



UNIVERSIDAD
**SAN IGNACIO
DE LOYOLA**

FACULTAD DE HUMANIDADES

Carrera de Arte y Diseño Empresarial

**DISEÑO DE JUEGO DE MESA ENFOCADO EN LA
LECTURA, PARA DISMINUIR LA FALTA DE
COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS DEL 5TO
GRADO DE PRIMARIA DE UN COLEGIO
PARTICULAR DEL NSE C+ EN SAN MARTÍN DE
PORRES**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Arte y
Diseño Empresarial**

WALBER ALBERTO PALOMINO LIRA

**Asesor:
Mg. Rafael Vivanco Alvarez**

Lima – Perú

2020

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mis padres, por su apoyo incondicional y a mis amigos más cercanos por motivarme en mis proyectos.

Agradecimientos

Agradezco a mi familia y amigos por el apoyo; al asesor Rafael Vivanco, por su paciencia y apoyo en la culminación de este proyecto. Y todos los que brindaron un poco de su tiempo como ayuda esta investigación.

Índice

Resumen	8
Abstract	9
Capítulo I	10
Introducción.....	10
Descripción del Problema Encontrado.....	10
<i>Problema principal</i>	11
<i>Problemas secundarios</i>	12
Justificación de la Investigación.....	12
Pregunta de Investigación.	13
Hipótesis.....	13
Capítulo II.....	14
Análisis de los Actores.....	14
MINEDU.	14
<i>Un colegio particular del NSE C+ en San Martín de Porres.</i>	14
<i>Profesores de primaria de un colegio particular del NSE C+ en San Martín de Porres.</i>	14
<i>Padres de Familia que tengan niños cursando el 5to de primaria de un colegio particular del NSE C+ en San Martín de Porres.</i>	15
<i>Niños del de 5to Primaria de un colegio particular del NSE C+ en San Martín de Porres.</i>	15
Análisis del Campo.....	15
<i>Las distintas aulas del 5to de primaria.</i>	16
<i>La casa como entorno de aprendizaje.</i>	16

<i>La plataforma virtual, página o red social del colegio.</i>	16
<i>Plataforma educativa de la MINEDU - aprendo en casa.</i>	16
Metodología del Problema.	17
Metodología del Proyecto.	18
Capítulo III	20
Estrategias Metodológicas para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.	20
<i>Proceso enseñanza-aprendizaje.</i>	20
Contexto familiar y económico.	20
Contexto sociocultural.	20
Contexto geográfico.	21
<i>Estrategias metodológicas.</i>	21
Tipos de estrategias metodológicas.	22
Métodos, técnicas y procedimientos.	22
Falta de Comprensión Lectora.	23
<i>Comprensión lectora.</i>	24
<i>El proceso lector y sus momentos.</i>	24
Procesos durante la lectura.	25
Estrategias metacognitivas durante la lectura.	25
<i>El desarrollo lector en niños.</i>	25
<i>Aspectos claves en la comprensión lectora.</i>	27
Bajo Rendimiento Escolar.	27
<i>Motivación escolar.</i>	28
Baja Autoestima e Inseguridad Escolar.	29
<i>Autoestima en el contexto escolar.</i>	29
<i>Importancia de la autoestima.</i>	30

Juegos de Mesa.	30
<i>Origen de los juegos de mesa.</i>	30
<i>Influencias.</i>	31
<i>Popularidad.</i>	31
<i>El juego de mesa como herramienta pedagógica.</i>	31
Estado del Arte.	31
<i>Antecedentes nacionales.</i>	31
Leer es estar adelante.	31
Elaboración de ECO-PLAY juego de mesa para aprender sobre el cuidado del medio ambiente.	32
<i>Antecedentes internacionales.</i>	32
Los Juegos de Mesa Como Recurso Didáctico en el Mejoramiento del Proceso Lecto-Escritor.	32
Juegos de mesa para afianzar el desarrollo del pensamiento lógico, matemático durante la educación inicial.	33
Capítulo IV	34
Público Objetivo.	34
Concepto.	34
<i>Moodboard.</i>	35
<i>Paletas de color.</i>	35
<i>Tipografías.</i>	36
Proyecto de diseño.	37
Relación entre problema, público objetivo y proyecto.	40
Marca del proyecto.	40
Piezas empleadas.	43

Reflexiones	48
Conclusiones	49
Referencias Bibliográficas	50
Anexos	55

Resumen

Cerca de 4 millones de estudiantes de primaria, en la actualidad, no comprenden lo que leen. La comprensión lectora es una de las capacidades más esenciales para el desarrollo personal, social y educativo del niño, esta ayuda a desarrollar nuevas habilidades, pensamiento crítico y posibilita el aprendizaje de nuevos conocimientos. Siendo este tema imprescindible, es preocupante que gran parte de los estudiantes de primaria tengan dificultades para entender lo leen. El problema se desarrolla por consecuencia de diversas variables, como el factor económico, social, cultural, familiar o geográfico. El maestro es una pieza clave en la solución del problema, ya que es una característica casi recurrente en todas las variables; por consiguiente, los niños pueden verse afectados o mejorar en relación a la metodología y proceso de enseñanza-aprendizaje del docente.

Utilizando el diseño como agente de cambio, nace el proyecto Pápyros, un juego de mesa diseñado como herramienta pedagógica que tiene como objetivo introducir al estudiante en el mundo de la lectura en un entorno divertido y entretenido. Basado en el concepto: Leo, descubro y me divierto, se busca motivar la lectura y ayudar a mitigar la falta de comprensión lectora en los estudiantes de 10 años, quienes son el público adecuado por estar en una etapa temprana de desarrollo.

Palabras claves: Diseño, juego de mesa, comprensión lectora, lectura.

Abstract

Nearly 4 million elementary school students can't understand what they read. Reading and comprehension is one of the most essential tools for the personal, social and educational development of the child, it helps to develop new skills, critical thinking and allows the learning of new subjects. Even if it is an essential skill, it is worrying that a substantial part of elementary school students has difficulty in understanding what they read. This problem develops as a consequence of various variables, such as the economic, social, cultural, family environment or geographical factor. The teacher is a key in solving the problem, since it is a recurring factor in all variables; consequently, children may be affected or improve in relation to the teacher's teaching-learning method and process.

Using design as an agent of change, the Pápyros project was born, a board game designed as a pedagogical tool that aims to introduce the student to the world of reading in a fun and entertaining environment. Based on the concept: I read, discover and have fun, it seeks to motivate reading and help mitigate the lack of reading comprehension in 10-year-old students, who are the right target because they are in an early stage of development.

Keywords: Design, Board Game, Reading Comprehension, Teaching-Learning Method.

Capítulo I

Introducción.

La comprensión lectora es una de las herramientas más básicas y relevantes que posibilita el aprendizaje de otras materias y la adquisición de nuevos conocimientos; además de ayudar en el desarrollo social, emocional y personal del niño. Su progreso conlleva a efectos positivos en el resto de las áreas académicas y de manera contraria puede desencadenar una dificultad de desarrollo de nuevas habilidades. (Beltrán & Repetto, 2006) Y es esta una de las destrezas más descuidadas en la sociedad peruana y lleva siendo un problema recurrente desde décadas pasadas. Es por ello que debe tenerse una considerable atención y preocupación sobre la problemática ya que su descuido desencadena una serie de factores negativos en el desarrollo del niño como una baja autoestima, bajo rendimiento académico y escasas habilidades sociales. (Hines, 2009)

La siguiente investigación se basa en las anteriores premisas. Para poder decodificar la raíz del problema según el contexto y ofrecer un proyecto, es necesario investigar primero acerca de la comprensión lectora y su proceso de enseñanza-aprendizaje. En los siguientes apartados, se observará que la investigación enfatiza que el desarrollo lector comienza desde una edad temprana y que va de la mano al proceso de enseñanza-aprendizaje que el maestro utilice. De estos estudios generales, se podrá acotar al público objetivo, cual es el más afectado respecto a la problemática y quienes tienen la mayor predisposición y facilidad de sobreponerse al problema.

Descripción del Problema Encontrado.

Muchos niños y adolescentes peruanos no son capaces de entender lo que leen; como consecuencia a esto, derivan diferentes problemas que afectan al desarrollo personal, social, emocional y educativo de los implicados. El director general de Educación Básica Alternativa (EBA) del Ministerio de Educación (MINEDU) indicó que existen un millón

trescientas personas analfabetas en el Perú. Añadiendo un dato más el 75% de ellas son adultos mayores y el resto son jóvenes con edades entre los quince y veinte años; del mismo modo, el MINEDU afirma que, del grupo alfabetizado en el Perú, 8 de cada 10 niños peruanos no comprenden lo que leen. (MINEDU, 2017)

La razón del por qué existen estas estadísticas en Perú, cifras que no se encuentran en países desarrollados, según Thorne, es consecuencia de que existe un factor determinante que diferencia aquellas dos sociedades; esto se debe a que en los países más desarrollados los niños viven en un mundo letrado y se encuentran familiarizados con muchos aspectos de la lectura y la escritura antes de empezar un estudio escolar. En pocas palabras, el entorno les brinda muchas facilidades para explorar el lenguaje escrito. (Thorne, 2005) En contraste; en Perú, los niños no están en un constante contacto con el entorno letrado, puesto que viven en un ambiente donde existe muy poco o nulo contexto cultural, y es por esto que el desarrollo del niño antes del colegio es poco significativo y genera una gran brecha académica. Esta situación resulta dramática ya que, al no contar con un entorno cultural apto o adecuado, el desarrollo lector del infante recae exclusivamente en el sistema educativo nacional o privado. Es aquí donde concluimos que la función del maestro es la pieza angular para que el niño adquiera sus habilidades lectoras, y estas muchas veces dependerán de un buen proceso de enseñanza-aprendizaje; un proceso que en su mayoría se basa en la memorización de temas mas no en la mejora del pensamiento crítico, lo cual no aporta mucho al desarrollo de la habilidad lectora. (Edel, 2003)

Problema principal.

Desactualizadas estrategias metodológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje que genera una falta de comprensión lectora en niños del 5to grado de primaria de un colegio particular del NSE C+ en San Martín de Porres.

Problemas secundarios.

El bajo rendimiento escolar del estudiante debido a desactualizadas estrategias metodológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje que genera una falta de comprensión lectora en niños del 5to grado de primaria de un colegio particular del NSE C+ en SMP.

Baja Autoestima e inseguridad escolar debido a desactualizadas estrategias metodológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje que genera una falta de comprensión lectora en niños del 5to grado de primaria de un colegio particular del NSE C+ en SMP.

Justificación de la Investigación.

La comprensión lectora es una competencia imprescindible para el desarrollo personal, social y emocional de los niños, así como para su futuro éxito académico y laboral.

(Llorens, 2015) Según la última evaluación de Programme for International Student

Assessment (PISA o Informe PISA) se revela que los resultados en las evaluaciones de comprensión lectora, no han tenido una mejora en relación a las pruebas de años pasados.

Sumado a esto el MINEDU afirma que alrededor de 4 millones de estudiantes en primaria no comprenden lo que leen (El Comercio, 2018). Este es un factor que debe tenerse en considerable atención, debido a son cifras preocupantes que ponen en riesgo el futuro de la nueva generación peruana; desde una mirada pesimista, se puede estimar que esta población crecerá sin una correcta instrucción lectora y no poseerán las bases para un pensamiento crítico y analítico; además de tener dificultades en la asimilación de nuevos conocimientos y habilidades. Una variable prescindible en el desarrollo de la comprensión lectora es el proceso de enseñanza-aprendizaje, aquella está ligada con la metodología de enseñanza del maestro; son los maestros quienes tienen el primer contacto con los estudiantes y quienes poseen las herramientas necesarias para ayudarlos en su desarrollo lector.

Es por ello que es de suma importancia investigar acerca del problema lector y de cómo afecta al entorno y el desarrollo del niño; adicional a esto, también se debe investigar acerca de la relación de los procesos de enseñanza-aprendizaje que el maestro utiliza como metodología; así se podrá concluir si la educación en los niños está siendo instruida de manera eficaz. Es por todas estas premisas, que investigar, evidenciar y concientizar acerca del actual problema de comprensión lectora en los niños peruanos, es un primer paso para mitigar esta problemática y revertir las estadísticas recurrentes en la educación y sociedad peruana.

Pregunta de Investigación.

¿Cómo el diseño de un juego de mesa, enfocado en la lectura, contribuye a mitigar la falta de comprensión lectora en niños del 5to grado de primaria en un colegio particular del NSE C+ en San Martín de Porres?

Hipótesis.

El diseño de un juego de mesa, enfocado en la lectura, contribuye a mitigar la falta de comprensión lectora en niños del 5to grado de primaria debido a desactualizadas estrategias metodológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en un colegio particular del NSE C+ en San Martín de Porres.

Capítulo II

Análisis de los Actores.

MINEDU.

Es uno de los actores más importantes y con más dificultad de contacto. Es quien regula y coordina con los Gobiernos Regionales las normas educativas tratando de generar la misma calidad en la educación para todos los niños; es también quien tiene el deber de fortalecer y capacitar al docente en el uso correcto de sus habilidades para mejorar su proceso de enseñanza. En síntesis, es quien se encarga de la educación en el Perú, aquél que cuida de las políticas educativas en el país.

Un colegio particular del NSE C+ en San Martín de Porres.

El colegio a tratar es uno de los más populares de la zona de contacto, este actor también tiene una relación directa con el problema; es la institución donde los niños empiezan su etapa de aprendizaje; son los encargados de contratar a los maestros que terminarán de enseñar en su institución; y respecto al nuevo contexto de la pandemia del Covid-19, son los que capacitan y brindan las herramientas para las clases en línea.

Profesores de primaria de un colegio particular del NSE C+ en San Martín de Porres.

Los profesores de primaria son la primera línea de contacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los niños, son quienes siguen el plan curricular de la escuela e implementan las clases con sus respectivas metodologías de enseñanza. Si estas metodologías no son interesantes para el niño, el aprendizaje se verá interrumpido; es por eso que los profesores son otros grandes actores que tienen relación directa con el problema.

Padres de Familia que tengan niños cursando el 5to de primaria de un colegio particular del NSE C+ en San Martín de Porres.

Los padres de familia son otros grandes actores relacionados al problema; estos son los encargados de velar por la educación y bienestar del niño; además, su participación en el desarrollo del estudiante es de una relación directa; es decir, influye directamente en su rendimiento. Los padres de este NSE están segmentados en el C+, ellos tienen un ingreso económico moderado, de clase media y muchos de ellos son emprendedores.

Niños del de 5to Primaria de un colegio particular del NSE C+ en San Martín de Porres.

Son los actores principales del problema. Según variados estudios del tema, concuerdan que el análisis lector alcanza un dominio óptimo en los últimos años de primaria (10 - 12 años). Es en este rango de edad es donde el niño no solo termina de desarrollar la comprensión lectora; sino también empieza a mejorar su análisis crítico (habilidad desarrollada gracias a la comprensión lectora). Los niños del 5to de primaria tienen un promedio de edad de 10 años, es por ello que estos son nuestros actores principales y a quienes les afecta directamente el problema.

Análisis del Campo.

El campo de estudio vendría a ser el medio donde los niños del 5to de primaria en el colegio particular del NSE C+ tienen clases; debido al contexto actual de la pandemia del Covid-19, esta plataforma vendría a ser el aula Zoom. Esta observación del campo tiene como objetivo presenciar y registrar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los maestros y alumnos en el entorno virtual; de observar las estrategias metodológicas que el docente aplica; y de examinar la conducta y respuesta del niño a las clases. Este campo presenta también diversas variaciones como:

Las distintas aulas del 5to de primaria.

El colegio cuenta con 2 aulas de quinto grado, el 5to A y 5to B. Estas están diferenciadas según el rendimiento académico de los estudiantes; debido a esto, el desarrollo de un mismo tema tiene diferentes metodologías de enseñanza en las distintas aulas. En esta variante del campo, se realizó una observación participante en las aulas virtuales teniendo como objetivo el registro del desenvolvimiento del maestro y del niño en las clases.

La casa como entorno de aprendizaje.

Debido al contexto del Covid-19, los salones en el colegio ya no son el entorno donde el niño recibe sus clases; la casa en cambio, se ha convertido en el espacio donde el proceso de enseñanza-aprendizaje ocurre. Es por ello, que en esta variante se planeó conocer como está preparada la casa como entorno de aprendizaje, si cuenta con las facilidades necesarias para que la enseñanza sea transmitida de forma correcta; esto se realizó mediante entrevistas a los padres de familia.

La plataforma virtual, página o red social del colegio.

Esta variante del campo es donde los estudiantes obtienen sus materiales educativos de manera virtual, donde realizan o suben sus tareas; además es el medio de contacto directo entre el maestro y alumno. El objetivo de observar esta variante, es de conocer la interfaz y experiencia de la plataforma, si facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje o la dificulta.

Plataforma educativa de la MINEDU - aprendo en casa.

Aprendo en casa es el proyecto multicanal que el MINEDU creó en respuesta a la repentina educación virtual ocasionada por el Covid-19; es un proyecto que utiliza como canal el internet, radio y televisión; y que sirve de complemento a la educación básica. En esta variante del campo, se tuvo el objetivo de observar y registrar la efectividad del proyecto mediante una prueba en formato encuesta realizada a los estudiantes el 5to de primaria,

Metodología del Problema.

Para el inicio de esta investigación se realizó una búsqueda y recolecta de libros referentes a la problemática de comprensión lectora, artículos y reportajes relacionadas al tema. De esta búsqueda se pudo definir actores relacionados, a quienes les afecta directamente, indirectamente o son influyentes en el desarrollo de la problemática. Con los actores ya definidos y esclarecida su función respecto al problema, se optó a realizar encuestas a tres tipos de actores, lo cuales son los más influyentes: los padres de familia que tengan hijos cursando el grado de primaria, maestros que actualmente estén laborando y que enseñen a niños de primaria; y finalmente los propios niños de primaria, más específico, los que están cursando el quinto de primaria. Los objetivos de la encuesta hacia los padres de familia fue el de tener una data cuantitativa acerca de su participación en el proceso de aprendizaje de los niños, además de conocer que tan enterados están de la problemática. En el caso de la encuesta hacia los maestros; fue realizada con el objetivo de conocer sus posturas sobre la problemática, cuáles son sus acciones a tomar y si realizaron algún cambio con su proceso de enseñanza-aprendizaje debido al nuevo contexto de la pandemia del Covid-19. La encuesta realizada a los niños de 5to de primaria, tuvo el objetivo de medir y registrar cuantitativamente, en base a una pequeña prueba, la capacidad de comprensión lectora y analítica que poseen.

Posterior a esto, se realizaron entrevistas a especialistas en la educación, psicólogos especializados en niños, docentes de primaria y padres de familia que tengan hijos cursando el grado de primaria. Los objetivos de las entrevistas a los psicólogos, docentes y especialistas, fue el de conocer y registrar desde un punto de vista y experiencia profesional, como se desarrolla la problemática, cuáles son las consecuencias y causas en el desarrollo del niño. Las entrevistas a los padres de familia fueron para conocer el

entorno donde el niño se desenvuelve y así tener un mejor conocimiento del público objetivo.

Finalmente, se realizó una observación participante, en donde se visualizó la interacción de los niños con las clases virtuales, como también las metodologías de enseñanzas usadas por los maestros. Gracias al estudio de campo, se pudo conocer con mayor profundidad al actor principal, su entorno; así como también, se consiguió representar la problemática de manera gráfica.



Figura 1 Moodboard del Problema. Fuente propia

Metodología del Proyecto.

Después de haber recopilado todos los datos necesarios de la investigación, se realizó un análisis conceptual con las 2 variables del problema, con el objetivo de aterrizar la idea del proyecto en un concepto.



Figura 2 Análisis Conceptual - Concepto. Fuente propia

De este análisis, las palabras descubrir y divertirse fueron recopiladas; estas son actividades que a los niños de primaria les gusta realizar en tiempo de ocio; en adición a esto, la actividad de la lectura es una que no tiene mucho atractivo, la cual es una de las causas de la problemática. Es así como se dio al proyecto el concepto de: “Leo, descubro y me divierto”, esto hace referencia a la lectura como una actividad lúdica. Con el concepto ya definido, se optó por realizar un juego de mesa como herramienta pedagógica, divertida, y que ayude a mitigar la falta de comprensión lectora en los niños de 10 años; además, que demuestre que la lectura es una actividad divertida.

Capítulo III

Estrategias Metodológicas para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Proceso enseñanza-aprendizaje.

Es el procedimiento mediante el cual se llega a transmitir conocimientos particulares o universales de materias a un ser que desea recibir algún un tipo de entendimiento. Este proceso se da gracias a cuatro elementos claves que deben tomarse en cuenta: el docente, quien posee los conocimientos necesarios para enseñar la materia; el estudiante, quien tiene la capacidad receptiva para comprender lo enseñado; la materia o contenido, que es la información que se quiere compartir y enseñar; y finalmente, el contexto. (Ferrés & Marqués, 1996)

Esta última variable, es un factor bastante inestable al hacer una medición referente a la problemática de comprensión lectora, debido a que engloba no solo el ambiente del colegio en el que se sitúa el estudiante, sino también diversos entornos; de los cuales los más resaltantes son: familiar, económico, sociocultural y geográfico. (Thorne, 2005)

Contexto familiar y económico. Un estudio muestreado en el 2002, confirmó que las distintas clases socioeconómicas influyen, en su mayoría, de manera directa al desarrollo académico del niño. En este estudio, se observó por ejemplo que, en las familias de ingreso económico moderado bajo, C-, existe una tendencia de desatención de los padres a los hijos, sumado a esto, se reveló que hubo múltiples casos de desnutrición que afectan al desarrollo físico del cerebro del estudiante; en contraste, en las familias con un ingreso moderado alto, B+, tiende a haber un apoyo más constante sobre el estudiante, además de poseer un entorno más apto para el estudio. (Felipe, Leon, & Cueto, 2019)

Contexto sociocultural. Hace referencia al entorno social y cultural, se enfoca en las relaciones humanas y como se desenvuelven en una sociedad. Al hablar del entorno sociocultural respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje, estaríamos refiriéndonos

concretamente al entorno letrado en el que se encuentra el estudiante. Es decir, que tanta información física o virtual posee (libros, e-books) y que tan seguido es consultado y leído por sus familiares. Si el alumno vive en un entorno letrado favorecido, es factible que la cultura lectora se vuelva un hábito que pueda adoptar. (APEIM, 2016)

Contexto geográfico. Referirnos al contexto geográfico es señalar los distintos niveles en el sistema educativo por zonas. El ejemplo más claro para comprender esta diferencia es cuando contrastamos la educación en lima metropolitana con un pueblo pequeño a tres mil kilómetros de altura en los andes. En el primer caso, el sistema educativo que se podrá encontrar es el que está normado por el MINEDU; mientras que, en el pueblo rural, al poseer un acceso limitado, es probable que la educación no esté al alcance de todos los habitantes. (Thorne, 2005)

Es por todo lo anterior, que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser evaluado por los docentes para que puedan efectuar una correcta practica de enseñanza personalizada referido al contexto en el que se desarrolla el alumno, sus actividades, diferencias culturales, hábitos y valores. En consecuencia, el proceso se habrá realizado exitosamente y el estudiante habrá asimilado la materia que el maestro impartió. (Peiteado, 2013)

Estrategias metodológicas.

Se conoce como estrategias metodológicas al proceso mediante el cual se selecciona e implementan todas las destrezas que el docente posee para guiar y dirigir el aprendizaje del estudiante ha resultados óptimos y deseados. Dichas estrategias permiten identificar al maestro, mediante criterios y principios, como configurar el camino de instrucción y la forma de desenvolverse en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Schuckermith, 1987)

Las estrategias metodológicas diseñadas por el docente deben ser cuidadosamente creadas para estimular al estudiante a observar, analizar, opinar y formular una hipótesis propia en busca de una solución, de manera que generen un conocimiento y una postura propia. Para

que el docente pueda generar un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario que sus estrategias de enseñanza sean constantemente actualizadas, que puedan cubrir con las exigencias y necesidades del entorno estudiantil en el que se encuentra. (Tovar, 2008)

Tipos de estrategias metodológicas. Existen diversos tipos en las estrategias metodológicas donde el docente puede basarse para su implementación: Estrategias Socializadoras, estas pretenden desarrollar la personalidad incrementando la autoconciencia, comprensión y autoevaluación del estudiante. (Osuna, 2016) Estrategias Creativas, se caracterizan por ser activas, motivadoras y dinámicas, en este el docente guía y deja que el alumno construya sus propios conocimientos y desarrolle su habilidad analítica. (De la Torre, 2000) Estrategias Cognitivas, consiste en organizar acciones utilizando el conocimiento y capacidad intelectual del estudiante para procesar información y posiblemente buscar una solución a un cuestionamiento realizado por el docente. (Derry & Murphy, 1986)

Métodos, técnicas y procedimientos. Al igual que los tipos de estrategias metodológicas, los métodos son variados, esto se debe a que muchos pedagogos a lo largo de los años han planteado nuevos apoyos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Riquelme, 2018) Los métodos principales son: El Método Heurístico, el método impulsa al estudiante a descubrir por sí mismo lo que el docente pretende enseñar, es considerado una actividad dinámica y mental donde la clave está en el estudio constante y la curiosidad por la obtención de conocimiento. (Beuchot & Arrirán, 1999) El Método de la Discusión y el Debate, consiste en el intercambio de ideas y posturas de los alumnos mediante una búsqueda previa de ciertos conocimientos, orienta al alumno a indagar deducir y defender su postura mediante reflexiones, error y discernimiento. (Hermosilla, 2018) El Método de Descubrimiento, se basa en que el conocimiento real es el aprendido por uno mismo, se prioriza el pensamiento crítico respecto a una realidad o situación, la enseñanza no es dogmática y el alumno llega a su propio conocimiento e interpretación mediante la búsqueda de información. Este método

supone crear un hábito de investigación en los estudiantes. (Bruner, 2010) El Método Lúdico, se basa en complementar el aprendizaje mediante juegos, actividades recreativas en el que la información se pueda incluir y el docente pueda aprovechar su manejo, es recomendado que el juego sea sensorial y motriz en niños de 3 a 6 años, de 7 a 12 años el juego debe destacar en el uso de la imaginación y la creatividad, finalmente en la adolescencia y adultez la actividad debe ser competitiva y basada en conocimientos y razonamientos. Si bien este método aprovecha el disfrute y entretenimiento, se debe elegir y seleccionar juegos pedagógicos que sean compatibles con el contexto del estudiante para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea correctamente efectuado. (Decroly & Monchamp, 2002)

Falta de Comprensión Lectora.

En la última prueba PISA del 2018, Perú quedó en el puesto 64 de 79 países, en ella se observó que los resultados en las evaluaciones de comprensión lectora, no han tenido una mejora en relación a las pruebas de años pasados. Hugo Ñopo, economista e Investigador Principal en el Grupo de Análisis para el Desarrollo (GRANDE), señala que el problema de comprensión lectora en los niños peruanos se debe en gran medida a las bajas oportunidades y las grandes brechas sociales. Este problema también se pudo observar en un experimento, realizado por El Comercio en el 2018, para evaluar las capacidades de comprensión lectora a estudiantes de 10 a 12 años, se reveló que solo el 25% de los evaluados aprobaron las pruebas. (El Comercio, 2018)

Podemos observar que el contexto actual de la comprensión lectora sigue siendo un problema recurrente en la sociedad peruana y que es afectada por factores culturales, económicos, sociales y familiares. Si bien las variables son diversas y de difícil análisis, una pieza clave para revertir y mejorar el problema sigue siendo el maestro y metodología de enseñanza; ya que este actor es el nexo directo entre el estudiante y su proceso de aprendizaje. (MINEDU, 2020)

Comprensión lectora.

Definimos a la comprensión lectora como el proceso mediante el cual un lector construye, a partir de su conocimiento previo, nuevos significados cuando interactúa con el texto. Esta es la base del entendimiento, la interacción del individuo con el texto. (Montes, Rangel, & Reyes, 2014) La lectura es un proceso innatural, creado por el humano como medio de comunicación, esencial para el desarrollo crítico y analítico del niño; este proceso ayuda a que obtenga nuevos conocimientos en una temprana etapa de desarrollo, siendo el lenguaje lo que permite la decodificación y entendimiento de un mensaje textual a través de códigos y ayudas visuales. (Matute, 2001) Para que la comprensión lectora se efectúe adecuadamente, requiere de un complejo proceso que demanda diversos recursos cognitivos que decodifican lo leído y permite al niño desarrollar y adquirir nuevos conocimientos además de identificar y cifrar información relevante en la lectura; para esto se necesita de una capacidad para entender, reflexionar e interpretar. Habilidades que se van desarrollando en el transcurso de los primeros años del desarrollo mental del niño y que se refuerzan gracias a su entorno familiar y escolar. (Montealegre, 2004)

El proceso lector y sus momentos.

El proceso lector se puede definir como la serie de acciones o cadenas de operaciones mentales que las personas siguen con el objetivo de comprender un texto leído. A estas acciones se les puede ubicar en tres momentos conocidos como: Antes de Leer, los conocimientos previos que tiene la persona y que se usaran para comprender la lectura; Durante la Lectura, en este momento se desarrollan distintos procesos para decodificar la información del texto; y Después de Leer, en este momento ya se terminó de decodificar el mensaje y se comienza a interpretar la información. Estos momentos conllevan a la comprensión del texto y poseen la misma relevancia; ya que actúan como un conjunto en el proceso lector. Es imprescindible conocer estos momentos y comprender que procesos

están siendo realizados durante la lectura; sobre todo, cuando se refiere a un problema de comprensión o trastorno de lectura, porque implica que uno o varios de los momentos y procesos no están siendo desarrollados adecuadamente. (Jarque, 2010)

Procesos durante la lectura. Durante el momento de la lectura, se realizan diversos procesos que tienen una serie de acciones cognitivas y estos son: El Proceso Perceptivo, es el primero de los procesos, consiste en la percepción visual de las letras y los textos escritos, esta percepción está definida por el movimiento de los ojos a través de los renglones; El Proceso Léxico, son las operaciones encargadas de decodificar las palabras escritas a un lenguaje o pensamiento entendible para el lector, estas condicionan la velocidad lectora y a su vez la comprensión; El Proceso Sintáctico, son responsables de establecer una relación en la sintaxis y los elementos escritos, están relacionadas al orden de la escritura y los signos de puntuación que presentan; Procesos Semánticos, es el final del momento durante la lectura, consiste en la comprensión de la lectura, extraer el significado e inferir la información que se trata de compartir en el texto. (Cuetos, 2010)

Estrategias metacognitivas durante la lectura. En este momento de la lectura es importante que el lector sea capaz de construir una representación mental de lo leído, para ello es crucial el uso de estrategias que apoyen en el proceso del reconocimiento de las palabras; estas estrategias son: identificar palabras que deban ser aclaradas; releer, parafrasear y resumir entidades textuales; representar visualmente lo leído; realizar inferencias de lo que el autor quiere dar a entender; y detectar la información relevante. Estas estrategias ayudan a darle sentido a lo leído y resolver los problemas de comprensión que se pudieran tener. (Gutierrez & Salmerón, 2012)

El desarrollo lector en niños.

El desarrollo del niño con respecto a la lectura empieza desde que son bebés, pero se desarrollan de distintas maneras y en distintos grados con respecto a sus edades. De 0 a 12

meses de nacido, el niño comienza a mostrar un interés por la gráfica de los libros, no existe tanto un proceso lector sino más bien un interés visual; es este el momento donde nace el interés del niño por los libros. De 1 a 2 años, el interés por las imágenes aumenta y se comienza a relacionar los objetos con palabras, los niños a esta edad responden preguntas básicas sobre lo que observan. De 3 a 4 años; es en esta edad donde aprenden las bases de la lectura, reconocen como sostener un libro y la dirección de lectura, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, el niño empieza a notar que las palabras tienen un sentido y cuentan historias, en su mayoría reconocen la mitad del alfabeto y comienzan a asociar las letras con sonidos. De 5 años, en esta etapa los niños comienzan a coincidir palabras que escuchan con las que encuentran en los libros, se empieza a reconocer las palabras sin necesidad de pronunciarlas, pueden responder preguntas más elaboradas como con quién, qué, donde, cuando, por qué y cómo; empiezan a predecir lo que las historias quieren contar. De 6 a 7 años, en este rango de edad aprenden las normas de ortografía, reconocen más palabras y mejoran su fluidez al leer y hablar; utilizan la estrategia de releer para tratar de comprender los textos, relacionan lo leído con experiencias personales, este es el rango ideal de edades para aprender la lectoescritura. De 8 a 10 años, es en este rango de edades en donde dejan de aprender a leer y se comienza a leer para obtener nuevos conocimientos; es el momento en que son capaces de identificar el tema principal y secundario de las lecturas, comienzan a entender las metáforas y se empieza a hacer inferencias de lo que el autor trata de decir, es en este último rango de edades donde el pensamiento crítico comienza a desarrollarse y la postura aparece. De 11 años, los niños siguen aumentando su vocabulario lo que les permite leer y analizar textos más complejos, a partir de esta edad se utiliza todo lo aprendido en años pasados para desarrollar la habilidad lectora a mayor profundidad; es también en esta edad donde los niños pueden

presentar una mayor dificultad al leer y donde se deberá hacer uso de las estrategias metacognitivas para ayudar en el desarrollo lector. (Gómez del Manzano, 1986)

Aspectos claves en la comprensión lectora.

Existen 2 aspectos claves en el desarrollo de la comprensión lectora y estos son: el desarrollo del lenguaje, este se desarrolla gracias a la comunicación oral del niño con la familia, es el momento en el que se aprende la lengua materna; este va desarrollándose en mayor medida gracias a la socialización en la escuela o con los amigos; se produce en los primeros 5 años de vida. El desarrollo del vocabulario, que es otra pieza clave para el desarrollo lector, este facilita la comprensión y asimilación de textos, la comprensión lectora se hará más sencilla de desarrollar siempre que un niño tenga un vocabulario más abundante. (Pinker, 1994)

Bajo Rendimiento Escolar.

Cuando se platica de bajo rendimiento escolar se hace referencia a un alumno que suele tener malas calificaciones en todas las materias y mayormente tienen dificultades en áreas básicas como la comprensión de textos. En su mayoría no estudian ni muestran interés por las clases. (Lamas, 2015) El bajo rendimiento escolar se puede deber a diversos factores que lo afectan directamente, como: Factores Biológicos, estos hacen referencia a la biología del estudiante, estos se pueden presentar como problemas en la visión, audición o algún mal físico que dificulten en el aprendizaje del alumno, al no haber un adecuado funcionamiento en el cuerpo del niño, se puede ver reflejado un mal rendimiento en el estudiante. (Ávila, 2010) Factores Psicológicos, en su mayoría van de la mano con los factores biológicos, dentro de estos factores se pueden encontrar la personalidad, la motivación, la autoestima y la adaptación. (Ynzunza, 2011) Factores Sociales, se refiere a todo lo que rodea al niño, desde la familia, amigos, vecinos y demás; el entorno social es un medio importante en el desarrollo del niño y tienen una relación directa con el

rendimiento escolar. (Castro de Bucaro, 1998) Factores Culturales, se presenta cuando la cultura, en el que se encuentra el estudiante, discrimina la educación, y refiere al trabajo como sinónimo del progreso. (Gracia & Musitu, 2000) Factores Económicos, tienen un impacto directo en el rendimiento escolar, debido a que en los ambientes pobres se dificulta la obtención de materiales educativos o no es posible cubrir las necesidades básicas del niño, como lo son el alimento y la salud. (Castro de Bucaro, 1998) Factores Pedagógicos, en esta se encuentran los problemas de aprendizaje los cuales son las bases para desarrollar distintas actividades como la comprensión lectora, estas van de la mano con la metodología de enseñanza de los maestros y en su mayoría se deben a un pobre proceso de enseñanza-aprendizaje; independiente del resto de los factores, los factores pedagógicos son de más fácil acceso a la hora de solucionarlos y tienen una relación directa con la motivación escolar. (Ávila, 2010)

Motivación escolar.

La motivación escolar a probado constantemente tener un efecto directo con el rendimiento en los estudios. (Huertas, 1997) Normalmente cuando se habla de motivación escolar se hace referencia al impulso que tiene el estudiante para cumplir los objetivos o tareas impuestos por el maestro; esto tiene que ver con la activación de recursos cognitivos para asimilar lo que el maestro propone como enseñanza. (Valenzuela, 2014) Es así que la motivación escolar en gran parte se ve interferida por las obligaciones, quiere decir, que el alumno se siente obligado a aprender una serie de contenidos que no es de su elección o agrado. Se estipula que existe una correcta motivación escolar de parte del maestro hacia el alumno cuando este último es el que desea y solicita aprender un tema específico por cuenta propia. (Pintrich & Schunk, 2006) La motivación finalmente es un aspecto importante a considerar por parte del maestro, sea cual sea el nivel de motivación que

presente el estudiante, el docente será capaz de cambiarlo de peor a mejor todo dependiendo de su proceso de enseñanza-aprendizaje. (Ericksen, 1978)

Baja Autoestima e Inseguridad Escolar.

La autoestima sugiere un juicio personal de éxito reflejado en las actitudes y creencias que tiene la persona sobre si misma; esta está relacionada a la satisfacción personal al cumplimiento de metas y tareas. (Coopersmith, 1976) La autoestima es una fuerza poderosa que ayuda a la capacidad de la toma de decisiones frente a problemas o situaciones adversas. (Branden, 2010) Esta se construye en base a las experiencias que el individuo ha recabado de sí mismo, mediante opiniones personales y de terceros hacia él. (Carrillo, 2009) Se puede inferir entonces que el contexto escolar, al ser un ámbito donde el alumno está siendo constantemente evaluado, posee una gran influencia en la formación de la autoestima.

Autoestima en el contexto escolar.

En el contexto escolar, las relaciones que poseen los niños con los maestros y sus compañeros producen un crecimiento en su interés y motivación para su desenvolvimiento en los estudios, en su sociedad, y en su desarrollo personal. (Cotterell, 1996) Se ha confirmado también que a un mayor grado de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte del maestro hacia el alumno, manifiesta un mayor grado de motivación e interés por las actividades escolares; sumado a esto, la autoestima del estudiante se vuelve más positiva. (Wentzel, 1998) En casos contrarios, un mal rendimiento escolar puede desencadenar una baja en la autoestima en el niño, que ocasiona un cuestionamiento de su inteligencia e inseguridad de sus conocimientos, esto genera un retraso en los estudios y una mala asimilación de las materias, así como también el mal desarrollo de las habilidades básicas de aprendizaje como lo es la comprensión lectora. (Branden, 2010)

Importancia de la autoestima.

Poseer una autoestima adecuada es fundamental en el desarrollo del niño; esta mejora las relaciones sociales y potencia su desarrollo cognitivo. Los niños con una autoestima elevada se sienten más seguros de sí mismo y tienen una mejor predisposición para afrontar retos y tareas, añadido a esto, desarrollan nuevas habilidades y los ayuda a ser autosuficientes y seguros con sus opiniones y posturas. (Reina & Delgado, 2015) La autoestima es importante también ya que acondiciona el rendimiento académico, un estudiante que se siente seguro de sí mismo tiene mayor predisposición a aprender; también facilita la superación de dificultades personales y apoya la creatividad como también la autonomía personal. (Mruk, 2006) Es por ello que la autoestima ayuda al niño a sentirse más competente; y si lo relacionamos al desarrollo de la comprensión lectora, es una característica imprescindible que el niño debe poseer y la cual debe ser promovida por parte del maestro en su proceso de enseñanza.

Juegos de Mesa.

Los juegos de mesa son el nombre que se le dan a los medios recreativos que constan de un tablero y fichas; para jugar, generalmente se distribuyen en una superficie plana; de ahí proviene su nombre. Los juegos de mesa requieren de diversas habilidades, ya sean estratégicas, de coordinación mental, destreza motriz, de memoria u otros. (Lorenci, 2013) En la última década, los juegos de mesa han tenido una popularidad creciente, pero estos no son creaciones modernas; los registros de los primeros juegos de mesa provienen hasta de 3000 años antes de cristo.

Origen de los juegos de mesa.

El origen de los juegos de mesa se remonta desde casi el inicio de la historia humana; incluso hay evidencia que afirma que los juegos de mesa son anteriores a la creación de la lengua escrita. (Marqués, 2018) Uno de los registros más antiguos que se tiene es el Juego

Real de Ur, data alrededor de 2600 años antes de cristo; es el primer juego que ha sido encontrado en las tumbas faraónicas del antiguo Egipto. (Finkel, 2007)

Influencias.

La mayoría de los juegos de mesa de antaño son influencias directas de las guerras; estas creaban juegos de estrategias enfocados en derrocar al oponente. El registro más antiguo que se tiene de un juego de estrategia militar es de 1300 a.C., Ludus Latrunculorum, era el juego de mesa creado en el imperio romano y se estipula que es el antecesor del ajedrez moderno. (The British Museum, 2015)

Popularidad.

Hablar de la popularidad de los juegos de mesa es mencionar el primer torneo internacional de ajedrez, este se realizó en Londres en el año de 1851; es en ese entonces que los juegos de mesa como lo conocemos hoy, han ido creciendo en popularidad durante los siglos XIX y XX. (Egbert, 1998)

El juego de mesa como herramienta pedagógica.

Los juegos de mesa, en una etapa infantil, son excelentes estrategias para el desarrollo social del niño. Además, estos también pueden ser una buena herramienta educativa; ya que requiere de habilidades mentales en el desarrollo de una partida. Es así, como los juegos de mesa pueden ser usados para enseñar, reforzar conocimientos y sobre todo divertir en el proceso. Estos juegos pueden ser usados también en las aulas para extender las metodologías de enseñanza; estos ayudan en ayuda en la motivación del estudiante al mostrar un tópico o tema como una experiencia divertida y no una tarea. (Pérez, 2011)

Estado del Arte.

Antecedentes nacionales.

Leer es estar adelante. Es un programa realizado en el 2007 por la Fundación BBVA, el programa de responsabilidad social que busca incrementar el nivel de comprensión lectora en

las escuelas públicas de Perú, mediante una intervención directa y el uso de libros desarrollados por el Instituto de Estudios Peruanos. Al estar en un formato digital, es posible la obtención del material complementario mediante una conexión de internet. El programa se basa en 4 fases; la primera es la obtención de las guías pedagógicas para maestros y los libros de textos para los alumnos; el segundo es la capacitación de los maestros enseñándoles habilidades que fortalecen la enseñanza de la lectura comprensiva; tercero es la medición del aprendizaje, esta se realiza con evaluaciones que miden el rendimiento de los alumnos; finalmente, está la institucionalización, el programa procede luego de un convenio y firma entre todos los actores participantes de la región.

Elaboración de ECO-PLAY juego de mesa para aprender sobre el cuidado del medio ambiente. Este es un trabajo realizado en Arequipa en el año 2017. En esta tesis se muestra el aspecto de la demanda de los juegos de carácter educativo. De cómo los padres de familia buscan alternativas divertidas para que sus hijos aprendan nuevos temas. Si bien esta investigación no se enfoca en el proceso de enseñanza-aprendizaje, nos muestra una realidad de forma cuantitativa acerca de la necesidad de los padres y maestros para obtener alternativas de aprendizaje para los niños.

Antecedentes internacionales.

Los Juegos de Mesa Como Recurso Didáctico en el Mejoramiento del Proceso Lecto-Escritor. Esta es una investigación realizada en Colombia en el año 2006, en esta se muestra el implemento de estrategias metodológicas lúdicas, basadas en juegos de mesas con el objetivo de fortalecer el proceso lecto-escritor de los niños a condiciones aceptables para su proceso educativo. El implemento se basa más en la metodología, que tipos de estrategias usar, y que valores cuantitativos muestran luego de hacer la implementación. La investigación concluye con que el juego de mesa despertó el interés de los estudiantes, provocó la necesidad

de adoptar decisiones y tomar posturas, además de comprobar y fortalecer los conocimientos adquiridos anteriormente por el estudiante.

Juegos de mesa para afianzar el desarrollo del pensamiento lógico, matemático durante la educación inicial. Es una investigación ecuatoriana realizada en el 2014 con el objetivo de explicar los beneficios al usar una herramienta lúdica y creativa para mejorar el pensamiento lógico. Se puede observar que, al utilizar materiales creativos, como ligas y clavos para moldear formas, favoreció el desarrollo de los fundamentos matemáticos de los niños de inicial. Estos resultados demostraron que las metodologías utilizadas por los maestros en la educación infantil no aportaban mucho en el desarrollo del menor, y que las estrategias de la educación tradicional merecían un cambio.

Capítulo IV

Público Objetivo.

Realizada la investigación, se pudo delimitar al público objetivo del proyecto, siendo los niños del 5to de primaria de un colegio particular del NSE C+ en San Martín de Porres. Quienes están en la edad precisa en el que comienzan a desarrollar a profundidad su habilidad lectora y en donde se hacen uso de estrategias cognitivas para reforzar dicha destreza. Algunas de las características de este público, que pudo apreciarse gracias al trabajo de campo son: estar en una etapa influenciable, son impresionables, si encuentran algo que les llama la atención mostrarán un interés abierto; usan su tiempo libre en juegos, les gusta las actividades de ocio y recreativas, y al estar en casa debido al actual contexto del Covid-19, buscan desesperadamente formas de distraerse; están en una etapa temprana del desarrollo analítico, tienden a preguntar por todo lo que sienten curiosidad; pierden el interés rápidamente al interactuar con algo monótono y repetitivo. Es por todo esto, que a este público es importante motivarlos para que no deje de lado el hábito lector. Además, son los actores principales y a quienes les afectan el problema de manera directa

Concepto.

Al analizar la problemática, el contexto en el que se desarrolla, determinar el público objetivo y descubrir sus intereses y características; se pudo establecer los objetivos del proyecto. El proyecto busca mitigar la falta de comprensión lectora, apoyándose en fortalecer las habilidades cognitivas de los niños (léxico, decodificación, vocabulario, razonamiento y conocimientos); dichas habilidades son básicas y necesarias en el proceso lector; además, también se busca motivar la lectura en los niños de 10 años de una manera divertida y lúdica haciendo comprender al público objetivo que leer es divertido. Es importante motivarlos en su edad temprana de desarrollo, para que formen un hábito de lectura y les sea más sencillo fomentar y explorar esta habilidad; de esta manera, en un

futuro no tendrán problemas al querer adquirir nuevos conocimientos mediante el proceso de la lectura.

Es así como se llegó al concepto de “Leo, descubro y me divierto”, este concepto refleja que comprender lo que uno lee no es complicado, además que leer es divertido y que se puede motivar a tener este hábito de manera lúdica a los niños.

Moodboard.



Figura 3 Moodboard del proyecto. Fuente propia

Paletas de color.

La paleta de colores fue elegida en base al concepto y el moodboard del proyecto. Se buscó elegir colores llamativos, que capten la atención del niño en una primera vista; que refleje que es divertido y amigable, y que te invite al niño a participar del proyecto. Esta paleta está compuesta por los colores primarios saturados como el rojo, azul, amarillo; y dos

colores secundarios como el verde y lila. Estos colores son usados en las actividades del juego y cada una tiene una representación; el azul representa el conocimiento, confianza; el rojo el peligro, el amarillo la creatividad; el verde la armonía; y el lila engloba todas las emociones, este es el porque es el lila es el color principal de la marca.



Figura 4 Paletas del color del proyecto. Fuente propia

Tipografías.

Se buscó una tipografía moderna, de palo seco para su fácil lectura y que esté relacionada con el concepto de los libros apilados uno al lado del otro; de la búsqueda se eligió al Heavy Falcon, como tipografía principal para la marca; debido a su inusual forma rectangular y de como esta se asemeja a una pila de libros en horizontal; esta tipografía tiene gran peso e impacto visual, además que el niño se siente atraído al verlo. También se utilizó al Montserrat como tipografía de apoyo, debido a que es una fuente de fácil y clara lectura.

HEAVY FALCON CONDENSED

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Montserrat

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Figura 5 Tipografías del proyecto. Fuente propia

Proyecto de diseño.

El proyecto de diseño consiste en un juego de mesa como herramienta lúdica, que ayude al niño a desarrollar y reforzar sus habilidades cognitivas básicas para el proceso lector; y con ello se busca mitigar los problemas de comprensión lectora. El juego consta con cartas, una ruleta, un reloj de arena, 4 fichas de equipos y un tablero de 2 circuitos (uno más extenso que el otro, dependiendo del número de personas o cuanto tiempo se quiere jugar); y se juega por equipos, de 4 a más jugadores; ya que, las actividades requieren de la ayuda y cooperación entre los miembros del grupo.



Figura 6 Tablero PÁPYROS - Tira. Fuente propia

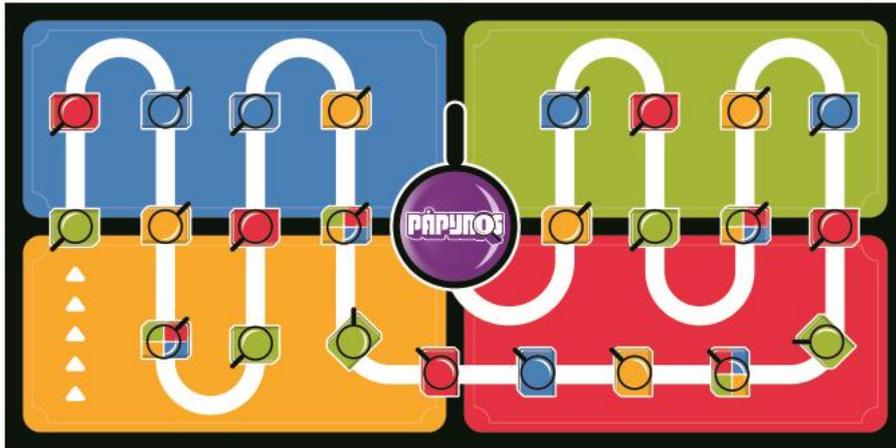


Figura 7 Tablero PÁPYROS - Retira. Fuente propia

Las actividades están repartidas en distintas categorías como: léxico, conocimiento general, razonamiento analítico y creatividad. Dichas Categorías están representadas por personajes y nombres.



Figura 8 Categorías - PÁPYROS. Fuente propia

El azul al representar conocimiento y confianza, se le asoció a la categoría de “Yo sé”; el cual tiene pruebas de conocimientos como definición de palabras. El Amarillo al representar la creatividad, se le asoció con “Yo creo”; esta categoría tiene pruebas que

desarrolla la creatividad del niño, como es la creación de cuentos o historias cortas. El color verde al representar la armonía, se le asocio la categoría “Yo Leo”, el cual tiene actividades de tipo lector. La última Categoría es el “Yo No”, representado por el color rojo, no presenta actividades para el niño, más bien posee efectos negativos que dificultan el juego; con esto se busca informar al niño de los malos hábitos que se tienen y sus efectos negativos en la lectura.

Estas actividades que refuerzan las habilidades cognitivas están dadas mediante cartas, estas a su vez están repartidas por los distintos colores y relacionados a las categorías que pertenecen. El niño para completar el juego deberá completar el circuito en el tablero, cada circuito tiene un número determinado de pasos en donde el niño puede caer. Dependiendo del color en el que se ubique, sacará la tarjeta correspondiente y se realizará la actividad en el tiempo determinado por el reloj de arena (1 minuto). En caso la actividad sea una pregunta, se podrá encontrar la respuesta de ello al reverso de la carta.



Figura 9 Modelos Cartas PÁPYROS tira y retira. Fuente propia

Gracias al estudio y observación de los actores se supo que realizar actividades largas en niños hace que los estos pierdan el interés; debido a ello, realizar las tareas en cortos periodos de tiempo motiva al estudiante a seguir el juego; además que impulsa la competitividad y sentido de urgencia por terminar la actividad.

Es así como el proyecto busca mitigar la falta comprensión lectora, mediante el reforzamiento de las habilidades cognitivas en actividades divertidas impulsadas por la competitividad y lo atractivo y limpio de la gráfica del juego.

Relación entre problema, público objetivo y proyecto.

Los juegos de mesa han sido desde la antigüedad un medio de recreación y diversión; muchos de ellos eran juegos de estrategias que estimulaban el pensamiento analítico. En la actualidad, para lo niños de 10 años, los juegos de mesa siguen siendo un medio recreativo y divertido. Implementar este tipo de juegos como herramienta pedagógica para el proceso lector, ayuda a motivar a los niños a seguir leyendo, además que refuerza habilidades cognitivas específicas mediante las actividades que se realizan. Con este proyecto se busca que el maestro use el juego de mesa como complemento de sus clases, debido a que estos tienen una desactualizada estrategia metodológica en su proceso de enseña-aprendizaje; el uso del juego lúdico en determinadas horas de clases o tiempo de recreo, no solo motivará al niño en seguir las asignaturas impartidas por el maestro; sino que también, mostrará la lectura como una actividad divertida y ayudará a reforzar la comprensión lectora en los niños.

Marca del proyecto.

De esta investigación, y utilizando el diseño como agente de cambio, nace el proyecto Pápyros, un juego de mesa diseñado como herramienta pedagógica que tiene como objetivo reforzar las habilidades cognitivas del niño y así mitigar la falta de comprensión lectora; además, de introducir al estudiante en el mundo de la lectura en un entorno

divertido y entretenido. El proyecto está basado en el concepto: Leo, descubro y me divierto y está enfocado a niños de 10 años del grado de primaria; debido a que están en la edad idónea para el desarrollo lector. Se eligió el nombre “Pápyros” debido a que es el término griego de papiro, que fue el primer soporte de los manuscritos y precedente del papel moderno, y también es el origen de la palabra papel. Este engloba todo el concepto de la lectura al ser el primer soporte y registro escrito que fue usado para su difusión masiva.



Figura 10 Análisis Conceptual de la Marca. Fuente propia



Figura 11 Creación Marca. Fuente propia

Resultado.



Figura 12 Marca del proyecto. Fuente propia



Figura 13 Marca en distintos colores. Fuente propia

Diseño de la Comunicación.

El público objetivo fue determinado luego de realizar la investigación de los actores afectados por el problema y de cuál sería el rango de edad pertinente para la solución. Es así como se definió al público como los niños del 5to de primaria de un colegio particular en SMP del NSE C+. Se determinó que la mejor forma de llegar a ellos es mediante un juego de mesa lúdico, ya que a esa edad están en busca de medios de distracción. El contacto directo hacia el público es mediante la escuela; se contó con el apoyo de los maestros para la difusión del juego de mesa y para la prueba piloto. El mensaje del juego se refleja mediante la gráfica; y es por medio de esta, y sus actividades, que se logra despertar el interés del niño. Gracias a una de las categorías de las cartas del juego (“0Yo no..., cartas rojas”) se puede comunicar al niño acerca del problema de comprensión lectora y de sus causas de una manera lúdica; es debido a ello que el mensaje perdura de forma indirecta en los estudiantes. Los medios utilizados fueron impresos, se probó el juego en formato físico y se espera como plan a futuro el poder adaptarlo en un medio digital para que el alcance del juego sea mayor. El proyecto se realizó en 3 etapas de comunicación; la primera fue informar acerca de la problemática a los maestros y contar con su apoyo para su difusión. La segunda fue planificar la prueba piloto y distribuir el proyecto con la aprobación previa de los implicado. Finalmente se registró la experiencia el rendimiento del proyecto para futuras mejoras o implementaciones.

Piezas empleadas.

El tablero Cerrado consta con un total de 15 pasos, para un tiempo estimado de juego de 20 minutos (2 equipos, 4 a 6 jugadores).



Figura 14 Tablero PÁPYROS cerrado – Tira y retira. Fuente propia

En caso se requiera una mayor cantidad de jugadores o simplemente se espere jugar por mas tiempo, se puede desdoblar el tablero para jugar por el circuito mas grande; este consta en un total de 25 pasos.

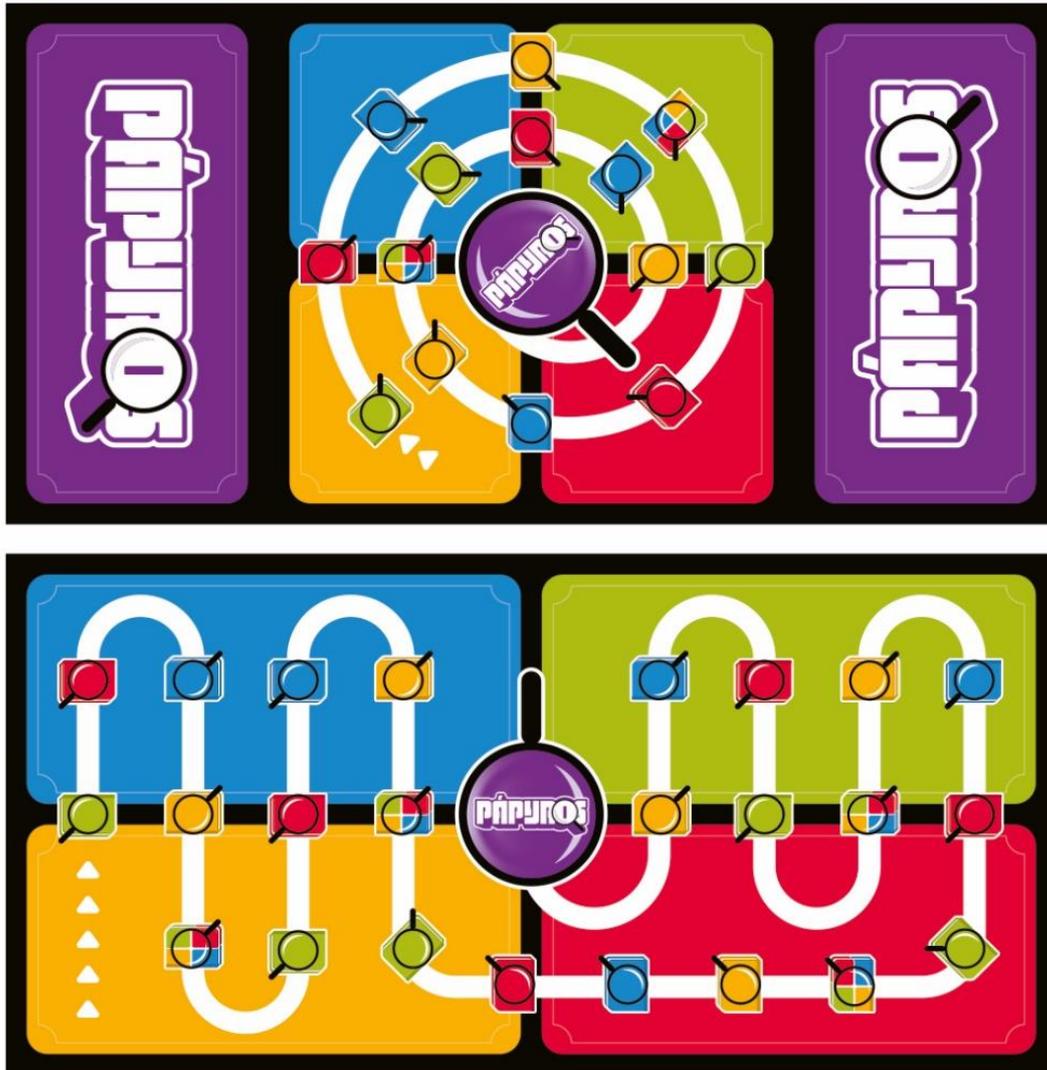


Figura 15 Tablero PÁPYROS Abierto – Tira y retira. Fuente propia

Existen 4 piezas de equipos, que están representados por personajes y colores distintos.



Figura 16 Piezas de equipos PÁPYROS. Fuente propia

Los pasos a moverse se determinan por el giro de la ruleta.



Figura 17 Ruleta PÁPYROS. Fuente propia

Las cartas del juego están organizadas por cajas, estas ocultan las respuestas de las tarjetas además que las organizan.



Figura 18 Catas PÁPYROS. Fuente propia



Figura 19 Cajas con tarjetas - PÁPYROS. Fuente propia



Figura 20 Diseño cajas extendidas PÁPYROS. Fuente propia

El tiempo de las actividades se miden con el reloj de arena.



Figura 21 Reloj de arena PÁPYROS. Fuente propia

Reflexiones

Desde el inicio de la investigación hasta la prueba piloto del proyecto, se pudo apreciar cómo es de importante la lectura en desarrollo de los niños; esta ayuda desde resolución de problemas diarios hasta las relaciones sociales en las actividades cotidianas del estudiante. Ayudar a mitigar este problema es un paso complejo y que se realizó con el apoyo de distintos profesionales de la educación y lenguaje, quienes ayudaron a definir las distintas actividades que desarrollan las habilidades cognitivas del niño. En el juicio de pares se definió que el juego cumple con activar los sentidos de la percepción, motricidad, y los procesos de cognición como la memoria, la atención, el procesamiento lógico, la comunicación, trabajo en equipo y competitividad; y estos apoyan en el desarrollo lector del niño; además que la presentación del juego es atractiva y los personajes que acompañan cada actividad son propicios para captar la atención de los estudiantes. Desde el diseño se resaltó que las piezas van de acorde al público y que la investigación se ve reflejada en la gráfica.

En la prueba piloto también se pudo resaltar que el juego cumple con ser atractivo y llamativo, además que la competitividad y el trabajo en equipo lo hace más llevadero y fortalece el proceso lector de una manera lúdica.

Conclusiones

En síntesis, se puede decir que el proyecto PÁPYROS ayuda a mitigar el problema de comprensión lectora apoyándose en el desarrollo de las habilidades cognitivas del niño. El proyecto fue realizado con una investigación detrás y el enfoque es adecuado para la problemática; la gráfica es certera para el público, además de ser llamativo y fácil de entender. Después de conversar con especialistas en educación, resaltaron que el proyecto podría implementarse en distintos grados de dificultad y que también podrían tratar distintas materias. El proyecto tiene la capacidad de ampliarse y abarcar más temas; es posible hacer una extensión de las cartas de juego y enfocarlos a temas específicos como, mitología, historia, matemáticas, y más.

Referencias Bibliográficas

- APEIM. (2016). *Niveles Socioeconómicos 2016*. Lima, Perú: APEIM.
- Ávila, J. (2010). *El Rendimiento Escolar en la Formación de los Alumnos de Quinto Grado de Primaria*. Totonicapán, Guatemala: Universidad Panamericana.
- Beltrán, S., & Repetto, E. (2006). *El Entrenamiento en Estrategias Sobre la Comprensión Lectora del Enunciado del Problema Aritmético: Un Estudio Empírico con Estudiantes de Educación Primaria*. Madrid, España: Reop.
- Beuchot, M., & Arrirán, S. (1999). *Virtudes, Valores y Educación Moral: Contra el Paradigma Noliberal*. México: UPN.
- Branden, N. (2010). *Cómo Mejorar su Autoestima*. Barcelona, España: Paidós.
- Bruner, J. (2010). *Dos Teorías Cognitivas, Dos Formas de Significar, Dos Enfoques para la Enseñanza de la Ciencia*. Barranquilla, Colombia: Psicogente.
- Carrillo, L. (2009). *La familia, la Autoestima y el Fracaso Escolar del Adolescente*. Granada, España: Universidad de Granada.
- Castro de Bucaro, S. (1998). La Desintegración Familiar y su Incidencia en el Rendimiento Escolar de los Alumnos del Instituto Nacional para Varones Adrián Zapata, Jornada Matutina. *UFM*, 1-40.
- Coopersmith, S. (1976). *Estudio Sobre la Estimación Propia*. Madrid, España: Blume.
- Cotterell, J. (1996). *Social Networks and Social Influences in Adolescence*. London, UK: Routledge.
- Cuetos, F. (2010). *Psicología de la Lectura*. Madrid, España: Wolters Kluwer Educacion.
- De la Torre, S. (2000). *Estrategias Didácticas Innovadoras: Recursos Para la Formación y el Cambio*. Barcelona, España: Octaedro.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (2002). *El Juego Educativo*. Madrid, España: Morata.

- Derry, S., & Murphy, D. (1986). Designing systems that train learning ability: From theory to practice. *Review of educational research*, 1-39.
- Edel, R. (2003). *El Rendimiento Académico: Concepto, Investigación y Desarrollo*. Madrid, España: REICE.
- Egbert, M. (1998). *The State of Chess Research*. Berlín, Alemania: Schach-Journal.
- El Comercio. (6 de Agosto de 2018). *Comprensión lectora: una tarea pendiente en el Perú*. Obtenido de El Comercio: <https://elcomercio.pe/peru/compression-lectora-tarea-pendiente-peru-video-noticia-543914-noticia/>
- Ericksen, S. (1978). The Lecture Memo to the Faculty. *Center for Research on teaching and learning*, 1-60.
- Felipe, C., Leon, J., & Cueto, S. (2019). *Venciendo la adversidad: trayectorias educativas de estudiantes pobres en zonas rurales del Perú*. Lima, Perú: Niños del Milenio.
- Ferrés, J., & Marqués, P. (1996). *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*. Barcelona, España: Wolters Kluwer Educacion.
- Finkel, I. (2007). On the Rules for the Royal Game of Ur. *British Museum*, 1-3.
- Garbanzo, G. (2007). Factores Asociados al Rendimiento Académico en Estudiantes Universitarios, una Reflexión Desde la Calidad de la Educación Superior Pública. *Educación*. 31 , 43-63.
- Gómez del Manzano, M. (1986). *Cómo Hacer a un Niño Lector*. España: Narcea.
- Gracia, E., & Musitu, G. (2000). *Psicología Social de la Familia*. Barcelona, España: Paidós.
- Gutierrez, C., & Salmerón, H. (2012). Estrategias De Comprensión Lectora: Enseñanza Y Evaluación En Educación Primaria. *Profesorado*, 1-20.
- Hermosilla, K. (21 de Noviembre de 2018). *El Debate como Método de Aprendizaje*. Obtenido de abc: <https://www.abc.com.py/edicion-impres/suplementos/escolar/el-debate-como-metodo-de-aprendizaje-1693884.html>

- Hines, S. (2009). *The Effectiveness of a Color-Coded, Onset-Rime Decoding Intervention with First-Grade Students at Serious Risk for Reading Disabilities*. Washington, DC: Learning Disabilities.
- Huertas, J. A. (1997). *Motivación Querer Aprender*. Buenos Aires, España: Psicología cognitiva y educación.
- Izar, J., Ynzunza, C., & López, H. (2011). Factores que Afectan el Desempeño Académico de los Estudiantes de Nivel Superior en Rio Verde. *Revista de Investigación Educativa*, 1-12.
- Jarque, J. (7 de Marzo de 2010). *Los procesos lectores*. Obtenido de Mundo Primaria: <https://www.mundoprimaria.com/pedagogia-infantil-primaria/los-procesos-lectores>
- Lamas, H. (2015). Sobre el Rendimiento Escolar. *Propósitos y Representaciones* , 313-386.
- Llorens, R. (2015). *La Comprensión Lectora en Educación Primaria: Importancia e Influencia en los Resultados Académicos*. Lima, Perú: UNIR.
- Lorenci, M. (2013). El Primer Pasatiempo. *Las Provincias*, 1-5.
- Marqués, J. (5 de Mayo de 2018). *La Historia de los Juegos de Mesa: Desde la Prehistoria Hasta la Actualidad*. Obtenido de Juegos de Mesa y Rol: <https://juegosdemesayrol.com/blog/la-historia-de-los-juegos-de-mesa-desde-la-prehistoria-hasta-la-actualidad/>
- Matute, E. (2001). *Neuropsicología de la lectura*. México: El Manual Moderno.
- MINEDU. (08 de Setiembre de 2017). *MINEDU impulsa estrategias descentralizadas para reducir analfabetismo*. Obtenido de Ministerio de Educación: <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=44264>
- MINEDU. (7 de Mayo de 2020). *Resultados de la evaluación de Educación financiera PISA 2018*. Obtenido de Ministerio de Educación: <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-de-la-evaluacion-de-educacion-financiera-pisa-2018/>

- Montealegre, R. (2004). La Comprensión del Texto: Sentido y Significado. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 243-255.
- Montes, A., Rangel, Y., & Reyes, J. (2014). Comprensión Lectora, Noción de Lectura y Uso. *Ra Ximhai*, 265-277.
- Mruk, C. (2006). *Self Esteem, Research, Theory and Practice*. Pittsburgh, USA: Kindle.
- Osuna, C. (2016). *Operacionalización e Indicadores de la Pedagogía de la Alteridad*. Ensenada, México: Las Palmas.
- Peiteado, M. (2013). *Los Estilos de Enseñanza y Aprendizaje Como Soporte de la Actividad Docente*. Pontevedra, España: VIGO.
- Pérez, C. (2011). Los Juegos de Mesa en la Educación Infantil. *Pedagogía Magna*, 354-359.
- Pinker, S. (1994). *The Language Instinct*. New York, USA: William Morrow and Company.
- Pintrich, P., & Schunk, D. (2006). *Motivación en Contextos Educativos*. Madrid, España: Pearson.
- Reina, M. d., & Delgado, A. (2015). De la competencia emocional a la autoestima y satisfacción vital en adolescentes. *Psicología Conductual*, 345-359.
- Riquelme, M. (26 de Febrero de 2018). *Estrategias metodológicas (definición y tipos)*. Obtenido de Web y Empresa: <https://www.webyempresas.com/estrategias-metodologicas/>
- Schuckermith, N. (1987). *Estrategias de Aprendizaje*. Madrid, España: Santillana.
- The British Museum. (15 de Diciembre de 2015). *Game-Board*. Obtenido de The British Museum: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1928-1009-378
- Thorne, C. (2005). Contexto sociocultural, desarrollo del niño y lectura inicial en el Perú. *Revista de Psicología de la PUCP*, 25.

- Tovar, J. (2008). Modelo Metacognitivo Como Integrador de Estrategias de Enseñanza y Estrategias de Aprendizaje de las Ciencias, y su relación con las Competencias. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-10.
- Valenzuela, J. (2014). Motivación y Disposiciones: Enfoques Alternativos. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 1-18.
- Wentzel, K. (1998). Social Relationships and Motivation in Middle School: The Role of Parents, Teachers, and Peers. *Journal of Educational Psychology*, 202-209.
- Ynzunza, C. (2011). Factores que Afectan el Desempeño Académico de los Estudiantes de Nivel Superior en Rioverde, San Luis Potosí, México. *Revista de Investigación Educativa 12*, 1-18.

Anexos

Anexo 1. Entrevista a Carmen Ortega Milla – Psicóloga Educacional.

P: ¿Cuál es su nombre y cuál es su experiencia profesional?

R: Me llamo Carmen Ortega Milla, soy psicóloga de profesión, egresada de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega; también hice mi diplomado en la Universidad más conocida como la Cantuta en psicológica educativa; y ahí sigo para adelante, estudiando un montón de cosas, siempre todo lo que tiene que ver con mi carrera. Siempre he sido buena alumna, obtenía los primeros puestos, y recuerdo que una de mis maestras tenía su colegio particular me invitó a trabajar con ella; me dio la libertad de usar mis criterios; empecé mi labor profesional muy joven, a los 21 años, trabajando en ese primer colegio, ahí estuve 3 años, me encanto trabajar con los niños con el personal. Un poco me asusté porque al principio mi idea era especializarme en psicología organizacional; y luego me dije, si iba a acabar en colegio debí estudiar educación; entonces paré ahí y cambié, empecé a trabar en la Cámara Nacional de Pesca, que queda en San Isidro, ahí estuve un año; de ahí estuve en otra empresa, por un par de años, que se llamaba en ese entonces Libre Perú, que era una sucursal de Disney. Y de ahí regresé de nuevo a colegios, me jalaron, siempre llegué por recomendación, ya llevo 16 años desde entonces.

P: ¿Cómo la motivación influye en el desarrollo del niño?

R: Ya sabemos por estudios, hablando desde el tema de salud, inclusive ahorita en la pandemia, que la predisposición emocional, la motivación influye mucho; hasta incluso mantener o elevar las defensas. Entonces hay que mantener un ambiente agradable, donde uno se sienta contento, donde uno se sienta confortable; y eso solo se proyecta con la actitud. Ver positivos a los maestros levanta la moral a los estudiantes. Siempre en el tema de educación es lo lúdico; es muy importante jugar, y no solo jugar con los niños pequeños, también con los adolescentes, es jugar también con los compañeros; cada vez

que se hace dinámicas en psicología se han desestresados, han vuelto a ser niños y han mejorado su estado de ánimo.

P: ¿Cómo ha cambiado el contexto del aprendizaje debido a la coyuntura del covid 19?

R: En un primer momento fue fuerte, era recibir por whatsapp mil mensajes por hora de los maestros, padres o niños; y era todo el colegio se podría decir, el personal mas cercano, era trabajar para tratar de atender y apoyar a nuestros padres, a veces sin horario. Yo he atendido llamadas en el departamento de psicología hasta las 2 de la mañana, de casos de ansiedad, de preocupación de un futuro incierto de que va a pasar, del tema laboral. De temas que se dieron a raíz del tema económico familiar y de como les afectaba. En el caso de los niños, ellos fueron los primeros en adaptarse y mas optimistas. Ha sido un proceso de aprendizaje para todos, padres, maestros y alumnos; con mas responsabilidad en los docentes

P: ¿Cuál es la forma correcta para fomentar la lectura en los niños?

R: Veíamos un poco el tema del criterio, dependiendo de las edades, fomentar la lectura en las edades mas pequeñas hasta 6to grado desde inicial, es mucho más sencillo, pero también tiene que haber dedicación, no solamente de parte del maestro, sino debe haber un trinomio también de parte de los padres de familia. Yo siempre he dicho que el ejemplo arrastra, un niño que ve al papá coger el periódico va a tener curiosidad y a ver que hace papá viendo en el periódico. Entonces por ahí es que nace la curiosidad para leer, ya luego de ahí los maestros le van indicando con lecturas adecuadas en las edades; pero si no hay un seguimiento de parte de los papás eso se puede ir perdiendo en el tiempo. Lo que hacemos por ejemplo es clases es que, con las diapositivas, pequeños fragmentos de los textos sean leído por los niños, de esta forma fomentamos y practicamos en todo momento,

y al estar expuestos de que los compañeros los escuchen ellos no quieren quedar mal. Lo bueno en los niños de primaria es que quieren mejorar.

P: ¿Cuál es la ruta de acción para ayudar a un niño con problemas de aprendizaje?

R: Lo que tratamos de trabajar siempre es el trabajo del grupo, no todos tienen las mismas capacidades, es más todos tenemos inteligencias múltiples y diferenciadas, todos destacamos en unas cosas y otros en otras; entonces desarrollamos en el grupo la tolerancia, la autoestima y también el hecho de que los otros comprendan que no todos somos iguales, de que no todos vamos al mismo ritmo, y que no está mal que alguien sea más lento o que alguien sea más hábil; además que el más hábil debe tener paciencia para que los otros puedan llegar al mismo logro u objetivo, eso hace que cuando los niños se equivoquen nadie se burle. Fomentamos mucho el compañerismo en primaria; porque un niño al sentirse criticado o juzgado termina sin querer hacer la actividad; hasta en peores circunstancias pasaría que ya no lo quieren intentar o apagan su cámara y no quieren dar la cámara.

P: ¿Cómo la autoestima influye en el rendimiento académico y proceso de aprendizaje del niño?

R: En realidad la autoestima va por el tema de entender que todos estamos en un proceso; yo siempre les digo a los niños que el proceso del aprendizaje es eso, un proceso. Que de repente tenemos metas, pero hay que disfrutar el proceso, con sus errores, con sus aciertos, con el momento hasta volverlo una anécdota para poder recordar cuando seamos mayores. El tema de la autoestima va con reforzar el aceptarnos, que nos vamos a equivocar.

P: ¿Cuáles son los principios que debe tener un maestro para tener una buena metodología de enseñanza?

R: Primero, nunca desarraigarse de su niño interior, porque así se puede romper la brecha generacional, salir de esa postura de adulto de vez en cuando es bueno para poder ser

empático con los niños; segundo es entender que la inteligencia no es plana, es expansiva y múltiple. No todos los niños aprenden al mismo ritmo o velocidad, ni de la misma forma y no todos tienen las mismas habilidades; y eso es una riqueza porque es lo que nos hace diferentes y únicos. Los profesores deberían tener en cuenta la empatía, no olvidar su niño interior, saber que la inteligencia es expansiva que esta crece si se motiva, que la motivación es muy importante, le cambia las ganas a un niño, le cambia la vida a un niño. Esas tres cositas para mí son fundamentales.

Anexo 2. Entrevista a Olga Esther – Docente en Lenguaje.

P: ¿Cuál es su nombre y cuál es su experiencia profesional?

R: Mi nombre es Olga Esther, licenciada en comunicación, con especialidad en lengua y literatura egresada de San Marcos. Actualmente me desempeño en el cargo de coordinadora del nivel poli docencia; enseño los cursos del área de comunicación. Yo vengo trabajando desde el 2003, empecé enseñando el nivel de secundaria en lengua y literatura. En el 2007 empecé a enseñar al nivel de primaria por consejos de la directora de aquel entonces; esa experiencia me gustó y desde entonces he hecho más carrera en el nivel de primaria. Enseño todo lo que corresponde al área de comunicación, razonamiento verbal, lo que es ortografía, redacción, caligrafía

P: ¿Considera que la comprensión lectora es esencial en el desarrollo del estudiante?

R: Claro que sí, la comprensión lectora a pesar de pertenecer en si al área de comunicación abarca todas las demás áreas, imagínate a un niño que no puede leer de manera correcta, que no le dé sentido a lo que lee, que no entienda lo que lee pueda leer; se le va a dificultar hasta poder realizar un problema de matemáticas, seguir los pasos de un experimento en el área de ciencias. La lectura es muy importante, la comprensión pues abarca el hecho de entender lo que uno lee, no es el simple hecho de leer por leer, es entender lo que el emisor, en este caso el autor, si hablamos de un libro, nos quiere dar como información; en si todo creo yo, desde mi punto de vista, tiene que ver con la comprensión lectora.

P: ¿Cuáles son los casos y cuál ha sido su ruta de acción para ayudar a un niño que tiene problemas de lectura?

R: Hay varios casos que podrían presentarse y dificultar el proceso de comprensión. Podemos tener niños que tal vez no saben leer en sí, que no conocen las palabras, no conocen los significados; entonces podemos partir desde ahí. También tiene que ver mucho la entonación, el hecho de respetar los signos de puntuación. Como les digo a mis niños en

mi clase, la importancia de una simple coma puede cambiar todo el sentido de un texto. Como te digo, hay casos específicos, hay niños que se traban al leer, con ellos hay que trabajar un montón de lectura. Un consejo que doy a los padres es que motiven a los niños con la lectura; hay muchos papas que exigen los chicos que lean, sin embargo, ellos no son ejemplos, estos niños no tienen como modelo a papas lectores, que lean, aunque sea un simple libro de recetas, es importante leer, aunque leamos un chiste al día, ya estamos contribuyendo a esta función a este desarrollo. En caso de niños que tengan problemas que no reconocen palabras, hay que trabajar con ellos desde el inicio; es todo un proceso, se empiezan con las vocales, luego formar las sílabas. Problemas exactos que hay atendido con niños más que todo han sido esos.

P: ¿Qué papel cree usted debe cumplir el padre en el desarrollo académico del niño?

R: De hecho, los principales maestros, la primera escuela de los niños es la casa, incluso antes del nivel inicial, la casa es su primera escuela y los padres son sus primeros maestros. Si los niños ven que un papá lee, que agarra el periódico, aunque sea, el niño lo va a imitar, los niños imitan todo lo que ven. Ahora lamentablemente, por la misma tecnología, la misma situación, el padre lee desde su celular o Tablet, está leyendo, pero no es un modelo tal vez a seguir. Quizás ayude el hecho de utilizar una Tablet, hay muchos juegos didácticos para aprender; pero no es la verdadera influencia para la lectura, el hecho de que le niño vea a alguien que tiene el gusto de coger un libro. No podemos esperar que nuestros niños sean grandes lectores, si nosotros como padres no contribuimos a eso.

P: ¿Cómo debe ser el modelo del docente para un correcto proceso de enseñanza?

R: Al igual que los padres, los docentes deben seguir siendo su modelo, el niño debe encontrarse con una profesora que le guste la lectura, con una profesora que vive la lectura. Cuando yo trabajo el plan lector con mis niños, uno puede decir que vergüenza, como voy a hacer eso; pero mientras voy haciendo la lectura le doy una entonación espacial, si se

trata por ejemplo de una voz macabra o algo macabro le doy esa entonación de suspenso, si por ahí hablan los animalitos, pues le pongo la voz de los animalitos. Hay que vivir la lectura, hay que demostrar al niño que nos interesa la lectura. Buscar obviamente textos que sean acorde a su edad y acordes a su propia realidad e intereses. Y sobre todo no exigir, si un niño no quiere leer es porque lamentablemente no le gusta; y va a tener que ver que ese gusto lo tiene otros compañeros y con eso que le nazca la curiosidad para saber que se siente leer, no se puede obligar a un niño a leer; si al niño no le gusta no se puede obligarle, castigarle o prohibirle cosas con el fin que lea, debemos motivarlos, si a mi hijo le gusta jugar videojuegos, busco una noticia o reporte que hable sobre ese videojuego; o como padre me informo de que trata ese videojuego y trato de buscarle conversación; y eso relacionarlo a actividades lectoras como hacer textos descriptivos de personajes; así sin que ellos se den cuenta están trabajando la lectura con las cosas que les gustan. Todo va a depender de la motivación que tenga el profesor, si se siente identificado con su vocación para poder lograr que un niño avance así sea un poco por día, que conozca una nueva palabra por día o una nueva oración, ayudará al niño en su aprendizaje y uno como profesor se siente muy bien.

P: ¿Cómo ha cambiado su proceso de enseñanza debido a la coyuntura del covid 19?

R: Para resumir, por la pandemia tuvimos que usar tres plataformas diferentes para poder dictar las clases, las dos primeras no nos funcionaban bien y finalmente nos establecimos con el google meet. Al inicio nos sorprendió a todos, habíamos empezado el año, teníamos 3 días con los chicos y de pronto nos mandaron a casa. El pensamiento era vamos a esperar y luego regresamos, trabajamos un par de horas más al día, trabajamos los sábados y nos ponemos al día. Pero todo fue lo contrario, nos quedamos hasta ahora en casa. Al inicio los chicos no se querían conectar, teníamos que preparar más materiales; generalmente para las clases normales, simplemente preparas tu material, lo estudias, lo repasas, preparas tu

material adicional si es que vas a hacer un papelógrafo o un dibujo, llegas, les explicas, enseñas, tratas que te entiendan de mil maneras. Con las clases virtuales no eran lo mismo, era preparar los videos de clases, editarlos, corregir las tareas ya no de manera física como con los cuadernos sino en pantalla, los whatsapp se llenaban de mensajes, los correos se llenaban de actividades. Fue todo un caos al inicio, pero bueno fue todo un proceso de unos meses para acostumbrarse a esto de las clases virtuales, perder la vergüenza de usar la cámara para explicar. Creo como profesores hemos buscado las mil y un maneras para llegar al alumno, pero no es lo mismo; como te digo es un proceso, seguimos aprendiendo a usar la tecnología y adaptarnos para mejorar.

Anexo 3. Entrevista a Juan Horabuena – Profesor de Ciencias

P: ¿Cuál es su nombre y cuál es su experiencia profesional?

R: Soy Juan Horabuena, soy ingeniero de industrias alimentarias, me he dedicado a la docencia en los últimos años, en el área de ciencias. Básicamente 3 años voy enseñando a colegios en primaria.

P: Debido al nuevo contexto, ¿Cómo cambió su proceso de enseñanza en las clases?

R: Cambió un poco la forma, de repente el tema de que no tengo a los alumnos en el aula y no puedo hacer experimentos vivenciales con ellos, pero con respecto a la metodología y a la forma de llegar al alumno, no ha sido un inconveniente mayor. Para los chicos, la transición del covid en el proceso de aprendizaje ha sido buena, por así decirlo. Al ser las clases desde un ambiente personal, las clases se volvieron mas personales, se pudo llegar a conocer mejor a los niños, por eso ha sido una buena transición con los chicos. Los chicos están atentos al 100 porciento de las clases, no he tenido mas que hacer una clase convencional y el mensaje llega; recurrir por ejemplo a manual didáctico para que me entiendan no ha sido necesario.

P: ¿Cuál es su ruta de acción para ayudar a un niño que está más atrasado académicamente que sus compañeros?

R: El tema que todos puedan usar los micrófonos es un poco complicado, las personas que participan en un aula de 30 son 15, y los que no pueden contestar al poder ver la participación de los otros se ve que empiezan a replicar la repuesta y los que están mas atrasados empiezan a apoyarse de los compañeros que saben o contestan mas rápidos, esto es lo que se ha venido haciendo a lo largo del año escolar, ha habido una retroalimentación de parte de toda el aula.

P: ¿Como ha sido su experiencia con niños que presenten problemas de lectura?

R: Claro, los problemas de comprensión lectora lo vi fuertemente el año pasado, repetía en la reunión de profesores que los alumnos no están jalando matemáticas porque no es que no sepan, saben hacer las operaciones, lo que no saben es plantear el problema, su punto flaco estaba en la comprensión lectora. Se dejaban llevar por ser mecánicos, la forma de abordar este problema era poniendo casos particulares y luego los llevaba a casos generales, trataba de hacer ejemplos vivenciales para que se identifiquen, tratar de poner a los chicos como personajes principales de los problemas y así se iba mejorando.

P: ¿Qué papel cree usted debe cumplir el padre en el desarrollo académico del niño?

R: Si y no, porque estamos en una época distinta, dominada por la tecnología, en una época de los derechos del niño, una donde no se le puede exigir ni llamar la atención, estamos en una época en el que el niño tiene la razón, entonces al ubicarnos en este contexto el padre si tiene un rol fundamental en el desarrollo del niño, pero estamos hablando de un contexto en el que algunos de los padres no son profesionales, la mayoría son comerciantes y a las justas han acabado el colegio; entonces el uso de la tecnología hace que el niño tenga que valerse de ello para aprender por si solos. Los niños ahora están con una dependencia tecnológica muy arraigada, no le ven sentido a salir, hacer deporte, o juntarse con los amigos, estamos hablando de niños sedentarios, y es el padre quien tiene la labor que separarlos de esos malos hábitos, para mi el uso malo de la tecnología es un problema gravísimo y es el padre quien debe estar detrás.

Anexo 4. Encuesta a Padres de Familia con Niños en Primaria

Muestra: 53

Preguntas

1. Sexo

- Masculino (**50%**)
- Femenino (**46.3%**)
- Otro (**3.8%**)

2. Edad

- Menos de 25 (**0%**)
- 26 – 30 (**11.5%**)
- 31- 35 (**19.2%**)
- 36 – 40 (**26.9%**)
- 41 a más (**42.3%**)

3. ¿Cuántos hijos(as) tiene cursando el grado de primaria?

- 1 (**65.4.%**)
- 2 (**34.6%**)
- Más de 2 (**0%**)

4. ¿Qué año de primaria está cursando su hijo(a)? (En el caso que tenga 2 o más hijos(as) cursando la primaria, tome en consideración al hijo(a) mayor para responder esta y las siguientes preguntas)

- 1er Grado (**0%**)
- 2do Grado (**0%**)
- 3er Grado (**3.8%**)
- 4to Grado (**37%**)

- 5to Grado (**55.4%**)
 - 6to Grado (**3.8%**)
5. ¿Qué actividades o hobbies fomenta en su hijo(a)? (Puede marcar más de una respuesta)
- Deportes (**53.8%**)
 - Artes (**38.5%**)
 - Lectura (**53.8%**)
 - Música (**53.8%**)
 - Otros (**19.1%**)
6. ¿Cuántos días a la semana ayuda a su hijo(a) en sus tareas?
- Mi niño(a) puede solo con sus tareas (**7.7%**)
 - 1 ó 2 veces a la semana (**42.3%**)
 - 3 o más veces a la semana (**50%**)
7. ¿Cómo calificaría el rendimiento de su hijo(a) en la escuela?
- Muy notable (**30.8%**)
 - En promedio satisfactorio (**57.7%**)
 - Algo flojo en sus estudios (**11.5%**)
8. ¿Cuántas horas al día ha visto a su hijo(a) dedicarse a su tarea?
- Desconozco las horas (**19.2%**)
 - 1 hora en promedio (**46.2%**)
 - Más de 1 hora (**34.6%**)
9. ¿Qué acciones toma cuándo su hijo recibe una calificación baja?
- Mi hijo(a) no trae problemas en casa (**19.2%**)
 - Hablo con él para entender el problema (**80.8%**)
 - Aplico un castigo hasta que mejore su rendimiento (**0%**)

10. ¿Ha detectado si su hijo presenta dificultades en la comprensión de sus tareas?
- No tengo conocimientos **(7.7%)**
 - Mi hijo(a) presenta deficiencias en comprensión **(34.6%)**
 - Mi hijo(a) no presenta esos problemas **(57.7%)**
11. En el supuesto caso que su hijo(a) presente una dificultad de comprensión lectora ¿Qué acciones tomaría? (Puede marcar más de una respuesta)
- Tratar de ayudar a mi hijo(a) por cuenta propia **(76.9%)**
 - Llevar a mi hijo(a) a un especialista **(34.6%)**
 - Esperar que la escuela ayude a solucionar el problema **(7.7%)**
12. ¿Ha sido asesorado o tiene conocimiento de los problemas de comprensión lectora en niños?
- Si he sido asesorado y conozco del tema **(42.3%)**
 - No he sido asesorado, pero conozco del tema **(50%)**
 - No tenía conocimiento del problema **(7.7%)**
13. De las siguientes alternativas ¿Cuál cree usted que es lo más importante en el desarrollo académico del niño?
- Las clases que dicta el maestro en el colegio **(42.3%)**
 - Las tareas que dejan al niño para desarrollar en casa **(11.5%)**
 - El seguimiento del padre al niño **(46.2%)**

Anexo 5. Prueba a Niños del 5to de Primaria (Basado en una clase de Aprendo en Casa)

Muestra: 65

Preguntas

1. Sexo
 - Masculino
 - Femenino
2. Una de las principales causas del calentamiento global es:
 - Intensificación en la actividad humana (Industria, agricultura)
 - Sobrepoblación de los animales
 - Mayor actividad deportiva del humano
3. ¿Qué cambios ocasiona el calentamiento global?
 - Migración de Especies
 - Crecimiento en números de animales
 - Menos casos de mosquitos como el dengue
4. ¿Cómo han variado las estaciones debido al calentamiento?
 - Cortas estaciones
 - Estaciones más largas de verano
 - No se sabe con certeza
5. ¿A qué se refirieron en el video con “asumir una postura”?
 - Caminar más rectos
 - Tener una opinión propia
 - Ponerse de pie en un sitio específico
6. ¿Qué acciones se pueden hacer para reducir el calentamiento global?
 - No usar carros
 - Apagar los aparatos electrodomésticos

- Usar menos plástico

Resultados

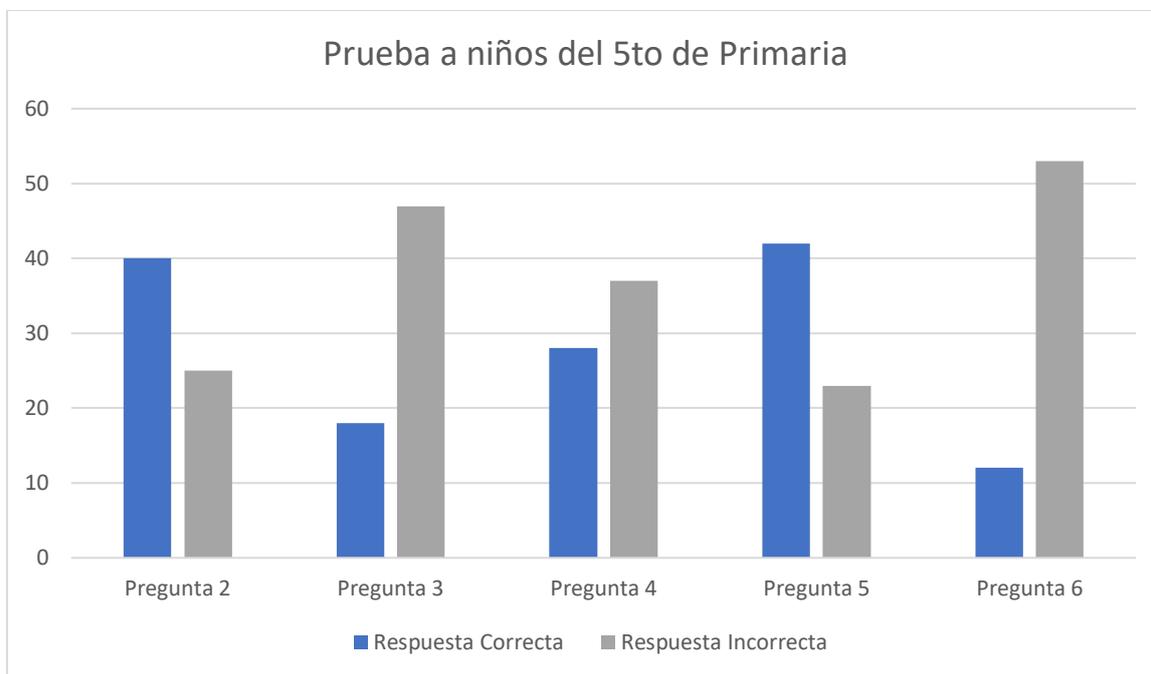


Figura 10 Resultados Prueba – Aprendo en Casa. Fuente propia

Anexo 6. Reglas del juego PÁPYROS

REGLAS DEL JUEGO

ANTES DE EMPEZAR

1. Los jugadores deberán formar de 2 a 4 equipos.
2. Cada equipo elige una ficha de juego.



3. Asegúrate que las tarjetas estén juntas en grupos de colores y con las respuestas ocultas.
4. Hay 4 tipos de tarjetas, 3 de actividades y una con efectos negativos. Las respuestas están al reverso de la tarjeta.



5. Coloca el tablero, la ruleta, el reloj de arena y las tarjetas y estarás listo para empezar a jugar.

CÓMO SE JUEGA

1. Gana el primer equipo en completar una actividad al llegar al centro de la partida.



2. Todos los equipos girarán la ruleta, comienza el equipo con el número mayor.
3. Dependiendo del número tu equipo avanza la cantidad de espacios, luego saca la tarjeta dependiendo del color en el que caigas.



4. Lee la tarjeta en voz alta y gira el reloj de arena, deberás completar la actividad antes que se acabe el tiempo.
5. Si tu equipo completa la actividad tu turno termina; si no lo pudieron tendrán que regresar al lugar en que estabas antes de girar la ruleta.

Figura 11 Reglas del Juego. Fuente propia

Anexo 7. Juicio de Pares – Especialistas en la Educación.

Lima, 16 de noviembre de 2020

Señores,
Carrera de Arte y Diseño Empresarial
Facultad de Humanidades
Universidad San Ignacio de Loyola

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "PÁPYROS", diseñado por Walber Palomino Lira, Bachiller en Arte y Diseño Empresarial, referido a una investigación de carácter aplicativo que plantea como objetivo principal mitigar la falta de comprensión lectora en niños de 10 años, mediante el uso de un juego de mesa diseñado como herramienta pedagógica para introducir al estudiante en el mundo de la lectura en un entorno atractivo, creativo y significativo para su desarrollo lector.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es importante, y necesario ya que se encuentra acorde a las necesidades actuales de la problemática en la comprensión lectora. Las actividades establecidas en cada una de las tarjetas facilitarán y permitirán el desenvolvimiento oral relacionado con su léxico y lenguaje, asimismo le permitirá al estudiante relacionar y ordenar sus ideas de manera coherente en la creación de historias. La presentación atractiva y los personajes que acompañan cada actividad son propicios para captar la atención de los estudiantes. Es así que, el análisis vertido en el presente documento califica y está de acuerdo en que este proyecto no solo es de carácter entretenido sino también necesario para contribuir como aporte a la búsqueda de una solución en la problemática de la comprensión lectora.

Atentamente



OLGA ESTHER ODAR ALFARO
Licenciada en Lengua y Literatura
UNMSM

Figura 12 Juicio de Pares – Olga Esther, Licenciada en Lengua y Literatura. Fuente propia

Lima 20 de Noviembre 2020

Señores,
Carrera de Arte y Diseño Empresarial
Facultad de Humanidades
Universidad San Ignacio de Loyola

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "PÁPYROS", diseñado por Walber Palomino Lira, Bachiller en Arte y Diseño Empresarial, referido a una investigación de carácter aplicativo que plantea como objetivo principal mitigar la falta de comprensión lectora en niños 10 años, mediante el uso de un juego de mesa diseñado como herramienta pedagógica para introducir al estudiante en el mundo de la lectura en un entorno atractivo, creativo y significativo para su desarrollo lector.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es importante y pertinente. La propuesta planteada cuenta con todos los criterios que se requiere para el desarrollo de las distintas habilidades que comprenden la Comprensión Lectora. Teniendo en cuenta las características de la población y la problemática que está inmerso.

Es importante resaltar que todo proyecto será para el beneficio de una realidad y esta no solo debe ser descriptivo, sería recomendable aplicarlo en una realidad para ver su eficiencia y el impacto sobre la muestra que se destina mejorar.

Atentamente

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Luisy L.' with a large, stylized flourish above the name.

CONDE SANABRIA SUSI LEISY
Licenciada en Educación Primaria

Figura 13 Juicio de Pares – Susi Conde, Licenciada en Educación Primaria. Fuente propia

Anexo 8. Juicio de Pares – Psicóloga Educativa.

Lima 17 de Noviembre 2020

Señores,
Carrera de Arte y Diseño Empresarial
Facultad de Humanidades
Universidad San Ignacio de Loyola

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "PÁPYROS", diseñado por Walber Palomino Lira, Bachiller en Arte y Diseño Empresarial, referido a una investigación de carácter aplicativo que plantea como objetivo principal mitigar la falta de comprensión lectora en niños 10 años, mediante el uso de un juego de mesa diseñado como herramienta pedagógica para introducir al estudiante en el mundo de la lectura en un entorno atractivo, creativo y significativo para su desarrollo lector.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro muy gratamente sorprendida en el interés por crear una herramienta lúdica pensada en el aprendizaje de los niños, ver sus componentes, el diseño, el uso de las formas, el objetivo y la dinámica del mismo me hace ver un producto pensado desde diferentes perspectivas, como son lograr la concentración en el niño, el desarrollo de su cerebro y el pensamiento, en que comprenda lo que hace y el refuerzo importantísimo de que aprenda disfrutándolo que generalmente se logra a través del juego dinámico, e interesante. A mi juicio el juego cumple con permitir activar los sentidos y la percepción, propicia la motricidad fina y gruesa, los procesos de cognición como son la memoria, la atención, el procesamiento lógico, la comunicación y sociabilización el trabajo en equipo. Es un primer modelo que da pie para lograr del mismo juego niveles de dificultad y adecuación al tema virtual por lo cual me parece una creativa herramienta pedagógica, deseo que pronto esté al alcance de los niños.

Atentamente



CARMEN ORTEGA MILLA
Psicóloga Educativa

Figura 14 Juicio de Pares – Carmen Ortega, Licenciada en Psicología. Fuente propia

Anexo 9. Juicio de Pares – Padres de Familia.

Lima 18 de Noviembre 2020

Señores,
Carrera de Arte y Diseño Empresarial
Facultad de Humanidades
Universidad San Ignacio de Loyola

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "PÁPYROS", diseñado por Walber Palomino Lira, Bachiller en Arte y Diseño Empresarial, referido a una investigación de carácter aplicativo que plantea como objetivo principal mitigar la falta de comprensión lectora en niños 10 años, mediante el uso de un juego de mesa diseñado como herramienta pedagógica para introducir al estudiante en el mundo de la lectura en un entorno atractivo, creativo y significativo para su desarrollo lector.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo tendría un aporte muy bueno para diversificar las herramientas con que cuentan padres y madres de familia y profesores. Ser una herramienta lúdica y que, al mismo tiempo, plantee retos de aprendizaje a los niños es una de las formas más eficientes de contribuir a su desarrollo.

Atentamente



ING. EDWAR PAUL APAZA ZAVALA
44585746

Figura 15 Juicio de Pares – Edwar Apaza, Padre de Familia. Fuente propia

Lima 17 de Noviembre 2020

Señores,
Carrera de Arte y Diseño Empresarial
Facultad de Humanidades
Universidad San Ignacio de Loyola

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "PÁPYROS", diseñado por Walber Palomino Lira, Bachiller en Arte y Diseño Empresarial, referido a una investigación de carácter aplicativo que plantea como objetivo principal mitigar la falta de comprensión lectora en niños 10 años, mediante el uso de un juego de mesa diseñado como herramienta pedagógica para introducir al estudiante en el mundo de la lectura en un entorno atractivo, creativo y significativo para su desarrollo lector.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que es viable, añadir el juego a la forma de aprender de los niños provoca una mayor atención y participación por parte del niño en el proceso, el diseño del juego me parece atractivo y didáctico por las imágenes y colores empleados. Como padre de familia durante muchos años he visto que la mayoría de niños tiene problemas de atención pues se distraen y aburren fácilmente; lo cual dificulta el proceso de aprendizaje y comprensión, y estos problemas pueden llegar a complicar la vida del niño cuando crezca. Por eso este proyecto me gusta puesto que busca mejorar y apoyar la comprensión lectora apoyándose de la creatividad e imaginación de los niños; será un gran complemento para su educación.

Atentamente



ALDO URBANO PALOMINO GÓMEZ
Bachiller en Ingeniería Industrial

Figura 16 Juicio de Pares – Aldo Palomino, Padre de Familia. Fuente propia

Anexo 10. Juicio de Pares – Diseñadores Gráficos.

Lima 17 de Noviembre 2020

Señores,
Carrera de Arte y Diseño Empresarial
Facultad de Humanidades
Universidad San Ignacio de Loyola

Por medio de la presente me dirijo a ustedes a fin de poder dar una opinión objetiva respecto al proyecto "PÁPYROS", diseñado por Walber Palomino Lira, Bachiller en Arte y Diseño Empresarial, referido a una investigación de carácter aplicativo que plantea como objetivo principal mitigar la falta de comprensión lectora en niños 10 años, mediante el uso de un juego de mesa diseñado como herramienta pedagógica para introducir al estudiante en el mundo de la lectura en un entorno atractivo, creativo y significativo para su desarrollo lector.

Por lo tanto, al analizar y revisar el proyecto minuciosamente encuentro que el mismo es importante y de gran relevancia para el sector educacional. El proyecto tiene mi entera aprobación, ya que no solo cuenta con una pieza final bastante atractiva y bien lograda, también, por el sustento basado en una minuciosa investigación por parte de especialistas en el campo de la educación, brindando un sólido punto de partida para desarrollar la estructura del mismo. Desde la perspectiva de diseño, es importante resaltar que los elementos de la pieza han sido elaborados pensando en el usuario final, desde colores, tipografía y elementos gráficos complementarios. Esta pieza resulta atractiva para cualquier persona que encaje en el público objetivo, es por ello, que el diseño juega un rol súper importante para contribuir en la resolución del problema. Buena investigación con una pieza final basada en análisis, se ha logrado un trabajo impecable y sobre todo, con el fin de contribuir de manera didáctica con la educación.

Atentamente



PAMELA AVELLANEDA COCA
Diseñadora y Directora de Arte

Figura 17 Juicio de Pares – Pamela Coca, Diseñadora Gráfica de Platanitos - Perú. Fuente propia