ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

TOULOUSE LAUTREC

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

DISEÑO DE UN LIBRO INTERACTIVO INFANTIL CON ESTRATEGIAS VISUALES PARA FOMENTAR LA LECTURA EN NIÑOS DE TERCER GRADO DEL COLEGIO RAMÓN CASTILLA DE SAN JUAN DE MIRAFLORES, 2025

Tesis para obtener el titulo profesional Licenciado en Dirección y Diseño Gráfico

AUTORES:

ARIANA GUADALUPE VICTORIA GUZMAN QUIROZ

(https://orcid.org/0000-0002-2949-2083)

KAREN ROSMERY LLOSA FERNANDEZ

(https://orcid.org/0000-0003-0468-2232)

Asesor

GIOVANNA GUZMAN DE LAMA

(https://orcid.org/0000-0002-5641-8938)

Lima-Perú

Mes Año

TESIS LIBRO INTERACTIVO SJM.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:467769189

Submission Date
Jun 17, 2025, 9:31 AM GMT-5

Download Date
Jun 19, 2025, 9:43 PM GMT-5

File Name
TESIS LIBRO INTERACTIVO SJM.docx

File Size
28.0 MB

84 Pages

17,099 Words

93,151 Characters

15% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

12% Internet sources
5% Publications
11% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Tabla de contenido

Lista de Tablas 4

Lista de Figuras 5

Resumen 7

Abstract 9

Capítulo I: El Problema 11

1.1. Planteamiento del Problema 11

1.2. Justificación 13

1.2.1. Justificación Social 13

1.2.2. Justificación Personal 14

1.3. Preguntas de Investigación 14

1.3.1. Pregunta General 14

1.3.2. Preguntas Específicas 14

1.4. Objetivos de investigación 15

1.4.1. Objetivo General 15

1.4.2. Objetivos Específicos 15

Capítulo II: Marco Teórico 16

2.1. Mapa de Literatura 16

2.2. Antecedentes de Investigación 17

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica 20

2.3.1. Libro interactivo 20

2.3.2. El fomento de la lectura 23

Capítulo III: Metodología 25

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo 25

3.2. Diseño de Investigación 26

3.3. Operacionalización de Variables 26
3.4. Consentimiento Informado 26
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos 28
Capítulo IV: Resultados 30
4.1. Análisis de Resultados 30
4.2. Discusión de Resultados 38
4.3. Propuesta tentativa 39
4.3.1. Composición y proceso 39
4.4. Recomendaciones 53
Referencias 55
Anexos 59
Anexo 1: Consentimiento informado 59
Anexo 2: Entrevista-Meribeth Mitma Garcia (Docente de nivel primario) 63
Anexo 3: Entrevista-Miriam Cillo Quispe (Docente de nivel primario) 71
Anexo 4: Entrevista-Gladys Allccahuaman Coiccia (Docente de nivel primario) 79

Lista de Tablas

Tabla 1. Operacionalización de Variables Dependiente / Independiente: Diseño de un Libro Interactivo / Fomento de la Lectura 27

Lista de Figuras

Figura 1. Mapa de la literatura 16

Figura 2. Nube de palabra/Primera Dimensión. Identificar las preferencias lectoras y dificultades de los niños de tercer grado mediante entrevistas y observación en el aula. 31

Figura 3. Nube de palabra/Segunda Dimensión. Seleccionar estrategias visuales atractivas y pedagógicamente válidas basadas en teorías de diseño gráfico y educación infantil. 32

Figura 4. Nube de palabra/Tercera Dimensión. Seleccionar estrategias visuales atractivas y pedagógicamente válidas basadas en teorías de diseño gráfico y educación infantil. 34

Figura 5. Nube de palabra/Cuarta Dimensión. Prototipar un libro interactivo funcional que integre ilustraciones, interactividad física/digital y contenidos alineados al currículo escolar. 36

Figura 6. Prototipo para el Diseño de un Libro Interactivo basado en cuatro Fábulas Quechua de Adolfo Vienrich 40

Figura 7. Prototipo para el Diseño de un Libro Interactivo basado en cuatro Fábulas Quechua dAdolfo Vienrich 41

Figura 8. Prototipo para el Diseño de un Libro Interactivo basado en cuatro Fábulas Quechua de Adolfo Vienrich 41

Figura 9. Portada del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 42

Figura 10. Páginas del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 43

Figura 11. Páginas del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 44

Figura 12. Páginas del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 45

Figura 13. Páginas del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 46

Figura 14. Actividades del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 47

Figura 15. Actividades del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 48

Figura 16. Contraportada del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 49

Figura 17. Interacción del usuario con el libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 50

Figura 18. Interacción del usuario con el libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 50

Figura 19. Interacción del usuario con el libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 51

Figura 20. Interacción del usuario con el libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 51

Figura 21. Interacción del usuario con el libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 52

Figura 22. Interacción del usuario con el libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich 52

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo diseñar un libro interactivo infantil con estrategias visuales orientadas a fomentar la lectura en los niños de tercer grado del Colegio Ramón Castilla de San Juan de Miraflores, en el año 2025. La problemática identificada se relaciona con el escaso interés lector y las limitaciones del material educativo tradicional, el cual no responde a las necesidades cognitivas ni a los estímulos visuales que requieren los estudiantes actuales. Ante esta situación, se plantea una solución desde el diseño gráfico, integrando ilustraciones, elementos interactivos y narrativa para mejorar la experiencia lectora.

El enfoque metodológico fue cualitativo, empleando entrevistas semiestructuradas a docentes como principal técnica de recolección de datos. Se realizó un estudio de caso con tres profesoras de nivel primario, quienes compartieron sus percepciones sobre las dificultades lectoras de los estudiantes, las estrategias visuales más efectivas y el uso de recursos interactivos en el aula. A partir del análisis de sus respuestas, se identificaron necesidades clave como la preferencia por cuentos ilustrados, la importancia de utilizar tipografías legibles, colores vivos pero no saturados, y materiales lúdicos como pupiletras o secuencias gráficas.Los resultados evidencian una alta aceptación por parte de las docentes respecto al uso de libros interactivos, siempre que estos estén alineados al currículo escolar y respondan a las capacidades de los estudiantes. El proceso de diseño se desarrolló de manera co-creativa, integrando los aportes del entorno educativo para construir un prototipo funcional. Este incorpora recursos visuales claros, actividades interactivas digitales y una estructura narrativa que incentiva el interés por la lectura.

Se concluye que el libro interactivo diseñado tiene el potencial de convertirse en una herramienta pedagógica eficaz para fomentar el hábito lector en estudiantes de tercer grado

de educación primaria. Asimismo, se resalta la importancia del diseño gráfico como un puente entre el contenido educativo y una experiencia significativa para el alumno.

Palabras clave: libro interactivo, estrategias visuales, lectura infantil, diseño gráfico educativo, educación primaria

Abstract

The objective of this research is to design an interactive children's book using visual strategies aimed at promoting reading among third-grade students at Colegio Ramón Castilla in San Juan de Miraflores, in the year 2025. The identified issue relates to the low interest in reading and the limitations of traditional educational materials, which fail to meet the cognitive needs and visual stimuli required by today's students. In response, this study proposes a solution from a graphic design perspective, integrating illustrations, interactive elements, and narrative to enhance the reading experience.

A qualitative methodology was employed, with semi-structured interviews conducted with teachers as the primary data collection technique. A case study was carried out with three primary school teachers, who shared their insights on students' reading difficulties, the most effective visual strategies, and the use of interactive resources in the classroom. The analysis of their responses revealed key needs such as a preference for illustrated stories, the importance of using legible typography, bright but not overly saturated colors, and playful materials such as word searches and graphic sequences. The results show a high level of acceptance among the teachers regarding the use of interactive books, provided they are aligned with the school curriculum and tailored to the students' learning capacities. The design process was developed collaboratively, incorporating input from the educational context to create a functional prototype. This prototype includes clear visual resources, digital interactive activities, and a narrative structure that fosters reading engagement. It is concluded that the interactive book designed through this research has the potential to become an effective pedagogical tool for encouraging reading habits among third-grade primary school students. Furthermore, the study highlights the importance of graphic design as a bridge between educational content and meaningful learning experiences for students.

Keywords: interactive book, visual strategies, children's reading, educational graphic design, primary education

Capítulo I: El Problema

En este capítulo se aborda el diseño de un libro interactivo infantil que incorpora estrategias visuales orientadas a fomentar la lectura en los niños de tercer grado del colegio Ramón Castilla de San Juan de Miraflores, en el año 2025. Este trabajo se enmarca en la problemática actual del bajo nivel de lectura comprensiva en estudiantes de primaria, y propone una solución desde el enfoque del diseño gráfico, buscando generar una experiencia de lectura más atractiva, lúdica y significativa. Se consideran aspectos como el entorno educativo, las necesidades cognitivas de los niños y la importancia de los recursos visuales como herramientas de motivación y aprendizaje.

1.1. Planteamiento del Problema

En el contexto actual, el avance tecnológico se ha convertido en un desafío para el sistema educativo, ya que constituye un factor influyente dentro del desarrollo académico. Cada vez los niños se ven expuestos a diversas herramientas de aprendizaje mediante el uso de pantallas desde temprana edad, lo que trae como consecuencia el replanteamiento de los métodos tradicionales, proponiendo un cambio en las estrategias de aprendizaje (Vega, 2022) Las instituciones educativas se enfrentan al reto de adaptar sus metodologías y recursos a las nuevas exigencias tecnológicas para captar el interés y la atención de los estudiantes.

La era digital ha abierto un abanico de posibilidades con respecto al uso de las pantallas para difundir material interactivo que estimule el conocimiento tanto a nivel cognitivo como emocional, a través de recursos interactivos que capten la atención del público más joven (Magaly Macias-Figueroa et al., 2021). Esto es particularmente relevante en el Colegio Ramón Castilla de San Juan de Miraflores, institución pública que cuenta con una malla curricular determinada por el Estado peruano. Actualmente, el material educativo se limita principalmente a libros impresos, un aula de innovación equipada con computadoras, tabletas para 30 alumnos y un proyector. Sin embargo, no se cuenta con herramientas digitales e

interactivas que respondan a las dinámicas actuales ni que fomenten efectivamente el hábito de la lectura.

Los materiales tradicionales de enseñanza carecen de recursos visuales, narrativos e interactivos que puedan conectar con los intereses de los estudiantes de hoy. Los métodos convencionales de aprendizaje están siendo superados por contextos digitales, en los que los niños desarrollan un manejo intuitivo de dispositivos electrónicos (Araujo et al., 2025). Sin embargo, el material educativo disponible en el Colegio Ramón Castilla sigue centrado en su mayoría en soportes impresos, lo que limita la motivación de los estudiantes hacia la lectura. Esto resalta la oportunidad de desarrollar propuestas que integren narrativas visuales y recursos interactivos.

De esta forma, se aprovechan los recursos virtuales para fomentar la lectura a través de material didáctico, motivando a los estudiantes mediante el soporte tecnológico, ya que la lectura contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales, necesarias para su desarrollo académico (Guzmán Rendón, 2023). Diseñar un libro interactivo infantil con estrategias visuales se plantea como una alternativa pedagógica que permite a los estudiantes del Colegio Ramón Castilla explorar textos de manera activa, fortaleciendo sus competencias comunicativas mediante la interacción y el estímulo visual.
Estudiar esta problemática permitirá no solo diagnosticar las carencias actuales en la formación lectora, sino también proponer una solución desde el diseño gráfico educativo.

Este estudio busca desarrollar una propuesta visual e interactiva que incentive la lectura, considerando los intereses de los estudiantes, las recomendaciones de los docentes y el contexto sociocultural de la institución. La investigación tiene como propósito diseñar un libro interactivo infantil con estrategias visuales para fomentar la lectura en los niños de tercer grado del Colegio Ramón Castilla de San Juan de Miraflores, contribuyendo al

fortalecimiento de los hábitos de lectura, la adquisición de nuevo vocabulario y la mejora de la comprensión lectora.

1.2. Justificación

La actual investigación está enfocada en el fomento de la lectura en los niños de tercer grado del colegio Ramón Castilla, en el distrito de San Juan de Miraflores. Por ello, se recomienda el diseño de un libro interactivo infantil con estrategias visuales como la mejor solución para incentivar el hábito lector de manera lúdica y atractiva.

1.2.1. Justificación Social

El hábito de la lectura en jóvenes es clave para el desarrollo cognitivo y emocional. Se difunden todo tipo de conocimientos por medio de la lectura. Introducir a los jóvenes estudiantes al hábito de lectura estimula su búsqueda del conocimiento, acercando la comprensión de múltiples realidades que los ayuden involucrarse en el crecimiento personal y colectivo, creando un ambiente de compromiso con los docentes. (Ugalde Hurtado et al., 2024)

Actualmente nos encontramos ante un nuevo desafío para introducir el hábito de la lectura, ya que el entorno digital genera que los jóvenes prefieran propuestas por medio del uso de pantallas. De manera frecuente podemos encontrar que la exposición a pantallas se ve evidenciada desde una edad temprana, por lo que ante un entorno digital, se busca implementar herramientas didácticas utilizando recursos visuales que sirvan para promover el aprendizaje a través de aplicaciones que involucren al lector con la información presentada. Es necesario que esta habilidad se desarrolle desde una edad temprana debido a que vendría a ser la vía por la cual se adquiere el conocimiento en varios ámbitos de nuestra vida. (Castro Palechor et al., 2023)

1.2.2. Justificación Personal

Esta propuesta nace con el fin de incentivar el hábito de la lectura en los niños del tercer grado del colegio Ramón Castilla, ubicado en el distrito de San Juan de Miraflores. Se busca que, mediante un diseño interactivo y visualmente atractivo, los estudiantes se motiven a leer de forma lúdica. Asimismo, se toma en cuenta otro factor importante: la necesidad de crear materiales educativos adaptados al desarrollo cognitivo infantil, que contribuyan al aprendizaje a través del diseño gráfico.

Debido a la baja motivación lectora observada en niños de primaria y a la limitada disponibilidad de recursos didácticos adecuados a sus intereses y capacidades, se propone el diseño de un libro infantil interactivo que integre estrategias visuales como solución efectiva. De esta manera, se busca generar un impacto positivo en el ámbito educativo, fomentando una experiencia de lectura enriquecedora y promoviendo el desarrollo de habilidades comunicativas desde edades tempranas.

1.3. Preguntas de Investigación

1.3.1. Pregunta General

¿Cómo el diseño de un libro interactivo con estrategias visuales puede fomentar el hábito de lectura en los niños de tercer grado del Colegio Ramón Castilla de San Juan de Miraflores?

1.3.2. Preguntas Específicas

¿Cuáles son las preferencias y necesidades lectoras de los niños de tercer grado en relación con los materiales de lectura disponibles?

¿Qué estrategias visuales (ilustraciones, colores, formatos interactivos) son más efectivas para captar la atención de los niños?

¿Cómo perciben los docentes y padres de familia el potencial del libro interactivo como herramienta educativa?

¿Qué elementos interactivos (pop-ups, pestañas, realidad aumentada) pueden integrarse para mejorar la experiencia lectora?

1.4. Objetivos de investigación

1.4.1. Objetivo General

Diseñar un libro interactivo infantil con estrategias visuales para promover el interés y hábito de lectura en los estudiantes de tercer grado del Colegio Ramón Castilla de San Juan de Miraflores.

1.4.2. Objetivos Específicos

Identificar las preferencias lectoras y dificultades de los niños de tercer grado mediante entrevistas y observación en el aula.

Seleccionar estrategias visuales atractivas y pedagógicamente válidas basadas en teorías de diseño gráfico y educación infantil.

Evaluar la viabilidad y aceptación del libro interactivo mediante talleres de concreción con docentes y padres.

Prototipar un libro interactivo funcional que integre ilustraciones, interactividad física/digital y contenidos alineados al currículo escolar.

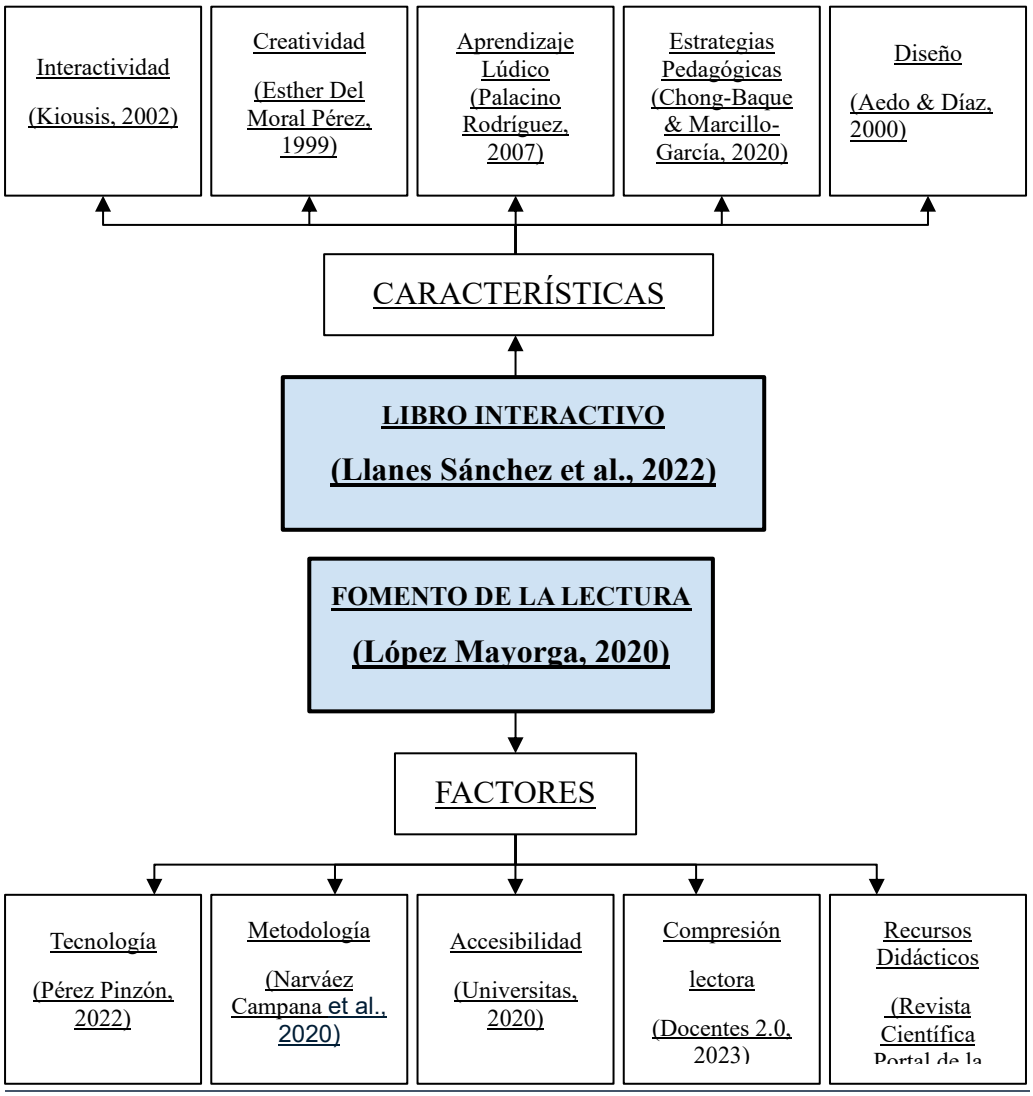
Capítulo II: Marco Teórico

La investigación presenta el capítulo dos, en el que se recapitula la información obtenida de antecedentes relacionados con la variable dependiente, Diseño de Libro Interactivo, explorando su función para fomentar el hábito de lectura en los estudiantes de nivel primario. Se abordan temas que van desde el diseño de material didáctico hasta los factores que influyen en el proceso de impartición del contenido educativo.

2.1. Mapa de Literatura

Figura 1.

Mapa de la literatura



2.2. Antecedentes de Investigación

Como primer antecedente tenemos a (Son et al., 2020) quienes realizaron la investigación The Influence Of Interactive Features In Storybook Apps On Children's Reading Comprehension And Story Enjoyment. El objetivo principal del estudio fue evaluar cómo las funciones interactivas empleadas en ilustraciones dentro de aplicativos de cuentos influyen en la comprensión y motivación en jóvenes lectores. Asimismo, se utilizó el método cuantitativo experimental, ya que se buscaba exponer a los estudiantes ante la interacción de cuatro aplicaciones de cuentos seleccionados anteriormente bajo la revisión y evaluación de expertos, estas fueron presentadas en las condiciones de interactivas y no interactivas. Se obtuvo una muestra de 91 jóvenes incluyendo a 45 niños de nivel inicial y 46 de segundo grado. A los cuales se asignaron aleatoriamente a una de dos condiciones experimentales. En cuanto a los resultados se halló lo siguiente: encontraron que el disfrute de la lectura es independiente del formato empleado en la narrativa de la historia vista en los dispositivos. Sin embargo, se evidenció un mayor índice de comprensión lectora por medio de las aplicaciones de la condición interactiva, obteniendo ventaja con la inclusión de funciones interactivas en relación con la historia vista en el aplicativo móvil. Además, se demostró que las funciones interactivas mostradas favorecen los procesos cognitivos. Por otro lado, se evidencio diferentes tipos de procesamiento dependiendo de la edad de la muestra, lo cual sugiere tomar en cuenta las diferencias individuales al momento de diseñar aplicaciones educativas. Concluyeron que las aplicaciones con ilustraciones interactivas obtuvieron grandes resultados en la comprensión lectora de jóvenes estudiantes, A pesar de ello, hay que tomar en cuenta las consideraciones al momento de crear material didáctico como herramienta de aprendizaje, puesto que la finalidad de funciones interactivas va más allá del entretenimiento, sino proporcionar un producto con contenido pedagógico que se adapte a las

necesidades del público más joven. Este antecedente se relaciona con la investigación en la propuesta de un libro interactivo; además resultó pertinente para ver el trabajo de campo.

Como segundo antecedente tenemos a (Yurchuk & Chaplinska, 2020) desarrollaron el artículo Interactive Book As A Means Of Overcoming Disrupted Communication Between "Author And Reader. Los autores se plantearon como objetivo la propuesta del libro interactivo de la novela "Hasta que la luz se apague para siempre" del autor Mark Kidruck. El libro proporcionó una experiencia que involucraba al lector a través de páginas que implementaban recursos interactivos, de esta manera integró la comunicación del autor con sus lectores. En cuanto a la metodología utilizada fue de carácter cualitativo, empleando el método hermenéutico y la estética de la recepción, puesto que su enfoque radica en el estudio de la influencia de la tecnología con relación a los libros tradicionales en la cultura ucraniana que va adaptando componentes visuales. Respecto a la utilidad del estudio, este permitió conocer la propuesta de Mark Kidruck, donde se combinó la literatura tradicional con las tecnologías actuales, ya que en la era de las pantallas los lectores se vuelven con mayor dependencia a los medios digitales. Lo que lleva a los autores a plasmar nuevos métodos dentro de su narrativa, empleando una estructura no lineal con la herramienta de los aplicativos móviles ampliando su interacción con los lectores. A la par que se puede concluir que los libros interactivos proporcionan estímulos mediante recursos visuales que se aplican a lo largo de la historia, logrando atraer la atención del público lector hacia importantes temas sociales presentes en la cultura ucraniana. Este antecedente se relaciona con la investigación en la propuesta de un libro interactivo que explora la introducción de un aplicativo móvil que acompañe la lectura, lo cual resulta guarda relación con la variable dependiente.

En tercer lugar, tenemos a Romadhona, M., & Aileena, S. C. R. E. C. (2021). Design Of Pop-Up Interactive Illustration Book On The Education Of Healthy Living Patterns For Children Aged 7-8 Years Old. Desarrollaron un libro ilustrado interactivo tipo Pop-Up con el

objetivo de educar a niños de 7 a 8 años sobre hábitos de vida saludable de forma creativa, en respuesta al bajo índice de familias saludables en Indonesia y al contexto de la pandemia de COVID-19. Utilizaron una metodología cualitativa basada en el estudio comparativo de libros similares, entrevistas estructuradas a expertos en libros infantiles, médicos y niños, así como pruebas de campo con estudiantes de primero y segundo grado de primaria, complementadas con una revisión bibliográfica sobre ilustración infantil y medios educativos. El resultado fue un libro protagonizado por “Pongo”, un orangután ilustrado en estilo cartoon, ambientado en la selva tropical de Kalimantan y diseñado con colores vivos y tipografías sans serif de fácil lectura. Este incorpora elementos tridimensionales, paper toys y el mecanismo carousel pop-up para ofrecer una experiencia inmersiva. Las pruebas de campo demostraron que el formato interactivo, junto con personajes dinámicos y un enfoque visual predominante, facilita la comprensión e interés de los niños hacia los hábitos saludables. En la discusión, los autores validan su propuesta comparándola con el programa nacional “Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)” y recomiendan realizar pruebas de campo en futuras iniciativas similares, priorizando siempre el enfoque visual y cognitivo adaptado al público infantil. Este antecedente aporta significativamente a la presente investigación, al demostrar que los libros ilustrados interactivos, diseñados de manera lúdica y adaptados a la edad de los niños, son una herramienta efectiva para fomentar aprendizajes específicos, lo cual respalda el enfoque gráfico innovador propuesto en este estudio.

Otro ejemplo lo proponen (Yang, 2022) desarrollaron el artículo Sex Education Picture Book Design Based on Children's Cognitive Psychology — the Case of Preschool Children en donde proponen un diseño para libros ilustrados orientados a niños de 3 a 6 años, basándose en sus características cognitivas y emocionales. El objetivo principal es proporcionar conocimientos sobre identidad de género, autocuidado y respeto corporal. Se destaca la necesidad de que el contenido y la forma de los libros estén fundamentados en las

etapas de desarrollo de los niños, para así garantizar una comprensión adecuada. La metodología utilizada fue de tipo cualitativo y propositivo y se estableció que el contenido debía abordarse desde situaciones cotidianas, con personajes cercanos como padres y maestros, ilustraciones claras, colores vivos, y lenguaje sencillo, todo adaptado a la percepción y lenguaje de los niños en etapa preescolar (Yang, 2022). Se plantea que el diseño de los libros debe integrar una experiencia multisensorial: colores cálidos y saturados para estimular visualmente, texturas táctiles para explorar con las manos, y sonidos interactivos que complementan la historia. Se recomienda además el uso de mecanismos interactivos como solapas, pop-ups y materiales con diferentes texturas para reforzar el aprendizaje a través del juego y la exploración. Los personajes y escenarios fueron diseñados con rasgos amigables y situaciones reconocibles para los niños, buscando una conexión emocional que favorezca tanto la retención del contenido como la aceptación de los temas abordados. Finalmente, la autora señala que incorporar estrategias de diseño sensorial, emocional e interactivo en los libros de educación sexual no solo mejora la comprensión infantil, sino que también fomenta una actitud más positiva hacia estos temas sensibles (Yang, 2022). Para investigaciones similares, este antecedente resulta valioso al demostrar cómo el enfoque en el diseño gráfico y narrativo, alineado a la psicología infantil, puede ser clave para una comunicación educativa efectiva y emocionalmente segura.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

2.3.1. Libro interactivo

En el Perú, el acceso a los recursos educativos es limitado de manera que restringe las posibilidades de conectar con el público más joven. Según una investigación realizada por (ENAPRES, 2023), se documentó que entre los años 2019 a 2023 hubo un incremento en el uso de dispositivos tecnológicos para realizar tareas durante el periodo de Pandemia debido a la crisis sanitaria de COVID-19. Según (Llanes Sánchez et al., 2022) la tecnología ha

evolucionado la manera en que accedemos a diversos contenidos expuestos en el entorno digital. Cabe resaltar que se reconoce el uso de libros interactivos como herramienta que promueve el despliegue de aprendizaje - enseñanza.

Interactividad.

La interactividad vendría a ser un aspecto de la comunicación en el cual los usuarios participan activamente en el intercambio de mensajes que responden ante acciones entre uno o más participantes. Los medios digitales van incrementando su uso a medida que vamos evolucionando tecnológicamente, se va incorporando a medida que se adaptan espacios educativos que abarcan desde la gestión de procesos educativos hasta la creación de sinergias estratégicas entre instituciones. La interactividad en el contexto tecnológico se mide en términos de opciones disponibles, facilidad de uso, personalización del contenido, y velocidad de respuesta del sistema. (Freré Arauz et al., 2022)

Diseño

El material pedagógico empleado para el proceso de aprendizaje, está compuesto por múltiples características, uno de los componentes influyentes es el diseño que cumple con principios y requerimientos para generar interacción con el usuario. Según (Llanes Sánchez et al., 2022) el diseño de libros interactivos facilita la comunicación entre estudiantes y docentes, ya que esta herramienta funciona como medio para incentivar, reforzar conocimientos y clarificar información durante la lección impartida. El padre o docente recurrirá al material didáctico por la cual se transmitirán determinados conocimientos a la par que se plantean actividades lúdicas, motivando al alumno.

Aprendizaje lúdico

Las personas son capaces de vivenciar las experiencias lúdicas con una captación total y atención sostenida, ofreciendo al individuo la posibilidad de expresarse descubriendo su personalidad a nivel integral permitiendo la búsqueda de sensaciones, movimientos y de la

interacción con el entorno. El juego y espontaneidad es parte del proceso de aprendizaje, permite la capacidad de involucrarse en procesos de selección que ayuden en el desenvolvimiento dentro de un entorno educativo. (Paredes Vasquez de Liñan & Obando Peralta, 2024) menciona que el juego y la lúdica vendrían a ser dimensiones del desarrollo humano que surgen de sus patrones culturales y factores biológicos, relacionados a contextos de comunicación.

Estrategias pedagógicas

Se entiende por estrategias pedagógicas, como conjunto de métodos basados en una planificación intencional y ordenada, para lograr el florecimiento de capacidades en los estudiantes. Para cumplir con los lineamientos y objetivos académicos los docentes impulsan la formación y el avance del aprendizaje. Se aprovechan efectivamente las estrategias pedagógicas virtuales cuando se acoplan junto herramientas tecnológicas que despierten el interés y necesidad por el conocimiento. Ante la expansión de las tecnologías de información y comunicación, se demanda modificar la manera de comprender la enseñanza, proponiendo contenidos que integren aspectos creativos, interactivos y motivadores adaptándolos en función de los estilos cognitivos del estudiante en el proceso educativo. (Chong-Baque & Marcillo-García, 2020)

Creatividad

Es una habilidad propia de cada individuo que se mantiene en constante progreso que permite la elaboración de soluciones innovadoras, diversas, eficaces y coherentes frente problemas o situaciones de toda índole. Se transmite educación por medio de herramientas digitales, multimedia y computacionales los cuales trabajan en función de propósitos formativos y recursos pedagógicos por lo que se exige la educación empleando este tipo de herramientas. Para llegar a aprovechar en su totalidad estos recursos tecnológicos es necesario que el lenguaje visual utilizado trascienda de proveer información, con el objetivo

de generar interés en los contenidos educativos e impulsar conductas positivas y orientadas a la motivación, de manera que el lenguaje visual y las herramientas multimedia sean portadores de dinamismo educativo. (Belén et al., 2023)

2.3.2. El fomento de la lectura

El fomento de la lectura es un proceso esencial dentro del ámbito educativo, ya que impulsa la comprensión de textos y fortalece habilidades clave como la interpretación, la pronunciación y la reflexión crítica. Esta práctica, además de enriquecer el aprendizaje en asignaturas como Lengua y Literatura, contribuye a la formación de lectores activos y autónomos capaces de interactuar con distintos tipos de textos de manera significativa (López Mayorga, 2020).

Tecnología

La tecnología educativa se define como un campo interdisciplinario que integra teorías cognitivas, instruccionales y socioculturales para apoyar, transformar e innovar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el uso estratégico de herramientas tecnológicas. Este enfoque abarca tanto la utilización de recursos digitales avanzados como la adecuación de medios tradicionales, promoviendo no solo la eficiencia escolar, sino también la participación activa del estudiante, su autorregulación y la adaptación de los métodos a diversos contextos educativos (Pérez Pinzón, 2022).

Metodología

La metodología se concibe como el conjunto de métodos sistemáticamente organizados que orientan una investigación científica, permitiendo alcanzar los objetivos propuestos de forma lógica y estructurada. No se limita al uso de técnicas, sino que implica una reflexión crítica sobre los procedimientos empleados, facilitando la selección de los más adecuados según la naturaleza del problema investigado. En este sentido, la metodología es

esencial para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos (Narváez Campana, Ponce Zavala, Vera Velázquez & Maldonado Zúñiga, 2020).

Accesibilidad

La accesibilidad es entendida como un principio fundamental que busca garantizar que todas las personas, sin importar sus capacidades, puedan acceder, utilizar y beneficiarse de productos, servicios y entornos. Este concepto se extiende a todos los ámbitos, incluyendo bienes, servicios y derechos, y se considera un derecho universal. Además, se subraya que facilitar el acceso es rentable tanto desde el punto de vista económico como social, ya que contribuye a la inclusión y participación plena de todas las personas (Universitas, 2020).

Comprensión lectora

La comprensión lectora es una habilidad fundamental que permite a los individuos entender, utilizar y reflexionar sobre textos escritos, con el fin de alcanzar metas personales y fomentar el desarrollo del conocimiento. Este proceso no solo implica la decodificación de palabras, sino también la integración de ideas, la interpretación de la información y la reflexión crítica sobre el contenido. Así, la comprensión lectora se convierte en una competencia esencial para la participación activa en la sociedad (Docentes 2.0, 2023).

Recursos didácticos

Los recursos didácticos, especialmente los digitales, son herramientas clave en el ámbito de la educación superior, ya que permiten fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos recursos no solo mejoran la calidad educativa, sino que también propician el acceso a información actualizada, fomentan la interacción entre docentes y estudiantes, y desarrollan competencias digitales fundamentales en el entorno académico contemporáneo (Revista Científica Portal de la Ciencia, 2023).

Capítulo III: Metodología

En el tercer capítulo abordaremos el modelo de investigación cualitativo, así mismo presentamos la información adquirida por medio de la muestra representada por un arquetipo que será de utilidad para el desarrollo del Diseño de un Libro Interactivo que fomente el hábito de la lectura en estudiantes de nivel primario en el colegio Ramón Castilla. Además, se realizó un estudio de caso que se sustentó en diversas fuentes de información, como entrevistas y observaciones, con el objetivo de ofrecer una visión profunda del tema.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

La muestra utilizada para el presente estudio estuvo conformada por tres profesoras de nivel primario del colegio Ramón Castilla, ubicado en el distrito de San Juan de Miraflores, en Lima, Perú. Ellas imparten clases en el tercer grado, teniendo a su cargo aulas con un promedio de 30 estudiantes cada una. Las unidades de análisis estuvieron determinadas por su experiencia directa en la enseñanza de la lectura en el aula, siendo relevante que, en su mayoría, los estudiantes desarrollan actividades de lectura guiada bajo la conducción de sus profesoras. Estas características permitieron reunir información significativa sobre el contexto educativo donde se desarrollará la propuesta del libro interactivo infantil.

El muestreo empleado en esta investigación fue de tipo no probabilístico por conveniencia, ya que se seleccionó a las docentes que se encontraban disponibles y dispuestas a participar, además de cumplir con los criterios esenciales para el estudio. Su inclusión permitió conocer de cerca las dinámicas de lectura en las aulas de educación primaria y obtener recomendaciones valiosas para el diseño de un libro interactivo infantil con estrategias visuales, orientado a fomentar la lectura en niños de tercer grado del colegio Ramón Castilla de San Juan de Miraflores en el año 2025.

3.2. Diseño de Investigación

Se llevó a cabo un estudio con enfoque cualitativo. Se retrata múltiples puntos de vista rechazando el componente universal y objetivo con el fin de esclarecer el entendimiento. La investigación presenta un diseño cualitativo dirigido a describir de manera subjetiva las experiencias vividas tomando como referencia las percepciones de los docentes con respecto al material didáctico utilizado como herramienta pedagógica para el desarrollo de clases impartidas en la institución educativa Ramón Castilla. Nos enfocamos en la autenticidad de los hechos narrados que nos llevan a un proceso reflexivo a través de la esencia de la experiencia vivida. (De la Roche et al., 2021)

La investigación también es creativo-proyectual debido que también nos centramos en la creación de soluciones visuales con fundamentos en diseño que respondan a la problemática presente plasmando las ideas en productos tangibles dirigidos a los docentes de la institución educativa Ramón Castilla. (Requesens, 2025)

3.3. Operacionalización de Variables

Se tomó en consideración los objetivos específicos; los mismos que fueron categorizados y a partir de ellos se desarrollaron las preguntas de la entrevista semi estructurada a los especialistas. Ver Tabla 1.

3.4. Consentimiento Informado

El presente apartado requirió la aplicación de una entrevista dirigida a los profesores de tercer grado del colegio I. E. Ramón Castilla de San Juan de Miraflores, con el propósito de recolectar información relevante para el desarrollo del libro interactivo infantil. Se buscó conocer los hábitos de lectura de los niños, los temas de mayor interés, así como su nivel de comprensión y motivación frente a materiales visuales. Los participantes fueron informados previamente sobre el objetivo de la investigación y el propósito de la encuesta, otorgando su consentimiento de forma voluntaria. De acuerdo con las normas éticas de la institución

Toulouse Lautrec, se empleó el consentimiento informado para garantizar el respeto y la confidencialidad de los datos obtenidos, los cuales serán utilizados exclusivamente con fines académicos (Anexo ...)

Tabla 1.

Operacionalización de Variables Dependiente / Independiente: Diseño de un Libro Interactivo / Fomento de la Lectura

Objetivos Específicos	**Categorías de Análisis**	**Instrumento**	**Preguntas para los Docentes**
Identificar las preferencias lectoras y dificultades de los niños de tercer grado mediante entrevistas y observación en el aula.	Preferencias lectoras infantiles Dificultades en comprensión lectora Motivación hacia la lectura	Entrevista semiestructurada	- ¿Qué tipos de libros o historias suelen captar más la atención de sus estudiantes? - ¿Cuáles son las principales dificultades que observa en sus alumnos al momento de leer? - ¿Qué factores considera que desmotivan o dificultan el hábito lector en el aula? - ¿Ha notado alguna mejora en la lectura cuando se utilizan materiales visuales o libros ilustrados?
Seleccionar estrategias visuales atractivas y pedagógicamente válidas basadas en teorías de diseño gráfico y educación infantil.	Estrategias visuales efectivas Didáctica de la imagen en la infancia Relación imagen-texto	Entrevista semiestructurada	- ¿Qué tipo de recursos visuales (ilustraciones, colores, tipografías) considera más efectivos para captar la atención de los niños? - ¿Qué elementos visuales cree que facilitan la comprensión de textos en niños de tercer grado? - ¿Qué características visuales deberían evitarse por dificultar la lectura o distraer al lector infantil? - ¿Qué estrategias visuales ha aplicado o visto aplicadas con éxito en materiales escolares?
Evaluar la viabilidad y aceptación del libro interactivo mediante talleres de co-creación con docentes	Aceptación del recurso propuesto Opiniones sobre interactividad Relevancia curricular	Entrevista	- ¿Qué opinión le merece la idea de incorporar interactividad (física o digital) en libros escolares? - ¿Considera que un libro interactivo puede integrarse fácilmente a la rutina de lectura escolar? - ¿Qué tipo de actividades interactivas cree que resultan más útiles o atractivas para los niños? - ¿Qué recomendaciones daría para que este recurso se adapte adecuadamente al currículo escolar de tercer grado?
Prototipar un libro interactivo funcional que integre ilustraciones, interactividad física/digital y contenidos alineados al currículo escolar.	Diseño funcional Adaptación curricular Elementos del prototipo	Entrevista	- ¿Qué aspectos considera imprescindibles en el diseño de un libro interactivo para tercer grado? - ¿Cómo evaluaría si el contenido visual y textual está alineado al currículo? - ¿Qué tipo de ilustraciones o formatos considera adecuados según la edad de los lectores? - ¿Qué sugerencias daría para mejorar un prototipo de libro interactivo en función de su experiencia docente?

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

Se recaudó información por medio de entrevistas semi estructuradas en la modalidad semipresencial como instrumento de medición, como parte de la muestra se buscó el contacto con tres docentes especialistas en educación conformadas por la docente Myriam Cillo Quispe, Lic. Educación primaria, Estudios de posgrado, Mención Psicología educativa en la Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle" La Cantuta. La docente Meribeth Mitma Garcia, egresada de la carrera de Educación Primaria en la Universidad César Vallejo. La docente Gladys Allccahuaman Coccia, egresada de la carrera de Educación Primaria en la Universidad Ricardo Palma.

Se dio a conocer el contexto educativo presente dentro del I. E. Ramón Castilla. Se diseñó una estructura compuesta por una serie de preguntas segmentadas en cuatro secciones correspondientes a cada categoría abarcada. Estas preguntas se formularon en base a los objetivos específicos planteados para la investigación, que propiciaron ahondar en las necesidades pedagógicas relacionadas con el desarrollo del hábito de la lectura en estudiantes de nivel primario en la institución educativa Ramón Castilla. Para la detección de las palabras claves de la investigación se optó por el uso de una plataforma para generar mapas de imagen, seleccionando lo fundamental de cada una de las entrevistas realizadas.

Se manejaron criterios de credibilidad en los testimonios referidos a los procesos de aprendizaje empleados en clases de la I. E. Ramón Castilla en el distrito de San Juan de Miraflores, informando que las grabaciones serían de dominio académico por la Institución Toulouse Lautrec. Además, se verificó la coherencia lógica en los hallazgos con el respaldo de argumentos citados por los propios docentes en relación al contexto educativo que cuenta la I. E. Ramón Castilla en el distrito de San Juan de Miraflores, esclareciendo la relación entre los datos recopilados, categorías emergentes y conclusiones. Asimismo, se tomó en cuenta criterios de valoración y validación, ya que la información fue determinada por la

experiencia educativa de los docentes participantes en el proceso de investigación, tomando en consideración la factibilidad del diseño de un libro interactivo aplicado como material didáctico.

Capítulo IV: Resultados

En este capítulo evidenciamos los resultados obtenidos a través de entrevistas que fueron utilizadas como instrumento de medición. Se entrevistó a un total de tres docentes del nivel primario en la I. E Ramón Castilla ubicada en el distrito de San Juan de Miraflores. Nos introducimos en la problemática en el entorno educativo, bajo la mirada del personal docente sobre el desempeño de los estudiantes en el área de lectura.

4.1. Análisis de Resultados

De acuerdo a las respuestas proporcionadas por los especialistas y la población se generaron las nubes de palabras; las mismas que muestran los elementos destacados. Por ejemplo, en la Figura 2 se identificaron las dificultades y preferencias lectoras, en este apartado nos introducimos en la problemática, evidenciando el ambiente en que el cual se desenvuelven académicamente los estudiantes. Este análisis está bajo la mirada de los docentes expertos en educación pertenecientes a la I. E. Ramón Castilla ubicada en el distrito de San Juan de Miraflores.

El tipo de narración que prefieren los estudiantes de nivel primario de la I. E. Ramón Castilla son los cuentos, historietas o textos cortos dependiendo de la competencia con la cual estén trabajando. Además, pueden implementar diversas categorías de lecturas tales como poesía, poemas, acrósticos, rimas. Estos pueden ser presentados mediante dispositivos como proyectores o con métodos tradicionales de lectura.

No obstante, los alumnos manifiestan dificultades al momento de leer, las cuales se pueden ver reflejadas como problemas de lenguaje, problemas de procesamiento auditivo y visual, al momento de leer los docentes perciben una demora en la etapa silábica lo que refiere a un conocimiento ambiguo sobre las palabras que contiene el material académico. Los docentes mencionan que una de las variables que influye en la fluidez de la lectura es el nivel de apoyo que se le brinda al alumno.

Figura 2.

Nube de palabra/Primera Dimensión. Identificar las preferencias lectoras y dificultades de los niños de tercer grado mediante entrevistas y observación en el aula.



Cabe resaltar que existen factores que pueden llegar a desmotivar a los alumnos, por ejemplo, la presentación del material educativo, el uso del color ayuda a captar mayor atención, logrando generar conexiones entre las figuras y la lectura en cuestión, se mencionó que se disminuía el grado de atención de los alumnos en los casos en los que se empleó textos con acompañamiento de imágenes monocromáticas blanco y negro.

Asimismo, el uso de recursos visuales como imágenes, incrementa la disposición que tienen los estudiantes para leer. En las clases se les enseña con imágenes para darles una idea de lo que va a tratar la lectura, por lo que los alumnos aprenden a leer la imagen, describiendo lo que pueden apreciar de ella. Sin embargo, este recurso se utiliza para complementar la información brindada por el docente, por lo tanto, se considera favorable un equilibrio entre los elementos visuales y el texto.

Figura 3.

Nube de palabra/Segunda Dimensión. Seleccionar estrategias visuales atractivas y pedagógicamente válidas basadas en teorías de diseño gráfico y educación infantil.



Como se muestra en la Figura 3, La selección de estrategias previamente validadas por el personal docente, en esta sección los docentes narran las técnicas aplicadas hacia sus alumnos con acompañamiento de material educativo, para posteriormente discernir entre cuales se alineen con el objetivo de fomento de la lectura en alumnos a nivel primario. Se evidenció que en el aula de tercer grado de primaria de la I. E. Ramón Castilla, los docentes manejan material visual físico como papelógrafos o imágenes la técnica de pañolenci que vendría a ser una actividad tradicional de enseñanza que al ser probado por los estudiantes, se aplicó satisfactoriamente como figuras recortadas para servir en el desarrollo de la actividad relacionada con el tema o la historia expuesta, de manera que el estudiante interactúa con el material siendo entretenimiento educativo para incentivar a los alumnos. Se corrobora que el material de lectura utilizado por los docentes es proporcionado por el MINEDU, y aunque

constituye un buen referente en cuanto al manejo de la diagramación, la composición y la cantidad de texto adecuada para los estudiantes de tercer grado de primaria, resulta insuficiente en relación con los temas de interés de los alumnos.

Para facilitar la comprensión de textos para los niños de tercer grado de primaria de la I. E. Ramón Castilla, los docentes sugieren contar con actividades lúdicas como pupiletras u ordenar secuencias que faciliten la comprensión del tema explicado. Las imágenes deben contar con un tamaño considerablemente grande para adecuarse al nivel de concentración de los alumnos, asimismo las imágenes tienen que estar adaptadas al texto, estableciendo un balance entre elementos gráficos y contenido escrito. En relación a la tipografía empleada, se sugiere hacer uso de fuentes como la letra imprenta para favorecer la lectura en los alumnos.

Además, se hace uso de letra corrida, por ejemplo, la fuente Comic Sans, ya que, al estar en la etapa del desarrollo de la escritura, necesitan una guía al momento de estructurar textos por ellos mismos. Se advirtió sobre algunos puntos a tratar para evitar que a los estudiantes se les dificulte la lectura, estos se componen por la diagramación del libro, señalando la importancia de una estructura idónea para ser mostrada a los estudiantes de nivel primario, enfatizando la distribución de los elementos gráficos con el texto, mencionando que sean complementados entre sí, evitando saturar el espacio o los colores, permitiendo al alumno concentrarse en la lectura teniendo un apoyo gráfico que los mantenga conectados con la sesión.

Se aplican estrategias visuales con componente lúdico que comprenden juegos de palabras como pupiletras o juegos para desarrollar el pensamiento lógico como ordenar las secuencias, con el fin de incentivar a la lectura debido que es necesario comprender la lectura para poder desarrollar las actividades relacionadas.

Figura 4.

Nube de palabra/Tercera Dimensión. Seleccionar estrategias visuales atractivas y pedagógicamente válidas basadas en teorías de diseño gráfico y educación infantil.



Como se puede observar en la Figura 4, evidenciando lo narrado por los docentes de la I. E. Ramón Castilla, se busca apreciar la factibilidad de incorporar material interactivo en aulas, en este apartado consultamos el desempeño académico de los estudiantes en relación al material proporcionado por los docentes y la I. E Ramón Castilla. Así mismo tomamos en cuenta los dispositivos por los cuales los alumnos acceden a la información académica.

Se tomó en consideración la idea de incorporar interactividad en el aula, refiriendo que los estudiantes a nivel primario muestran una tendencia hacia los estímulos sensoriales incorporados en recursos seleccionados previamente por el personal docente, haciendo uso de estrategias para captar la atención de los estudiantes, implementando el factor tecnológico en

el aula, como el manejo de proyectores cuando se enseña contenido multimedia como complemento a la estructura manejada para impartir las clases dentro de la I. E. Ramón Castilla, en cuestiones de estimular a los estudiantes a participar de las actividades, desarrollando sus habilidades mientras se refuerza el conocimiento relacionado a los alcances de la clase. Se evidenció que los docentes elaboran material personalizado que esté alineado a la estructura impuesta por el currículo escolar, ya que el material expuesto necesita ser formulado pensando en el nivel de aprendizaje de los estudiantes en el aula. El libro interactivo se podrá introducir de manera paulatina tomando en cuenta el recibimiento por parte de los estudiantes. Además de adaptarse al contexto académico y social de un aula con estudiantes a nivel primario que en líneas generales comparten conductas y actitudes propias de la edad en la que se encuentra. La interactividad funcionará como herramienta para el desarrollo de capacidades cognitivas en las estudiantes necesarias para un correcto rendimiento académico.

Se mencionaron actividades interactivas que son utilizadas por los docentes que se ha considerado positiva por parte de los alumnos debido a su componente lúdico, por ejemplo, pupiletras, rompecabezas, juegos de secuencia, estos fortalecen su pensamiento lógico y habilidades de resolución de problemas, incrementando sus creatividad e imaginación, dos aspectos importantes en el desarrollo de todo estudiante. Aparte conocer los diferentes tipos de aprendizaje que pueden estar presentes en el aula, puesto que en un salón de clases de nivel primario encontramos dificultades al momento de nivelar a los estudiantes con el fin de llevar un ritmo que se acomode tanto a las necesidades como capacidades del aula.

Además, para conseguir un adecuado acoplamiento de un libro interactivo como herramienta pedagógica, es necesario capacitar a los docentes con el objetivo de lograr un aprendizaje fructífero, sirviendo de guía para para el alumno, ya que el manejo de la información es de primera prioridad cuando se trata de un nuevo material de estudio que vaya

a ser utilizado de soporte para la clase. Aparte, se menciona que las pruebas piloto podrían funcionar para evidenciar los resultados de la integración de un prototipo de Libro Interactivo.

Figura 5.

Nube de palabra/Cuarta Dimensión. Prototipar un libro interactivo funcional que integre ilustraciones, interactividad física/digital y contenidos alineados al currículo escolar.



Como se puede ver en la Figura 5 nos adentramos al diseño del prototipo integrado con recursos visuales, en este apartado encaminamos la idea del Diseño de un Libro Interactivo con las apreciaciones de las docentes del colegio Ramón Castilla en relación con su experiencia y conocimiento en el área de educación. Se sugiere abordar, en su mayoría, temas relacionados con la cultura, la identidad, la familia y el crecimiento personal, especialmente a través de cuentos andinos, costeños y amazónicos del Perú.

Se considera imprescindible la adecuada composición de las partes externas del libro, como la portada y la contraportada, ya que son los primeros elementos que determinarán si el contenido capta o no la atención del estudiante. Señalando que la portada es lo primero que expone la trama que va a seguir el libro, usando los elementos gráficos que vayan acorde con lo narrado, tiene que cumplir con la característica de un diseño llamativo que motive a los estudiantes, como ejemplo se mencionó los elementos visuales para generar curiosidad en el usuario, también los diseños animados ya que, en comparación con imágenes más realistas, los estudiantes de nivel primario prefieren figuras menos detalladas. Además, otro aspecto importante a valorar es el tamaño de letra, con el objetivo de que facilite la lectura en los estudiantes de nivel primario.

Con respecto a la estructura y metodología que se plantea en el currículo escolar, la aplicación de un libro interactivo conlleva que esté alineado a las capacidades, competencias y al estándar que se abordan por cada grado durante el ciclo escolar, a ello se añade que cumpla con los objetivos que se dividen por unidades con las que trabajan por periodos de tiempo comprendidos en bimestres. También se toma en consideración los enfoques impuestos por materia.

No obstante, se resaltó la importancia del formato por el cual se dará a conocer este libro interactivo, este debe proponer un tamaño estándar de A4 en formato físico para que pueda ser utilizado apropiadamente por los estudiantes de nivel primario debido que están comenzando con las costumbres lectoras, asimismo los docentes sugieren un material confortable debido que los estudiantes de nivel primario tienden a ser descuidados con el manejo de los materiales escolares. En formato digital, se recomienda que pueda ser utilizado individualmente por cada alumno. Por otro lado, se mencionó al diseño como factor relevante en la composición, sugiriendo el uso de recursos gráficos y textuales que sean visiblemente llamativos para la audiencia.

4.2. Discusión de Resultados

A través de las entrevistas, se identificaron patrones comunes en las preferencias lectoras y las dificultades de los estudiantes de tercer grado. Las docentes coincidieron en que los cuentos, especialmente aquellos con ilustraciones atractivas y temáticas cercanas, generan mayor interés. Las dificultades más frecuentes se relacionan con una lectura aún silábica, escasa fluidez, y bajo hábito lector en casa, lo que confirma la necesidad de propuestas pedagógicas más motivadoras y accesibles para fortalecer la comprensión lectora.

Las respuestas de las docentes validan el uso de estrategias visuales específicas: tipografías grandes y legibles, imágenes claras y con propósito, colores llamativos, pero no saturados, y equilibrio entre texto e imagen. Las profesoras destacaron la efectividad del uso de secuencias visuales, materiales manipulativos como el pañolenci, y recursos digitales que incluyan videos o sonidos. Estas preferencias coinciden con principios del diseño gráfico educativo y justifican su inclusión en el diseño del libro interactivo.

Las entrevistas revelan una alta receptividad hacia el uso de libros interactivos tanto físicos como digitales. Las docentes consideraron que, con una adecuada capacitación y adaptación a la realidad escolar, estos materiales pueden integrarse progresivamente a la rutina educativa. También resaltaron la importancia de que los libros tengan un propósito pedagógico claro y puedan ser compartidos con las familias, permitiendo una continuidad del aprendizaje en casa. Esto valida la estrategia de co-creación como un medio eficaz para evaluar y ajustar el diseño del recurso.

El feedback recogido brindó lineamientos claros para el desarrollo del prototipo: imágenes grandes y funcionales, estructura visual ordenada, temas significativos para los niños, e interactividad que favorezca la participación (como solapas, juegos, animaciones o sonidos). Las docentes coincidieron en que un libro interactivo bien diseñado debe ser resistente, claro y alineado al currículo. La coherencia entre contenido visual/textual y las

competencias educativas fue ampliamente valorada, lo que se tomó en cuenta al desarrollar el prototipo final.

En conjunto, los resultados obtenidos mediante las entrevistas y los procesos de diseño participativo permitieron cumplir los cuatro objetivos de la investigación. La comprensión de las preferencias y necesidades de los estudiantes, sumada a la validación de recursos visuales efectivos y la aceptación del libro por parte del entorno docente, sustentan la viabilidad del material. La metodología cualitativa empleada en este estudio permitió un abordaje profundo del problema, priorizando la voz de las docentes como agentes clave en el proceso educativo. Se diseñaron instrumentos específicos, como guías de entrevista semi-estructuradas y sesiones de co-creación, los cuales, si bien no existían previamente, fueron elaborados en función de los objetivos de la investigación. Estos instrumentos facilitaron la obtención de datos con matices, revelando tanto las dificultades lectoras de los estudiantes como criterios pedagógicos relevantes para el diseño visual. La estrategia metodológica, centrada en la escucha activa y la validación desde la práctica docente, permitió comprender el problema de manera más integral y realista. Además, contribuyó a cerrar una brecha en el conocimiento sobre cómo adaptar recursos visuales e interactivos al contexto de aula real, promoviendo así la creación de materiales pedagógicos más eficaces.

4.3. Propuesta tentativa

4.3.1. Composición y proceso

El Diseño de un Libro Interactivo aplicando estrategias visuales será utilizado como herramienta pedagógica por docentes con el objetivo de fomentar la lectura en jóvenes de tercer grado de primaria. Debido que la interactividad vista en materiales educativos estimula el desarrollo de habilidades y procesos cognitivos necesarios para el rendimiento académico. En base a ello, agregar el factor tecnológico, promueve la adaptación ante los cambios de la era digital, se busca complementar el material expuesto en las aulas, introduciendo el diseño

como parte fundamental para atraer la atención de los estudiantes, ya que se aplican ámbitos del diseño como la diagramación junto el uso de recursos gráficos trabajados tomando en cuenta el grado en el que se encuentran los estudiantes.

Para el planteamiento del Diseño de un Libro interactivo se necesitó crear el boceto principal después de haber recopilado información de las entrevistas realizadas a docentes de la I. E. Ramón Castilla ubicada en San Juan de Miraflores. Este fue diseñado en base a las recomendaciones y apreciaciones mencionadas por los docentes en esta institución. En atención a las recomendaciones de los docentes y considerando el interés de los estudiantes, se seleccionaron cuatro fábulas del libro Fábulas Quechuas, del autor Adolfo Vienrich. Se empleó las estrategias como el componente lúdico que está presente en actividades lingüísticas y de desarrollo de pensamiento lógico, haciendo uso de pupiletras, orden de secuencias y reconocimiento de palabras nuevas. Además, se creó una portada atractiva para los alumnos y como recursos gráficos los textos manejan una tipografía legible con un tamaño considerable para el grado con el que trabajamos. Asimismo, se caracteriza por un diseño intuitivo, con personajes que captan la atención desde la portada y en cada página, además se cumple con el requerimiento de los docentes que toda la composición no distraiga a los niños para facilitar la interacción con el usuario.

Figura 6.

Prototipo para el Diseño de un Libro Interactivo basado en cuatro Fábulas Quechua de Adolfo Vienrich

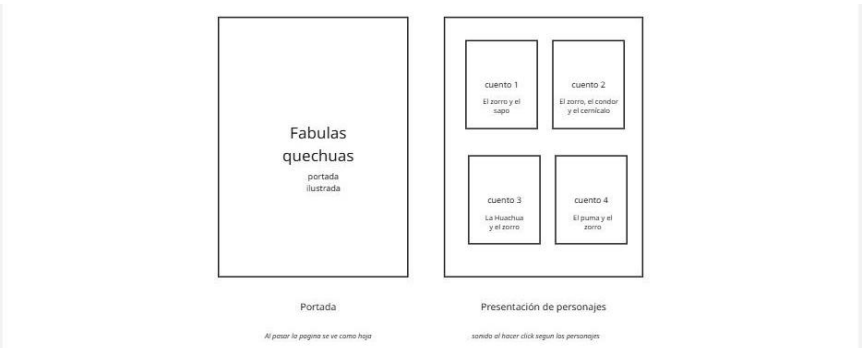


Figura 7.

Prototipo para el Diseño de un Libro Interactivo basado en cuatro Fábulas Quechua dAdolfo Vienrich

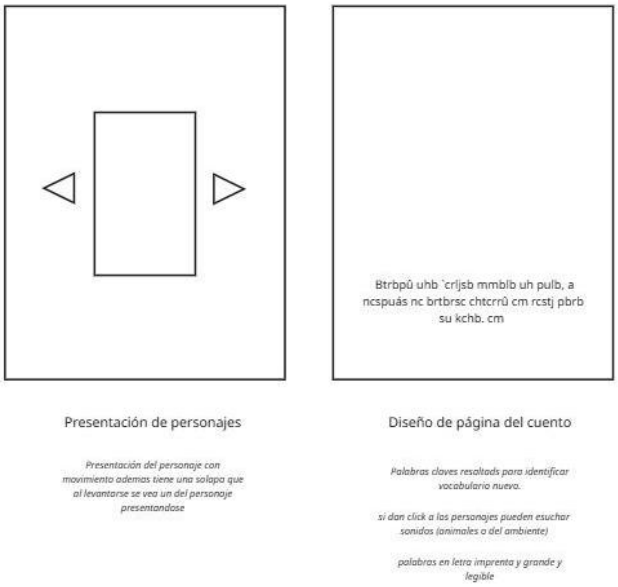
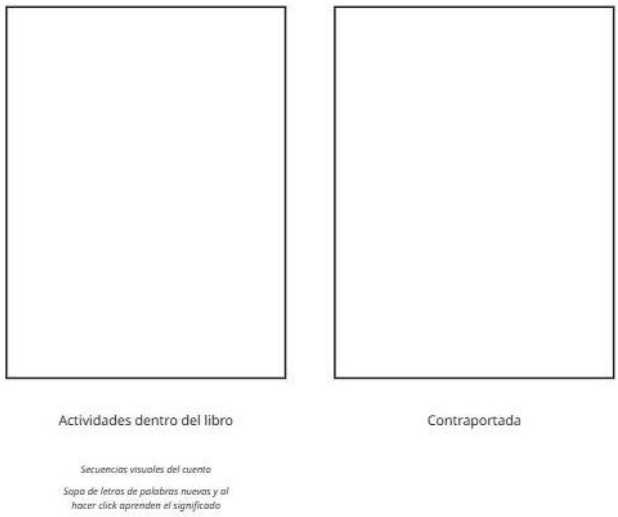


Figura 8.

Prototipo para el Diseño de un Libro Interactivo basado en cuatro Fábulas Quechua de Adolfo Vienrich



Prototipo

Se tomó como base el libro titulado Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich, se dividió el libro por módulos donde el usuario puede aprender interactuando con los mecanismos que maneja el libro. En la primera página se presentan las cuatro historias disponibles, cada una con su respectiva portada, para que el estudiante pueda elegir cuál desea leer. A continuación, se ofrece la presentación de los personajes de la fábula seleccionada antes de iniciar con la narración. Posteriormente, se desarrolla la lectura de la historia elegida. Finalmente, el estudiante accede a una sección de actividades complementarias diseñadas para reforzar y evaluar los conocimientos adquiridos durante la lectura.

Figura 9.

Portada del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich

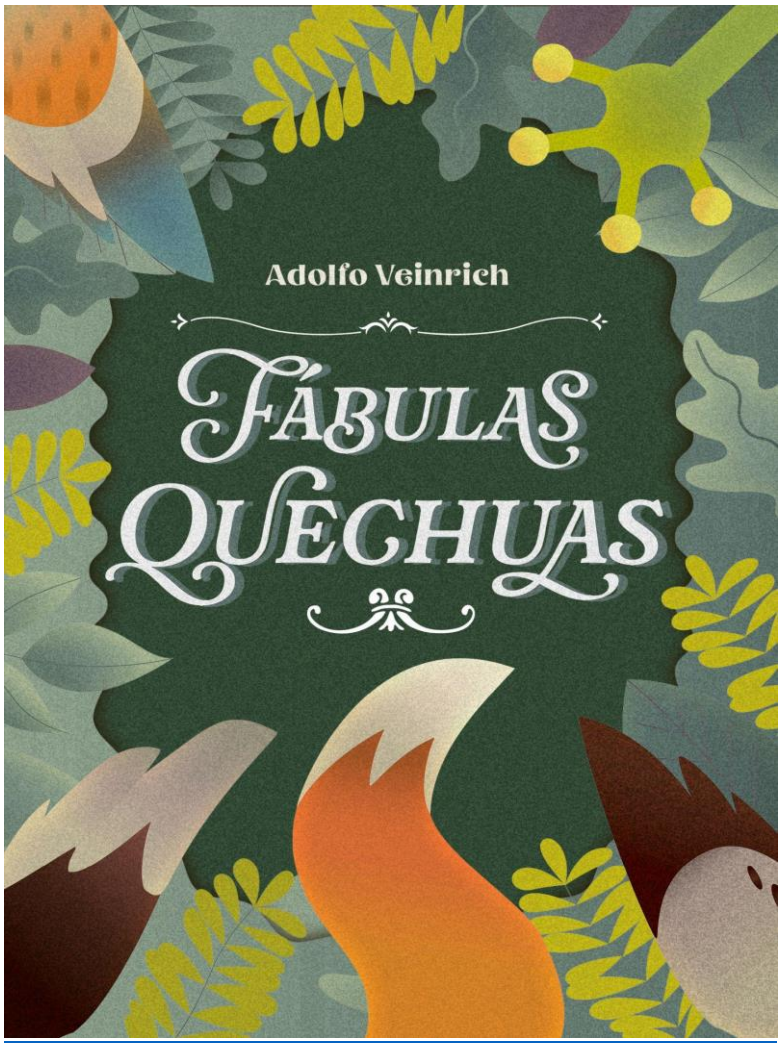


Figura 10.

Páginas del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich

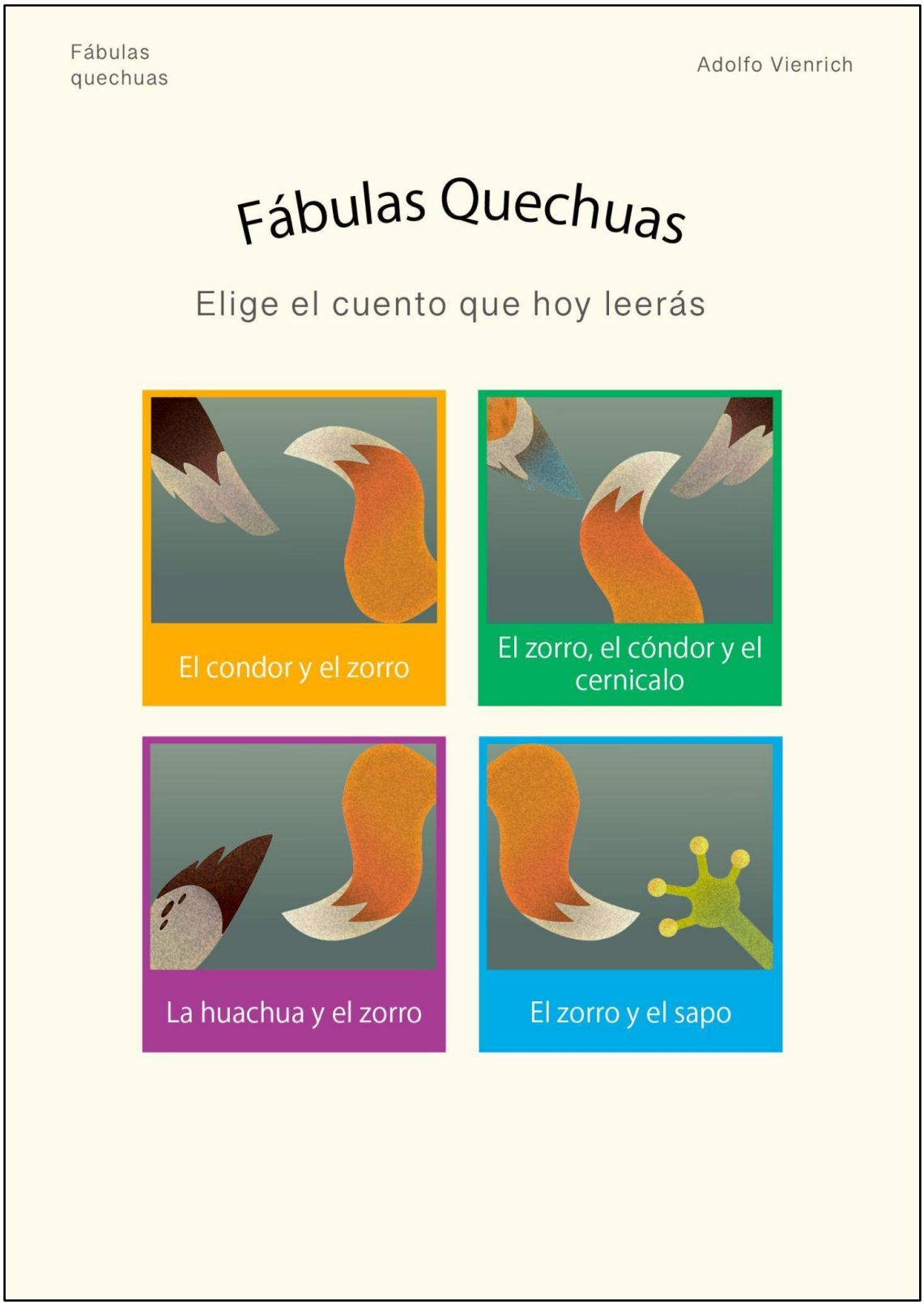


Figura 11.

Páginas del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich



Figura 12.

Páginas del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich

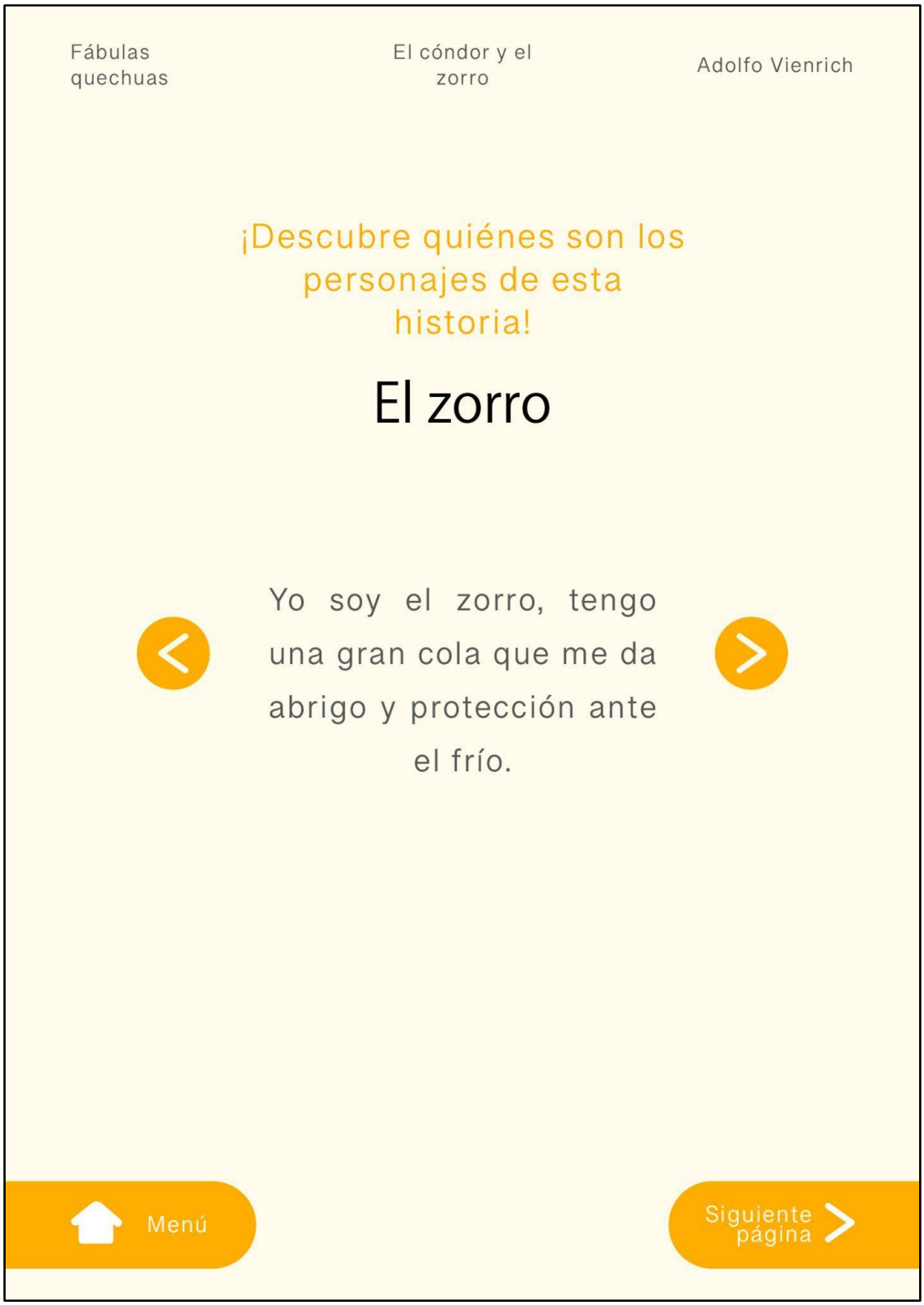


Figura 13.

Páginas del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich



Figura 14.

Actividades del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich



Figura 15.

Actividades del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich

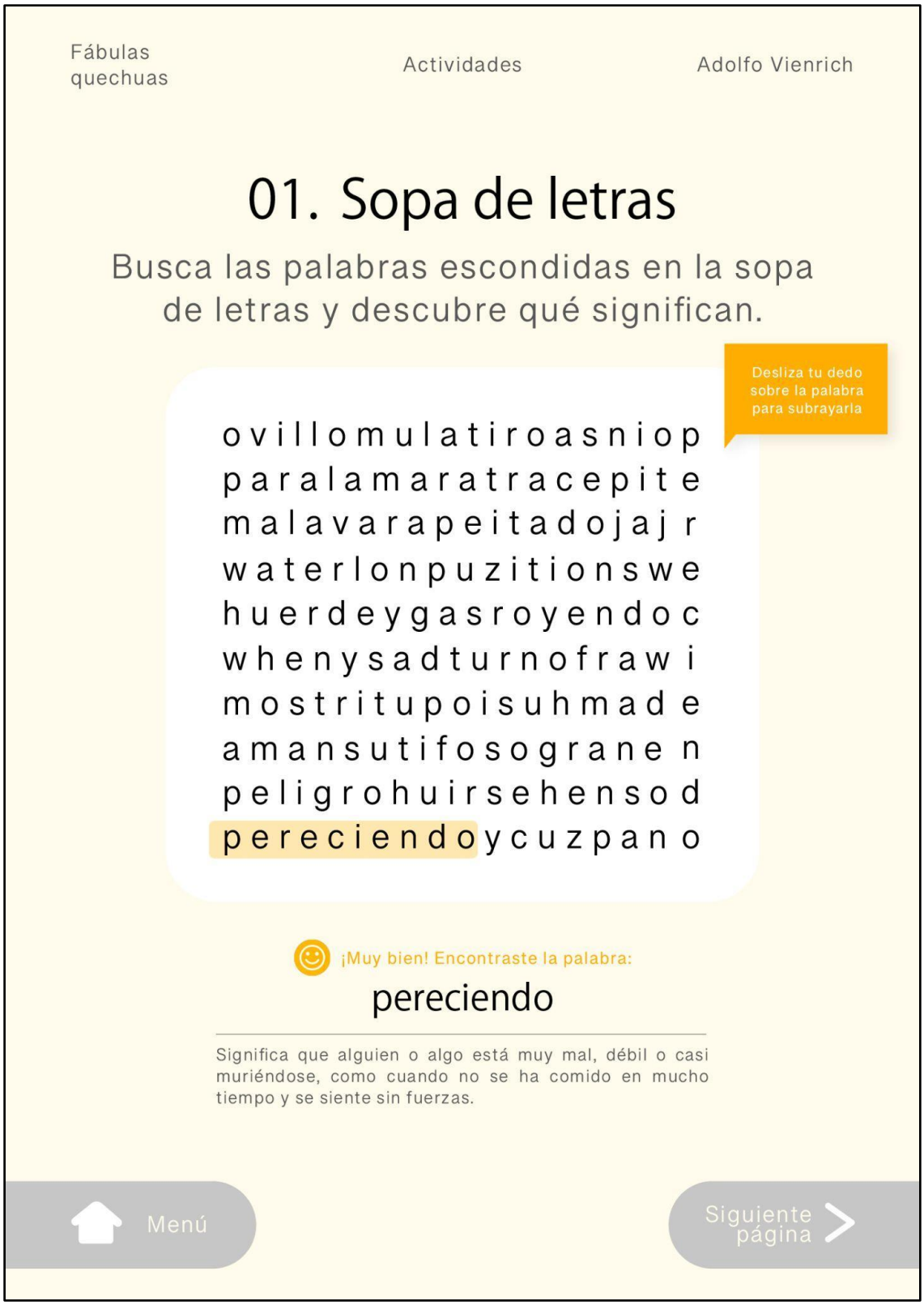


Figura 16.

Contraportada del libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich

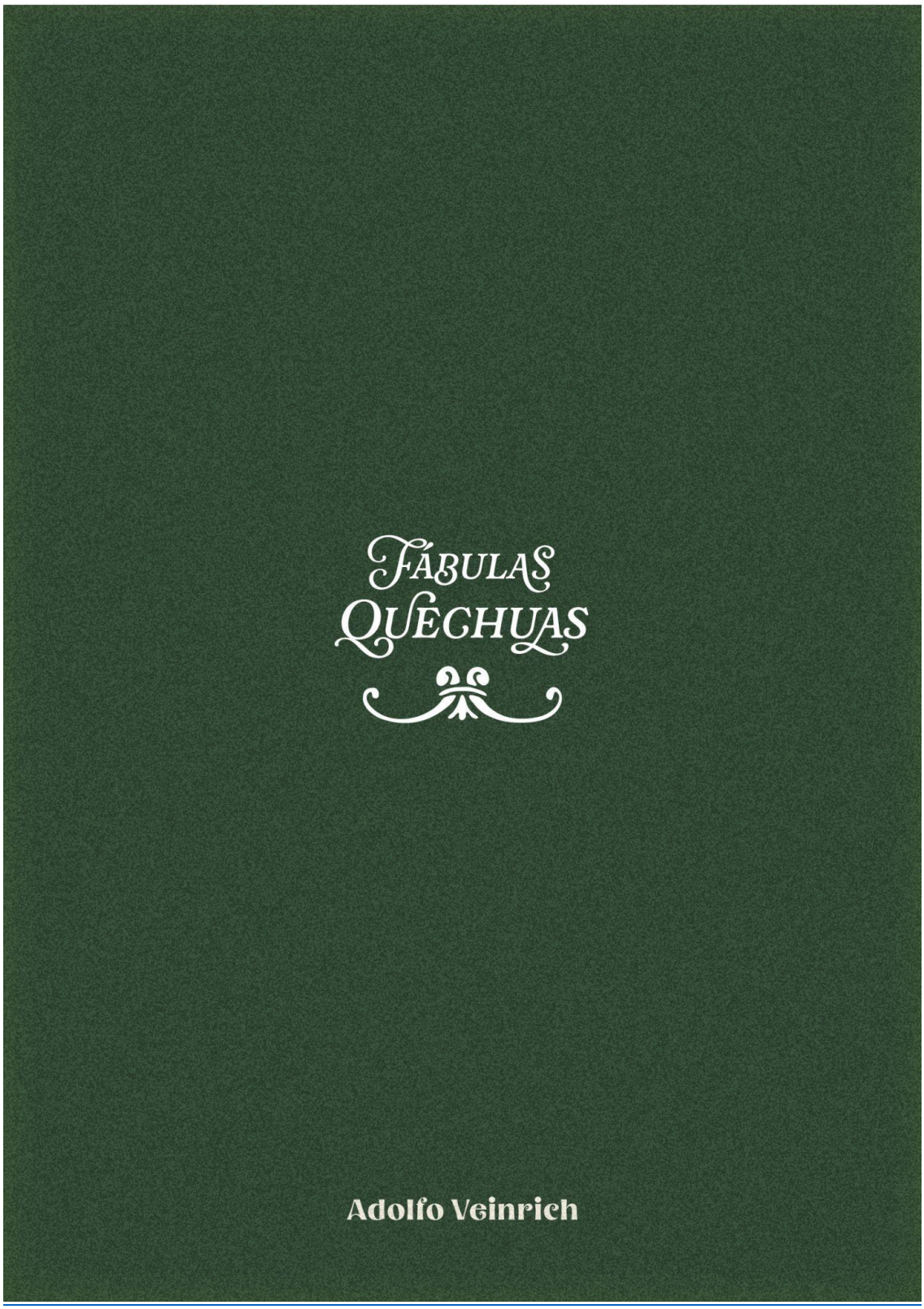


Figura 17.

Interacción del usuario con el libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich

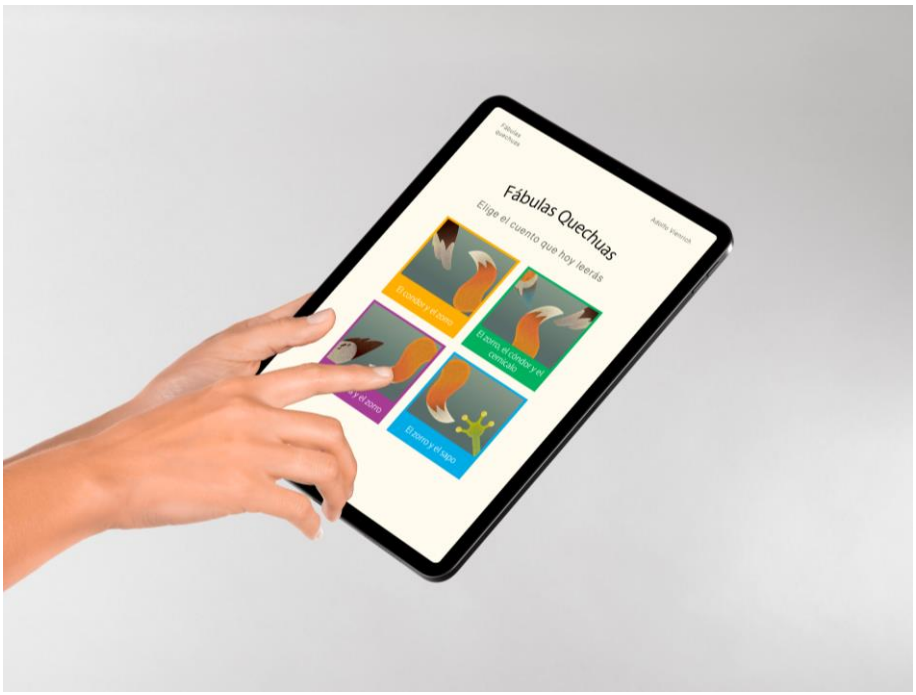


Figura 18.

Interacción del usuario con el libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich

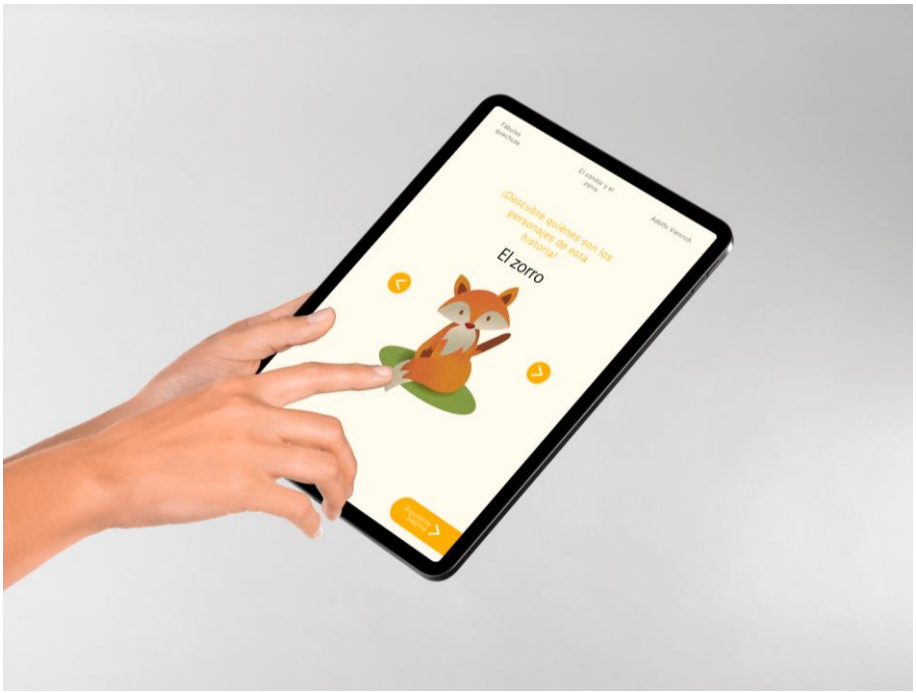


Figura 19.

Interacción del usuario con el libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich

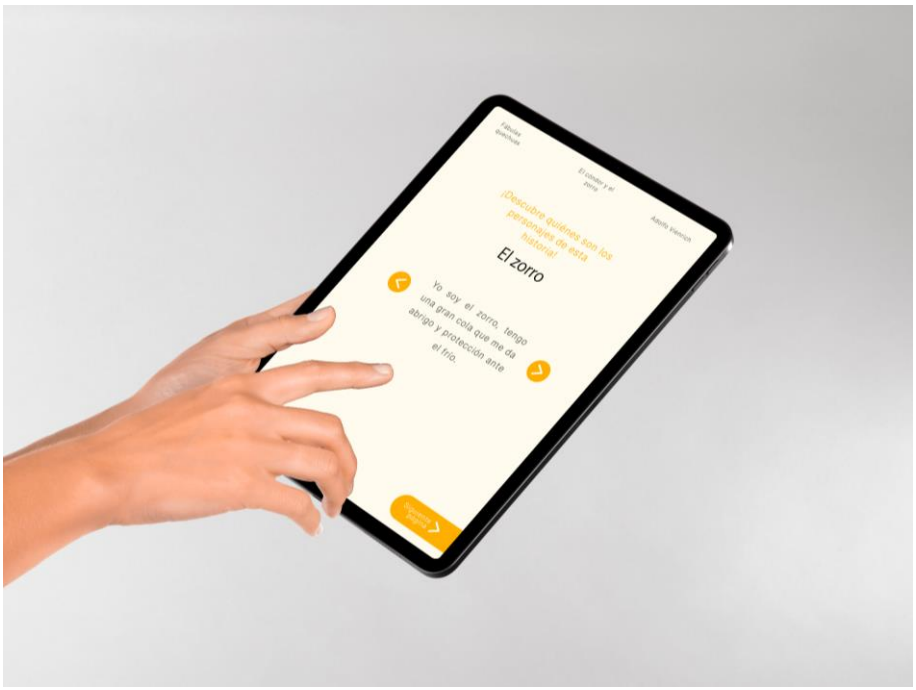


Figura 20.

Interacción del usuario con el libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich

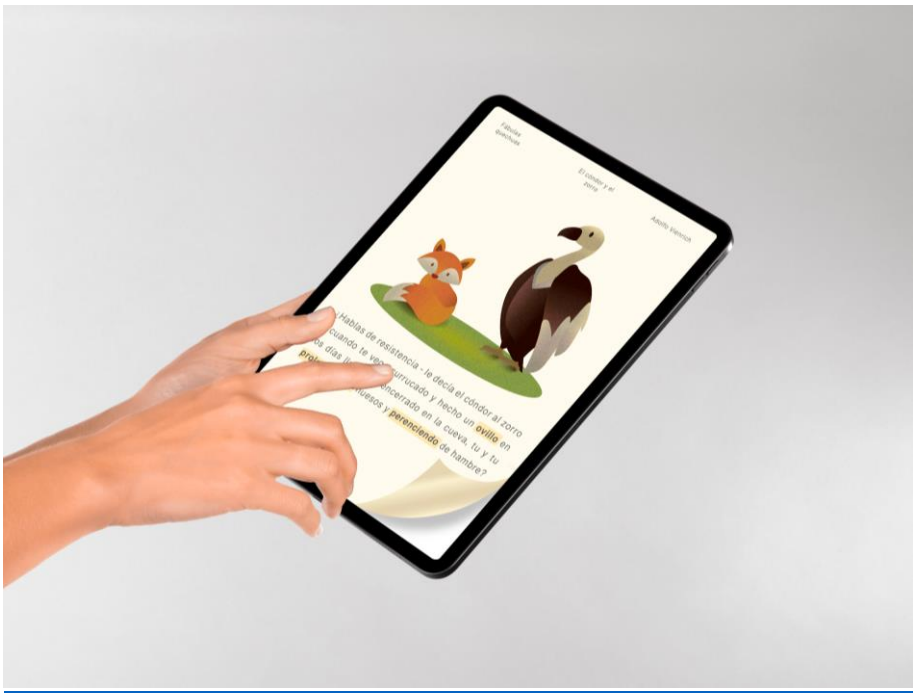


Figura 21.

Interacción del usuario con el libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich

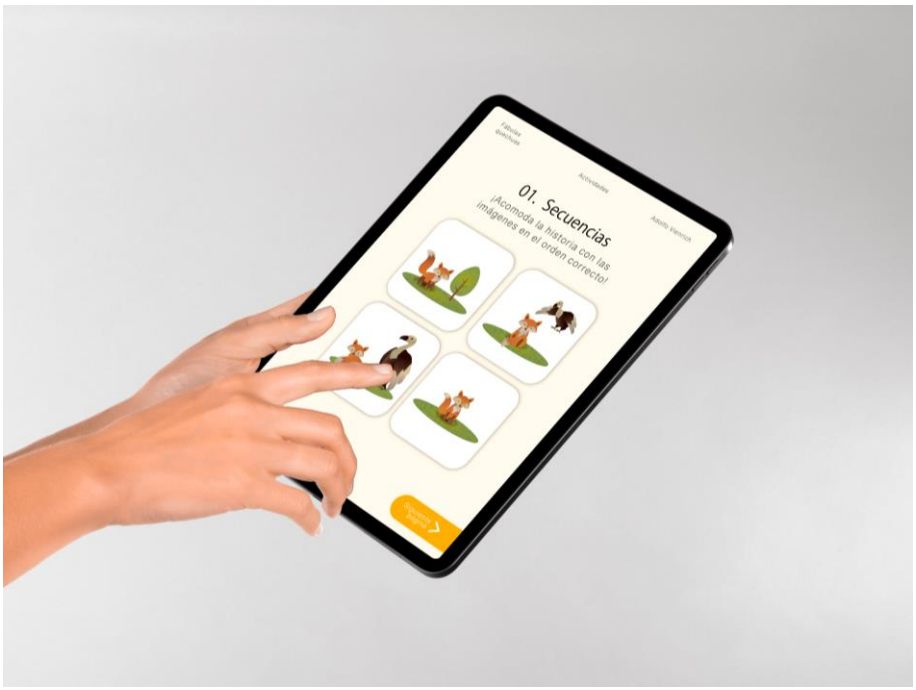
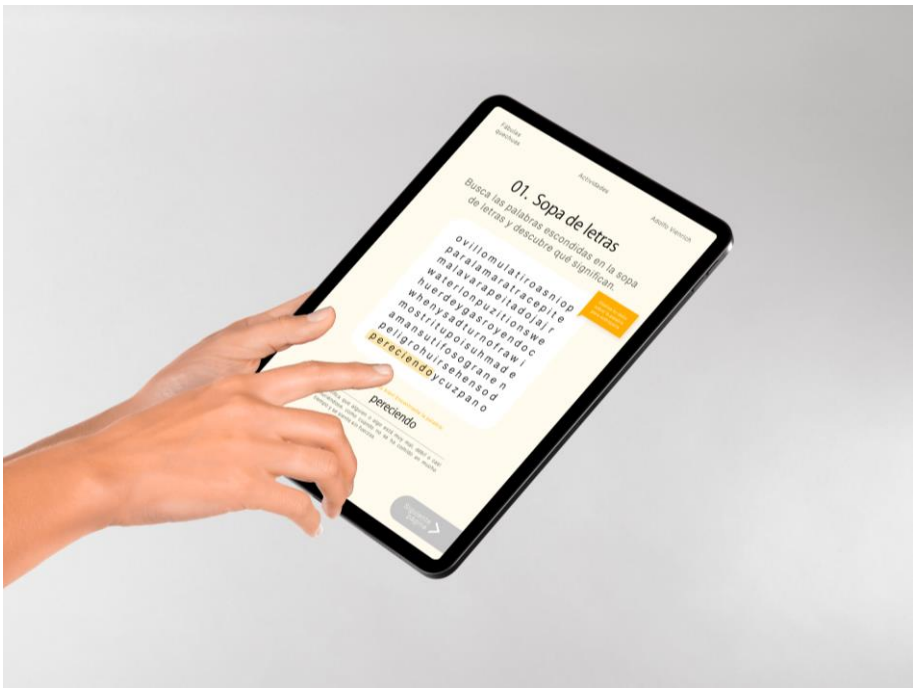


Figura 22.

Interacción del usuario con el libro Fábulas Quechuas de Adolfo Vienrich



4.4. Recomendaciones

A partir de los hallazgos obtenidos en esta investigación, se proponen recomendaciones en dos direcciones: hacia futuras investigaciones y hacia los beneficiarios directos del estudio. Se identificó que, para fomentar la lectura en niños de tercer grado, es fundamental incorporar estrategias visuales y recursos interactivos adecuados a su nivel de desarrollo. En ese sentido, se recomienda seguir explorando el diseño de materiales que integren texto breve, ilustraciones claras y actividades dinámicas, tanto físicas como digitales, con el fin de mantener la atención del estudiante y fortalecer su comprensión lectora.

A quienes deseen continuar investigando sobre este tema, se sugiere aplicar metodologías cualitativas similares, especialmente entrevistas semi-estructuradas y talleres de co-creación, ya que han demostrado ser útiles para recoger información contextualizada desde la práctica docente. Asimismo, sería valioso ampliar la muestra incluyendo a estudiantes y familias, e investigar los efectos a mediano y largo plazo del uso de libros interactivos en el aula. También se propone profundizar en otras variables relacionadas, como el uso de tecnología educativa y su impacto en la motivación lectora o la comprensión de textos complejos.

En cuanto a los docentes, se recomienda incorporar materiales que equilibren imagen y texto, priorizando ilustraciones grandes, tipografías legibles y colores atractivos, pero no saturados. Estos recursos deben estar alineados al currículo y ofrecer actividades que promuevan la participación del estudiante. Se sugiere integrarlos en momentos específicos como el plan lector, las sesiones de tutoría o eventos como la Semana de la Lectura o la Maratón de Lectura, donde los estudiantes ya están familiarizados con cuentos clásicos, fábulas y textos narrativos populares. Seleccionar temas que despierten el interés natural del niño —como cuentos andinos, historias conocidas por su adaptación al cine o que ya forman parte de la rutina escolar— potenciará su conexión con la lectura.

A los directores y gestores educativos se les recomienda impulsar la implementación de recursos pedagógicos innovadores, como los libros interactivos diseñados bajo criterios visuales validados por los propios docentes. Es clave facilitar espacios de formación continua, así como promover entornos colaborativos en los que estos materiales puedan compartirse también con las familias.

Finalmente, a editoriales, diseñadores gráficos y entidades del sector educativo se les recomienda desarrollar libros que respondan a las necesidades reales de los estudiantes, combinando elementos visuales atractivos con contenidos pedagógicamente adecuados. El diseño debe considerar la edad del lector, el nivel de dificultad del texto, y la pertinencia de los temas abordados. Se sugiere trabajar en conjunto con docentes durante la creación del contenido, y considerar temáticas significativas como las emociones, la identidad, la vida cotidiana, así como cuentos reconocibles que los niños ya disfrutan dentro de sus actividades escolares. Estas acciones permitirán generar recursos más eficaces, pertinentes y sostenibles en el tiempo.

Referencias

Álvarez Araujo, C. A., & García Tomalá, O. G. (2025). Desarrollo de un cuento digital interactivo como herramienta de aprendizaje multimedia sobre las emociones dirigido a niños de 5 a 8 años de edad (Bachelor's thesis). http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/29564

Arauz, J. S. F., Gavilanes, J. P. V., Alemán, E. M. S., & Jimenez, K. J. C. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. Recimundo, 6(2), 151–159. https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.151-159

Calavia Ferrández, M. B., Casas Nebra, R. J., & Blanco Bascuas, M. T. Aportaciones desde el diseño y la tecnología para el fomento de la creatividad en entornos educativos. https://zaguan.unizar.es/record/129529

Castro Palechor, E., Erazo Cerón, M. R., & Mesa Gómez, E. J. (2023). Estrategia pedagógica para fomentar el hábito de la lectura en niños del grado tercero de del centro educativo la Aurelia sede La Granja. http://hdl.handle.net/11371/6528

de la Roche, M. M., Estupiñán, A. M. V., & Pulido, M. A. (2021). Características e importancia de la metodología cualitativa en la investigación científica. Revista Semillas del Saber, 1(1), 18–27. https://revistas.unicatolica.edu.co/revista/index.php/semillas/article/view/314

de Liñan, M. M. P. V., & Obando-Peralta, E. C. (2024). Experiencias y posibilidades del aprendizaje lúdico en América Latina y el Perú: Una revisión crítica. Clío. Revista de Historia, Ciencias Humanas y Pensamiento Crítico, (8), 117–132. https://doi.org/10.5281/zenodo.12598443

Docentes 2.0. (2023). La comprensión lectora como competencia en la educación superior: Implicaciones y estrategias.

https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/453?utm_source=chatgpt.com

Figueroa, F. M. M., & García, C. E. M. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(3), 958–976.

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9229457

Llanes Sánchez, J. P., Parra Pérez, D. A., & Averanga Murillo, A. J. (2022). Innovación tecnológica en el desarrollo de materiales ELE: diseño del libro electrónico Se habla colombiano. Lingüística y Literatura, (82), 22–50.

https://doi.org/10.17533/udea.lyl.n82a01

López Mayorga, M. (2020). Importancia del fomento de la lectura para el desarrollo de la comprensión de textos. MultiEnsayos, 6(13), 117–129.

https://www.researchgate.net/publication/343641997_Importancia_del_fomento_de_la_lectura_para_el_desarrollo_de_la_comprension_de_textos

Mendoza, A. E. A., & Tasigchana, J. M. A. (2021). Motivación a la lectura en niños de edades tempranas. Revista científica retos de la ciencia, 5(12), 42–51.

https://doi.org/10.53877/rc.5.e.20210915.04

Narváez Campana, W., Ponce Zavala, C. V., Vera Velázquez, R., & Maldonado Zúñiga, K. (2020). Métodos y metodologías utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. UNESUM-Ciencias: Revista Científica Multidisciplinaria, 4(1), 13–28. Universidad Estatal del Sur de Manabí.

https://www.researchgate.net/publication/343580498_METODOS_Y_METODOLOGIAS_UTILIZADOS_EN_EL_PROCESO_DE_ENSENANZA-APRENDIZAJE

Pérez Pinzón, L. R. (2022). Tecnología educativa en América Latina: Revisión de definiciones y artefactos. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (81), 122–136.

https://doi.org/10.21556/edutec.2022.81.2539

Requesens, M. M. S. (2025, 1 mayo). Metodología Proyectual y sus Implicaciones en el Diseño y Comunicación Visual como Influencia de Control y Poder Simbólico de la Sociedad: Project Methodology and Its Implications in Design and Visual Communication as an Influence of Control and Symbolic Power in Society.

https://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/revista/index.php/reiadyc/article/view/397

Revista Científica Portal de la Ciencia. (2023). Recursos digitales y didácticos en la educación superior.

https://revistacientifica.uide.edu.ec/index.php/portal/article/view/2155

Romadhona, M., & Aileena, S. C. R. E. C. (2021). Design Of Pop-Up Interactive Illustration Book On The Education Of Healthy Living Patterns For Children Aged 7–8 Years Old.

https://repository.rit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=9866&context=theses

Son, S.-H. C., Butcher, K. R., & Liang, L. A. (2020). The influence of interactive features in storybook apps on children's reading comprehension and story enjoyment. The Elementary School Journal, 120(3), 422–454.

https://doi.org/10.1086/707009

Universitas. (2020). Accesibilidad: Derecho universal y clave para el desarrollo social y económico.

https://erevistas.uc3m.es/index.php/UNIV/article/download/5509/3855/?utm_source

Vega, N. (2022). Nuevos desafíos al fomento de la lectura y literatura infantil en un entorno de pantallas. Revista Paraguaya de Educación a Distancia (REPED), 3(2), 58–65. https://revistascientificas.una.py/index.php/REPED/article/view/2786

Yang, Y. (2022). Sex education picture book design based on children's cognitive psychology — The case of preschool children. In Proceedings of the 2nd International Conference on Art and Design: Inheritance and Innovation (ADII 2022). Innovation Humanities and Social Sciences Research, 2. https://isccac.org/d/file/articles/2023-02-13/bf71b5c83bacae744c197f9bdc40a1ac.pdf

Yurchuk, O. O., & Chaplinska, O. (2020). Interactive book as a means of overcoming disrupted communication between "author and reader". Вісник Житомирського Державного Університету Імені Івана Франка. Філологічні Науки. https://doi.org/10.35433/Philology.2(93).2020.47-57

Anexos

Anexo 1: Consentimiento informado

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Toulouse Lautrec**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 15 de mayo de 2025.

Yo ___ Gladys Allccahuaman Coiccia___ , identificado con el DNI___ 40358288 ___ , aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "Diseño De Un Libro Interactivo Infantil con Estrategias Visuales para Fomentar la Lectura en Niños de tercer grado del Colegio Ramón Castilla De San Juan De Miraflores, 2025", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental.
Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Karen Rosmery Llosa Fernandez al correo karenllosafernandez@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Karen Rosmery Llosa Fernandez	Investigador	
Ariana Guadalupe Victoria Guzmán Quiroz	Investigador	

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Toulouse Lautrec**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 15 de mayo de 2025.

Yo ___ Meribeth Mitma Garcia___ , identificado con el DNI___ 47200002 ___ , aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "Diseño De Un Libro Interactivo Infantil con Estrategias Visuales para Fomentar la Lectura en Niños de tercer grado del Colegio Ramón Castilla De San Juan De Miraflores, 2025", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Karen Rosmery Llosa Fernandez al correo karenllosafernandez@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Karen Rosmery Llosa Fernandez	Investigador	
Ariana Guadalupe Victoria Guzmán Quiroz	Investigador	

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Toulouse Lautrec**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 15 de mayo de 2025.

Yo ___ Myriam Cillo Quispe___ , identificado con el DNI___ 42130569___ , aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "Diseño De Un Libro Interactivo Infantil con Estrategias Visuales para Fomentar la Lectura en Niños de tercer grado del Colegio Ramón Castilla De San Juan De Miraflores, 2025", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Karen Rosmery Llosa Fernandez al correo karenllosafernandez@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Karen Rosmery Llosa Fernandez	Investigador	
Ariana Guadalupe Victoria Guzmán Quiroz	Investigador	

TOULOUSE LAUTREC	**Centro de Investigación Toulouse Lautrec**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, 15 de mayo de 2025.

Yo ___ Gladys Allccahuaman Coiccia___ , identificado con el DNI___ 40358288 ___ , aceptó de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "Diseño De Un Libro Interactivo Infantil con Estrategias Visuales para Fomentar la Lectura en Niños de tercer grado del Colegio Ramón Castilla De San Juan De Miraflores, 2025", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente se me informó que:

- El tratamiento o metodología al que seré partícipe de acuerdo a mi pertenencia al grupo control o experimental según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Karen Rosmery Llosa Fernandez al correo karenllosafernandez@gmail.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	Firma
Karen Rosmery Llosa Fernandez	Investigador	
Ariana Guadalupe Victoria Guzmán Quiroz	Investigador	

Anexo 2: Entrevista-Meribeth Mitma Garcia (Docente de nivel primario)

00:01:37 Orador 1: ¿Qué tipos de libros o historias suelen captar más la atención de sus estudiantes?

00:01:41 Orador 2: Los cuentos

00:01:48 Orador 1: Estos cuentos masomenos ¿Cuáles son los temas que más se ve?

00:01:57 Orador 2: Por ejemplo, ahora estamos viendo lo del Día de la Madre, y todo eso, y trabajamos con un cuento sobre la familia. A los niños les gustan los cuentos. Les he pasado cuentos clásicos en video, como Caperucita Roja, Los tres chanchitos, Pinocho, y les llama mucho la atención.

00:02:42 Orador 1: ¿Cuáles son las principales dificultades que observa en sus alumnos al momento de leer?

00: 02:48 Orador 2:

Algunos niños todavía no leen, siguen con las imágenes. No reconocen sílabas y no pueden comprender los textos. También, por ejemplo, hay chicos que no hacen pausas, no respetan los signos de puntuación. Y hay muchos que no tienen apoyo en casa. Eso también influye bastante.

00:04:13 Orador 1: ¿Qué factores considera que desmotivan o dificultan el hábito lector en el aula?

00:04:32 Orador 2:

Que no reconocen todavía las letras. Cuando ven un texto muy largo, no les llama la atención. Y si no hay imágenes, se aburren. Si no hay imágenes, no van a poder asociar lo que están leyendo. Todo tiene que tener imagen. También influye si el texto es en blanco y negro, porque no les llama mucho la atención. Si el cuento está a color, lo ven como si fuera real, les llama más la atención. Pero en blanco y negro, como que se aburren.

00:08:30 Orador 1: ¿Ha notado alguna mejora en la lectura cuando se utilizan materiales visuales o libros ilustrados?

00:08:37 Orador 2: Sí, sobre todo en los niños que tienen dificultad. Pero también trato de que no tenga mucho texto ni muchas imágenes, porque también se aburren. Tiene que haber un equilibrio.

00:10:46 Orador 1: ¿Qué tipo de recursos visuales (ilustraciones, colores, tipografías) considera más efectivos para captar la atención de los niños?

00:11:09 Orador 2: Los colores, las imágenes grandes, los dibujos grandes. La letra imprenta, que es la que más se usa, pero también reconocen la ligada.

00:11:57 Orador 1: ¿Qué elementos visuales cree que facilitan la comprensión de textos en niños de tercer grado?

00:12:51 Orador 2: Por ejemplo, en mi salón trabajamos sopas de letras con palabras del cuento. También usan imágenes en secuencia para que ellos puedan relatar lo que pasa. Eso los ayuda bastante a comprender lo que están leyendo.

00:13:37 Orador 1: ¿Qué características visuales deberían evitarse por dificultar la lectura o distraer al lector infantil?

00:14:02 Orador 2: A veces los textos tienen muchos dibujos en los bordes, como corazones o caramelos. Y eso distrae. En vez de mirar el texto, se ponen a mirar los dibujitos.

00:16:48 Orador 1: ¿Qué estrategias ha aplicado o visto aplicadas con éxito en materiales escolares? Cómo nos venía explicando con el uso de las secuencias o pupiletras.

00:17:14 Orador 2: Claro, si se motivan, también se ven en la necesidad de leer, ya que para resolver las actividades tiene que haber comprendido previamente el texto.

00:03:45 Orador 1: ¿Qué es lo que opina acerca de incorporar un material interactivo o digital, más que todo digital, físico, en el material que se utiliza para dar las clases en el colegio?

00:04:00 Orador 2: Yo pienso que todo recurso educativo, si lo sabes emplear y aplicar bien, va a ser de gran ayuda para los estudiantes y para la profesora. También hay que ver si ese material educativo está realizado acorde a la realidad que tú tienes, tendrías que adaptarlo. A veces ha habido recursos que nos han brindado el mismo ministerio y nosotros, de acuerdo a nuestra realidad, nosotros tenemos que adaptarlo a ellos.

00:04:32 Orador 1: ¿Considera que un libro interactivo puede integrarse fácilmente en la rutina, en los hábitos de lectura escolares? ¿Considera que un libro interactivo pueda integrarse fácilmente a la rutina en la sala?

00:04:51 Orador 2: Interactivo, puede integrarse fácilmente en las aulas, en las rutinas de cómo manejan su clase. Sí podría integrarse, pero va a tomar su proceso. Porque a veces también es el control del grupo, porque cuando se trata de interactuar con cualquier material, así cuando vamos al laboratorio, hay que también poner las normas claras y a veces también, a veces usted sabe que los niños, no todos los niños, las conductas son iguales. Entonces cuando ellos ven algo que les llama la atención, también a veces se desesperan o por la emoción mismo. Entonces sería de gran ayuda, sí se podría. Obviamente que todo va a tomar su proceso, pues primero hay que iniciarlo un poco, hay que darle a conocer el material y de ahí a cómo se utiliza y de ahí a aplicarlo.

00:05:41 Orador 1: ¿Qué tipo de actividades interactivas cree que resultan más útiles o atractivas para los niños? Con esto me refiero a algunos libros que a veces utilizan, por ejemplo, texturas o tal vez sonidos incluidos dentro del material.

00:06:09 Orador 2: Sí, los libros, como digo, eso también va a depender mucho del tipo de aprendizaje que tiene cada niño. No todos, o sea, de repente para algunos les va a servir más y para otros menos. Es dependiendo cada uno del tipo de aprendizaje que tiene cada niño, pero sí, obviamente que serviría, si tuviesen para mí ambos serían buenos. Sobre todo para aquellos niños que son más sensoriales.

00:06:35 Orador 1: Claro, más sensoriales porque también depende de cómo se les facilite para aprender. Así es.

00:06:49 Orador 1. ¿Qué recomendaciones daría para que este recurso se adapte adecuadamente al currículo escolar?

00:06.55 Orador 2. Bueno, primero, la recomendación sería capacitar a los docentes, eso es básico, porque cuando un recurso es nuevo a veces lo entregan y no viene con indicaciones y a veces no, entonces yo creo que lo correcto es primero capacitar al docente para que el docente pueda aplicarlo de manera correcta a los estudiantes. Entonces eso es una gran indicación porque hay muchos que optan por comprar recursos educativos pero ni siquiera a veces tienen la idea de cómo aplicarlos. Entonces, porque hay una manera correcta para poder llegar a todos, entonces ese sería para mí el paso fundamental, el número uno.

00:07:35 Orador 2: Una recomendación que es aplicar. De ahí también, pues, se podría hacer como lo que estamos haciendo ustedes. Que son pruebas piloto. Aplicaciones para ver qué tal es el resultado que ustedes van a implementar. Porque imagino que ustedes van a hacer una prueba piloto o algo así, ¿no?

00:08:02 Orador 1: Haremos como un tipo de prototipo para implementando las estrategias de las cuales estamos recopilando información, como esto que nos habla sobre los videos, los sonidos, o otro tipo de también estrategias que pueden ser utilizadas para llamar la atención de los niños, de qué les motiva a leer, porque es una de las habilidades que se va desarrollando de poco a poco y más que todo. Claro.

00:08:32 Orador 1: La siguiente pregunta es, ¿qué aspecto considera imprescindible en el diseño de un libro interactivo?

00:08:43 Orador 2: ¿Qué aspecto imprescindible? En el diseño, me dice, ¿no?

00:08:47 Orador 1: Sí, en el diseño, tal vez en la portada, o tal vez en algunas de los, de las páginas, tal vez los textos, de que tal vez jueguen un poco más con los textos, o que no haya mucho texto y que sea más, más que todo.

00:09:01 Orador 2: Mire, como ahorita estamos ya en tercer grado, creo que sí debe ser, debe ser este, debe ser algo no tan recargado. Bueno, en primer grado sí, full imágenes, como pictogramas así. Porque es primer grado, voy a decirlo a nivel de abajo.

00:09:17 Orador 2: Pero como ya está en tercer grado, sí, tienen que ser imágenes, pero imágenes, a veces a los niños les gustan más las imágenes animadas que las imágenes reales. Por ejemplo, si les muestras un león animado con un león real, a ellos les va a llamar más la atención el león animado, ¿me entiende? Eso les gasta un poco más la atención a ellos. Entonces, sí. Y en la portada pues también tiene que, lo principal sí, tiene que estar la portada, la imagen de cuál va a tratar el texto, eso es fundamental. Tiene que ser acorde. Lo que ellos van a decir, algo para que a ellos les guste, tiene que ser llamativo, como para que a ellos les llame la atención y sientan esa motivación o esas ganas de saber de qué se va a tratar ese texto—Algo llamativo—que les llame a leer, a agarrar el libro, quiero saber de qué va a tratar ese libro. Sí, totalmente.

00:10:14 Orador 1: Si. totalmente, porque lo más importante es que se sientan cómodos con lo que están utilizando.. Y en caso de una evaluación acerca de que si este contenido, tanto visual como textual, se alinea a los parámetros del currículo académico, ¿cómo lo valoraría? O sea, de que todo vaya acorde, relacionado.Por así decirlo, porque con lo que usted nos había comentado anteriormente, que ustedes llevan un tema por ciclo, entonces sería de una manera de que este libro tuviera un tema específico.

00:10:55 Orador 2: No, yo pienso que, o sea, nosotros trabajamos. Sí, por temas, pero también se puede incluir. Si hay un material educativo, nosotros también hay un momento en el que nosotros le damos, como en los que toca plan lector, que sí se le puede dar una lectura

adicional, que se puede trabajar en el aula, eso no hay problema. Bueno, nosotros trabajamos, no por unidades, trabajamos, tratamos de trabajar los temas que nos dan la unidad. Pero si hay un libro que nosotros le podemos agregar al niño para que active la lectura en ellos, normal, sí se puede trabajar también. Claro.

00:11:54 Orador 1:. ¿Qué tipo de ilustraciones o formatos considera adecuados según la edad de los lectores? Con esto me refiero a tipo de formato, tal vez un formato más grande, o en las ilustraciones que tal vez tengan diferentes colores, o tal vez todos que manejen una misma paleta.

00:12:18 Orador 2: No, yo pienso que el texto debe ser, como es por lo general, negro, o sea, las letras, me refiero a las letras. Y si de repente hay resaltadas las palabras claves, de repente. Como para que ellos puedan reconocer. Hay palabras, lo que yo trabajo también es resaltar algunas, o las palabras que ellos desconocen, yo lo hago trabajar así. Pero también puede haber palabras claves como para que ellos puedan, identificar, y sí, yo lo considero que ese sí debería ser negro, pero las imágenes sí debería ser este grande, y sí, el texto debería ser un A4, yo creo que un formato A4, no debería ser menos de A4, ni tampoco más grande.

00:13:02 Orador 1: ¿Qué sugerencias daría para mejorar el prototipo de un libro interactivo en función a la experiencia docente? Con esto me refiero a que normalmente los libros interactivos sí tienen tal vez su cierta estructura, pero tal vez alguna sugerencia de que tal vez esos libros tengan un tema en específico, o tal vez de que, tal vez se manejen con esas, por así decirlo, dinámicas en las que puedo levantar una solapa y me pueda aparecer una imagen, o tal vez eso no es tan efectivo, o tal vez algo más.

00:13:51 Orador 2: Que ahí hay mucho más recursos para usar, Porque con la tecnología podemos usar mucho más recursos. Por ejemplo, ¿ustedes se están refiriendo básicamente ahorita a digital o físico lo que van a hacer? Puede ser físico o digital.

00:14:07 Orador 1: Puede ser físico o digital. Puedes decir la sugerencia tanto para físico como para digital, tanto para los dos formatos.

00:14:16 Orador 2: Ah, para ambos formatos. Bueno, como yo ya lo expliqué, sí sería, para mí es muy importante el tema de que sea, si es digital, lo audiovisual para mí es muy importante. Para mí que sea nítido, que sea real, sonidos reales para que ellos puedan identificar y reconocer,. Entonces, eso es para mí muy importante. La claridad, que sea visible, la nitidez y eso en cuanto a digital. Básicamente eso.

00:14:50 Orador 1: ¿Y si fuera en físico, profesora?

00:14:54 Orador 2: Bueno, si fuese en físico, yo la recomendación que yo daría también es que sea de un material confortable, resistente. Que sea de un buen material, porque muchas veces, a veces los libros ya lo están pasando y rápido las hojas lo maltratan, las hojas se maltratan rápidamente porque a veces los niños no tienen cuidado cuando lo realizan. Entonces, que sea de un material confortable, resistente. Que a ellos les pueda durar, que sean adecuados para los niños.

00:15:24 Orador 1: Claro. También queremos consultarle si es que con estos materiales físicos o digitales, ¿usted sí los utilizaría en su clase? En ese caso, si son libros interactivos, tal vez de que de alguna manera pueda dárselos a todos los niños por igual o un material que más que todo se va a ustedes y ya solo lo va a conocer a los niños. Y si no, que cada uno tenga si fuera digital, que cada uno lo tenga.

00:16:12 Orador 2: No, yo creo que sí se puede impartir, es más, si es que hay la forma de compartirlo con los padres para que en la casa también ellos lo puedan. Porque a veces está aquí en el aula también el tiempo limitado, también. Pero si ese material se puede impartir a muchos de los padres para que ellos en la casa puedan interactuar con los niños, para mí sería perfecto. No solamente de qué te sirve tener un material valioso y solamente tenerlo para ti,

sino que no lo compartas con los que lo necesitan, que es tu aula. Yo creo que sí, sí es importante compartirlo.

Anexo 3: Entrevista-Miriam Cillo Quispe (Docente de nivel primario)

00:00:09 Orador 1: ¿Qué tipos de libros o historias suelen captar más la atención de sus estudiantes?

00:00:32 Orador 2: Bueno, los niños —actualmente estoy enseñando tercer grado— están leyendo libros narrativos, historias narrativas. También les gustan los textos que tienen que ver, bueno, como hemos estado en el Día de la Madre y todo eso, hemos leído también poesía, poemas, acrósticos, rimas. Bueno, eso es lo que hemos trabajado hasta el momento. Y lo que yo puedo notar es que a los niños les encantan los textos que contengan bastantes gráficos, que tengan un tipo de letra bastante ilegible, y sobre todo el tamaño de la letra, que también es muy importante, que sea grande, que no sea muy pequeñito, porque eso les cansa la vista. Hoy en día muchos niños necesitan lentes. Me imagino que es por el uso excesivo de celulares y pantallas en casa, que hoy en día se ve bastante en los pequeños.

00:01:51 Orador 1:¿Cuáles son las principales dificultades que observa en sus alumnos al momento de leer?

00:02:12 Orador 2: Cuando el niño empieza a leer en la etapa oral, cuando empieza a pronunciar las palabras, he notado que tienen dificultad al momento de hablar, y así como hablan, escriben. Y muchas veces lo que leen lo cambian, lo cambian por cómo ellos lo hablan. He notado eso. También he notado que no han pasado la etapa silábica al momento de aprender a leer. Empiezan a silabear y están en tercer grado, y muchos de ellos en esa dificultad no tienen altura final. Qué es lo que se espera para un niño de esa edad.

00:03:16 Orador 1: ¿Qué factores considera que desmotivan o dificultan el hábito lector en el aula?

00:03:51 Orador 2: Mira, hoy en día los niños leen muy poco, muy poco o casi nada, porque se están acostumbrando bastante a tener la información de manera tan veloz, a través de

YouTube, Google. Paran buscando información que muchas veces es errada para ellos, y esa es la información que tienen.

Muy pocos niños son de los que agarran un libro para leer. He notado bastante eso. Pero eso depende de los padres, más que nada. Los profesores tenemos todas las ganas de motivar, de hablarles. Incluso yo este año les he regalado un librito, un librito que habla de las emociones. Muchos de ellos —no todos, pero sí una buena cantidad— me decían: "Miss, qué bonito está el libro, me gusta", y lo estaban leyendo. Yo veía que en la hora del recreo, en sus ratos libres, sacaban el libro y se ponían a leer.

Es que a veces no les proporcionamos un contenido que sea de su interés, que los motive, como bien dijiste, que les llame la atención. Eso es muy importante. Los padres, en casa, no están. Están con la abuelita, con la tía o con la niñera. Ellos posiblemente allí se presentan, y no les inculcan el hábito de lectura. Eso es muy importante: que los padres, los maestros también en la escuela, les provean de un material que sea de su interés y fomentar el hábito de la lectura.

00:06:08 Orador 1:¿Ha notado alguna mejora en la lectura cuando se utilizan materiales visuales o libros ilustrados?

00:06:16 Orador 2: Claro, sí, bastante. Hoy en día, para iniciar una lectura o un texto, se utilizan bastantes imágenes. Es más, iniciamos el proceso de lectura primero con la observación de la imagen. El niño primero tiene que aprender a leer la imagen, a describirla y decir con sus palabras de qué tratará el texto, sin necesidad de haberlo leído primero. Primero observamos las imágenes, y cuando ya las observan, eso despierta su interés: "¿De qué se tratará?". Es muy importante. La imagen es muy importante.

00:07:25 Orador 1: ¿Qué tipo de recursos visuales (ilustraciones, colores, tipografías) considera más efectivos para captar la atención de los niños?

00:07:53 Orador 2: En el colegio, los papelógrafos, para mostrar a los chicos las imágenes y todo. Incluso yo utilizo un material que se llama pañolenci. Tuve la oportunidad de adquirirlo, y eso —aunque se dice que ya pasó, que ya no es muy llamativo para los niños— no es así. Yo lo utilizo y a los niños les encanta, porque son figuras que ya están cortadas y yo les reparto.

Las figuras, conforme voy contando la historia o voy explicando el tema, ellos las van pasando y colocando. Les gusta manipular. Eso es muy importante: que puedan manipular el material, que puedan sentirse también parte de la historia. Eso es lo que yo utilizo: el material paño-lenci, el material que se pueda manipular. Y en cuanto a imágenes, tenemos el proyector, con un tamaño bastante real y llamativo.

00:09:13 Orador 1: ¿Qué elementos visuales cree que facilitan la comprensión de textos en niños de tercer grado?

00:09:30 Orador 2: Láminas, en grande. El material visual que tú tengas, como el pañolenci, las imágenes transmitidas a través del proyector, claro.

El tipo de letra es muy importante. Tiene que ser un tipo de letra que vaya de acuerdo.

Como te digo, por ejemplo, la letra Cómic Sans es una letra que se usa bastante. Una letra que sea legible, que tenga más fondo. También he utilizado con ellos la letra corrida, ya que están en el tiempo de escribir bastante, y tienen que ver cómo deben escribir correctamente. Entonces también utilizamos la letra corrida, para que ellos vean de qué manera tienen que estructurar su texto cuando les corresponda escribirlo. Y el tamaño también, tiene que ser grande. Ah, el lenguaje también es importante. Las palabras, todo, tiene que estar de acuerdo al nivel del niño, del estudiante, a la edad. Porque no les podemos poner también palabras rebuscadas, que todavía no comprenden. Sin embargo, también es importante incrementar el vocabulario. Una que otra palabrita allí que sea un poquito rara o diferente, que no la hayan escuchado, como para que puedan ir incluyéndose en su vocabulario.

00:12:31 Orador 1: ¿Qué características visuales deberían evitarse por dificultar la lectura o distraer al lector infantil?

00:12:42 Orador 2: Es importante el orden. El orden al momento de mostrarle el texto al niño. Porque a veces, cuando no le damos el formato correcto, más bien confunde al niño. Entonces es importante eso: mantener un buen orden en la escritura, el título bien resaltado, y la primera imagen, que es la que va a captar la atención. La primera imagen es la que el profesor, en este caso, es la que va a manejar. Con la que va a atraer la atención de los estudiantes, con la que los va a motivar, con la que va a captar la atención. Lo que va a despertar ese interés por querer saber de qué se tratará este texto, de qué trata.

Es muy importante no tener cualquier imagen. Tiene que ser una imagen real.

A mí, por ejemplo, no me gustan mucho las imágenes que son muy animadas.

A veces, por ejemplo, ponen una mano de un niño con cuatro dedos, y los mismos niños dicen: “No, miss, a ese niño le falta un dedo”. No estoy de acuerdo con ese tipo de imágenes en las que cambian lo real por algo que no es.

00:07:05 Orador 1: La siguiente también es acerca de un poco de las estrategias que hemos estado conversando. Por ejemplo, esta estrategia que mencionas del pañuelo en sí, una estrategia visual también. Pero también ha incluido multimedia. Por ejemplo, algunos videos o también imágenes, una secuencia o tal vez otras pantallas digitales.

00:07:34 Orador 2: Claro, Sí, Todo lo que estás mencionando lo utilizamos. En cuanto a los videos, yo los utilizo más cuando tengo que mostrarles alguna información que tal vez no ha quedado clara o que despiertan o abren a un nuevo tema. Entonces yo les muestro un video como para que ellos puedan conocer mejor de lo que estamos hablando todos los medios necesarios para poder realizarlo, pero los pequeños participaban más, todos querían participar mejor dicho—después de la lectura venía—bueno en este caso era la comprensión del texto venía así, las alternativas, las opciones que daban con imágenes, el solo hecho de hacer un

click aquí y que te salgan felicitaciones eso les encantaba a ellos, y yo creo que hoy en día mucho más, porque los chiquitos están tan, pero tan metidos en el celular, en los jueguitos que hay allí, qué mejor que darles un texto interactivo donde ellos no solamente juegan sino que también aprenden a leer, además de su interés, sí, es una idea muy buena.

00:10:18 Orador 1: ¿Considera que un libro interactivo puede integrarse fácilmente a la rutina de la lectura escolar?

00:10:25 Orador 2: Claro, sí, por supuesto.

00:10:31 Orador 1: ¿Y qué tipo de actividades interactivas cree que resultan más útiles o atractivas para los niños? Bueno, como lo mencioné anteriormente, en la parte de la comprensión de texto, o también cuando les vas mostrando, por decir, la primera imagen para despertar el interés del niño a la lectura, a lo que va a empezar a leer, que no se lo mostremos todo de golpe, como cuando el texto ya está impreso, sino que más bien le podamos ir mostrando por partes, de tal manera que el niño pueda soñar más o dejar volar más su imaginación, que también es muy importante.

00:11:22 Orador 1: Sí, claro. ¿Qué recomendaciones daría para que este recurso se adapte adecuadamente al currículo escolar?

00:11:34 Orador 2: Recomendaciones, a ver, primero que vaya de acuerdo al currículo nacional, partiendo de ahí, e incrementar de repente un poquito más en cuanto a las áreas, a mí me encanta el área de personal social y de ciencias, entonces pienso que por ahí de repente podríamos enfocarnos un poquito más, y de esa manera también estamos desarrollando las competencias lectoras, que es lo que se quiere en el área de comunicación. ¿Sabes? Para mí la lectura es muy importante en los niños, y desarrollarla, estimular desde muy pequeños a que puedan leer, es muy importante, es fundamental para que ellos puedan desarrollarse en los posteriores años, donde ellos van a tener que leer sí o sí. Yo estuve leyendo sobre, hoy en día

pues la información la tenemos al alcance, y nuestros niños en el futuro ya no van a tener la necesidad de estar escribiendo tanto como lo hacíamos nosotros, en mi caso, que teníamos que estar escribiendo y escribiendo en la computadora o a mano, en este caso ya no, años posteriores ya no va a ser tan necesario la escritura, porque ya todo lo tenemos escrito, pero sí es necesario la lectura, el niño que no lee se va a perder de muchas cosas, es vital, es importantísimo la lectura. Sí, como te decía, recomendaciones en el área de ciencia, de personal, que ya dije el tamaño de la letra es muy importante, la primera imagen que capte la atención también, que hayan juegos, a mí me gusta jugar mucho, a los niños les encanta jugar, entonces mediante el juego el niño aprende más todavía, porque estamos haciendo algo que a ellos les encanta, y cuando a ellos les gusta, lo aprenden, sin que se den cuenta todavía. Esa sería mi recomendación.

00:00:13 Orador 1: ¿Qué aspectos considera imprescindibles en el diseño de un libro interactivo?

00:00:33 Orador 2: Imprescindible para mí es la portada, la primera imagen, el tamaño de la letra, el tema, el tema que tiene que ser de su interés el niño. Y si el libro es interactivo, en el caso de la primera imagen, podría ser una imagen que no esté completa, de tal manera que despierte aún más la imaginación del estudiante.

00:01:08 Orador 1: ¿Cómo evaluaría si el contenido visual o textual está alineado al currículo? Es decir, en el caso de que si las imágenes van de acuerdo con los textos que se están mostrando o si el texto es correspondiente al currículo de la clase.

00:01:42 Orador 2: Ah ya, sí, estaría bien. Pienso que se debe partir de ahí. Sí, porque cuando es un libro interactivo, a veces tiene que estar alineado tanto visualmente como textual a la metodología, a los temas.

00:02:09 Orador 1: ¿Qué tipo de ilustraciones o formatos considera adecuados según la edad de los lectores? Es decir, si es que es un libro interactivo, ¿qué tipo de ilustraciones o

formatos serían los más idóneos, los que llamarían su atención? ¿Qué tipo de formatos? Mira, como lo mencioné antes, aquellos que tengan bastantes ilustraciones, donde se pueda también incorporar juegos, preguntas, la metacognición que también es importante. La inferencia, con los niños que a veces no saben, no pueden, no se imaginan más. Eso también es muy importante.

00:03:03 Orador 1: Y último, pero también va muy relacionado con las anteriores preguntas, es las sugerencias que podría dar. ¿Tienes esa pregunta? Hola, creo que mi internet está un poco inestable, pero la última pregunta es sobre las sugerencias que podría dar para un prototipado de libro interactivo.

00:03:45 Orador 2: Es decir, nos ha hablado bastante de lo que son las imágenes, los textos, algunos juegos, porque es importante siempre que haya ese componente lúdico para mostrar un tema y de que lo puedan seguir fácilmente.

00:04:01 Orador 1: Porque sí, cuando a veces no tiene muchas imágenes, es complicado seguirlo más cuando es un niño. Pero a la par de eso, ¿qué otra sugerencia podría dar? Por ejemplo, de que tal vez sea un libro que tenga un tema específico, tal vez un tema más cultural, un tema más histórico, o tal vez que se vaya más para el lado de la fantasía, tal vez.

00:04:28 Orador 2: No, a mí me gustan los temas más reales que la fantasía A ver, ¿qué es lo que más les gusta a los niños a esta edad? Por ejemplo, yo les comenté que había regalado un librito acerca de las emociones a los niños, y eso les llamó muchísimo la atención, despertó bastante su interés. Hoy en día se le da bastante énfasis también en los colegios estatales, y también en los particulares, en el tema de tutoría. Es bastante importante que los niños manejen habilidades socioemocionales, que ellos puedan aprender a controlar sus emociones, sus impulsos. Y eso también se puede aprender a través de un libro interactivo, es muy importante. La educación sexual, que a veces no se habla o no se aborda el tema de la manera adecuada. En este caso son niños de tercer grado, y muchos de ellos ya están, como te digo,

despertando o ya están madurando físicamente en su cuerpo. Están experimentando cambios, están iniciando. Yo estoy viendo a las niñas, a los niños, y ya están experimentando cambios, dejando de ser niños para pasar a la etapa de la pubertad. Entonces ahí yo creo que un buen libro de educación sexual para su edad sería perfecto, pertinente. También me gusta el tema de las emociones. Las emociones son muy importantes, la inteligencia emocional en los niños. A través de juegos, a través de lecturas, a través de dinámicas, ellos pueden aprender a controlar, a desarrollar esa inteligencia emocional que todos tenemos. Esa sería mi sugerencia. Claro, a través de temas que no son muy vistos, también de que los llevan, pero tal vez no a profundidad, sino simplemente son como un recordatorio. Como que un tema y ya, exacto.

Anexo 4: Entrevista-Gladys Allccahuaman Coiccia (Docente de nivel primario)

00:00:29 Orador 1: ¿Qué tipos de libros o historias suelen captar más la atención de sus estudiantes?

00:00:34 Orador 2: Sobre todo los cuentos y las historietas.

00:00:38 Orador 1: ¿Cuáles son las principales dificultades que observa en sus alumnos al momento de leer?

00:00:44 Orador 2: En el momento de leer, los niños leen silábicamente. No leen fluído.

00:00:51 Orador 1: ¿Qué factores considera que desmotivan o dificultan el hábito lector en el aula?

00:00:58 Orador 2: Lo que pasa es que los niños no tienen el hábito de lectura. Entonces, les cuesta ese hábito. También, en su casa veo que tampoco practican los hábitos lectores o no tienen bibliotecas. Entonces, eso también dificulta su lectura.

00:01:20 Orador 1: ¿Que no haya constancia, eso a veces impide que puedan dificultar?

00:01:23 Orador 2: Claro, sí, eso es cierto.

00:01:27 Orador 1: ¿Ha notado alguna mejora en la lectura cuando se utilizan materiales visuales o libros ilustrados?

00:01:32 Orador 2: Sí, sí hay mejora, porque les llama más la atención lo visual y eso les motiva también.

00:01:45 Orador 1: En lo referente a materiales audiovisuales, ¿Qué suelen utilizar para proyectar o mostrar?

00:01:53 Orador 2: Usamos proyectores, y cuando vamos al aula de innovación, usamos alguna plataforma de internet. De ahí también trabajamos con eso, con unas páginas que tienen contenido interactivo, fichas y más.

00:02:15 Orador 1: ¿Qué tipo de recursos visuales (ilustraciones, colores, tipografías) considera más efectivos para captar la atención de los niños?

00:02:47 Orador 2: Hay bastantes libros físicos que yo manejo, pero en cuanto a los interactivos, los niños no los conocen, porque quizá los papás los desconocen.

Los textos que manda el Ministerio de Educación están bien, porque no están muy cargados. Muestran las imágenes muy bien. Incluso, los textos son de acuerdo a su edad. No están muy recargados ni los textos ni las imágenes, ideal para que ellos puedan leer de acuerdo a su edad.

00:03:55 Orador 1: ¿Qué elementos visuales cree que facilitan la comprensión de textos en niños de tercer grado?

00:04:00 Orador 2: Más que todo las imágenes. Más les llama la atención las imágenes. Los textos sí, pero en menor proporción. Lo que más les llama la atención son las imágenes, y si son más grandes, mucho mejor. Mayormente los textos vienen en tipo de letra imprenta. Eso mayormente. Todos los textos que he podido observar, incluso los libros que nos dan, son de imprenta. Y eso les facilita la lectura.

Todo es imprenta: mayúsculas, minúsculas.Y los textos tampoco son extensos ni tienen muchas letras. Son pocos nomás, lo necesario para que ellos lean y no se aburran con tantas palabras. Son cuentos cortos, sí. Como para uno que está en tercero. Porque en quinto año sí se trabajan textos más extensos, pero para ellos deben ser textos cortos, más generales también.

00:05:07 Orador 1: ¿Qué características visuales deberían evitarse por dificultar la lectura o distraer al lector infantil?

00:05:17 Orador 2: Que no sea muy recargado. Que no sea puro texto tampoco. Siempre tiene que ir acompañado de imagen y texto. Pero textos, en este caso, cortos para ellos.

No deben ser textos extensos, porque se aburren fácilmente. Y tampoco deben ser colores que saturen, que llamen demasiado la atención. Para que no se distraigan ni con la letra ni con los colores.

00:05:06 Orador 1: Bueno, esta pregunta va más para la viabilidad de utilizar un libro interactivo como herramienta pedagógica para impartir las clases en el aula.

00:05:19 Orador 1: ¿Qué opinión tiene acerca de la idea de incorporar interactividad, ya sea físico o digital, en libros escolares?

00:05:27 Orador 2: Yo creo que sí, ahorita. Yo creo que sí es importante implementarlo. Porque ahorita, mayormente, yo estoy viendo los libros, tanto físicos como interactivos. Entonces, yo creo que sí, tiene que aplicar ambos. No solamente el libro físico, también la forma interactiva.

00:05:48 Orador 2: Los niños pueden—como se llama—porque hay libros o fichas también que he visto, que los niños pueden relacionar y les permite, como se llama, un poco más amplio los temas. Pero en el libro físico solamente hay videoimagen. Yo creo que en la parte interactiva ellos pueden incluso mover las figuras, unirlas, relacionarlas. Va a depender del tema, incluso escribirlas, entonces, es muy interesante. Trabajar con ambos, tanto interactivos como físicos. Pero eso sí, el colegio también tiene que estar implementando esa parte tecnológica también. Porque si no, contamos con los datos, no se puede implementar.

00:06:56 Orador 1: Bueno, la siguiente pregunta es, ¿considera que un libro interactivo puede integrarse fácilmente a la rutina lectora en las escuelas?

00:07:08 Orador 2: Sí, sí se puede integrar.Entonces, también, aparte de integrarse, también tiene que ser, como se llama, un apoyo, ¿no? Por ejemplo, hay temas, por ejemplo, en la ciencia.

00:07:26 Orador 1: No solamente el libro físico, también la forma interactiva para el área de comunicación. Yo creo que se puede integrar a varias áreas. El área de ciencia, el área de personal, el área de matemática y el área de comunicación. Yo creo que en la parte interactiva ellos pueden incluso mover las figuras, unirlas, relacionarlas. Va a depender del tema, incluso escribirlas, ¿no? Entonces, es muy interesante.

También he visto, por ejemplo, que también habla mucho de las emociones. Entonces, también tenemos en el área de comunicación eso que son más que todo cuentos, ¿no? Cuentos, que se traba mucho, cuentos, fábulas, ¿no? Hay diversidad de textos. Nosotros trabajamos con textos narrativos, textos intuitivos, poemas, historietas, hay infinidad, digamos, de textos. Entonces, en el área de personal también tenemos que, aparte de trabajar los libros, hay que hacer a ver si uno construye su identidad, entonces, yo creo que sería interesante integrar, ¿no? Cuentos, también el área de matemática, que no se plantea un problema, pero también podemos trabajar los cuentos, claro, pero en relación a la matemática.

00:08:58 Orador 1: Claro. ¿Qué tipo de actividades interactivas cree que resultan más útiles o atractivas para los niños?

00:09:08 Orador 2: Este, a los niños les gusta más o menos, se refiere a, no más, a cualquier área de comunicación.—¿Me puedes decir esa parte?—

00:09:23 Orador 1: Nos referimos a que en los libros interactivos a veces algunas actividades son como, tal vez, de unir formas o tal vez trabajar las secuencias.

00:09:41 Orador 2: Ah, claro, sí, se podría trabajar, este, ejemplo, buscar palabras, ¿no? Pupilita, le gusta. También le gusta unir, también trabajar secuencias, ¿no? Este, le gusta, como fuera, armar rompecabezas. Claro.

00:10:08 Orador 1: ¿Qué recomendaciones daría para que este recurso se adapte adecuadamente al currículo escolar de su grado?

00:10:16 Orador 2: Claro, sí, que no sean tan complicados. A veces, por ejemplo, que sea como se dice, de ir de menos a más. Porque hay niños que tienen dificultad para leer, tienen dificultad para escribir. Nosotros lo que hacemos es tratar de nivelar a los niños. Ahí decían, podemos decir que ya, que pueden trabajar, como si es subirle encima, subirle el nivel, el

nivel de dificultad. El nivel de dificultad puede ser algo sencillo, pero de ahí también tiene que haber un nivel. Y también otro nivel más. Estamos trabajando con esos tres niveles.

00:11:17 Orador 1: Claro, ¿cómo evaluaría si el contenido visual y textual está alineado al currículo? Tiene que estar alineado. Bueno, nosotros trabajamos de acuerdo al currículo. Y ahí se especifica, que ahí tenemos nuestros estándares de lograr por ciclo, trabajamos por ciclo. Aparte, el grado también se ve, las competencias, capacidades, también el estándar que tenemos que lograr por ciclo. Ahí no se detalla, ahí está más detallado, en el currículo, lo que tenemos que lograr. Entonces trabajamos también por enfoque, enfoque tenemos que trabajar en comunicación, en personal, en ciencia, matemática.

00:12:17 Orador 1: Claro. ¿Y qué tipo de ilustración van a ser los formatos considera adecuados según la edad de los lectores?

00:12:42 Orador 2: Me gustan ese tipo de formatos. Cuentos o historietas. Pero los cuentos tampoco pueden ser muy recargados, de acuerdo a su edad. Tampoco pueden ser muchos textos, tienen que ser dosificados. Porque si ponemos mucho texto y no ponemos imágenes, entonces son pocos textos. Yo creo que esos cuentos son para lo más pequeñito, pero para ello yo creo que no necesariamente tienen que ser textos extensos, para tercer grado. Bueno, no, me refiero al texto. Porque sí he leído el texto del libro de Minedu. Sí, son cuatro, cinco hojas, seis hojas. Pero no están recargados de puro texto, sino que van a la par imagen y texto. Entonces los niños lo leen rápido. Y luego agarran otro cuento. Pero eso sí, las imágenes no están muy saturadas, las imágenes van relacionadas con texto. No hay mucho texto, tampoco hay mucha imagen, no ocupa todo tampoco.

00:14:11 Orador 1: ¿Qué sugerencias daría para mejorar un prototipo de libro interactivo en función a su experiencia como docente?

00:14:17 Orador 2: ¿Qué prototipo? Yo creo que se llama... Yo creo que les recomiendo más que todo los cuentos —Cuentos y también las historietas— porque eso es lo que ven los niños

en su contexto, lo que más ven ellos son cuentos, historietas. En su entorno, en su cotidiano. Por eso ellos saben mucho de cuentos clásicos. Eso es lo que más ven ellos, también las historietas. Hay algunos que le insisten a las historietas. Entonces eso es lo que más ellos ven. Entonces yo creo que de ahí tenemos que partir.

Cuentos. ¿Para qué cuentos? Bueno, ellos ya conocen los cuentos clásicos, ¿no? Pero se van implementando también lo que transmite el cine. El cine a nivel internacional está basado también en cuentos. Ellos también ven las películas y saben. Pero ellos solamente lo relacionan cuando ya leen el libro y lo comparan con la película. Mientras no, lo han visto. Lo han visto solamente por sí mismos. Pero no saben que eso está basado en cuentos. En un libro. Solamente ven la película. Entonces yo creo que ellos más deben trabajar los cuentos. Cuentos. Pero esos cuentos también tienen que ser en función, por ejemplo, que propongan actividades educativas, por ejemplo, que trabajen en ciencia, como les decía. En ciencia tenemos varios temas. Tenemos el cuerpo humano, tenemos los animales, las plantas, los recursos renovables. Y comunicación, comunicación también tenemos que trabajar. Cuentos interactivos, pero que sean más. Que enseñen, que tengan un mensaje. No solamente es un cuento para leer. Tiene que verse también la parte educativa, que trabajemos eso.