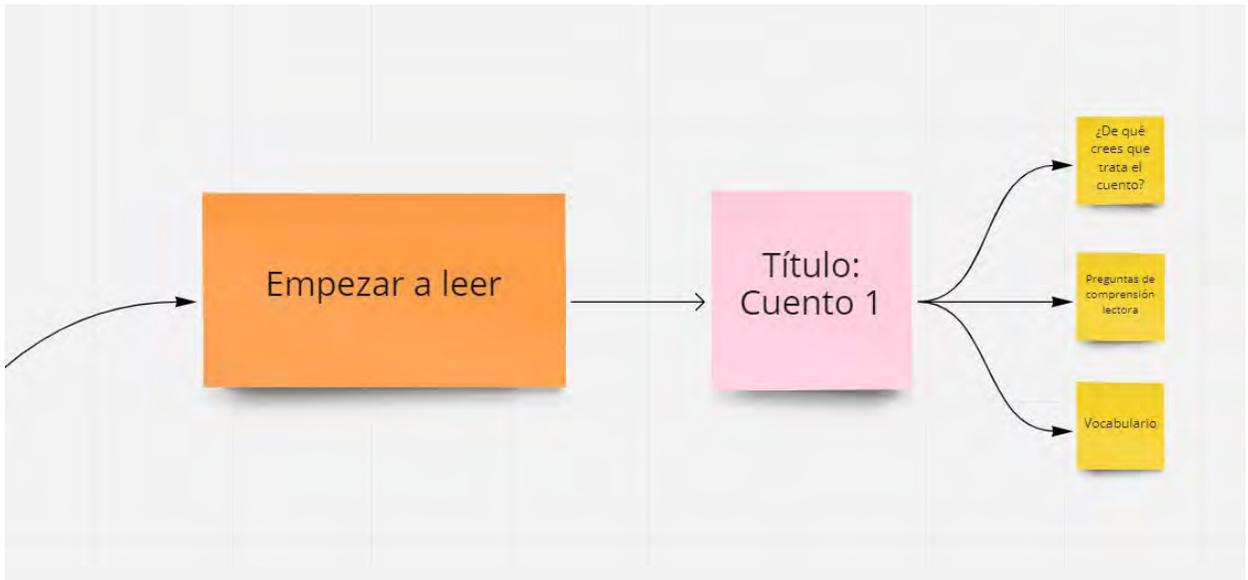
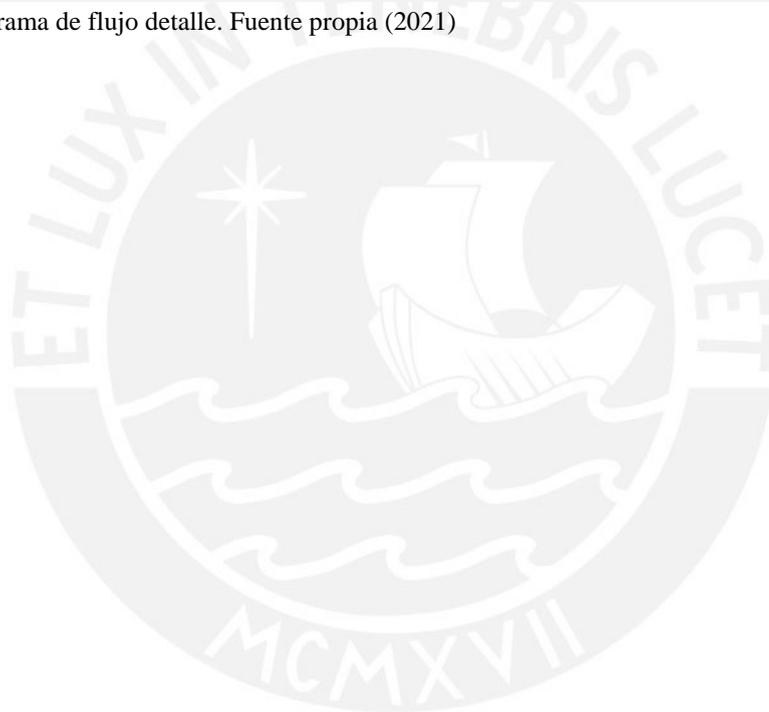


Figura 25. Diagrama de flujo detalle. Fuente propia (2021)



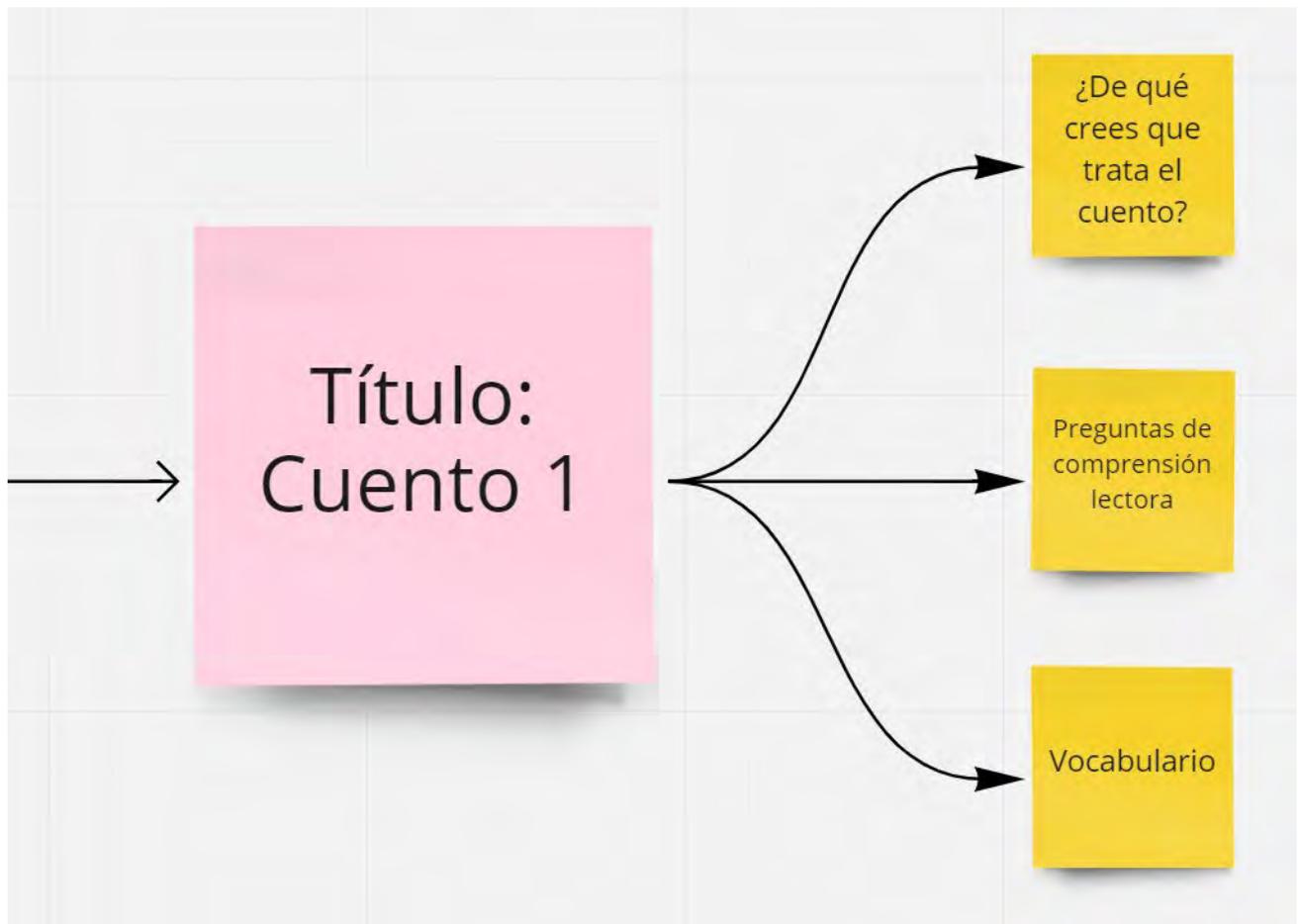


Figura 26. Diagrama de flujo detalle. Fuente propia (2021)

La aplicación presentará un libro por mes. Durante el primer año, se proyecta la publicación de los siguientes títulos: *El gigante egoísta*, *Paco Yunque*, *La cigarra y la hormiga*, *El traje nuevo del emperador*, *El mago de Oz*, *La leyenda de Manco Cápac* y *Mama Ocllo*, *Los músicos de Bremen*, *Tío Tigre y Tío Conejo*, *El vuelo de los cóndores*, *El conejo plasmado en la luna*, *La leyenda de los Hermanos Ayar* y *Juan sin miedo*. Estos relatos fueron seleccionados debido a que, de acuerdo a especialistas en educación, son aptos para niños de entre 6 y 7 años por su simplicidad, por lo que su contenido puede llamar la atención de los pequeños usuarios. Por otro lado, en el caso de los cuentos más largos, se realizó una adaptación a modo de resumen.

A continuación se presenta la Tabla 1, que muestra los objetivos de los cuentos y la rúbrica para medir el cumplimiento de dichos objetivos.

Tabla 1

Objetivos del cuento

Cuentos	Objetivos del cuento	¿Qué se aprende de cada uno?	Habilidad a desarrollar por el niño	¿Cómo desarrolla esta habilidad?	Medición de cumplimiento de objetivos	¿Cómo permite avanzar a un niño de 7 años?
El gigante egoísta	El niño infiere la relación entre el egoísmo del personaje principal de la historia y el invierno	El niño aprende a ser solidario	Inferencia de información	El niño logra desarrollar esta habilidad debido a que analiza la coherencia entre las expresiones y acciones de los personajes con el ambiente en el que se encuentran.		El niño logra avanzar en su nivel de comprensión lectora porque logra desarrollar su capacidad de inferencia al entender la relación entre el egoísmo del gigante y que la primavera no llegue a su jardín al no permitir a los niños jugar en él.
Paco Yunque	El infante analiza la situación que vive el personaje principal	El niño aprende a empatizar con otros contextos	Crear una reflexión personal a partir de lo leído	El niño logra empatizar con el personaje y extraer una conclusión del comportamiento de los personajes.	Los objetivos se ven cumplidos en la medida de que el alumno seleccione las alternativas correctas de las preguntas del cuento seleccionado.	El niño logra avanzar en su nivel de comprensión lectora porque, después de leer la historia, logra reflexionar acerca del comportamiento de los personajes secundarios y de que la manera de tratar a Paco es incorrecta, por ende, los pequeños lectores deben obrar de manera contraria y ser amables con todos sin importar su condición económica y social.
La cigarra y la hormiga	El infante es capaz de llegar a una conclusión a partir de lo leído	El niño aprende acerca del manejo del tiempo	Crear una reflexión personal a partir de lo leído	El niño analiza las acciones de los personajes y sus consecuencias		El niño logra avanzar en su nivel de comprensión lectora porque, después de leer la historia, logra extraer una enseñanza, al analizar las consecuencias de las acciones de los personajes y entiende que para obtener resultados favorables debe ser empeñoso.

El traje nuevo del emperador	El infante analiza lo ocurrido en la lectura	El niño aprende a reconocer que la verdad no es verdad porque así lo crea el resto	Capacidad de conectar ideas	El niño enlaza el por qué del accionar de los personajes y lo que ocurre debido a ello	El niño logra avanzar en su nivel de comprensión lectora porque desarrolla su capacidad de conectar ideas al entender que los personajes de la historia que son pobladores fingen ver el traje del emperador para no quedar como tontos.
El mago de Oz	El niño recuerda y diferencia lo que desea cada personaje principal	El niño aprende a encontrar dentro de sí mismo su propia fortaleza.	Capacidad de recordar (memoria de trabajo) una secuencia de hechos extraídas de un texto	El niño se enfrenta a la dificultad de encontrar diferentes personajes con diferentes aspiraciones dentro de una secuencia y es capaz de recordarlos porque relaciona esta información con las ilustraciones	El niño logra avanzar en su nivel de comprensión lectora porque desarrolla su memoria de trabajo al lograr retener la información de la historia para poder entender el texto en su conjunto.
la leyenda de manco capac y mama ocllo	Ampliar los conocimientos previos de los infantes	El niño aprende acerca de la leyenda del origen de los incas	Desarrollo de vocabulario	El niño aprende nuevos términos y saberes de la historia incaica, de tal manera que amplía sus conocimientos previos	El niño logra desarrollar su nivel de comprensión lectora porque logra ampliar sus conocimientos previos acerca de la historia del Perú y vocabulario con términos de la cultura inca tales como Inti e imperio. Entonces, cuando el niño encuentre un texto que hable acerca de la cultura inca va a poder entenderlo mejor.
Los músicos de Bremen	Dentro de los diversos sucesos que ocurren a los personajes, el niño es capaz de inhibir la información innecesaria para enfocarse en la información central	El niño aprende acerca del compañerismo y el trabajo en equipo	Capacidad de conectar ideas	El niño enlaza el por qué del accionar de los personajes	El niño logra desarrollar su nivel de comprensión lectora porque logra desarrollar su capacidad de conectar ideas al entender por qué los animales siguen al burro.

Tío Tigre y Tío Conejo	El niño es capaz de inferir el por qué del actuar de los personajes	El niño aprende a que la astucia es igual de importante que la fuerza física.	Crear una reflexión personal a partir de lo leído	El niño lee el texto y encuentra la moraleja implícita en una historia	El niño logra avanzar en su nivel de comprensión lectora porque logra desarrollar su capacidad de reflexionar al leer el texto y extraer una enseñanza a partir de lo ocurrido en la historia.
El vuelo de los cóndores	El infante analiza la situación que viven los personajes principales	El niño aprende acerca del amor y la solidaridad social	Inferencia de información	El niño logra desarrollar esta habilidad debido a que analiza la coherencia entre las expresiones y acciones de los personajes con el ambiente a su alrededor	El niño logra avanzar en su nivel de comprensión lectora porque logra desarrollar su capacidad de inferir información de un texto al entender el comportamiento de los personajes, por ejemplo, por qué el pequeño Abraham llora.
El conejo plasmado en la luna	El infante es capaz de llegar a una conclusión a partir de lo leído	El niño aprende a ser bondadoso	Inferencia de información	El niño desarrolla esta habilidad, debido a que analiza el accionar de los personajes y logra entender el por qué de su comportamiento	El niño logra avanzar en su nivel de comprensión lectora porque logra desarrollar su habilidad de inferir el por qué del actuar de los personajes, por ejemplo por qué el conejo se ofrece como alimento.
La leyenda de los Hermanos Ayar	Ampliar los conocimientos previos de los infantes	El niño aprende acerca de la leyenda de la fundación del Tahuantinsuyo	Desarrollo de vocabulario	El niño aprende nuevos términos y saberes de la historia incaica, de tal manera que amplía sus conocimientos previos	El niño logra desarrollar su nivel de comprensión lectora porque logra ampliar sus conocimientos previos acerca de la historia del Perú y vocabulario con términos de la cultura inca tales como ayllu y Tahuantinsuyo. Entonces, cuando el niño encuentre un texto que hable acerca de la cultura inca va a poder entenderlo mejor.

Juan sin miedo	Dentro de los diversos sucesos que ocurren al personaje principal, el niño es capaz de inhibir la información necesaria para enfocarse en la información central	El niño aprende acerca de los diferentes miedos que podemos tener y a aceptarlos.	Crear una reflexión personal a partir de lo leído	El niño lee el texto y encuentra la moraleja implícita en una historia	El niño logra avanzar en su nivel de comprensión lectora porque logra desarrollar su capacidad de reflexionar al leer el cuento y extraer una enseñanza de él.
----------------	--	---	---	--	--

Esta tabla corresponde a lo que se espera que el niño aprenda y adquiera de cada cuento leído.

Tabla 2

Rúbrica de cumplimiento de objetivos

Rúbrica de medición de cumplimiento de objetivos				
Aspecto	Pregunta	Conseguido	Conseguido con dificultad	No lo consigue
Recuperación de información explícita del texto	¿Dónde eran felices los niños?	Es capaz siempre de extraer información explícita de un texto	Todavía posee dificultades para extraer información explícita de un texto	No es capaz de extraer información explícita de un texto
Inferencia de información	¿Qué entristeció a los niños?	El niño es capaz de inferir información implícita después de haber analizado el texto leído.	Todavía posee dificultades para inferir información implícita después de haber analizado el texto leído.	No es capaz de inferir información implícita después de haber analizado el texto leído.
Recuperación de información explícita del texto	¿Por qué el niño no alcanzaba el árbol?	Es capaz siempre de extraer información explícita de un texto	Todavía posee dificultades para extraer información explícita de un texto	No es capaz de extraer información explícita de un texto
Inferencia de información	¿Por qué el gigante derribó el muro?	El niño es capaz de inferir información implícita después de haber analizado el texto leído.	Todavía posee dificultades para inferir información implícita después de haber analizado el texto leído.	No es capaz de inferir información implícita después de haber analizado el texto leído.

Reflexión sobre lo leído	¿Qué pasa si somos solidarios?	El niño es capaz de extraer una reflexión a partir de lo leído.	---	No es capaz de extraer una reflexión a partir de lo leído.
--------------------------	--------------------------------	---	-----	--

Esta tabla corresponde a la medición de cumplimiento de objetivos.

La navegación de la aplicación comienza en el Índice, a partir del cual el usuario puede dirigirse a las funciones dentro de la aplicación. En primer lugar, se ubica la función *Empieza a Leer*, que es la lectura interactiva de los cuentos; al tratarse la función principal de la aplicación, tiene una mayor jerarquía visual respecto a las siguientes. Luego, se localiza la función *Juegos*, donde se encuentran los juegos denominados *Adivina la escena* y *Memoria*; y la función *Ajustes*, donde se encuentra la opción de cambiar a las fuentes tipográficas alternativas con el fin de facilitar la comprensión lectora en las primeras fases del aprendizaje. Los personajes que aparecen en la pantalla principal presentan un estilo gráfico amigable para el niño y remiten a la magia por sus colores llamativos. Ellos se encuentran en una actitud de saludo, para darle la bienvenida al infante al mundo mágico que está a punto de descubrir. Como recurso adicional, existe una ambientación musical que acompaña al lector desde el inicio, y cada vez que el alumno hace clic se reproduce un sonido distintivo (Ver Figura 27).



Figura 27. Pantalla principal aplicación “MAGIKBUM”. Fuente propia (2021)

Una vez el usuario presiona la función “Empieza a leer”, esta lo dirige a la gran variedad de cuentos encontrados en la aplicación. Entonces, el usuario puede escoger el cuento de su preferencia. Los recuadros que aparecen en esta pantalla muestran una captura de una de las escenas principales del cuento y el título (ver Figura 28).



Figura 28. Pantalla función *Selección de cuentos*. Fuente propia (2021)

Siguiendo con la navegación, se encuentra un tutorial que indica al lector que debe hacer clic cada vez que vea el punto de interacción (ver Figura 29).



Figura 29. Pantalla introductoria al uso de “MAGIKBUM”. Fuente propia (2021)

Asimismo, la aplicación presenta las estrategias de comprensión lectora, el antes, durante y después de la lectura para que los niños puedan comprender el texto de manera más eficaz. En el momento previo a la lectura, se muestra una imagen que pertenece al cuento seleccionado, cubierta por piezas de rompecabezas, las cuales desaparecen cuando el usuario hace clic en la

pantalla para, finalmente, revelar la imagen. Luego, emerge la primera pregunta: ¿De qué crees que trata la historia? El usuario deberá hacer uso de sus conocimientos previos para anticipar de qué trata el cuento (Ver Figuras 30 a 32).

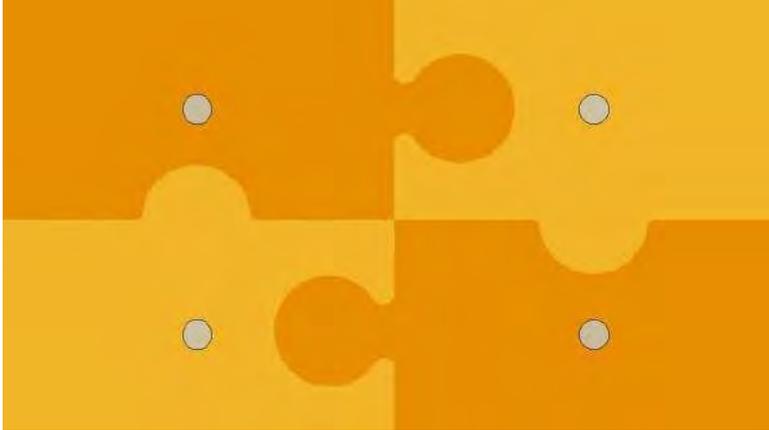


Figura 30. Rompecabezas, momento antes de la lectura. Fuente propia (2022)

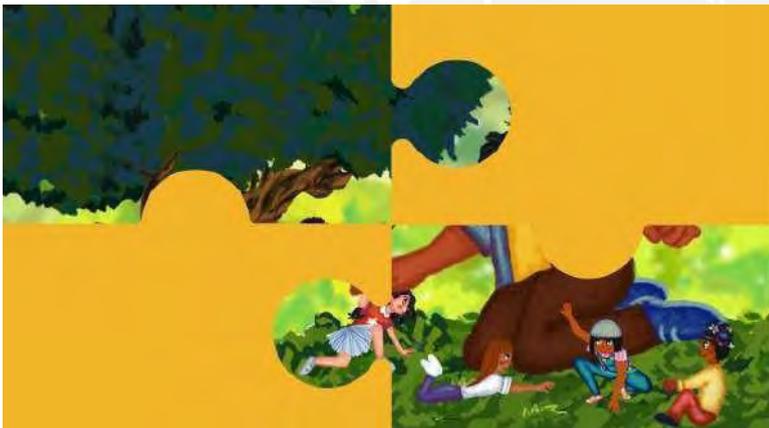


Figura 31. Rompecabezas, momento antes de la lectura. Fuente propia (2022)

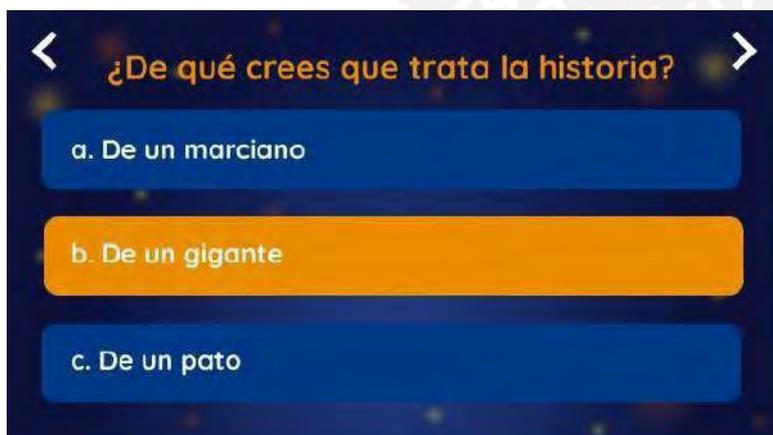


Figura 32. Pregunta ¿De qué crees que trata la historia? momento antes de la lectura. Fuente propia (2022)

Los momentos durante y después de la lectura se muestran de manera intercalada. Primero, se visualizan las escenas correspondientes al texto seleccionado, las cuales pertenecen al momento durante la lectura. Estas son interactivas, con el propósito de involucrar al lector con la lectura a mayor profundidad, lo que estimula una respuesta en el lector. De esta manera, se amplía su experiencia de lectura. Aparece una indicación, mediante puntos de interacción, que informa al lector que debe deslizar el dedo para activar las animaciones, cuyo contenido da sentido a la historia y amplía detalles de esta (ver Figura 33).



Figura 33. Tercera pantalla del cuento *El gigante egoísta*. Fuente propia (2021)

Por ejemplo, en la pantalla presentada se aprecia la frase “Dispersas sobre la hierba brillaban bellas flores como estrellas, y había árboles que daban sabrosos frutos”. Esta información es bastante general. Sin embargo, la ilustración muestra a qué se refiere con sabrosos frutos, mangos, frutas deliciosas representativas de la región de Piura. La ilustración se realizó considerando que debe apoyar, complementar e interpretar el texto de manera coherente con este.

Cada cuatro escenas, aparece una pregunta de comprensión lectora, referentes al momento después de la lectura, las cuales cumplen la función de comprobar si el alumno ha interiorizado lo leído. Estas preguntas se dividen en tres aspectos: la recuperación de información explícita del texto, la capacidad de inferir el significado y la habilidad para reflexionar sobre lo leído. El porcentaje ideal empleado para la cantidad de preguntas es 45% para la recuperación explícita del texto, 45% para las inferencias y 10% para la reflexión. Este

modelo ha sido extraído del diseño de la prueba ECE aplicada a estudiantes de segundo grado (MINEDU, 2017). Sin embargo, debido a que los porcentajes no siempre encajan con el número de escenas de los cuentos, se propone acercarse lo mayor posible a estos.

Adicionalmente, para la construcción de las preguntas se ha utilizado como guía el libro *Comunicación 2 - Cuaderno de trabajo - Segundo grado*, distribuido por el Ministerio de Educación del Perú (2019). Asimismo, se va a constatar que los estudiantes están desarrollando su comprensión lectora porque responden correctamente las preguntas proporcionadas en los cuentos.

En la Tabla 3, se muestra el desarrollo de los diferentes momentos de la lectura:

Tabla 3

Momentos de la lectura y contenido

Momentos de la lectura	Pregunta	Opciones de respuesta		
Antes de la lectura	¿De qué crees que trata la historia?	a. De un marciano	b. De un gigante	c. De un pato
Durante y después la lectura	1. ¿Dónde eran felices los niños?	a. En el parque de su vecindario	b. En el bosque prohibido	c. En el jardín del gigante
	2. ¿Qué entristeció a los niños?	a. No poder jugar más en el hermoso jardín	b. El clima nublado y los truenos	c. No poder ir a la escuela
	3. ¿Por qué el niño no alcanzaba las ramas del árbol?	a. Porque era muy pequeño	b. Porque no sabía saltar	c. Porque era flojo
	4. ¿Por qué el gigante derribó el muro?	a. Porque no le gustaba	b. Porque el muro se rompió	c. Porque quería compartir su jardín
	5. ¿Qué pasa si somos solidarios?	a. Compartimos mejores momentos	b. Somos más felices	c. Nos divertimos más

En la tabla se muestran los momentos de la lectura, las preguntas de comprensión lectora y las respuestas que pueden escoger los estudiantes para responderlas, incluidas dentro del cuento El gigante egoísta.



Figura 34. Escena 12, cuento El gigante egoísta. Fuente propia (2022)

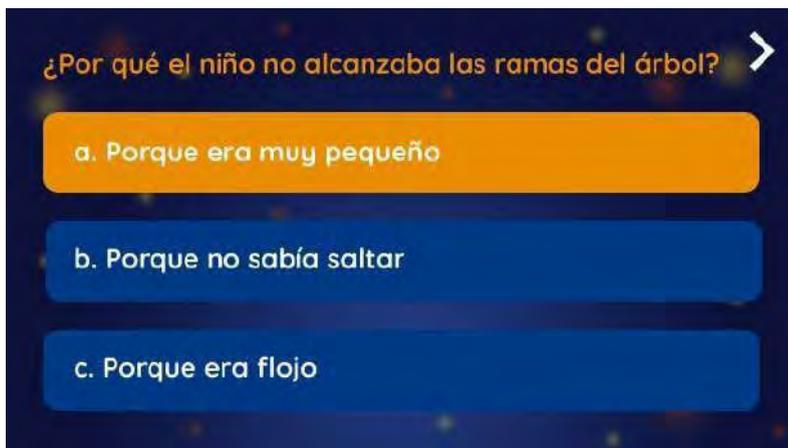


Figura 35. Pregunta sobre información explícita del texto ¿Por qué el niño no alcanzaba las ramas del árbol? Fuente propia (2022)

En caso de que el niño responda de manera incorrecta, se muestra una frase que le indica, de manera amable, que se ha equivocado y que puede seguir intentando, luego lo deriva a la escena anterior para que vuelva a leer la información y encuentre la respuesta correcta, pero solo se contará como objetivo logrado hasta el segundo intento (ver Figura 36).



Figura 36. Frase motivadora. Fuente propia (2022)

Por otro lado, si el niño selecciona la respuesta correcta, aparece una frase motivadora para que el usuario continúe leyendo (ver Figura 37).



Figura 37. Frase motivadora. Fuente propia (2022)

En ambos casos, tanto si el niño respondió de manera satisfactoria o no, se muestra la respuesta correcta con un texto explicativo, para que el niño sea capaz de comprender en qué se equivocó o para reforzar por qué acertó (ver Figura 38).



Figura 38. Explicación. Fuente propia (2022)

Además, la aplicación muestra nuevo vocabulario a los niños. Estas palabras que ignoran aparecen con un color distinto y un tamaño mayor, para ser distinguidas con más facilidad.

Se presentan dos a tres palabras desconocidas por cuento. Por ejemplo, en el cuento *El gigante egoísta*, se encuentra la palabra capullo y la interacción que el usuario tiene en esta escena va en función a la nueva palabra, debido a que se muestran a los capullos abriéndose (ver Figuras 39 y 40).



Figura 39. Escena nueve, cuento *El gigante egoísta*. Fuente propia (2022)



Figura 40. Escena nueve, cuento *El gigante egoísta*. Fuente propia (2022)

Las palabras que han sido escogidas para ser enseñadas como vocabulario nuevo poseen la característica de que contribuirá con el incremento de los conocimientos previos de los niños y en su comunicación. En el caso particular de *capullo*, esta palabra es útil para el infante, ya que lo ayuda en su aprendizaje del curso de ciencia y ambiente al momento de aprender las partes de las plantas. Después de que el usuario lee el recuadro, aparecen los conceptos asociados a la palabra, la frase con la cual ha sido usada y una ilustración de apoyo para que el usuario termine de entender el concepto (ver Figura 41).

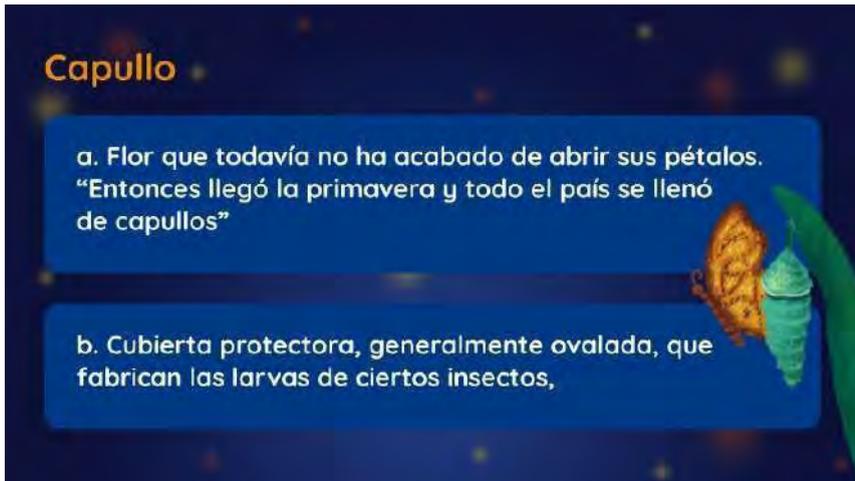


Figura 41. Vocabulario perteneciente al cuento *El gigante egoísta*. Fuente propia (2022)

La siguiente tabla muestra las habilidades que se espera desarrolle el usuario mediante el uso del aplicativo.

Tabla 4

Habilidades desarrolladas por los usuarios con el proyecto.

Habilidades desarrolladas por los usuarios con el proyecto	Sustentación
capacidad inhibidora	El usuario es capaz de suprimir la información innecesaria al momento de leer
memoria de trabajo	El usuario es capaz de retener la información leída
capacidad de inferir	El usuario puede inferir lo que ocurre en un texto a partir del contexto
capacidad de encontrar una cita textual	El usuario puede encontrar una cita textual para responder la pregunta de comprensión lectora
capacidad reflexiva	El usuario puede realizar su propia reflexión a partir de lo leído
incremento de vocabulario	El usuario amplía su vocabulario

Esta tabla corresponde a las habilidades que se espera que los usuarios desarrollen con el proyecto.

Algunas de las características que lo hacen innovador y creativo son la inclusión de ilustraciones y animaciones pensadas en el usuario, además de las interacciones, con las cuales el niño puede estimularse y mantener el enfoque mientras lee (ver Figuras 42 y 43).

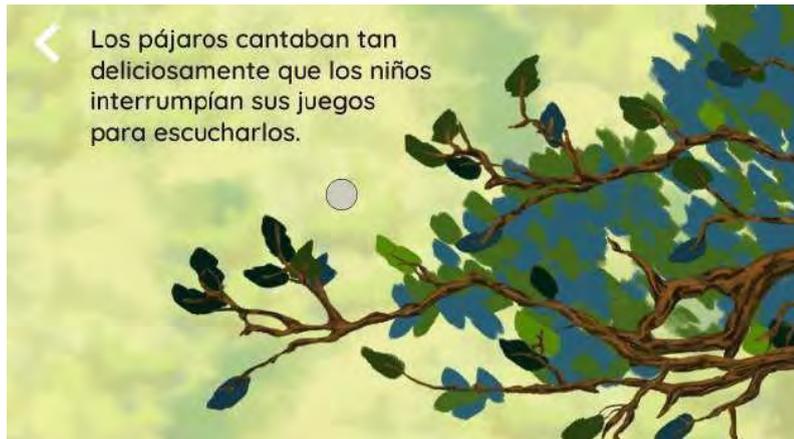


Figura 42. Escena 3, cuento *El gigante egoísta*. Fuente propia (2022)



Figura 43. Escena 3, cuento *El gigante egoísta*. Fuente propia (2022)

El vocabulario utilizado permite una fácil comprensión, complementándose con la estética, ha sido planificada con el propósito de estimular visualmente al infante, con imágenes con colores contrastantes y brillantes. Además, se encuentra la función complementaria (los juegos), donde el niño puede poner en práctica su memoria de trabajo, al recordar los acontecimientos del cuento leído (ver Figura 44).



Figura 44. Función *Juegos* del aplicativo “MAGIKBUM”. Fuente propia (2021)

En el juego *Adivina la escena*, se ofrece un plano detalle de una de las escenas del cuento (ver Figura 45), junto con la pregunta ¿Qué ocurre en la escena?



Figura 45. Función *Juegos* del aplicativo “MAGIKBUM”. Fuente propia (2021)

Luego, aparecen alternativas para que el usuario escoja la pregunta (ver Figura 46).

Igualmente, en las preguntas de comprensión lectora, también aparece un mensaje motivador si el usuario acierta.

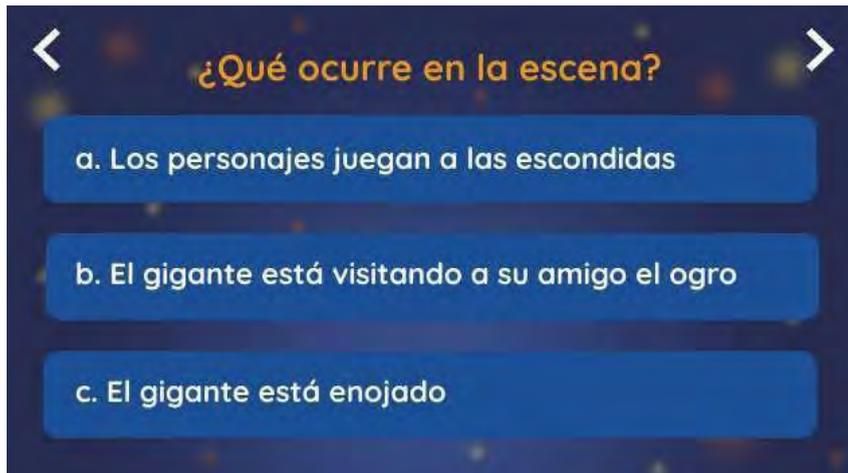


Figura 46. Función *Juegos* del aplicativo “MAGIKBUM”. Fuente propia (2021)

El segundo juego, denominado *Memoria*, presenta dos escenas consecutivas, acompañadas de la pregunta ¿En qué orden ocurren los hechos? (ver Figura 47).



Figura 47. Función *Juegos* del aplicativo “MAGIKBUM”. Fuente propia (2021)

A continuación, como se muestra en la Figura 48, el usuario debe marcar la opción que describe el orden correcto de los acontecimientos.

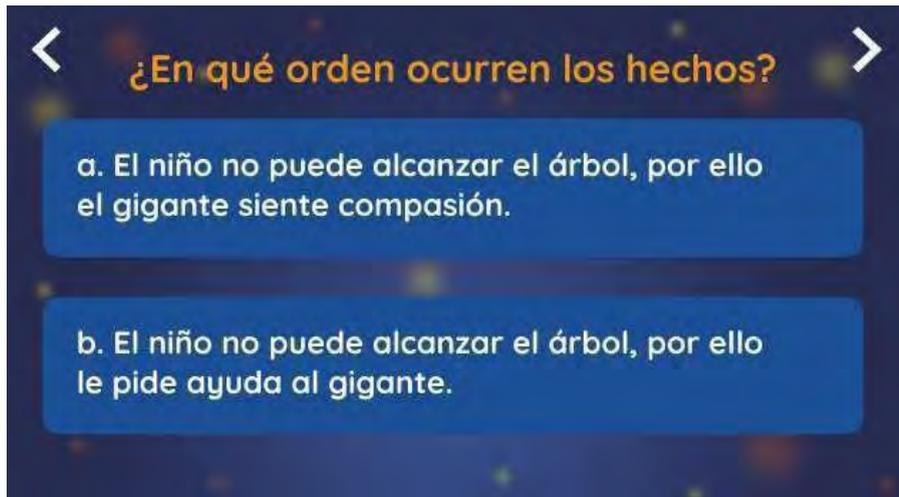


Figura 48. Función *Juegos* del aplicativo “MAGIKBUM”. Fuente propia (2021)

Finalmente, se encuentra la función de “Ajustes”, en la cual el niño puede escoger una fuente alternativa y ocultar los textos (ver Figura 49).



Figura 49. Función *Ajustes* del aplicativo “MAGIKBUM”. Fuente propia (2021)

La cuarta pieza es un video que simula el uso de la aplicación y, donde se evidencia el flujo de la información. Empieza con el isotipo del proyecto de diseño. Después, se recorre la opción principal, es decir, el botón “Empezar a leer”, y se visualiza la interacción que ocurre al hacer *clics* en los puntos de acción dentro del primer cuento (“El gigante egoísta”). Se

observa el movimiento de los personajes, escenas y su relación con el texto de las siete primeras escenas. Además, el video cuenta con una voz en off que narra la historia. El video termina con la información de dónde puede ser descargado, Play Store, y el link de la página web del proyecto (ver Figura 50).



Figura 50. Video del aplicativo “MAGIKBUM”. Fuente propia (2021)

La quinta pieza es un *landing page*, el cual cumple la función de explicar detenidamente el desarrollo del proyecto, el alcance que tiene, los objetivos e indicar los títulos de los cuentos contemplados para el primer año. La página está dividida en tres categorías y contiene también el video publicitario, en el cual se muestra el funcionamiento de la aplicación y dónde puede adquirirse (ver Figura 51).



Figura 51. Web “MAGIKBUM”, Index. Fuente propia (2022)

Por otro lado, se encuentra la categoría *Quiénes somos*, en la cual se aprecia el concepto del proyecto y sus objetivos (ver Figura 52).



Figura 52. Web “MAGIKBUM”, categoría *Quiénes somos*. Fuente propia (2022)

En la categoría *Info para padres*, se encuentran las características del aplicativo y función, donde se incluye la descripción del público objetivo y las características particulares del aplicativo como son los juegos y la posibilidad de cambiar la fuente de texto. Además, se encuentra información sobre la comprensión lectora y el hábito lector,

su importancia, los obstáculos alrededor de estos y la búsqueda de mejorar esta problemática por parte del proyecto “MAGIKBUM” (ver Figura 53).



Figura 53. Web “MAGIKBUM”, categoría *Características del aplicativo y función Sobre la comprensión lectora y hábito lector*. Fuente propia (2021)

Además, en la categoría *Cuentos*, detallada en la Figura 54, se explica que se libera un libro por mes y se indica cuáles son los cuentos disponibles para este año.

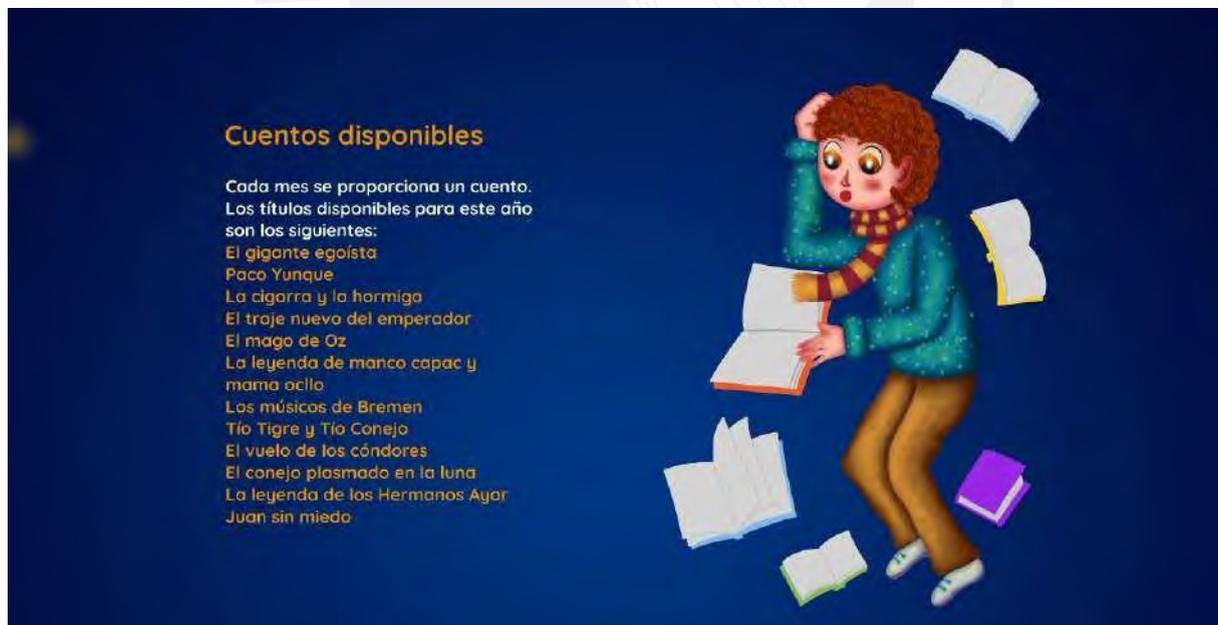


Figura 54. Web “MAGIKBUM”, categoría *Cuentos disponibles*. Fuente propia (2021)

En la web también se pueden visualizar los cuentos, donde los niños pueden leerlos junto con sus apoderados (ver Figura 55).



Figura 55. Web “MAGIKBUM”, categoría Cuentos disponibles. Fuente propia (2021)

Por último, en la parte inferior se ubican los enlaces para su descarga y cuentas en redes sociales (ver Figura 56).

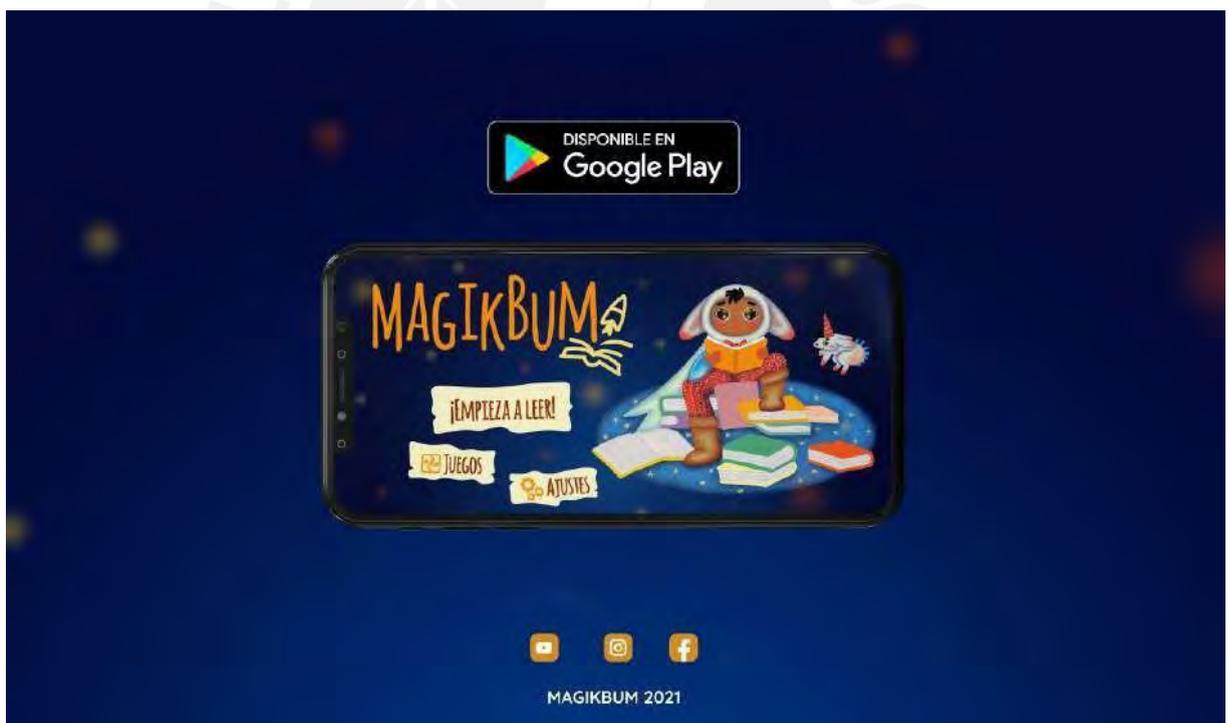


Figura 56. Web “MAGIKBUM”. Fuente propia (2021)

Juicio de pares

Para la validación de la aplicación “MAGIKBUM”, se contó con el punto de vista de un grupo multidisciplinario de expertos, quienes, desde el conocimiento de sus campos profesionales, han aportado a la mejora del proyecto y a su validación. Para ello se contó con la colaboración del diseñador y docente César Soria, especialista en el área de multimedia, quien mencionó que el aplicativo presenta un fácil uso, debido a que considera elementos distintivos como el movimiento, lo cual ayuda a crear un contraste que contribuye a una lectura fluida en los infantes. Además, destaca que el *landing page* es indispensable para que los padres se enteren del proyecto y de su importancia (ver Anexo 2).

Por otro lado, de acuerdo con la diseñadora Guillermina Avalos, el proyecto cumple con el objetivo de proporcionar a los niños de segundo grado de las instituciones públicas de Piura un aplicativo con el cual pongan en práctica el hábito lector, en esta misma línea, menciona que es resaltante motivar la lectura a los estudiantes desde que son pequeños y que el concepto de magia es apropiado (ver Anexo 3).

También se recibió validación por parte del profesor Leonardo Córdova López, quien, desde el ámbito educativo en el que se desenvuelve, mencionó que el proyecto es adecuado para promover la comprensión y el hábito lector, debido a que desarrolla los momentos antes, durante y después de la lectura, lo que facilita que el estudiante interiorice lo leído (véase Anexo 4). Por su parte, la especialista en educación Fatima Takamura Garcia destacó que “MAGIKBUM” permite que el estudiante mantenga el enfoque en el cuento y las ilustraciones, además de que conecta la historia con la interacción tangible con el fin de impulsar una interpretación adecuada (ver Anexo 5). Finalmente, la profesora Maria Mirian Vilchez remarcó que es un proyecto que promueve de manera didáctica y divertida el hábito lector, apropiado para la educación de los niños de segundo grado de la región de Piura (véase Anexo 6).

Conclusiones

Se puede afirmar que el proyecto “MAGIKBUM” contribuye al desarrollo de la comprensión lectora porque posibilita la identificación de las ideas principales del cuento, citas textuales, inferencia y nuevo vocabulario, habilidades importantes en el desarrollo de la comprensión lectora y vitales para el desarrollo escolar del niño.

Por otro lado, al desarrollar un proyecto multimedia se está considerando la naturaleza del público objetivo: estudiantes escolares entre 6 y 7 años de edad que están habituados al empleo de herramientas tecnológicas como el internet, los móviles, tabletas, etc. y saben usarlas con facilidad, por lo que el diseño de un aplicativo para la comprensión lectora resulta eficiente, puesto que el funcionamiento del mismo no es una dificultad para ellos, ya que se sienten familiarizados con estas estas y aprenden a usarlas de manera intuitiva.

El empleo de estos recursos, además de generar un mayor interés en el público infantil hacia la lectura, favorece la accesibilidad de estas herramientas de aprendizaje a los estudiantes escolares, incluso si es que cuentan con escasos recursos económicos, por lo que resulta importante el desarrollo y promoción de proyectos de esta naturaleza en el Perú, donde existen brechas en el sistema educativo.

Por último, el proyecto “MAGIKBUM” es innovador porque no solo se trata de un cuento multimedia dirigido a nativos digitales es, además, un instrumento que permite medir los logros alcanzados, favoreciendo que el niño preste atención en el desarrollo de la historia mediante el uso de los momentos previos, durante y después de la misma. Entonces, el infante no solo ve las figuras, sino que también es capaz de entender la historia principal y lo que sucede con cada uno de los personajes.

Recomendaciones

Se recomienda que la metodología de “MAGIKBUM” se aplique a demás áreas del currículo escolar, como historia, geografía, ciencias, etc. puesto que de esa manera el proceso de aprendizaje se desarrolla de manera más fluida, los alumnos entienden la información recibida y esta mediante pequeños test se asegura la comprensión de los temas tratados.

Adicionalmente, se sugiere no solo implementar este modelo de lectura y comprensión a niños de 6 y 7 años, sino también que se incorporen en la lista de cuentos un poco más complejos para niños de mayor edad en donde la cantidad de texto en relación a la imagen se vaya incrementando de acuerdo al nivel de dificultad.

Por último, se sugiere para esta primera experiencia de “MAGIKBUM” con niños de 6 y 7 años que ellos estén acompañados de sus padres o apoderados para que desarrollen juntos un vínculo afectivo alrededor de la lectura, en ese sentido el niño se sentirá seguro al compartir esa experiencia con alguien más y, sobre todo, recibir estimulación ante los logros obtenidos.

Referencias bibliográficas

- Antonio, N. (2021). Libros digitales interactivos para niños. *Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Xochimilco*.
<https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/handle/123456789/22830>
- App Store (2016). Alice for the iPad en App Store.
<https://apps.apple.com/mx/app/alice-for-the-ipad/id354537426>
- Beneyto Sánchez, S. (2015). Entorno familiar y rendimiento académico. *3ciencias*
- Canet, L., Burin, D., Andrés, M., & Urquijo, S. (2013). Perfil cognitivo de niños con rendimientos bajos en comprensión lectora. *Anales de psicología / Annals of Psychology*, 29(3), 996-1005. <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.3.138221>
- CDC (2021). Niñez mediana (6 a 8 años).
<https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/middle.html>
- Cervera, J. (1989). En torno a la literatura infantil. *CAUCE, Revista de Filología y su Didáctica*, (12), 157 -168.
https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce12/cauce_12_007.pdf
- Cruz Sandoval, N. (2016). Niveles de comprensión de lectura y su relación con la elaboración de textos en estudiantes del tercer grado de primaria de la I. E. “Ann Goulden” de Piura. *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*
<http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/2489>
- Dide. (2020). Redes sociales en niños y adolescentes Archivos - dide.
<http://educaryaprender.es/category/nuevas-tecnologias/redes-sociales-en-ninos-y-adolescentes/>
- Durán, T. (2005). Ilustración, comunicación, aprendizaje. *Univesidad de Barcelona*
<https://www.educacionyfp.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2005/re2005/re2005-16.html>

Edel Navarro, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 1(2). <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>

EFesalud (2014). La lectura: pieza clave para el desarrollo cognitivo de los niños. <https://efesalud.com/la-lectura-pieza-clave-para-el-desarrollo-cognitivo-de-los-ninos/>

Etchepareborda, M.C. & Abad-Mas, L. (2005) .Memoria de trabajo en los procesos básicos del aprendizaje. *Rev Neurol* 2005, 40(S01), S79 - S83
<https://doi.org/10.33588/rn.40S01.2005078>

Fajardo Bullón, F., Maestre Campos, M., Felipe Castaño, E., León del Barco, B., & Polo del Río, M. I. (2017). ANÁLISIS DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA SEGÚN LAS VARIABLES FAMILIARES. *Educación XXI*, 20(1), 209-232.

García García, M. Á., Arévalo Duarte, M. A., & Hernández Suárez, C. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (32), 155- 174.

GCFGlobal. (n.d.). Cultura tecnológica: ¿Qué son las aplicaciones o programas?.
https://edu.gcfglobal.org/es/cultura-tecnologica/que-es-una-ventana-informatica/1_/

Gestión (2020). Piura: Más de 25 mil personas se quedaron sin trabajo por pandemia.
<https://gestion.pe/peru/piura-mas-de-25-mil-personas-se-que-daron-sin-trabajo-por-pandemia-coronavirus-covid-19-nnpp-noticia/>

Giardini, A. (2017). Jean Piaget. *Salvat*.

Gómez Díaz, R., García Rodríguez, A., & Cordon García, J. (2015). APPrender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura. *Education in the Knowledge Society*, 16(4), 118-137.
<https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554760008.pdf>

- Gonzales Cenzano, C. R. (2020). Desarrollo cognitivo y comprensión lectora en estudiantes del cuarto al sexto grado de educación primaria de Huancayo. *Universidad Continental*. <https://hdl.handle.net/20.500.12394/9209>
- González Fernández, A. (2004). Estrategias de comprensión lectora. *Sintesis*.
- Google Play (2017). Blanco Perfecto - Libro y juegos para niños - Apps en Google Play. https://play.google.com/store/apps/details?id=org.chiquimedia.apps.cleanbright&hl=es_PE&gl=US&pli=1
- Google Play (2021). Cuentos de hadas - Libros y juegos para niños - Apps en Google Play. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amayasoft.bookstorem4.en&hl=es_PE&gl=US
- Google Play (2021). Nurot - Libro y juegos para niños - Apps en Google Play. https://play.google.com/store/apps/details?id=org.chiquimedia.apps.nurot&hl=es_PE&gl=US
- Gutiérrez Martínez, F. (2005). Teorías del desarrollo cognitivo. *McGraw-Hill*.
- Hernández Jácquez, L. F., & Barraza Macías, A. (2013). Rendimiento académico y autoeficacia percibida. Un estudio de caso. *Instituto Universitario Anglo Español*
- Gómez-Arteta, I., & Escobar-Mamani, F. (2021). Educación virtual en tiempos de pandemia: incremento de la desigualdad social en el Perú. *Chakiñan, revista de ciencias y humanidades*, (15),152-165. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=571769811010>
- Junyent, A. (2015). *Identificación de predictores del desempeño en la comprensión de textos orales y escritos*.
- La Guía GO! (2021). Cómo la serie de animación “Masha y el Oso” se convirtió en un éxito. <https://www.laguaiago.com/espana/masca-y-el-oso-exito/>

- Lifeder (2022). Lectura recreativa: qué es, características, importancia, ejemplos. <https://www.lifeder.com/lectura-recreativa/>
- Mantilla, C., Cépeda, P., & Quintanilla, P. (Eds.). (2014). Cognición social y lenguaje: la intersubjetividad en la evolución de la especie y en el desarrollo del niño. *Fondo Editorial - Pontificia Universidad Católica del Perú*.
- Maureira, F., Gómez, A., Flores, E., & Aguilera, J. (2012). Estilos de aprendizaje visual, auditivo o kinestésico de los estudiantes de Educación Física de la UISEK de Chile. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 15(2).
<http://www.revistas.unam.mx/index.php/rep/rep/article/view/32359/29756>
- Ministerio de Educación del Perú (2006). Normas para la organización y aplicación del Plan Lector en las Instituciones Educativas de Educación Básica Regular.
<http://www.minedu.gob.pe/normatividad/directivas/DirNormasPlanLector.php>
- Ministerio de Educación del Perú (2017). ¿Cuánto aprenden nuestros estudiantes? <https://acortar.link/rxDJKg>
- Ministerio de Educación del Perú (2017). ¿Cuánto aprenden nuestros estudiantes? <https://acortar.link/rxDJKg>
- Ministerio de Educación del Perú (2019). Comunicación 2 - Cuaderno de trabajo - Segundo grado.
- Ministerio de Educación del Perú (2020). ¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes?
<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/06/Reporte-Nacional-2019.pdf>
- Morán Oviedo, P. (2007). Hacia una evaluación cualitativa en el aula. *Reencuentro*, (48), 9-19.

- Municipalidad Provincial de Piura (2017). Plan municipal del libro y la lectura.
<https://es.slideshare.net/Delmaflo/plan-municipal-librolecturamunicipalidad-provincial-d-e-piura>
- Ochoa, D., Parra, M., & García, C. (2006). Los cuentos infantiles: niños sumisas que esperan un príncipe y niños aventureros, malvados y violentos. *Revista Venezolana de Estudios de la Mujer*, 11(27). <https://acortar.link/NqG127>
- Otiniano, M., & Sullon, M. (2018). Niveles de comprensión lectora de los niños y niñas del tercer grado de educación primaria sección “B” de la I.E. Divino Maestro – Villa Chatito – La Arena, Piura 2015. *Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/2539>
- Ovejero Hernández, M. (2013). Desarrollo cognitivo y motor. *Macmillan Iberia, S.A.*
- Quispe, A., Bernal, C., & Salazar, G. (2017). Uso de aplicaciones móviles educativas para niños con dificultades de aprendizaje. *Universidad San Martín de Porres*.
<https://www.aulavirtualusmp.pe/ojs/index.php/rc/article/view/1152/895>
- Ramírez, C. L. (2021). Hábito de lectura. <https://acortar.link/mw35ah>
- Rivero, J., Wiese, P., & Saravia, G. (n.d.). La agonía de la escuela pública | ArchivoRevista Ideele. *Revista Ideele*. <https://acortar.link/USYxFS>
- Rodrigo, V. (2018). *La Comprensión Lectora en la Enseñanza Del Español Le/L2: De la Teoría a la Práctica*. Taylor & Francis Group.
- Ruíz Domínguez, M. (2014). Nuevas formas de la literatura infantil: del libro impreso a las aplicaciones digitales. *University of Washington Libraries*, (8), 230-246.
- Valdés, M. (2013). ¿Leen en forma voluntaria y recreativa los niños que logran un buen nivel de Comprensión Lectora? *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, (10), 71-89.
<https://acortar.link/KA3C3s>

Vega Castro, J. (2020). Crónica de la economía peruana en tiempos de pandemia.

Documento de trabajo Departamento de Economía, (496).

<http://doi.org/10.18800/2079-8474.0495>



Anexos

Anexo 1. Carta modelo para autorización de la directora, profesora del aula y padres de familia

Estimados Señores
Facultad de Arte y Diseño Pontificia Universidad Católica del Perú

Por medio de la presente AUTORIZO EXPRESAMENTE a la

Por el presente, AUTORIZO EXPRESAMENTE a la Srta. Brenda Nathali Vivero Ipanaqué identificada con DNI 72849553 a hacer uso de la imagen, audio y video de la actividad realizada con respecto a la tesis de licenciatura cuyo título es Diseño de aplicación digital para fomentar la lectura y comprensión lectora en niños de segundo grado de una escuela pública de la región Piura, donde tuvo participación mi menor hijo.
Por parte de la Srta. Vivero se compromete a manejar la información con absoluta discreción protegiendo los datos de los involucrados.

Atentamente,



Anexo 2. Evaluación de Pares - Carta de evaluador César Soria Morales

Lima, 10 de octubre de 2022

Señores,
Especialidad de Diseño Gráfico
Facultad de Arte y Diseño
Pontificia Universidad Católica del Perú

Por medio de la presente, me dirijo a ustedes con la finalidad de dar una opinión objetiva sobre el proyecto **Diseño de una aplicación digital para fomentar la lectura y la comprensión lectora en niños de segundo grado de una escuela pública de la región de Piura**, presentado por la Bachiller BRENDA VIVERO IPANAQUÉ, referido al diseño de la aplicación interactiva de cuentos infantiles con el cual los niños de segundo grado de una institución educativa pública de la Región Piura puedan poner en práctica el hábito lector.

Después de revisar y analizar el proyecto detalladamente, considero que el proyecto es relevante para fortalecer el hábito lector de los niños, la usabilidad presentada en la aplicación es de fácil uso, se ha considerado elementos destacados como el movimiento para los elementos de acción, el contraste es óptimo para la lectura de los pequeños. Además, el cuento considera preguntas para reforzar la imaginación del lector al inicio y final del cuento y resalta palabras nuevas durante la lectura lo cual ayuda al incremento del vocabulario.

La pieza gráfica del landing page, es un producto gráfico necesario para que los padres encuentren información precisa y puntual sobre el proyecto Magikbum. Por otro lado, el uso del color refleja el espíritu de la magia y tiene coherencia con el aplicativo del cuento.

Por estas razones, considero que el proyecto Magikbum es pertinente y necesario para fortalecer las habilidades de lectura de los niños de la Región de Piura.

Atentamente



César Soria Morales
Coordinador de Sección - Profesor Ordinario Asociado
Especialidad de Diseño Gráfico

Anexo 3. Evaluación de Pares - Carta de evaluadora Guillermina Victoria

Avalos Carrillo

Lima, 4 de Octubre de 2022

Señores,
Pontificia Universidad Católica del Perú
Facultad de Arte y Diseño
Especialidad Diseño Gráfico

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto **Diseño de una aplicación digital para fomentar la lectura y la comprensión lectora en niños de segundo grado de una escuela pública de la región de Piura** diseñado por la Bachillera BRENDA VIVERO IPANAQUÉ referido al diseño de la aplicación interactiva de cuentos infantiles con el cual los niños de segundo grado de una institución educativa pública de la Región Piura puedan poner en práctica el hábito lector.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que cumple con los objetivos que se ha propuesto: brindar a los niños de segundo grado de primaria, un aplicativo con el cual puedan poner en práctica el hábito lector. El concepto de magia, es un concepto poderoso, totalmente pertinente para el público al cual se dirige y es un buen aliciente para motivar la lectura. Considero importante motivar la lectura desde la infancia, por tanto el proyecto MAGIKBUM es una interesante propuesta que contribuirá desde el diseño y con la aplicación de las TIC a este propósito.

Atentamente



Guillermina Victoria Avalos Carrillo
Docente
v.avalosc@pucp.edu.pe
964396803

Anexo 4. Evaluación de Pares - Carta de evaluador Leonardo Córdova López

Piura, 23 de setiembre 2022

Señores,

Pontificia Universidad Católica del Perú

Facultad de Arte y Diseño

Especialidad Diseño Gráfico

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "Diseño de una aplicación digital para fomentar la lectura y la comprensión lectora en niños de segundo grado de una escuela pública de la región de Piura" diseñado por la Bachillera BRENDA VIVERO IPANAQUÉ referido al diseño de la aplicación interactiva de cuentos infantiles con el cual los niños de segundo grado de una institución educativa pública de la Región Piura puedan poner en práctica el hábito lector.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es importante, pertinente, novedoso, creativo y apropiado para fomentar la comprensión lectora y el placer por leer en los niños y niñas del segundo grado de primaria.

MAGIKBUM presenta antes de la lectura una imagen en un rompecabezas donde los estudiantes van descubriéndola y a partir de ella se formulan preguntas. Esto es muy importante porque antes de la lectura debemos averiguar los saberes previos, lo que ellos conocen sobre la lectura para conectarlo con el contenido del texto y producir un aprendizaje significativo.

Durante el proceso de la lectura, MAGIKBUM va interrogando sobre el contenido del texto permitiendo comprobar si el lector va comprendiendo la lectura, si respondió correctamente avanza, en caso contrario el niño o niña volverá a leer el texto. Otra actividad que me gusta mucho es la retroalimentación que da MAGIKBUM al estudiante cuando responde correctamente la interrogante, esto permite que el estudiante mejore su comprensión.

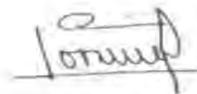
MAGIKBUM presenta imágenes no tan solamente estáticas sino también en movimiento, lo que permite llamar la atención al niño(a), logrando que nuestros estudiantes se sientan hechizados por la lectura y por ende facilitar una mejor comprensión del texto.

Resalta las palabras desconocidas. Inmediatamente después presenta el significado de dicha palabra, Esta actividad es muy importante porque muchos estudiantes especialmente de segundo grado no saben deducir el significado de las palabras y expresiones a partir de la información explícita y menos usar el diccionario para este fin.

Después de la lectura MAGIKBUM emplea juegos como adivina la escena y memoria, estos juegos permiten medir al estudiante su comprensión sobre el texto que han leído.

MAGIKBUM es muy interesante no tan solamente por los diversos recursos formales que emplea sino también porque desarrolla la lectura en tres momentos, antes, durante y después, lo que permite una mejor comprensión.

Atentamente



LEONARDO CÓRDOVA LÓPEZ

PROFESOR DE AULA

leocorlo@outlook.com

990574345

Anexo 5. Evaluación de Pares - Carta de evaluadora Fatima Takamura Garcia

Piura, 24 de setiembre 2022

Señores,

Pontificia Universidad Católica del Perú

Facultad de Arte y Diseño

Especialidad Diseño Gráfico

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "Diseño de una aplicación digital para fomentar la lectura y la comprensión lectora en niños de segundo grado de una escuela pública de la región de Piura" diseñado por la Bachillera BRENDA VIVERO IPANAQUÉ referido al diseño de la aplicación interactiva de cuentos infantiles con el cual los niños de segundo grado de una institución educativa pública de la Región Piura puedan poner en práctica el hábito lector.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es importante, pertinente, novedoso, creativo y apropiado para fomentar la comprensión lectora y el placer por leer en los niños y niñas del segundo grado de primaria.

La variedad de textos MAGIKBUM y gracias a su formato hace que el niño entienda lo que lee en tres momentos, antes, durante y después de la lectura.

MAGIKBUM está hecho con el fin de que el niño tenga gusto por la lectura y la frecuencia lectora, por su temática novedosa y con imágenes creativas hace que el niño se interese por la lectura desarrollado buenos hábitos lectores.

MAGIKBUM han desarrollado aplicaciones híbridas, las cuales añaden elementos físicos o juegos reales a la lectura digital. Esto hace que la aplicación que mantenga el enfoque en la historia y las imágenes, tal como ocurre con los tradicionales libros ilustrados, y que permita conectar el relato con los elementos tangibles y lúdicos para motivar una lectura adecuada.

MAGIKBUM lo novedoso de la aplicación que permite aumentar y disminuir la velocidad del texto, así como pausar y volver al inicio de cada párrafo o frase.

Lo más importante que el niño que la aplicación MAGIKBUM por su formato muy entretenido ayuda con facilidad a mejorar las competencias lectoras de los niños y por ende la comprensión lectora.

MAGIKBUM el docente puede recoger variables como: a) atención lectora, b) fluidez lectora, c) comprensión lectora, y d) participación familiar.

Atentamente



FATIMA TAKAMURA GARCIA

PROFESORA DE AULA - 969120681

Anexo 6. Evaluación de Pares - Carta de evaluadora Maria Mirian Vilchez

Piura 23 de setiembre del 2022,

Señores,

Pontificia Universidad Católica del Perú

Facultad de Arte y Diseño

Especialidad Diseño Gráfico

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto **Diseño de una aplicación digital para fomentar la lectura y la comprensión lectora en niños de segundo grado de una escuela pública de la región de Piura** diseñado por la Bachillera BRENDA VIVERO IPANAQUÉ referido al diseño de la aplicación interactiva de cuentos infantiles con el cual los niños de segundo grado de una institución educativa pública de la Región Piura puedan poner en práctica el hábito lector. Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es importante, pues actualmente los estudiantes son nativos digitales y se encuentran a la vanguardia de estas herramientas que les permiten desarrollar habilidades lectoras.

En este proyecto se muestra como los niños de segundo grado ,quienes se caracterizan por aprender de manera lúdica, realizarán la lectura de forma interactiva, poniendo en práctica la comprensión de lo que leen ,a través este aplicativo, promoviendo así el hábito lector de una manera muy didáctica y divertida.

Atentamente



Nombre: MARIA MIRIAN VILCHEZ YOVERA

Cargo: DOCENTE DEL 2º "A" I.E: ANN GOULDEN PIURA

Correo: vmariamirian2014@gmail.com

Móvil:918003670