

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC**



**APLICATIVO MÓVIL INTERACTIVO QUE FOMENTE EL
INTERÉS POR LA LECTURA EN ADOLESCENTES DE LIMA
METROPOLITANA**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación
Audiovisual Multimedia

AUTOR:

CARLOS ALBERTO MENDOZA CALISAYA

(<https://orcid.org/0000-0002-8826-8292>)

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller

Dirección y Diseño Publicitario

AUTOR:

MIGUEL ANGEL, ESCUDERO AYBAR

(<https://orcid.org/0000-0003-4246-3313>)

ASESORA:

LÍA LUCY REBAZA LÓPEZ

(<https://orcid.org/0000-0003-2147-5358>)

Lima-Perú

Mayo 2022

Resumen del Proyecto de Investigación

La presente investigación propone el desarrollo de Mistoria, un aplicativo móvil interactivo que fomente el interés por la lectura en adolescentes de Lima Metropolitana. ya que actualmente se evidencia un alejamiento y poco interés hacia esta, sobre todo cuando se trata de libros de gran dimensión y complejidad.

Buscando que los adolescentes dejen de ver la lectura como una actividad aburrida y monótona, así, la puedan considerar como un pasatiempo llamativo e interesante. Mistoria, ofrece una propuesta de lectura diferente a través de la gamificación, dosificando los textos para que sea más llevadera al usuario, además de ofrecer incentivos que ayuden en la progresión y el objetivo de terminar un libro. Es así que el objetivo final del aplicativo Mistoria es desarrollar, en los jóvenes usuarios, un hábito hacia la lectura mediante el uso progresivo del aplicativo.

Se aplicó la metodología innovadora de Toulouse Thinking para la resolución creativa de problemas que se centra en el usuario como principal objetivo, para ello se usaron herramientas como cuadros de arquetipos, lienzos de modelo de negocios, propuestas de valor, entre otros. Esta investigación se realizó en estudiantes de secundaria de la ciudad de Lima Metropolitana y su entorno más cercano como padres y docentes. Todo ello para crear una solución innovadora y acertada que permita lograr el objetivo propuesto.

Como resultado se obtuvo una gran aceptación del público objetivo hacia el aplicativo Mistoria concluyendo que este tipo de herramientas, dinámicas e interactivas permiten un mejor desarrollo educativo en estudiantes adolescentes en Lima Metropolitana.

Palabras clave: Aplicación, motivación, lectura, hábito, estudiantes, adolescentes.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del proyecto de innovación.....	2
1. Contextualización del problema.....	7
2. Justificación.....	8
2.1. Justificación Social.....	8
2.2. Justificación Práctica.....	9
2.1. Justificación Metodológica.....	10
3. Reto de Innovación.....	10
3.1. Preguntas de investigación.....	10
3.2. Objetivos de investigación.....	11
4. Sustento teórico.....	11
4.1 Estudios previos.....	11
4.2 Marco teórico.....	15
4.2.1. Aplicación Móvil.....	15
4.2.2. Interactivo.....	19
4.2.3. Importancia de la creación de un App para la motivación de la lectura.....	20
5. Beneficiarios.....	21
6. Propuesta de valor.....	23
6.1 Propuesta de valor.....	23

6.2 Segmento de clientes.....	23
6.3 Canales.....	23
6.4 Relación con los clientes.....	23
6.5 Actividades clave.....	24
6.6 Recursos clave.....	24
6.7 Aliados clave.....	24
6.8 Fuentes de ingreso.....	24
6.9 Presupuesto.....	25
7. Resultados.....	26
8. Conclusiones.....	26
9. Bibliografía.....	27
10. Anexos.....	32

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Presupuesto</i>	25
-----------------------------------	----

1. Contextualización del Problema

La educación es parte fundamental del ser humano, es el factor principal donde las personas y sociedades avanzan y progresan. No solo proveyendo aprendizaje y conocimientos sino valores, cultura, costumbres, creencias, entre otros. Dentro de este contexto, la lectura es un pilar importante en el proceso educativo ya que aporta una serie de beneficios cognitivos para el desarrollo de habilidades necesarias, tales como, el incremento del vocabulario, la mejora de la atención y concentración, el aumento de la creatividad e imaginación. Según Aguilar (2017):

Leer es importante porque nos invita de manera indirecta a comprender la realidad que nos circunda, que nos rodea; y a cuestionarnos cuál es el papel, función que cumplimos en nuestro entorno. Es decir, nos ayuda a ser más conscientes de nuestra identidad como seres humanos: quiénes somos, hacia dónde vamos, y por qué. (párr.1)

Es fundamental que en el ámbito escolar se cree el objetivo de destacar la importancia acerca de la lectura, en donde se involucre crecimiento tanto personal como social y académico, incrementando la capacidad cognitiva del estudiante y siendo una herramienta para todas las áreas correspondientes dentro del ciclo escolar, aplicándose incluso para el área matemática. Según Rabadá (2021),” se sabe que si un alumno no comprende lo que lee, pierde motivación en los estudios. Y si su comprensión lectora está bajo mínimos, su escritura va peor y sin poder demostrar lo poco que sabe.” (párr.

2). Lo que Rabadá quiere comunicar es que, el no comprender una lectura es un desencadenante de diferentes consecuencias que desembocan en un bajo rendimiento académico.

En el año 2018, Perú participó en la prueba PISA y dentro de las tres competencias en las que se evalúa a los estudiantes, se pudo observar que el 54,4% de estudiantes demostraron habilidades compatibles con los niveles más bajos de la competencia de Lectura (Ministerio de Educación del Perú. 2022), evidenciando así, una carencia en el nivel de comprensión lectora, es decir, estadísticamente no se mostraron cifras relevantes para decir que existe una mejora.

La falta de motivación por la lectura ha llevado a un estancamiento en cifras aún preocupantes, donde no se ha retrocedido, sin embargo, tampoco se ha progresado, es por eso que se considera un problema relevante para el progreso de los estudiantes y el crecimiento de cultura en el Perú. Por esta razón se ha propuesto realizar “Mistoria”, un aplicativo móvil interactivo para ayudar a fomentar el interés hacia la lectura, de una forma dinámica e innovadora.

En conclusión, debida a la problemática mencionada, se busca resolver la falta de interés por la lectura en estudiantes de secundaria en Lima, donde se resalta que los principales beneficiarios son los adolescentes estudiantes de secundaria y, entre otros involucrados, se encuentran los padres y docentes de las distintas instituciones educativas.

2. Justificación

La presente investigación se enfoca en resolver el problema de la falta de lectura en adolescentes estudiantes de nivel secundario. Para ello se busca desarrollar una herramienta que ayude a incrementar el interés de los adolescentes hacia la lectura.

2.1. Justificación Social

El desinterés por la lectura, es un problema que se invisibiliza mucho, llegando a normalizarse en muchos hogares. La falta de lectura, en jóvenes que cursan la

secundaria, afecta negativamente su desarrollo social a futuro, perjudicando la amplitud de su vocabulario, su desenvolvimiento en público, la capacidad de exponer ideas de manera correcta, el uso excesivo de queísmos y deísmos, entre otros. En ese sentido, la lectura es fundamental para el desarrollo de la persona como profesional, dejando que se desenvuelva de forma correcta. Según Osorio, Mendoza y Ballesteros (2018):

Permite la independencia cognoscitiva y la creatividad de los estudiantes; contribuye a la formación de lectores críticos, a perfeccionar los conocimientos en respuesta de las exigencias del contexto social mediante la investigación, a desarrollar competencias, al logro de la autonomía; potencia el vocabulario, la redacción, la ortografía y cultura general e integral. (p. 18)

Por tales motivos, esta investigación se justifica ya que busca crear una herramienta que ayude a motivar de manera lúdica, amigable y eficiente, a los principales usuarios buscando fomentar un hábito hacia la lectura en ellos, para que puedan desarrollar mejor sus habilidades comunicativas y creativas.

2.2. Justificación Práctica

Esta investigación se realiza para impulsar el interés de la lectura en estudiantes de secundaria en la ciudad de Lima, quienes suelen no estar tan motivados hacia esta, por lo que buscan en la mayoría de casos, formas de evitar o abreviar estos momentos para emplear su tiempo en otras actividades de entretenimiento. La solución planteada, propone la concepción de una app, donde se ofrecerán libros de distintos géneros, divididos en dificultad y en capítulos, dosificando los mismos para no crear fatiga en el usuario, de tal manera que al final de leer cada capítulo obtendrá puntos y los podrán acumular, creando una motivación en el usuario, ofreciéndoles recompensas que vayan acorde a su edad al momento de cumplir un objetivo involucrado con la lectura que esta

persona haya elegido basándose en los géneros a los que se haya sentido atraído. Estas recompensas serán el incentivo inicial del usuario, conforme va pasando el tiempo se formará de manera más sólida el hábito de lectura siendo algo más normalizado y costando menos la comprensión de la misma, alcanzando metas más altas de forma más fácil dentro de la presente propuesta.

2.3. Justificación Metodológica

La metodología empleada para esta investigación está basada en el método de innovación Toulouse Thinking, que permite enfocarse en resolver problemas y diseñar soluciones; teniendo como centro a las personas.

Se busca diseñar una idea de impacto en donde se podrá solucionar la problemática abordada, usando encuestas, entrevistas a profundidad y diversas dinámicas por las cuales se recolecta información de los principales targets implicados para conocer sus preferencias. Posteriormente se empleará esta información para generar y adecuar el contenido de la solución con el fin de empatizar de manera más cercana con el público objetivo.

3. Reto de innovación

De acuerdo a la problemática abordada en la presente investigación, el reto de diseño es: Buscar una solución que fomente el interés hacia la lectura en los adolescentes que mantienen un rechazo hacia esta y desarrollar un hábito en ellos.

3.1. Preguntas de investigación

Pregunta general

¿Cuál será la herramienta atractiva para que los adolescentes muestren interés en la lectura?

Pregunta específica

P1 ¿Cuáles son los principales motivos de la falta de lectura en los usuarios?

P2 ¿Qué actividades recreativas son de principal atractivo para los adolescentes en su tiempo libre?

P3 ¿Qué tanto está dispuesto el usuario a dedicarle tiempo a desarrollar un hábito de lectura?

P4 ¿Qué impacto tendrá el aplicativo móvil en el interés de la lectura?

3.2. Objetivos de investigación

Objetivo general

Diseñar una aplicación interactiva que incentive la lectura en los estudiantes de secundaria.

Objetivos específicos

O1: Investigar e identificar las principales causas de la falta de interés de los estudiantes de secundaria hacia la lectura.

O2: Identificar las actividades recreativas más relevantes dentro de los tiempos libres del adolescente para usarlas como recurso en el aplicativo.

O3: Identificar el tiempo diario que el estudiante dedicaría a la lectura.

O4: Evaluar el impacto que tendrá el aplicativo móvil en el interés por la lectura en los adolescentes.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Silva, C., Galdámez, U. (2021) desarrollaron la tesis *Diseño de una aplicación móvil articulada con un libro de cuentos Interactivos en realidad aumentada para incentivar el proceso de Lectoescritura en niños y niñas de primero y segundo grado de*

primaria durante el 2020, para optar el Grado académico de Maestría Profesional en Comunicación en la Universidad de Costa Rica.

Tuvo como objetivo conceptualizar el diseño de un producto multimedia interactivo dirigido al fomento de la lectoescritura en niños y niñas de primero y segundo grado de primaria, acorde a su desarrollo cognitivo.

Llegando a la conclusión que este trabajo permite explorar nuevas formas de aprendizaje para niños y niñas de primero y segundo grado de primaria, debido a que el diseño ahonda en el proceso de enseñanza de la lectoescritura a nivel multimedia mediante el libro con realidad aumentada que se llama PLEGO y su aplicación móvil.

Demostrando así que se requieren nuevas formas de aprendizaje para las nuevas generaciones que viven en un contexto de nuevas tecnologías.

Se escogió la presente investigación ya que plantea una solución a través de un aplicativo móvil, donde se puede conocer los métodos usados en este para generar de manera lúdica e interactiva una conexión con el usuario.

Aquije, E., Ortega, S. y Muñoz, R, (2019) desarrollaron la tesis *Plan de marketing para emprendimiento digital: Youbook*, para optar el Grado académico de Magíster en Dirección de Marketing y Gestión Comercial en la Universidad del Pacífico.

Tuvo como objetivo Evaluar la aceptación de la aplicación digital móvil de cuentos y juegos para niños, en el segmento de niños y padres de niños de 5 a 8 años para determinar su implementación

Llegando a la conclusión que existe una necesidad latente entre los padres y madres de Lima, por lograr que sus niños logren una buena comprensión lectora,

alcanzando esta meta mediante juegos offline y online, en donde los niños acompañados de sus padres podrán trabajar dicha competencia.

La elección de esta tesis se hizo en base a la manera de ofrecer cuentos, los cuales se ven más atractivos a la vista del público objetivo por los gráficos llamativos, evidenciando, que una propuesta que solo esté formada por texto no será tan atractiva a primera vista, por lo cual se genera cansancio conforme se va leyendo y consecuentemente no hay una correcta comprensión de lo revisado.

Gómez, R., García, A. y Cordón, J. (2015) desarrollaron la investigación *APPrender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura* en la Universidad de Salamanca de España.

Dicha investigación desarrolló el objetivo de analizar las ventajas que derivan del uso de las apps para móviles referentes a la actividad de la lectoescritura en los colegios, especialmente dirigida a los niños.

Tomando como futuras conclusiones provenientes de distintas fuentes como ‘Aulaplaneta’, en donde la innovación respecto a la lectura evoluciona a un mundo mucho más virtual, aumentando las apps didácticas, libros digitales, juegos educativos y hasta cursos masivos en línea, lo cual ya es un hecho en la actualidad teniendo referentes como Crehana, Doméstika, entre otros.

Se optó por escoger esta investigación ya que facilita datos importantes y hechos claves a tomar en cuenta para desarrollar una app de lectura, como el dinamismo que debe tener una interfaz, ser inclusivos, manejar un buen storytelling, etc. Dando por conclusión que los beneficios de tomar en cuenta todos estos puntos, ayudan en un futuro para todas las áreas académicas y personales.

Morillas, C. (2016) desarrollaron la tesis *Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional*, para optar por el Título de doctor, en la Universidad Miguel Hernández.

El objetivo principal fue investigar nuevas herramientas tecnológicas que renueven las clases, dándoles un nuevo concepto a las mismas, donde se forman diversas competencias de aprendizaje y contribuyendo a la evolución de la enseñanza.

Se obtuvieron resultados que dieron pie a conclusiones respecto a los estudiantes frente a la gamificación de diversos temas educativos, dando respuestas positivas en las que el 80% de estudiantes afirman que creando juegos referentes a los temas vistos en clase se obtiene una mejor experiencia de la misma.

Esta tesis fue escogida ya que al tener un objetivo de poder crear dinamismo al momento de invitar a un adolescente a leer, la gamificación es una opción muy llamativa ya que en la actualidad la virtualidad ofrece infinitas posibilidades de solucionar alguna problemática.

Morales, J. (2019) desarrolló la tesis *App educativa de realidad aumentada, como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la estructura celular para estudiantes de octavos años de E.G.B. de la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo lectivo 2018-2019*, para optar por el título de licenciado en Ciencias de la Educación con Mención en Informática en la Universidad Central del Ecuador.

El objetivo principal fue evaluar las aplicaciones educativas que posean como diferenciador la realidad aumentada, sirviendo como recurso para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de las clases.

Según los resultados en la institución encuestada, se evidenció que los alumnos afirman aprender y manejar con más facilidad los softwares que implementan la realidad aumentada, incrementado el interés, mejorando la atención y promoviendo la autonomía dentro de su aprendizaje.

Esta tesis fue escogida porque brinda información acerca de emplear softwares e implementarlos dentro del proceso de aprendizaje dentro de la enseñanza, afirmando el objetivo de generar una iniciativa dentro del estudiante a causa de la virtualización de una materia escolar, creando inicialmente curiosidad y luego motivándolo a un aprendizaje autónomo.

4.2. Marco teórico

4.2.1. Aplicación móvil

Según Herazo (2019):

Una aplicación móvil, es un tipo de aplicación diseñada para ejecutarse en un dispositivo móvil, que puede ser un teléfono inteligente o una tableta. Incluso si las aplicaciones suelen ser pequeñas unidades de software con funciones limitadas, se las arreglan para proporcionar a los usuarios servicios y experiencias de calidad. (párr. 2)

Una aplicación móvil brinda muchas facilidades, ya que al tenerla disponible en diversas plataformas como celulares y tablets, se puede contar con cualquier tipo de herramienta que se presente en dicho formato, teniendo como ejemplo aplicaciones de las más comunes como una calculadora, cronómetro o un reloj; en un ámbito más complejo se ven herramientas para ejercitarse, juegos mentales, etc.

Características de una aplicación móvil:

Dentro de lo que es un aplicativo móvil se encuentran diversas características que son necesarias para el correcto funcionamiento de este.

- **Usabilidad**

Según App&Web (2021):

Cuando se habla de usabilidad en aplicaciones móviles se hace referencia a la facilidad con la que los usuarios pueden interactuar con la app y hacer uso de ella, se engloba la capacidad de cualquier individuo para realizar la acción deseada en la app móvil sin complicaciones, la posibilidad de cumplir el objetivo perseguido de forma espontánea y la sencillez de navegar por la plataforma intuitivamente (párr. 3)

Se deja entender que el aplicativo debe ser de fácil comprensión para el usuario, sin esta característica, el aplicativo quedaría inservible y por más que el producto sea excelente, nunca se concretaría la meta que se planteó en un inicio.

- **Multiplataforma**

Según Nahuel (2017):

El principal reto para los proveedores de aplicaciones es proporcionar soluciones para todas las plataformas, pero esto conlleva un alto costo: no es posible reusar el código fuente entre plataformas diferentes, multiplicando esfuerzos y elevando los costos de desarrollo, actualización y distribución de nuevas versiones. (p.38)

Se debe entender que una aplicación multiplataforma demanda un esfuerzo extra, por tanto, se debe analizar qué tan necesario es, sin excederse innecesariamente al momento de plantear el desarrollo del aplicativo, pues resultaría contraproducente adaptar un código fuente a una plataforma que el usuario nunca usaría para leer.

- Seguridad

Según Doonamis (2021):

Se entiende que la seguridad de las aplicaciones hace referencia a todas las acciones, las medidas de seguridad y todos los procesos realizados para que las apps sean más seguras, en cuanto a la protección de datos, códigos o sustracción de cualquier tipo de información. (párr. 3)

Como aplicativo, es necesario invertir y asegurarse que no sea posible la filtración de datos personales que podría comprometer al usuario. Estas son fallas que hasta los más grandes han tenido; sin embargo, es algo que se busca evitar por el bienestar de los usuarios y el prestigio de la marca.

- Actualizaciones

Según 3androides (2017) “ Una app debe actualizarse con cierta frecuencia para generar mayor confianza al usuario y para poder mejorar su funcionamiento y seguridad, a la vez que añade nuevas funcionalidades de uso” (párr. 9). No hay mejor feedback que el de los usuarios, se debe saber qué no está funcionando y estar en constante actualización. De otra forma, el usuario puede llegar a pensar que no se entiende su pesar y su siguiente paso será abandonar el aplicativo.

Además, se vive en un entorno digital en el que a diario se innova, no es viable estancarse en que funcione, siempre se debe ir en búsqueda de más.

Tipos de app móvil

Al momento de desarrollar un aplicativo móvil se debe tener en cuenta que existen varios tipos.

- Aplicaciones móviles nativas

Según Pérez (2017):

Se desarrollan en el lenguaje nativo de cada sistema operativo, lo que también determina sus parámetros y características. En el caso de las apps nativas, más que una web, sería algo similar a cuando se instala un programa en un ordenador, solo que esta vez se hace en un dispositivo móvil. (párr. 3)

En otras palabras, son aquellas que ya vienen instaladas de fábrica y tienen una gran compatibilidad con el dispositivo. Estas aplicaciones muestran un ejemplo de cómo facilitarle la vida al usuario, si se entiende al aplicativo y qué funciones extra podrían aportar al usuario mientras usa el aplicativo, estaría agradecido y más dispuesto a visitarlo de nuevo.

- **Aplicaciones móviles híbridas**

Según Kubide (2018):

No son más que una aplicación construida para ser usada o implementada en distintos sistemas operativos móviles, tales como, iOS, Android o Windows Phone, evitando de esta manera, la tarea de crear una aplicación de un especialista para cada sistema operativo. De esta manera, una aplicación híbrida puede ser adaptada a múltiples plataformas móviles sin crear nuevos códigos. (párr. 3)

Estas aplicaciones son aquellas que en su mayoría existe en el Play Store, que son construidas de tal forma, que pueden usarse en diferentes sistemas operativos, al igual que las multiplataformas, esto demanda un esfuerzo extra y se tendría que ver, que tanto conviene, por ejemplo, hoy en día, Windows Phone está obsoleto y aunque siguen existiendo celulares con su sistema operativo, no tiene sentido desarrollar una aplicación compatible con ese sistema.

- **Aplicaciones móviles web**

Según Pérez (2017):

Se trata de una web diseñada para su perfecta visualización en dispositivos móviles, ya que se trata de una web embebida en una aplicación que funciona como navegador. En este caso, tiene una apariencia de app pero las mismas limitaciones que si se tratase de una página web. (párr. 7)

Desde el punto de vista de un diseñador, la versión Móvil o Responsive de una web es indispensable para su correcto funcionamiento. No se puede concebir la idea del usuario viendo la misma información en una pantalla de celular, en una pantalla de laptop y en otra de Desktop, es necesario que en el código fuente se pueda adaptar el aplicativo a las diferentes pantallas que lo vayan a soportar.

4.2.2. Interactivo

Según De la Peña (2022):

La interactividad se refiere a la comunicación entre las personas y los dispositivos o los contenidos digitales. Es la capacidad de un ordenador, un programa o un contenido de responder a las acciones de la persona que lo está utilizando. En pocas palabras, es lo que te permite navegar por un sitio web, utilizar una red social o jugar con tu videojuego favorito. (párr. 6)

Cuando se habla de Interactividad, se hace referencia al momento de la navegación por -en este caso- el aplicativo, una buena navegación permite una mejor experiencia del usuario y trae beneficios para los creadores del aplicativo, entre ellos, que el usuario esté más dispuesto a quedarse en el aplicativo, que el usuario vuelva, que no tenga comentarios negativos y que su recorrido sea de fácil comprensión.

4.2.3. Importancia de la creación de un App para la motivación de la

Lectura

Según la investigación realizada, la elaboración de una app que busca, a base de incentivos y dinamismo con el usuario, la creación de un hábito de lectura en adolescentes, es una propuesta prometedora. Ya que este grupo de personas usa con bastante frecuencia los dispositivos móviles y está muy familiarizado con las apps.

Según Vital (2017):

Es importante que los adolescentes lean un libro por lo menos una vez al mes ya que esta actividad les permite estimular fácilmente su imaginación y su función cerebral, así mismo ayuda a los adolescentes obtener mejor vocabulario, desarrollan su cerebro para poder comprender mejor los argumentos de varias líneas y personajes. (párr. 10)

Es por eso que mediante la gamificación de la lectura dentro de una app se puede plantear un atractivo reto hacia el usuario, donde a cambio de la lectura constante, más no larga y tediosa, pueda obtener una recompensa y se vea motivado a continuar ejerciendo la acción de leer hasta formar un hábito sólido y constante hacia la lectura.

Integrar la lectura dentro de un aplicativo es una acción clave dentro del impulso de esta actividad, ya que llevarla a un medio digital agregando el factor interactivo, agilizará el proceso de lectura y además fomentará la comunicación entre usuarios, en donde socialicen y comparen en qué trayecto del aplicativo están actualmente, creando así un impulso inicial hacia el hábito ya mencionado.

El aplicativo Mistoria, se desenvuelve en un entorno escolar funcionando como herramienta que convierte la lectura en una experiencia amena y práctica, dosificando los libros en niveles, ofreciendo el reto de terminar el nivel -ya no de terminar el libro-,

enganchando así a los usuarios y ofreciéndoles un estímulo mayor que solo leer por satisfacción.

5. Beneficiarios

El aplicativo Mistoria se encuentra dirigido hacia instituciones educativas privadas, principalmente en el nivel secundaria, quienes buscan mejorar el nivel de lectura de sus alumnos, además de generar un hábito en ellos a través de un método alternativo que sea dinámico y lúdico.

Dentro del conjunto “Colegio” se encuentran los beneficiarios directos, que vendrían a ser adolescentes de un nivel socioeconómico A y B de 14 a 17 años de edad, los cuales han presentado un rechazo profundo hacia la lectura, principalmente porque no le encuentran sentido a leer, a menos que vean un beneficio tangible.

Por otro lado, están los beneficiarios indirectos del aplicativo Mistoria, son padres de familia y docentes que están detrás de la constante mejoría de sus menores hijos y estudiantes, respectivamente, buscan que sus hijos lean por voluntad propia sin necesidad de obligarlos. Los docentes acceden a un seguimiento de la lectura de sus estudiantes, por lo que pueden estar tras de su progreso, recibiendo informes que el aplicativo les brinda semanalmente.

Arquetipo del cliente

Los beneficiarios son adolescentes de 14 a 17 años de edad, de nivel socioeconómico A y B, que se encuentran estudiando en colegios privados de la ciudad de Lima Metropolitana, y que demuestran un rechazo hacia la lectura prefiriendo cualquier otra actividad de ocio antes que la misma. La lectura se les hace aburrida y también las tareas en general, no lo sienten como algo necesario para su futuro, se suelen dejar influenciar por su círculo social. La falta de lectura en estos casos ha hecho

que desarrollen mala ortografía, lectura lenta y falta de comunicación ante un público. Su vocabulario se ve reducido al más popular y coloquial, llegando a usar palabras fuera de lugar en situaciones que no lo ameritan. Por estas razones necesitan una herramienta que les ayude a desarrollar e impulsar la lectura dentro de la institución y el hogar, mejorando así sus capacidades dentro del ámbito personal y profesional.

Andrés es un adolescente de 16 años cursando el último año de secundaria que usa constantemente las redes sociales y juega videojuegos dentro de sus horas libres. En el ámbito escolar considera que las lecturas dentro del colegio son tediosas, aburridas, no estando acorde a su edad y sus gustos, por el otro lado sí considera que la lectura es relevante, pero por haberse visto aburrido por los materiales ofrecidos dentro de su institución, no se ve interesado en mejorar su hábito de lectura y comprensión. Le fastidia que los profesores valoren más unos libros que otros, ya que los artículos en línea, posts en internet y diversos contenidos virtuales también los considera como lectura, pero a diferencia de las obras literarias, son breves y más amenas; como consecuencia, esto lo llevó a desarrollar un rechazo, a primera vista, a un libro amplio y grueso. Andrés necesita que le enseñen nuevos métodos que lo atraigan hacia la lectura, considerando su opinión al momento de escoger los materiales a leer y que le ofrezcan nuevas alternativas, con un contenido más actual, alternativo y variado.

Cantidad de beneficiarios

Este proyecto se enfoca en un grupo de jóvenes adolescentes de 2do de Secundaria del colegio Carmelitas de Barranco. Fueron elegidos en base a una investigación que vayan acorde al aplicativo, entre ellas se encuentran el nivel socioeconómico y edad. Ellos usarán el aplicativo móvil interactivo 'Mistoria' que fomenta el interés por la lectura.

6. Propuesta de Valor

Explicación del Lienzo del Modelo de Negocio elaborado en los siguientes puntos:

6.1. Propuesta de valor

La propuesta de valor consiste en crear un aplicativo móvil interactivo, en donde se impulse la formación de un hábito hacia la lectura con el método alternativo de la gamificación, siendo un atractivo para los adolescentes, quienes están inmersos dentro de la tecnología y especialmente videojuegos, buscando nuevas formas de entretenimiento.

6.2. Segmento de clientes

En base a la presente investigación se optó por tener como clientes a colegios privados del sector económico A y B, ya que en estos se encuentran estudiantes de secundaria, quienes son los principales usuarios.

6.3. Canales

Los canales por donde se va a tangibilizar el aplicativo son los dispositivos móviles, tales como smartphones y tablets. En el apartado de alcance y promoción del aplicativo se cuenta con las redes sociales, entre ellas Instagram y Facebook.

6.4. Relación con los clientes

Se ofrece un nuevo concepto de lectura, más dinámico y divertido para el usuario, creando una relación de familiaridad con un videojuego, donde se genere un hábito hacia la lectura de forma lúdica, cumpliendo así la finalidad de cambiar la idea tradicional que se tiene acerca de esta actividad.

6.5. Actividades clave

Virtualizar los libros, adaptándose a un mapa interactivo dosificando los capítulos en niveles. Creación de un avatar, el cual se irá personalizando acorde a los libros elegidos. Dar incentivos al terminar cierta cantidad de niveles, los cuales reforzarán aún más el avance y motivación del usuario frente a la lectura.

6.6. Recursos clave

Como recursos humanos principales se emplea un equipo de programadores y diseñadores, encargados de la gestión y estabilidad de la app, tratamiento visual, interactividad y seguridad de la misma. Dentro de esto se requerirá maquinaria, tales como hardware de computadora especializado, como procesadores, tarjetas gráficas de alta gama, unidades de estado sólido y memoria necesaria para la realización de las actividades ya mencionadas. Finalmente, para el proceso de hosting, se terceriza dicha actividad con una empresa que ofrezca dicho servicio especializado.

6.7. Aliados clave

En primer lugar, están las instituciones, a las cuales se les ofrecerá la integración de la app interactiva como una forma innovadora de impulsar la lectura, luego como aspecto panorámico están las entidades públicas del sector educativo.

Por otro lado, se contará con editoriales de las cuales se adaptarán libros seleccionados para el formato que mostrará el aplicativo. Finalmente, están los influencers, ya que ellos cuentan con el alcance suficiente para poder motivar a un público adolescente que está muy relacionado con las redes sociales.

6.8. Fuentes de ingresos

La principal fuente de ingresos se da a través de los planes mensuales, bimestrales o anuales que se brinda a los colegios para el uso del aplicativo.

6.9. Presupuestos

VENTAS

Rubro/Mes	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Membresia anual (costo mensu	4375	4375	4375	4375	4375	4375
Precio estimado	875	875	875	875	875	875
Cantidad estimada:	5	5	5	5	5	5
Producto 2:	0	0	0	0	0	0
Precio estimado						
Cantidad estimada:	1	1	1	1	1	1
Producto 3:	0	0	0	0	0	0
Precio estimado						
Cantidad estimada:	1	1	1	1	1	1
Ingreso total	4,375.00	4,375.00	4,375.00	4,375.00	4,375.00	4,375.00

Costos Mensuales NECESARIOS

Luz	S/60.00	S/60.00	S/60.00	S/60.00	S/60.00	S/60.00
Internet	S/120.00	S/120.00	S/120.00	S/120.00	S/120.00	S/120.00
Adobe creative cloud	S/55.00	S/55.00	S/55.00	S/55.00	S/55.00	S/55.00
Banco de Recursos	S/40.00	S/40.00	S/40.00	S/40.00	S/40.00	S/40.00
Costo	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00
Costo	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00
TOTAL COSTOS	275.00	275.00	275.00	275.00	275.00	275.00

INVERSIÓN MÍNIMA

Computadora	S/4,000.00					
Pago de Play Store	S/95.00					
Equipo 3	S/0.00					
Equipo 4	S/0.00					
Equipo 5	S/0.00					
Equipo 6	S/0.00					
TOTAL INVERSIÓN MV	4,095.00	-	-	-	-	-

RESULTADOS A CORTO PLAZO - ETAPA DE CAPITALIZACIÓN

Ventas	S/. 4,375.00					
Costos	S/. 275.00					
Utilidad	S/. 4,100.00					
Inversión inicial	S/. 4,095.00					

7. Resultados

Dentro de la presente investigación se realizó un producto mínimo viable con el cual se desarrolló un prototipo para la validación del aplicativo móvil interactivo “Mistoria” en adolescentes estudiantes de secundaria. Así se pudo observar sus reacciones e interacciones. Obteniendo los siguientes resultados.

Se logró satisfactoriamente el reto de innovación planteado pues se ha cumplido de manera exitosa el buscar una solución que fomente el interés hacia la lectura en los adolescentes que presentan un rechazo hacia esta y desarrollar un hábito en ellos.

Sin embargo, al ser un acercamiento inicial del usuario no se puede observar el desarrollo de un hábito en ellos en tan corto tiempo, el constante uso del aplicativo móvil ayudará a que, poco a poco, este hábito se vaya desarrollando en ellos, a través de lecturas dosificadas en una plataforma innovadora.

Estos resultados se deben a que el usuario se sintió atraído por la nueva modalidad de presentar un libro, siendo muy atractiva para las personas de su edad y entorno. Además, que el usuario ya no siente que está leyendo, sino que está jugando.

8. Conclusiones

La presente investigación permitió recolectar información para el desarrollo del aplicativo, logrando así reconocer que existe un rechazo hacia la lectura en estudiantes adolescentes de secundaria, ya que el leer libros pesados y de una gran cantidad de hojas genera un desinterés en ellos.

Se puede concluir que los estudiantes están más dispuestos a utilizar herramientas lúdicas que permitan tener momentos más amenos mientras leen, así se mostrarán más interesados en la lectura y, por consecuencia, en terminar el libro.

Al desarrollar y realizar las pruebas con el aplicativo móvil interactivo “Mistoria”, se llega a la conclusión que el usuario comprendió completamente la fluidez de la interfaz, siendo capaz interactuar en ella de manera sencilla y mostrando curiosidad por conocer las recompensas.

Además, se concluye que mostrar un libro con esta metodología tiene más aceptación que ofrecer un libro físico y tradicional.

Dentro de este contexto, se recomienda implementar más herramientas lúdicas en el desarrollo académico de los estudiantes, pues de esta forma se atrae más su atención para que mejoren su proceso de aprendizaje y sus calificaciones.

9. Bibliografía

Agresa, B. (2019). *El diseño de un app para promover la lectura de cómics peruanos resaltando su valor cultural en lectores jóvenes que frecuentan el C.C Arenales en el año 2019*. [Tesis para optar por el Título de Licenciado en Diseño Gráfico Publicitario]. Universidad de Ciencias y Artes de América Latina. Perú.
<https://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12637/393/Tesis%20El%20diseño%20de%20un%20app.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

An Incubator. (2019). *Tecnologías claves en el Desarrollo de Aplicaciones Móviles*.
<https://anincubator.com/que-es-una-aplicacion-movil/>

App&Web. (25 de enero de 2021). *¿Qué es la usabilidad en aplicaciones móviles?*.
<https://www.appandweb.es/blog/que-usabilidad-aplicaciones-moviles/>

Aquije, E., Ortega, S. y Muñoz, R. (2019). *Plan de marketing para emprendimiento digital: Youbook*. [Trabajo de Investigación presentado para optar al Grado

Académico de Magíster en Dirección de Marketing y Gestión Comercial].
Universidad del Pacífico. Perú.

https://repositorio.up.edu.pe/bitstream/handle/11354/2281/Eliana_Tesis_maestria_2019.pdf?sequence=1

Blanco, C., Budd, P., Oneeglio, M. y Osis, M. (2018). *Funread. Aplicación Móvil para incentivar la comprensión lectora*. [Tesis presentada para optar el grado de Bachiller en Administración de Empresas, Negocios Internacionales].
Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Perú.

https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/625312/Blanco_FC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Canchig, A., Moscuyl, F. (2018). *La lectura comprensiva y el aprendizaje significativo*. [Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación]. Universidad Técnica de Cotopaxi.
Ecuador.

<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/4566>

Catalunya Vanguardista. (31 de mayo de 2021). *La importancia de la lectura en educación*.

<https://www.catalunyavanguardista.com/la-importancia-de-la-lectura-en-educacion/?reload=942953>

Cuatro ochenta. (28 de agosto de 2017). *¿Cuáles son los tipos de aplicaciones móviles?*.

<https://cuatroochenta.com/cuales-son-los-tipos-de-aplicaciones/#:~:text=A%20la%20hora%20de%20desarrollar,inconvenientes%20C%20mejor%20seg%C3%BAAn%20sus%20caracter%C3%ADsticas>.

- Doonamis. (26 de marzo de 2021). *¿Por qué es importante la seguridad de las aplicaciones?*. <https://www.doonamis.es/la-importancia-de-la-seguridad-de-las-aplicaciones/>
- Escuela Postgrado UCSS. (2017). *La importancia de la promoción de la lectura*. <https://postgrado.ucss.edu.pe/articulos/la-importancia-de-la-promocion-de-la-lectura>
- Genially Blog. (2022). *Por favor, ¿alguien sabe qué es la interactividad?*. <https://blog.genial.ly/que-es-interactividad/>
- Gómez, R., García, A. y Cordón, J. (2015). APPrender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura. *Universidad de Salamanca de España. Revista EKS*, 16(04), 118-137. <https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/127210/Apprenderaleeryescribir.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Guel, G. (2015). *Propuesta de aplicación educativa, para el proceso de enseñanza-aprendizaje en Preescolares*. [Tesis para obtener el grado de Maestría en Nuevas Tecnologías para el Aprendizaje]. Universidad Iberoamericana Puebla. México. <https://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/1364/Guel%20Silva%2C%20Gabriela.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Jimenez, M. y Martínez, M. (2017). El Uso de una Aplicación Móvil en la Enseñanza de la Lectura. *Información tecnológica*, 28(1), 151-160. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642017000100015&script=sci_arttext&tlng=pt
- Kubide. (14 diciembre de 2018). *Aplicaciones híbridas, ¿qué son?*. <https://kubide.es/aplicaciones-hibridas-que->

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13225/Moreno_Gonzales_Capitanes_lectura_desarrollando1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Morillas, C. (2016). *Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional*. [Tesis presentada para optar por el grado de Doctor]. Universidad Miguel Hernández. España.

<http://dspace.umh.es/bitstream/11000/3207/1/TD%20%20Morillas%20Barrio%20c%20C%20c3%a9sar.pdf>

Najar, O., García, S., y Grosso, E. (2014). La plataforma virtual como herramienta didáctica dinamiza la lectura y la escritura. *Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Revista Vínculos*, 11(1), 189-202.

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/vinculos/article/view/8025/9633>

Nahuel, L. (2017). *Desarrollo de Aplicaciones Móviles Multiplataforma*. [Trabajo Final para obtener el grado de Especialista en Ingeniería de Software]. Universidad Nacional de La Plata. Argentina.

https://digital.cic.gba.gov.ar/bitstream/handle/11746/6601/11746_6601.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Osorio, A., Mendoza, E. y Ballesteros, E. (2018). La Importancia de la Lectura en el Desarrollo de las Habilidades Investigativas del Estudiante Universitario. *Revista Ciencias Sociales y Económicas -UTEQ*, 2(1), 88-89.

<https://revistas.uteq.edu.ec/index.php/csye/article/view/267/263>

Tres Androides. (2017) *Características técnicas imprescindibles de una aplicación móvil para alcanzar tus objetivos*.

<https://www.3androides.com/actualidad/176-caracteristicas-tecnicas-imprescindibles-de-una-aplicacion-movil-para-alcanzar-tus-objetivos>

Vital, M. (2017). La lectura y su importancia en la adolescencia. *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Revista Académica*, 5(10).

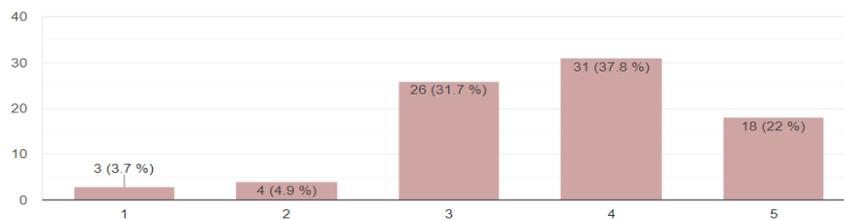
<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n10/e5.html>

10. Anexos

- Anexo 1: Resultados de Encuestas

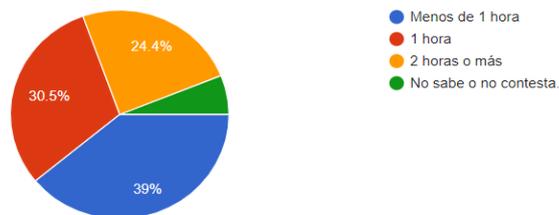
En la escala de 1 a 5. ¿Qué tan importante consideras que es la lectura en tu rutina?  Copiar

82 respuestas



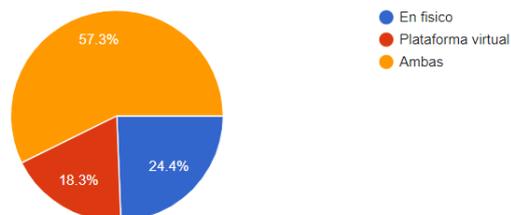
¿Qué tanto tiempo le dedicas a la lectura diariamente?  Copiar

82 respuestas

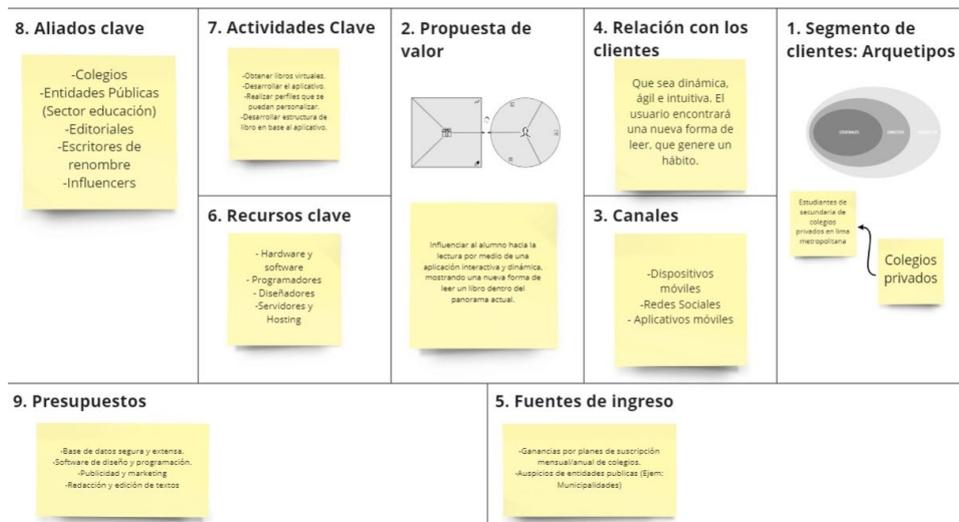


¿En qué plataforma prefieres leer?  Copiar

82 respuestas



- Anexo 2: Lienzo Modelo de Negocios



- Anexo 3: Logo



- Anexo 4: Aplicación Móvil

