



---

---

---

**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE  
PUEBLA**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN**

**“RULETA DE LECTURA PARA NIÑOS”**

**Tesis presentada para obtener el título de:**

**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN**

**Presenta:**

**Ana Paola Ortega de la Barrera**

**Asesoras de tesis:**

**Dra. Claudia Zepeda Cortes**

**Dra. Hilda Castillo Zacatelco**

**Febrero 2022**

# Índice General

Agradecimientos .....	3
Resumen.....	4
Capítulo 1. Introducción.....	5
Capítulo 2. Marco Teórico .....	8
<b>Aplicaciones existentes</b> .....	8
<b>Lenguaje</b> .....	10
<b>Comprensión lectora</b> .....	11
<b>Psicología del color en niños</b> .....	12
<b>Clasificación de cuentos</b> .....	13
<b>Metodología activo-participativa</b> .....	14
Capítulo 3. Análisis y Diseño de la aplicación.....	16
<b>Casos de uso</b> .....	19
<b>Diagramas de casos de uso</b> .....	23
<b>Bases de datos</b> .....	25
<b>Diagrama E-R</b> .....	25
Capítulo 4. Implementación .....	27
<b>Producción de recursos</b> .....	27
<b>Hardware</b> .....	27
<b>Software</b> .....	28
Pantallas de la herramienta.....	28
Capítulo 5. Conclusiones.....	38
Referencias.....	39

# Agradecimientos

Agradezco a mi hermana Ixchel que siempre estuvo a mi lado, siendo mi apoyo en todos los aspectos y la mejor amiga que he tenido.

A mi madre que siempre me ha apoyado en todas las decisiones que he tomado.

A mi padre que a pesar de estar lejos a hecho un esfuerzo por apoyarme.

En especial a mis abuelos que tuvieron que actuar como mis segundos padres.

## Resumen

La lectura y la comprensión lectora juegan un papel determinante en la vida de cada persona especialmente durante la infancia, es en esta etapa donde se aprenden muchas cosas nuevas y se desarrollan habilidades.

México es un país maravilloso, pero en cuanto a lectura cada vez son menos las personas que leen y no hablamos solo de libros.

La lectura no solo impacta a nivel intelectual, influye mucho en la calidad de vida de las personas repercutiendo directamente en lo económico, social y cultural.

El generar un hábito lector en los niños que además vaya de la mano junto con padres y maestros es muy importante, si este hábito se refuerza desde la infancia es muy probable que cuando estos niños sean nuestros futuros profesionistas sigan cultivándolo y propagándolo.

El objetivo de este trabajo es buscar la manera de fomentar la lectura en niños que cursan la educación primaria haciendo uso de la tecnología.

# Capítulo 1. Introducción

Cuando se observa con atención un lugar, es posible notar una diversidad de colores, formas, sonidos, olores e incluso símbolos. Todo es información. Los símbolos están en todas partes, solos o en grupo, representan cosas simples como el nombre de una calle, el número de autobús que se aborda para ir a la universidad; encontrar un símbolo es casi seguro.

En situaciones más complejas donde no se tiene solo un nombre o un número, sino un conjunto de símbolos que intentan transmitir conocimiento, emociones o entablar una comunicación, es donde aparece el término lectura. El simple hecho de observar es realmente hacer una lectura del entorno. No se trata de leer por leer o de decodificar si no de comprender. Se dice que un lector comprende un texto cuando le encuentra significado y relaciona lo que sabe con lo que encuentra interesante, por ello, ante un mismo texto, no existe una interpretación única y objetiva.

A lo largo de los años la definición de comprensión lectora ha cambiado y un elemento fundamental en esta definición es el lenguaje, el cual evoluciona con el pasar de los años. Este no solo es un medio de expresión, sino que es el elemento esencial del conocimiento y sirve, a su vez, para hablar de los objetos de estudio en todas las disciplinas o ciencias [1].

Es aquí donde leer toma importancia. La lectura abre las puertas al aprendizaje, al crecimiento intelectual y al gozo por medio del lenguaje. Estimula las facultades intelectuales y propicia la lógica de pensamiento; ofrece la posibilidad de acceder a información sobre el mundo que nos rodea y transformarla en conocimiento; favorece la tolerancia al acercarse a la diversidad y al entendimiento de que se tiene derecho a ser diferente. Es una herramienta fundamental para el desarrollo educativo y la vida en sociedad. [2].

Rodríguez, Rodríguez, Molina y Montero aseguran que la lectura es el pilar fundamental de la educación [3]. Su desarrollo cobra especial importancia durante la primaria, pero es la base para el desempeño en todos los niveles académicos y profesionales. En niveles superiores de

educación, como la Universidad, en donde el lenguaje se vuelve cada vez más especializado, el individuo va requiriendo habilidades cognitivas que le permita llegar a comprensiones más complejas. Por ello, se puede afirmar que el aprendizaje de la lectura nunca termina [3]. Junto con la lectura viene otro termino importante el cual le da sentido al porqué de esta, la comprensión lectora, la cual según Rosenblatt se define como “un proceso complejo que supone la interpretación de un conjunto de palabras con relación a un contexto significativo, así como la percepción del impacto de su fuerza sensorial, emocional e intelectual” [4].

La competencia lectora es muy importante para entender y aprender, es decir, para ampliar nuestro conocimiento del mundo. Por lo tanto, leer es una de las habilidades más importantes que tiene que desarrollar un niño durante su periodo de educación [5]. Tanto la lectura como la comprensión lectora juegan un papel muy importante en la vida de cada ser humano, sobre todo en los niños, los cuales comienzan a conocer y percibir el mundo.

Es en este contexto que se elaboró este trabajo de tesis, con el cuál se pretende contribuir para la adquisición del hábito de la lectura y la comprensión de lo que se lee, lo cual como ya se ha mencionado, es de vital importancia, no solo en edades tempranas si no a lo largo de las diferentes etapas de la vida. Es así que el objetivo de esta tesis es diseñar e implementar una herramienta que fomente la lectura y la comprensión lectora en los niños de entre 6 y 11 años. Los objetivos específicos son:

- Identificar las características de la comprensión lectora en los niños.
- Seleccionar lecturas adecuadas para niños de entre 6 y 11 años.
- Diseñar la herramienta
- Determinar el conjunto de elementos a utilizar para el desarrollo de la herramienta
- Llevar a cabo la implementación
- Evaluar la herramienta.

El presente trabajo está organizado en 5 capítulos, cuyo contenido se describe a continuación. El capítulo 1 (Introducción) describe los puntos centrales de la tesis siendo estos la lectura y la comprensión lectora en niños, haciendo énfasis en la importancia que toman a nivel educativo.

El capítulo 2 (Marco Teórico) se presentan los temas sobre los cuales se fundamenta el proyecto, comenzando con la problemática inicial sobre la lectura en México, siguiendo con el análisis de herramientas existentes enfocadas en la lectura, adentrándonos así a temas de importancia como lo son: el lenguaje, la comprensión lectora, la psicología del color, la clasificación de cuentos y la metodología activo-participativa

El capítulo 3 (Análisis y Diseño de la aplicación) se planten las características que tendrá la aplicación, tomando en cuenta las necesidades de los usuarios, planteando así los casos de uso, diseño de diagramas y bases de datos.

El capítulo 4 (Implementación) se muestra la herramienta, características, requerimientos de software y hardware necesarios para su implementación, así como las capturas de pantalla de la herramienta terminada.

El capítulo 5 presenta las conclusiones sobre la tesis y describe las líneas futuras de este trabajo.

## Capítulo 2. Marco Teórico

Uno de los problemas que se observan con mayor frecuencia en nuestro país es la dificultad de comprensión lectora en todos los niveles educativos, esto se debe a que la mayor parte de la población no lee o no lee lo suficiente [6].

Es evidente que el acostumbrarnos a mantener este hábito como parte de nuestra cultura comienza desde la infancia, por tal motivo el presente proyecto enfoca sus esfuerzos a fomentar la lectura a través del uso de la tecnología y de la literatura.

En otros países como España desde el año 2001 se han implementado leyes tales como el “Plan de Fomento de la Lectura” con el objetivo de incrementar la demanda lectora mediante la promoción, extensión y consolidación del hábito de la lectura, haciendo un gran énfasis en el impulso de la lectura en el ámbito educativo, con lo cual se han elevado su nivel de lectores y la permanencia de esta ley está vigente hasta nuestros días (2021) y en los años siguientes [31]. Además de leyes también les han abierto puertas a proyectos como “Crece leyendo conmigo crece” el cual fomenta la lectura y la alfabetización múltiple en niños, niñas y adolescentes mediante un portal web, el cual ha sido muy exitoso debido a la pandemia por COVID 19 [32].

En México el panorama no ha cambiado mucho, si bien en 2008 se creó la “Ley de Fomento para la Lectura y el Libro” donde su primer Artículo en el primer punto es Fomentar y promover la lectura [33], la realidad es que es una ley para la distribución de material de lectura y no está enfocada realmente en ser un plan de fomento a la lectura, En Marzo de este año 2021 en el Estado de México se propuso una nueva ley llamada “Ley de Fomento para la Lectura y el Libro del Estado de México” la cual propone fomentar la lectura como un medio para disminuir la desigualdad social, elevar la calidad educativa, además de fomentar la edición de publicaciones en sistema braille y en lenguas indígenas originarias de la entidad [34], esperemos que esta ley se apruebe y que a diferencia de la anterior si se centre en los lectores.

### **Aplicaciones existentes**

El surgimiento de las tecnologías de la información y la comunicación ha permitido el desarrollo y uso de herramientas que apoyan a los estudiantes en cada etapa de su formación. Actualmente existen herramientas para cada nivel educativo y para cada área del conocimiento. De manera particular se vienen desarrollando aplicaciones para los niños que cursan la primaria; existen aplicaciones para matemáticas y español entre otras. Un tópico de importancia en esta etapa es la lectura. A continuación, se enlistan las características de cuatro aplicaciones que manejan lecturas para niños.

## Cuentos Cortos para Niños

Esta aplicación muestra una lista de títulos, los cuales no tienen ningún tipo de clasificación de género o edad, no existe retroalimentación, las imágenes infringen derechos de autor y contiene muchos anuncios [27].

## Cuentos infantiles con valores

Muestra una lista de títulos, están clasificados en cuentos: Cortos, Clásicos y Fábulas, no existe retroalimentación, las imágenes en un solo cuento no tienen un único estilo, además contiene anuncios durante la lectura mostrándose en pantalla en todo momento.

Un punto negativo es que la aplicación tarda un poco en cargar y la pantalla se bloquea con frecuencia [28].

## Cuentos de hadas ~ Libros y juegos para niños

Utiliza un sistema de monedas, solo puedes leer 2 cuentos, después debes pagar con dinero real, contiene sólo 9 cuentos, son muy largos, además cada vez que quieres leer uno se descarga y tarda mucho, contiene multimedia tipo libro que se abre, no tiene retroalimentación, tiene la opción audiolibro [29].

## Cuentos con Juegos

Contiene una lista de cuentos clásicos, no tienen ningún tipo de clasificación, complementa la retroalimentación con trivia y juegos (Fichas, ahorcado, simón), las imágenes infringen derechos de autor. No contiene publicidad [30].

Las características de estos trabajos se resumen en la Tabla 1.

Tabla 1. Comparativa entre las diferentes aplicaciones descritas.

Aplicación	Como se presentan los cuentos	Contiene cuentos cortos	Tipo de retroalimentación	Incluye contenido personalizado	Clasifica los cuentos	Contiene anuncios	Es de paga	Guarda el progreso	Puntuación en Play Store
Cuentos Cortos para Niños	Lista	Si	Ninguna	No	No	Si	No	No	4.3
Cuentos infantiles con valores	Lista	Si	Ninguna	No	Cortos, Clásicos y Fábulas	Si	No	No	4

Cuentos de hadas ~ Libros y juegos para niños	Lista	No	Ninguna	Si	No	No	Si	No	4.5
Cuentos con Juegos	Lista	No	Trivias y juegos	No	No	No	No	No	4.6

De acuerdo con la Tabla 1 se pueden observar que estas aplicaciones no proporcionan al usuario retroalimentación, no almacenan su progreso, no cuentan con contenido personalizado, las lecturas que incluyen no están clasificadas.

Este trabajo contempla las características que los trabajos aquí descritos no contienen, lo cual marca la diferencia y hace que esta herramienta sea útil y pertinente. Se contará con diferentes cuentos por etapa de avance y se contará con un test al final de cada lectura para la retroalimentación del lector y se manejará un sistema de puntos.

Un aporte adicional es que cada uno de los cuentos tendrá su origen en la literatura mexicana, ya que como mexicanos deberíamos empezar por conocer la riqueza literaria que existe en nuestro País.

El desarrollo de este trabajo involucra diferentes conceptos: Lenguaje, Comprensión lectora, Psicología del color, Clasificación de cuentos, Metodología activo-participativa, los cuales se describen a continuación:

### **Lenguaje.**

El ser humano desde su aparición en la tierra ha tenido la necesidad de comunicar a otros sus ideas y sentimientos, desde entonces se crearon diferentes tipos de lenguaje con el mismo propósito, la comunicación.

Hace unos 7.000 años, los humanos dejaron las primeras muestras de su dominio del lenguaje cuando comenzaron a escribir. Sin embargo, la capacidad innata de todos los niños para aprender cualquier idioma y el hecho de que toda la humanidad comparta un origen común en África indica que la aparición del lenguaje es mucho más antigua, anterior al movimiento migratorio con que los Homo sapiens iniciaron la conquista del mundo hace 60.000 años [12].

Para Vygotsky, la construcción del conocimiento no es un proceso individual. Más bien se trata fundamentalmente de un proceso social en el que las funciones mentales de orden superior son producto de una actividad mediada por la sociedad, donde el lenguaje es la herramienta psicológica que más influye [13].

Para un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje se necesita un correcto desarrollo de nuestras funciones cerebrales más complejas (la atención, la memoria, el lenguaje, las funciones ejecutivas, las praxias y las gnosias) [22].

El neurólogo David Ezpeleta afirma que: “El cerebro del ser humano se diferencia del resto de los animales porque tiene el sistema del lenguaje más desarrollado y más complejo. La función más compleja del cerebro humano es la lectura. Con la evolución hemos ido creando una matriz neurológica cerebral que es extremadamente compleja y nos permite leer” [23].

El psicólogo suizo Jean Piaget en su teoría del desarrollo cognitivo creía que “La infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente” [25].

En palabras de la Psicóloga Sonia Navas Costa “El lenguaje es uno de los pilares fundamentales sobre los que se asienta el desarrollo cognitivo infantil. A través del lenguaje, los niños y niñas son capaces de estructurar su pensamiento, ampliar sus conocimientos sobre el mundo que les rodea y establecer relaciones con sus iguales y adultos” [26].

La adquisición del lenguaje es lo que en gran parte permite a los humanos la adquisición, por aprendizaje significativo receptivo, de una vasta cantidad de conceptos y principios que, por sí solos, no podrían nunca descubrir a lo largo de sus vidas. Por otro lado, el ámbito y la complejidad de las ideas y conceptos adquiridos por aprendizaje significativo se vuelve posible y promueve un nivel de desarrollo cognitivo que sería inconcebible sin el lenguaje [24].

Para desarrollar el lenguaje correctamente hay que estimularlo constantemente, comenzando en el hogar y reforzándolo en las escuelas donde la lectura y la escritura son la base para adquirir nuevo conocimiento. El siguiente paso es la comprensión de ese conocimiento para tener la capacidad de aprender nuevos conceptos y así poder aplicarlo.

No adquirir una buena comprensión y desarrollo del lenguaje, implica dificultar el aprendizaje. De modo que existe una dependencia mutua entre el avance del lenguaje y el avance del aprendizaje [22].

Una parte muy importante en este proyecto es el lenguaje ya que la riqueza en el vocabulario está relacionada con el aprendizaje de la lectura.

### **Comprensión lectora.**

Hoy en día la lectura se ha convertido en un recurso imprescindible para cualquier actividad cotidiana. En nuestro día a día leemos una gran cantidad de mensajes de todo tipo, con diversas intenciones. Vivimos en una sociedad en la que tenemos al alcance una gran cantidad de información, gracias en gran medida al desarrollo de las nuevas tecnologías. Debido a este cambio social y en la forma de vivir, la enseñanza ha tenido que ser readaptada para dar respuesta a todos estos cambios [8].

La comprensión lectora es la capacidad de un individuo de captar lo más objetivamente posible lo que un autor ha querido transmitir a través de un texto escrito [14]. Es una capacidad indispensable que debe desarrollarse principalmente desde la etapa de educación primaria, ya que esto impactara positivamente en el desarrollo personal y profesional de cada individuo. La comprensión lectora está ligada al aprendizaje ya que sin ella no puede haber un buen aprendizaje.

Leer es comprender, siempre que se lee se lo hace para entender sino carecería de sentido. Un lector comprende un texto cuando puede encontrarle significado, cuando puede ponerlo en relación con lo que ya sabe y con lo que le interesa. La comprensión se vincula entonces estrechamente con la visión que cada uno tiene del mundo y de sí mismo, por lo tanto, ante un mismo texto, no podemos pretender una interpretación única y objetiva [15].

Podemos decir pues que el proceso de lectura está ligado al proceso de comprensión lectora, en el cual mediante un texto debemos ser capaces de decodificar su significado, y al mismo tiempo debemos tener nuestro propio criterio sobre lo leído.

El punto central de este proyecto es impulsar el gusto por la lectura, cultivar este hábito nos lleva directamente a estimular la comprensión lectora, esto se logra mediante refuerzos positivos como actividades o test, que, en conjunto con un sistema de puntuación y múltiples usuarios, motiva a todo el grupo a impulsar un bien común.

### **Psicología del color en niños.**

Los colores están presentes en todas partes, según la teoría existen colores fríos y colores cálidos, cada uno de ellos tiene un significado, representa algo específico y en muchos casos cumplen una función. El color es una de las formas de comunicación más importante y básica, ya que se entiende con solo mirar, puede servir para atraer, informar, crear ambiente, estructurar y enseñar.

El color habla a nuestros sentidos de manera más precisa y más viva aún que la forma. Los niños son generalmente partidarios del colorido y de lo brillante. Cada color provoca en nosotros una reacción espontánea, cada uno tiene un sentido simbólico completo y concreto [9].

La psicología del color trata de utilizar los colores para cambiar un estado de ánimo o una conducta. Los colores ayudan a conseguir la calma, o, por el contrario, nos aportan más energía, también pueden mejorar la concentración, disminuir o aumentar la agresividad, ayudar a conciliar el sueño o estimular la memoria [10].

- **Blanco**  
Es el color más ligado al a creatividad infantil, ya que es el que transmite pureza, calma y orden visual, y, por tanto, es el mejor para incentivar la creatividad.

- **Rojo**  
Aporta energía y vitalidad, pero también puede producir algo de agresividad. Es recomendable para niños más retraídos o tímidos, y debe evitarse sin embargo en el caso de niños muy movidos, niños con hiperactividad o aquellos niños que tienden a exteriorizar su enfado por medio de rabietas.
- **Amarillo**  
Es un color ligado al estímulo intelectual. Es muy beneficioso para estimular la concentración de los niños. Muy útil para niños con depresión, ya que transmite mucho optimismo.
- **Azul**  
Se trata de un color relajante que transmite serenidad y paz. Muy indicado para niños con problemas para dormir, ya que beneficia el sueño. Es bueno para niños muy activos, pero no está indicado para niños tranquilos, ya que su exceso puede producir somnolencia.
- **Verde**  
Los psicólogos dicen que el verde consigue el equilibrio. Es un color excelente para transmitir armonía y calmar el sistema nervioso. Incluso puede ayudar a mejorar la capacidad lectora, tanto en velocidad como en la comprensión lectora. Ideal para niños más nerviosos o con problemas para manejar sus emociones. Utilizado para niños con tendencia a las rabietas. Sin embargo, usar el color verde en exceso puede promover la pereza.
- **Naranja**  
Este color es una perfecta combinación de los beneficios del color rojo y el amarillo. Además, estimula la comunicación (perfecto para niños a los que les cuesta más hacer amigos) y algunos psicólogos aseguran que también es bueno para niños con poco apetito.
- **Morado**  
Combina la tranquilidad del azul y la energía del rojo, por lo que es un color bastante equilibrado, y muy ligado a potenciar la intuición.

Este proyecto se apoya en la parte visual para hacer más atractiva la lectura, es por esto que se tomará como base la psicología del color para estimular al usuario, esto se logra creando personajes que se asemejan a los estilos y colores que encuentran en los dibujos animados de hoy en día.

### **Clasificación de cuentos.**

El cuento es el género narrativo de mayor difusión en la infancia, con origen en la tradición oral y el folclore popular [16]. Un cuento es un tipo de narración generalmente breve, basada en hechos reales o ficticios, en la cual un grupo de personajes desarrollan una trama relativamente sencilla [17].

La lectura de un cuento tiene múltiples beneficios como:

- Fomenta el gusto por la lectura.
- Enriquece el vocabulario.
- Favorece la capacidad de atención y escucha.
- Mejora la comunicación y expresión.
- Desarrolla la memoria auditiva.
- Ayuda a canalizar mejor las emociones.
- Transmite mensajes educativos.
- Inculca valores morales
- Fomenta la curiosidad, la creatividad, la fantasía y la imaginación.
- Fortalece el vínculo afectivo entre el adulto y el niño.
- Acerca al niño su cultura y al conocimiento de otras.

Existen diferentes criterios para clasificar cuentos, por lo que no puede considerarse ninguna clasificación como definitiva.

En este caso se hará énfasis en la clasificación por edad. En la actualidad la literatura para niños se sigue clasificando de esta manera debido al vocabulario y a las temáticas que se presentan durante la lectura [18]. Esto es así debido a que los niños comienzan desde cero a aprender distintas palabras y su significado, a medida que van creciendo el vocabulario y los temas que puede dominar se incrementan con el pasar de los años. No tendría sentido que un niño o niña lea un cuento no adecuado para su edad, ya que no entenderá todo el vocabulario o quizás el tema de la lectura no sea adecuado para él menor [19].

Debido a que esta será una aplicación para niños es importante tener una clasificación, esto permite tener un mejor control sobre el contenido de los cuentos para ofrecer una mejor experiencia al usuario. La principal finalidad es que el cuento entretenga y sea divertido [16].

### **Metodología activo-participativa.**

La metodología activo-participativa es una forma de concebir y abordar los procesos de enseñanza aprendizaje y construcción del conocimiento. Esta forma de trabajo concibe a los participantes de los procesos como agentes activos en la construcción, reconstrucción del pensamiento.

Esta metodología parte de los intereses del lector y lo prepara para la vida diaria. Su fundamento teórico se basa en la teoría de Piaget con base en el constructivismo, ya que explica cómo se forma el conocimiento. El proyecto se apoya en este modelo ya que el usuario es quien construye el conocimiento, en base a la información exterior, sus propias capacidades y la ayuda que proporciona su entorno.

Esta metodología promueve y procura la participación activa y protagónica de todos los integrantes del grupo incluyendo al facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje [11].

La metodología activo-participativa se usa en este trabajo mediante la interacción que tienen los usuarios con la herramienta desarrollada debido a que al leer los cuentos se fomenta la enseñanza y el aprendizaje, lo cual genera un nuevo conocimiento.

## Capítulo 3. Análisis y Diseño de la aplicación

Este proyecto ha sido desarrollado para ser empleado por niñas y niños que estén cursando la etapa de educación primaria, así como por sus maestros.

Se desarrollo una aplicación destinada a apoyar la comprensión lectora por medio de lecturas cortas y retroalimentación.

Tanto alumnos como maestros podrán crear una cuenta en la aplicación, los alumnos podrán leer y ver su progreso en cuanto a comprensión lectora mediante un test al final de cada lectura el cual sumara puntos en su estadística de lecturas, así como su progreso anual, los maestros podrán subir lecturas nuevas y clasificarlas de acuerdo a su criterio.

Se utilizarán lecturas cortas con menor o mayor grado de dificultad dependiendo de la etapa asignada en función del grado escolar del estudiante. Para este proyecto después de analizar las diferentes formas de clasificar textos dirigidos a niños, entre las que destacan la clasificación por edad y la clasificación por géneros, así como la importancia del lenguaje visual que por medio de imágenes refuerza el lenguaje escrito, propongo manejar 3 etapas de lectura, las cuales se sustentan al revisar los libros de texto que requieren los estudiantes inscritos en el Sistema Educativo Nacional en el presente ciclo escolar 2021-2022 proporcionados por la CONALITEG (Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos) [36].

Se describen a continuación:

La primera etapa barca 1° y 2° grado de primaria en la cual se propone la “Comprensión lectora de frases con dibujos” con la cual a partir de imágenes la lectura será más fácil a través de la asociación imagen-texto [37].

Las ilustraciones no son adornos en los cuentos infantiles. Toda imagen, que acompaña un texto sirve para ejemplificar, hacer más visual, vivo y colorido el resultado, además de facilitar la comprensión lectora. Los niños aprenden antes el lenguaje gráfico que el escrito. Es más sencillo transmitir ideas mediante imágenes que nombrar y aprender a escribir estos conceptos, este lenguaje visual es un complemento del texto [38].

De acuerdo con su edad podemos sugerir algunos de los siguientes géneros: cuentos clásicos, de animales, fantasía y cuentos de hadas, solo son sugerencias por lo que el género realmente no importa [40].

Etapa 1:

Grado de escolaridad: 1° y 2° grado de primaria.

- Frases cortas.
- Vocabulario de acuerdo con su edad.
- Imágenes asociadas a la lectura.
- Deberá contener alguna enseñanza en la lectura.
- Cuentos de fantasía.

En la segunda etapa tendremos a niños de 3° y 4° es una edad fundamental. En esta etapa los niños y niñas ya se atreven con libros más sofisticados, con más cantidad de texto [35]. Los cuentos infantiles adquieren un grado de complejidad más elevado, sin ser tramas muy complicadas, después de todo siguen siendo pequeños, pero ya pueden leer ellos mismos [39].

De acuerdo con su edad podemos sugerir algunos de los siguientes géneros: Inspirados en la vida real, Aventura y Fantasía, solo son sugerencias por lo que el género realmente no importa [40].

Etapa 2:

Grado de escolaridad: 3° y 4° grado de primaria.

- Lecturas sofisticadas.
- Vocabulario de acuerdo con su edad.
- Imágenes ocasionales asociadas a la lectura.
- Permitirá al niño reflexionar sobre la lectura.
- Cuentos de aventuras o fantasía.

Para la tercera etapa habrá niños de 5° y 6° donde la lectura tendrá historias más complejas, a esta edad están preparados para leer textos de mayor extensión y profundidad [35].

Etapa 3:

Grado de escolaridad: 5° y 6° grado de primaria.

- Lecturas complejas.
- Vocabulario de acuerdo con su edad.
- Puede o no contener imágenes asociadas a la lectura.

- Descripción detallada en las lecturas.
- Historias emocionantes de cualquier tipo de género.

La clasificación de las lecturas por edades trata de facilitar el trabajo al docente a la hora de seleccionar una lectura para un niño. No se puede olvidar que no todos los niños de la misma edad tienen el mismo grado de madurez y, por tanto, no todas las lecturas que se recomiendan para ciertas edades cumplirán con las especificaciones descritas [35].

### **Características del cuento**

El cuento es una narración breve, su característica principal es su corta extensión, aunque hay algunas excepciones y podemos encontrar cuentos largos. En cuanto a su extensión, múltiples blogs como 'Literautas' [20] dedicados a impartir talleres de escritura en línea concuerdan en que un cuento debe contener entre 0 y 18000 palabras (según el estándar), las cuales equivaldrían a unas 45 páginas, pero no todos los cuentos son iguales y mucho menos los cuentos cortos enfocados en niños ya que hay muchos factores que influyen desde la edad, hasta el mensaje que se intenta transmitir [21], por lo regular los cuentos cortos para niños que existen en la web tienen entre 5 y 10 páginas (más o menos), esto es así para que el niño no pierda el interés por la lectura al ser demasiado largo.

Para este proyecto cada lectura está limitada a 10 páginas por cuento. Las lecturas hacen especial énfasis en la literatura mexicana abarcando géneros literarios como cuentos, mitos, leyendas, entre otros. Se utilizan colores y sonidos que están basados en la psicología del color en niños, así como en las tendencias actuales de los gustos de los infantes por la animación moderna.

## Casos de uso

En este apartado se presentan los casos de uso tanto para alumnos y profesores, los cuales describen las acciones que se tomaran y los resultados a los que se llegaran.

<b>CU001</b>	<b>Registro</b>
<i>Versión</i>	1.0 (16/02/2020)
<i>Actor/Usuario</i>	Usuario
<i>Descripción</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Entramos en el menú regístrate.</li><li>2. Introducimos los datos al sistema:<ul style="list-style-type: none"><li>● Correo electrónico</li><li>● Nombre de usuario</li><li>● Contraseña</li><li>● Confirmar contraseña</li></ul></li><li>3. Oprimimos el botón Registrarse.</li></ol>
<i>Escenarios</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Todos los campos deben ser llenados.</li><li>● Un cliente puede crear diferentes usuarios con el mismo correo.</li></ul>

<b>CU002</b>	<b>Iniciar sesión</b>
<i>Versión</i>	1.0 (16/02/2020)
<i>Actor/Usuario</i>	Usuario
<i>Descripción</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Entramos en el menú Login.</li><li>2. Introducimos los datos de acceso al sistema:<ul style="list-style-type: none"><li>● Nombre de usuario</li><li>● Contraseña</li></ul></li><li>3. Oprimimos el botón Entrar.</li></ol>
<i>Escenarios</i>	Todos los campos deben ser llenados.

<b>CU003</b>	<b>Confirmación de inicio de sesión</b>
<i>Versión</i>	1.0 (16/02/2020)
<i>Actor/Usuario</i>	Usuario
<i>Descripción</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Aparecerá un menú con tres opciones:<ul style="list-style-type: none"><li>● Leer Nos llevara a la página principal.</li><li>● Cerrar sesión Cerrará la sesión y nos redireccionará al menú Login.</li><li>● Sube un cuento (Esta opción solo se mostrará si el usuario es un maestro).</li></ul></li></ol>

	Nos llevara a la página nuevo cuento donde podrás agregar un cuento o ver que cuentos subiste.
<i>Escenarios</i>	Se debe elegir la primera o segunda opción en caso de ser estudiante. En caso de ser maestro se puede acceder a las tres opciones disponibles

<b>CU004</b>	<b>Agrega un nuevo cuento</b>
<i>Versión</i>	1.0 (16/02/2020)
<i>Actor/Usuario</i>	Usuario
<i>Descripción</i>	Al inicio de la página se mostrará un instructivo de cómo debe ser el formato de imagen para subir una lectura. A continuación, debe llenarse el formulario correspondiente a la lectura que se subirá, introducimos los siguientes datos al sistema: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Título del cuento</li> <li>• Etapa (1,2,3)</li> <li>• Páginas del cuento en formato jpg (Pueden ser hasta 10 incluyendo la portada)</li> <li>• Cuatro preguntas con respecto a la lectura y 3 posibles respuestas por cada una, además debe señalarse la opción correcta.</li> </ul>
<i>Escenarios</i>	El maestro podrá subir lecturas, ya sea editando una de las plantillas descargables, usando otras herramientas de edición o incluso tomando fotografías de un cuento y subirlas.

<b>CU005</b>	<b>Tus cuentos</b>
<i>Versión</i>	1.0 (16/02/2020)
<i>Actor/Usuario</i>	Usuario
<i>Descripción</i>	Aquí encontraras la lista de los cuentos que subiste. Se mostrará la siguiente información por cuento: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Titulo</li> <li>• Fecha de carga</li> <li>• Etapa</li> </ul> Además, se incluye el botón eliminar con lo cual podrás eliminar el cuento de la BD si lo deseas.

<i>Escenarios</i>	El maestro podrá tener un mejor control de los cuentos ha subido, con la opción de eliminar en caso de ser necesario.
-------------------	---

<b>CU006</b>	<b>Plantillas</b>
<i>Versión</i>	1.0 (16/02/2020)
<i>Actor/Usuario</i>	Usuario
<i>Descripción</i>	Aquí encontraras diferentes plantillas descargables para tus cuentos.
<i>Escenarios</i>	El maestro podrá elegir entre las diferentes plantillas en PowerPoint para poder hacer más fácil la edición del cuento. Cada plantilla contiene: Una página para la portada incluyendo título y autor Nueve paginas donde podrás colocar texto y/o imágenes.

<b>CU007</b>	<b>Elegir etapa</b>
<i>Versión</i>	1.0 (16/02/2020)
<i>Actor/Usuario</i>	Usuario
<i>Descripción</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se mostraran en pantalla 3 imágenes (helados), cada una representa una etapa (E1 1° y 2°,E2 3° y 4°,E3 5° y 6° de primaria).</li> <li>2. El usuario deberá hacer click en la etapa deseada y automáticamente nos redireccionará a una lectura aleatoria para dicha etapa.</li> </ol>
<i>Escenarios</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los usuarios serán niños que cursen la educación primaria.</li> </ul>

<b>CU008</b>	<b>Lectura</b>
<i>Versión</i>	1.0 (16/02/2020)
<i>Actor/Usuario</i>	Usuario
<i>Descripción</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La lectura tendrá ciertas características dependiendo de la etapa (longitud de la lectura, complejidad en los textos).</li> <li>2. La lectura tendrá un efecto libro abierto para hacer la lectura más atractiva, por lo cual se incluyen botones para adelantar, ir atrás, ir al principio o al final de la lectura. También se podrá ir adelante o atrás con las flechas del teclado.</li> </ol>

	<p>3. Al final de la lectura habrá un Test para evaluar la comprensión lectora.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Contendrá respuestas de opción múltiple, el usuario debe elegir una opción.</li> </ul> <p>4. Oprimir el botón Evaluar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Te enviara a la página de ‘Tus historias’ donde te mostrara el desempeño de la última lectura, marcando los aciertos y en caso de haber errores te mostrara la respuesta correcta junto con la puntuación obtenida y un mensaje motivacional.</li> <li>● Dentro de ‘Tus historias’ también se incluyen graficas que hacen referencia al desempeño alcanzado durante la etapa actual, tomando como referencia los puntajes y el día que fue realizada la lectura.</li> <li>● En la parte inferior de ‘Tus historias’ se encuentran todos los cuentos leídos y el test con respuestas separados por etapas, en caso de que el usuario quiera volver a leer alguno de ellos.</li> </ul>
<i>Escenarios</i>	Como requisito los niños deben saber leer

<b>CU009</b>	<b>Sistema de puntos</b>
<i>Versión</i>	1.0 (16/02/2020)
<i>Actor/Usuario</i>	Usuario
<i>Descripción</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Por cada lectura leída y en base al desempeño en comprensión lectora se incrementarán puntos en la cuenta asociada.</li> <li>● Los 3 puntajes mayores aparecerán en la página principal.</li> </ul>
<i>Escenarios</i>	Los usuarios se sentirán motivados a leer más.

<b>CU0010</b>	<b>Cerrar sesión</b>
<i>Versión</i>	1.0 (16/02/2020)
<i>Actor/Usuario</i>	Usuario
<i>Descripción</i>	Oprimir el icono cerrar sesión Redireccionara a “Confirmación de inicio de sesión”
<i>Escenarios</i>	El usuario termino de leer.

## Diagramas de casos de uso

Los siguientes diagramas muestran de manera gráfica la descripción de las actividades que alguien realizara para llevar a cabo alguno de los procesos descritos en los casos de uso.

Registro e Inicio de sesión.

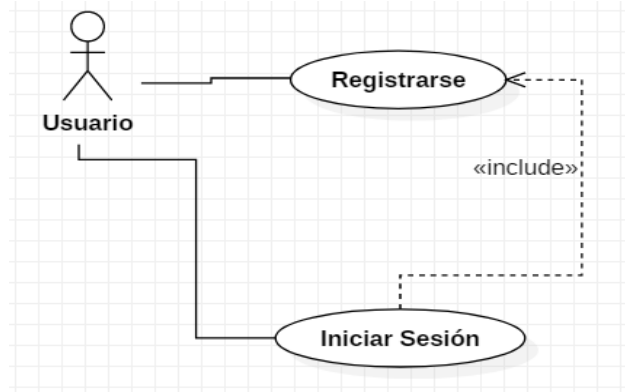


Ilustración 1.CU001 Y CU002

Confirmación de inicio de sesión.

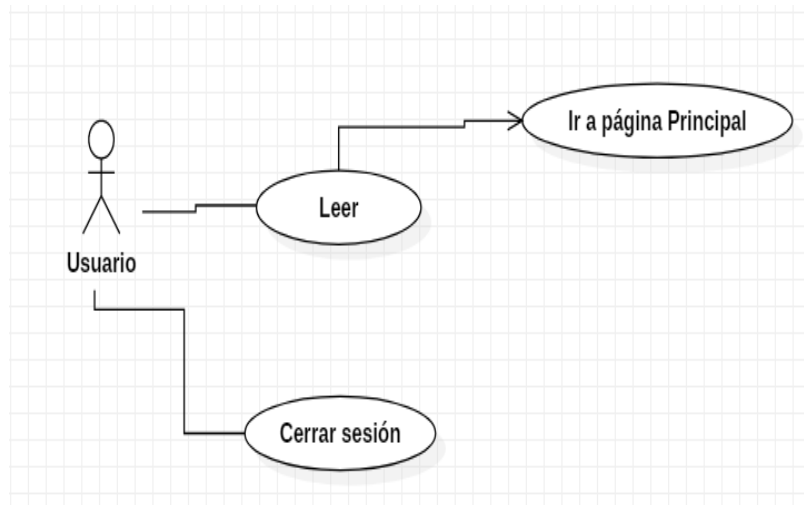


Ilustración 2.CU003.

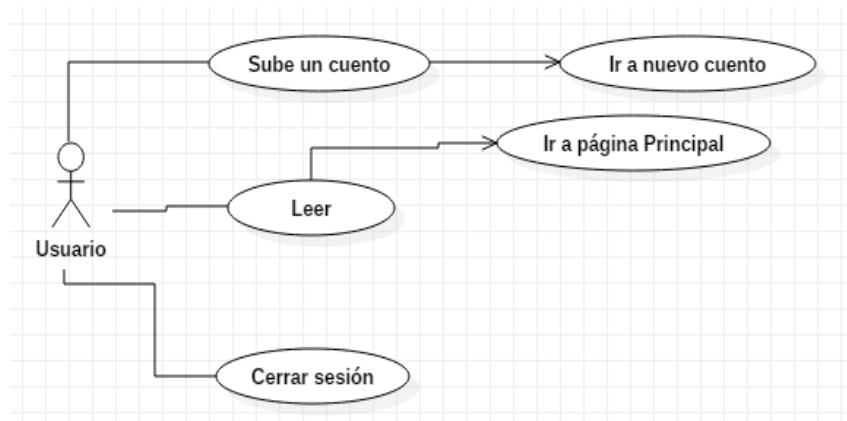


Ilustración 3.CU003 Maestro

Agrega un nuevo cuento, Plantillas y Tus cuentos.

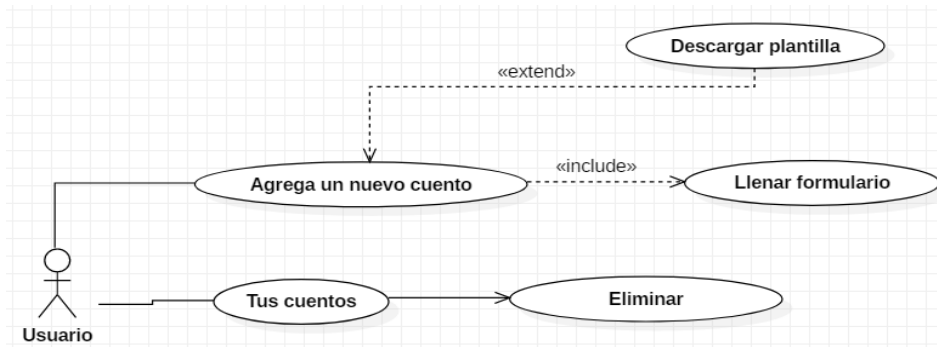


Ilustración 4.CU004, CU005 y CU006 Maestro

Elegir etapa y lectura.

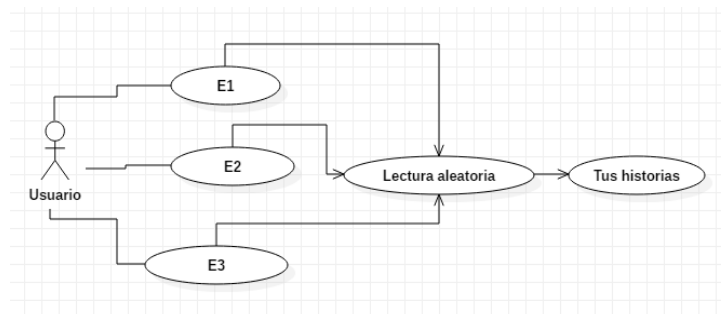


Ilustración 5.CU007 y CU008.

## Sistema de puntos.

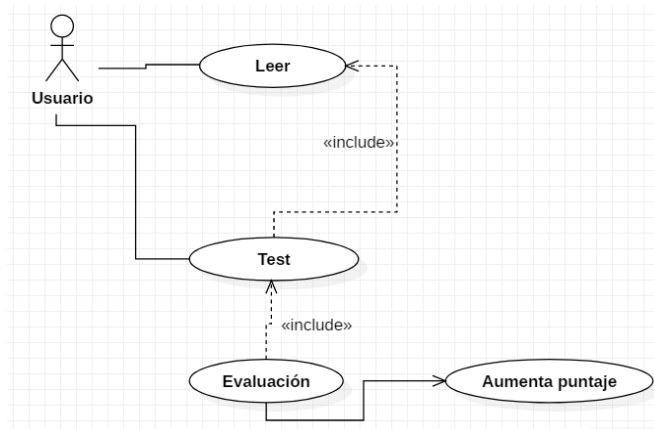


Ilustración 6. CU009.

## Cerrar sesión.

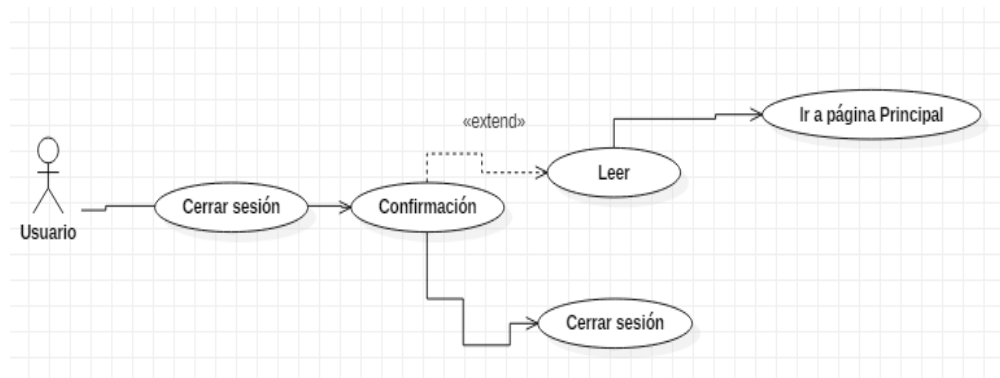


Ilustración 7. CU010

## Bases de datos

### Diagrama E-R

Una vez sentadas las bases de lo que se necesita procedemos a modelar el diagrama que nos dirá cómo será la relación entre los distintos componentes de la aplicación.

Una vez diseñado el diagrama entidad relación construimos las tablas que conformarán la base de datos, lo que le dará estructura y consistencia a la información recibida por los usuarios y maestros, además de la nueva información que se va a generar con las lecturas para ver como es el avance del niño durante cada lectura.

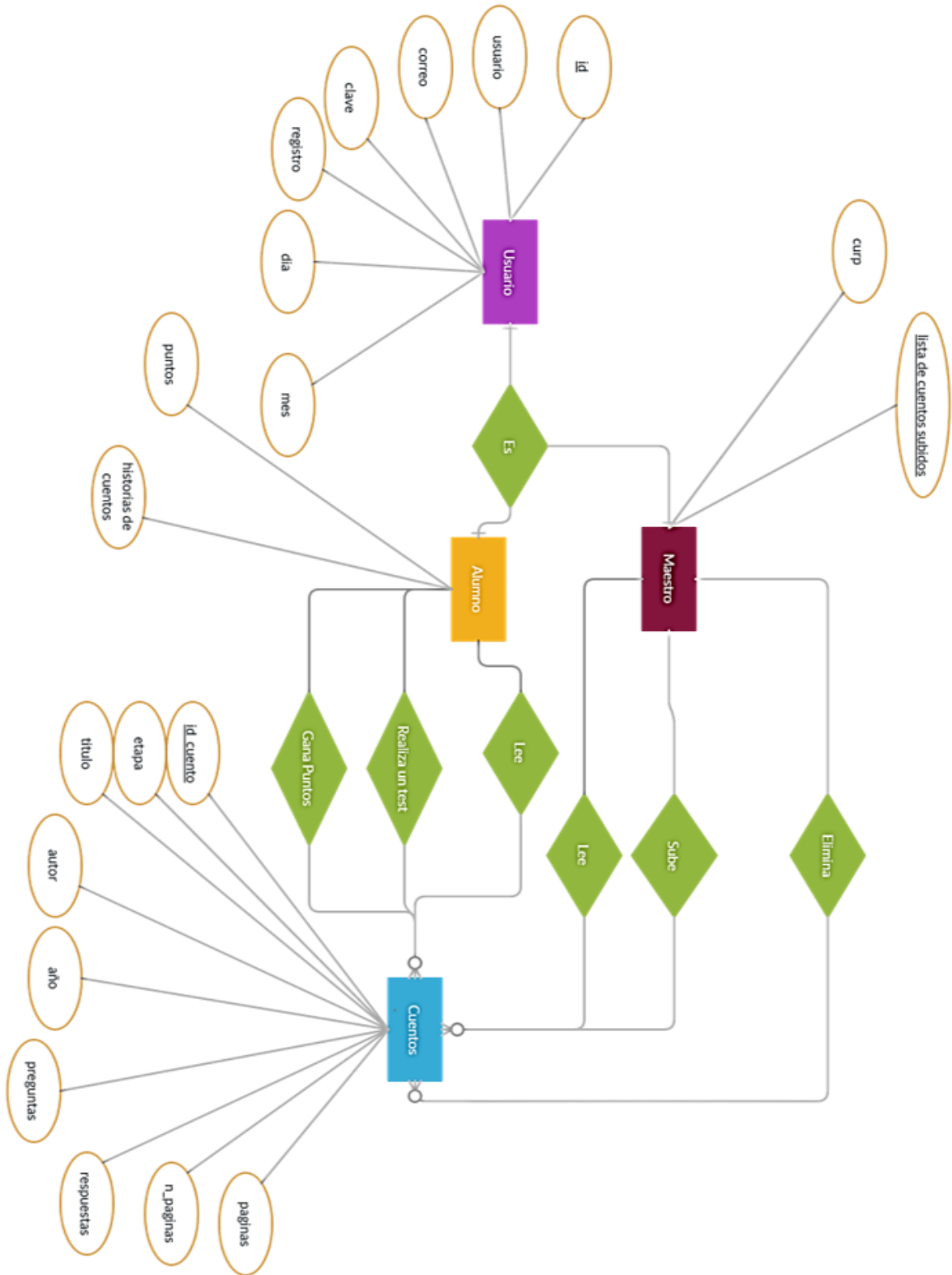


Ilustración 8. Diagrama ER.

## Capítulo 4. Implementación

Se elaboro una aplicación web en lenguaje HTML5, PHP, JavaScript y estilos en CSS3, que incluye lecturas cortas con lenguaje claro y apropiado dependiendo de la etapa (edad) en la que se encuentre el niño. Se usó una estructura visual sin anuncios ni interrupciones, y un test al final de cada lectura para evaluar la comprensión que el usuario tuvo respecto a esta.

### Producción de recursos

#### Hardware

Tabla 2. Hardware utilizado.

Hardware	
Placa base	Dell Motherboard Intel 64 MB Pentium 3805 1.9 GHz VMD45
Procesador	Procesador Intel® Core™ i7-5500U 2 núcleos, 6 hilos
Disco Duro	1 TB
Tipo de Pantalla	LED
Resolución	1366 x 768
Puerto HDMI	Si
Puerto VGA	No
Cámara Web	Si
Puertos	1 USB 2.0 y 2 USB 3.
Puerto Ethernet	Si
Tamaño de la Pantalla	15.6 pulgadas
Tarjeta Gráficos	AMD Radeon R7 M270
Tipo de Sonido	Realtek 2/4/5.1/7.1-channel
Velocidad del Procesador	de 2.4ghz a 3.0ghz
Memoria RAM	8.00 GB

## Software

Tabla 3. Software utilizado.

<i>Software</i>	
Editor de Texto	Notepad++
Servidor	Xampp
Editor de imágenes	GIMP

## Pantallas de la herramienta

A continuación, se muestran capturas de pantalla de la herramienta en su versión final.

### Login y registro

Al entrar se muestra la sección de login y registro, donde podrás entrar si ya tienes una cuenta o crear una según sea el caso, ya sea como alumno o como maestro.

Si ya te registraste debes colocar tu nombre de usuario y contraseña para poder ingresar.

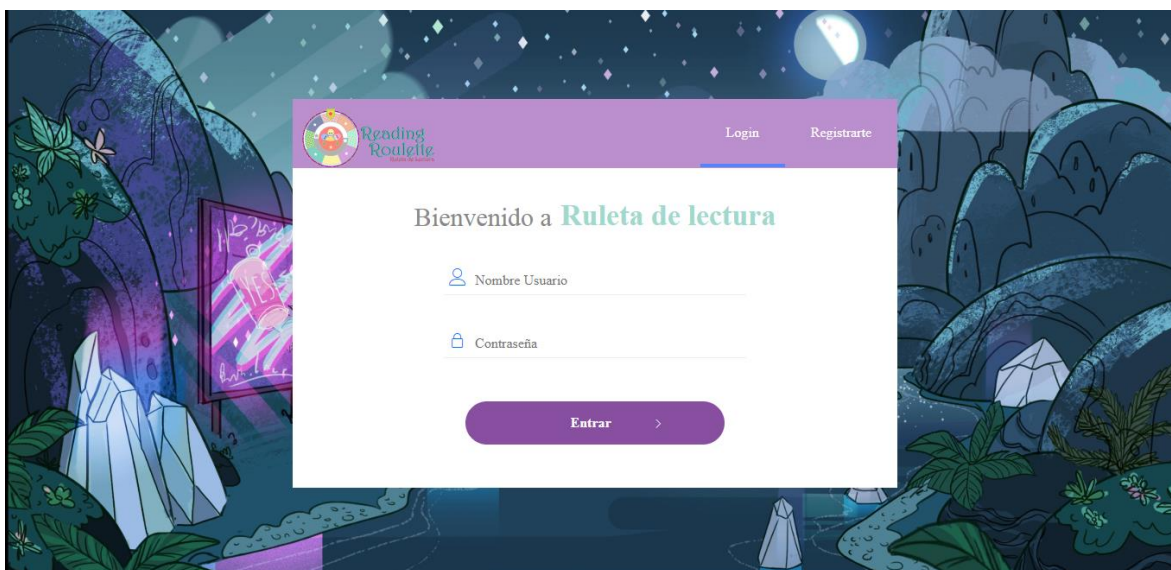


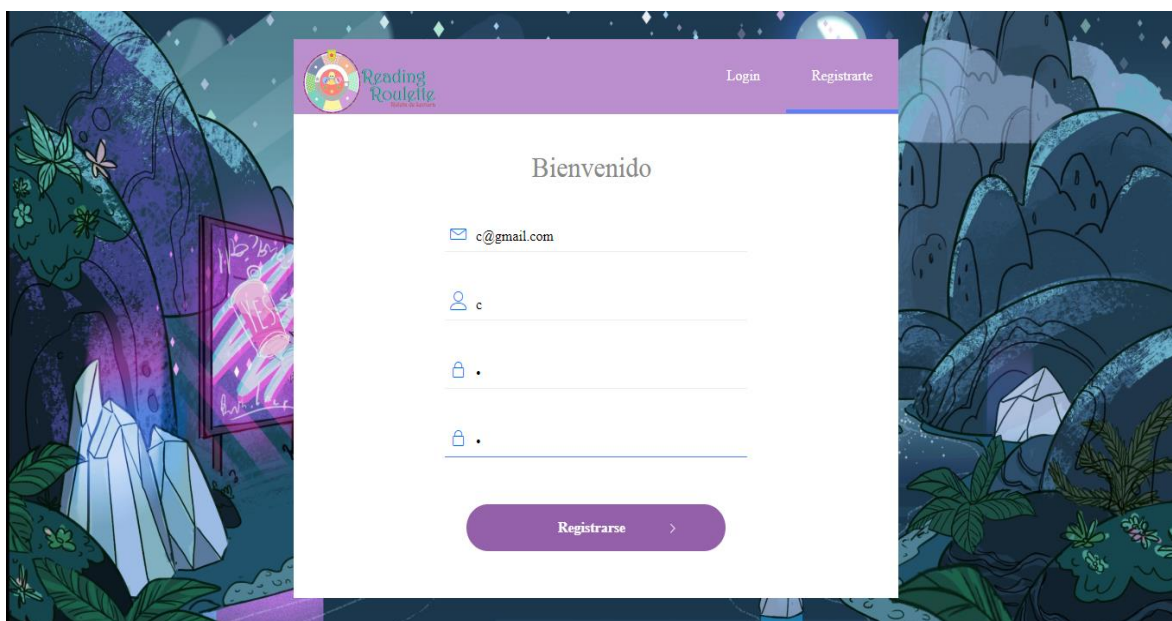
Ilustración 9. Login.

Si aun no te registras es muy sencillo, debes proporcionar un correo electrónico, elegir un nombre y una contraseña.

Si eres un maestro debes elegir la opción “Tutor” y colocar tu Cédula Profesional para validar que realmente eres un maestro, en caso de no serlo se mostrara el siguiente mensaje “La cédula profesional que proporcionaste no existe” por lo que no podrás registrarte como maestro.

En caso de ser un estudiante deberás elegir la opción “Alumno” y el grado escolar que estas cursando.

Recuerda que para hacer más fácil el registro en caso de que seas padre y uses tu correo para registrar a tus hijos, el sistema te permite crear hasta 3 cuentas con diferentes nombres de usuario usando el mismo correo electrónico.



*Ilustración 10. Registro.*

## **Menú principal**

Una vez dentro de la cuenta se mostrará el siguiente menú, el cual te dirigirá a la sección de lectura o a cerrar sesión, en caso de que el usuario sea un maestro aparecerá la opción “Subir un cuento”.

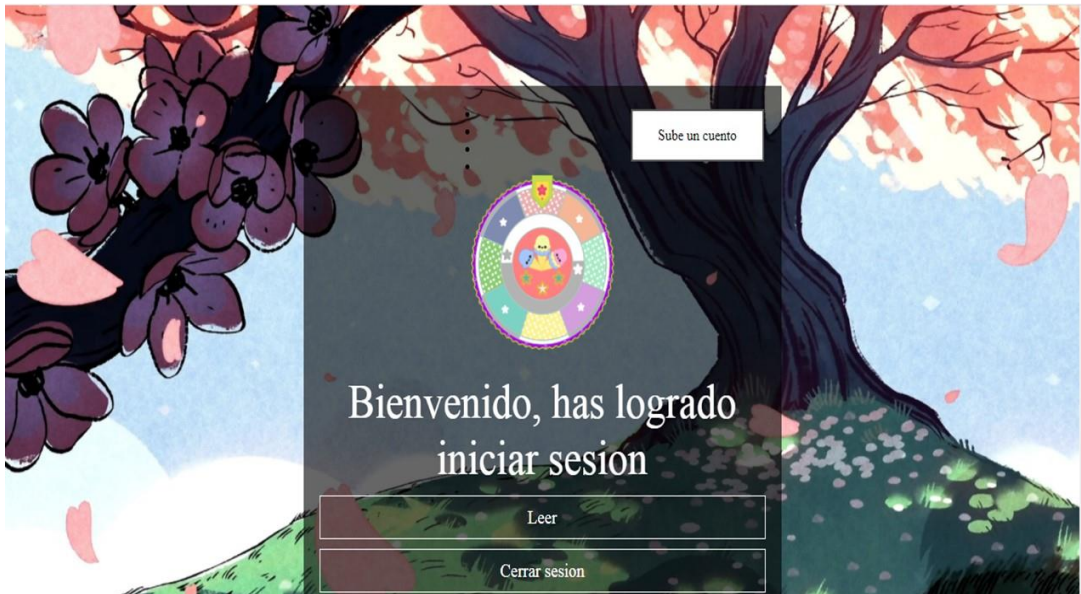


Ilustración 11. Menú.

## Nuevo cuento

Dentro de esta sección el maestro podrá subir, administrar y eliminar el contenido de su propiedad. También se incluyen la opción de descargar plantillas para que sea más fácil la edición de los cuentos, estas están en formato PowerPoint debido a que es más probable que cuenten con el programa o lo trabajen en línea y de esa manera sea más accesible y practico.

---Bienvenido... x

### Instrucciones

1. Descarga una de las [plantillas](#) que tenemos para ti.
2. Edita la plantilla desde PowerPoint.
3. Guarda la plantilla en Formato de intercambio de archivos JPEG(\*.jpg).

Nota: Si te aparece el mensaje ¿Qué diapositivas deseas exportar? Selecciona Todas las diapositivas.

Ilustración 12. Nuevo cuento (solo visible para maestros).

Al agregar un nuevo cuento el maestro deberá colocar un título y elegir la etapa de acuerdo con la propuesta manejada en el Capítulo 3. Podrás subir hasta 10 páginas incluyendo la portada, ocupa las que necesites.

**Agrega un nuevo cuento...**

**Título**

Etapa 1  Etapa 2  Etapa 3

Agrega las páginas de tu cuento, puedes colocar hasta 10, ocupa las que necesites...

1 2 3

*Ilustración 13. Nuevo cuento 2.*

En esta sección deberás colocar las preguntas referentes a la lectura, así como sus posibles respuestas y soluciones, en total serán 4 preguntas.

Agrega 4 preguntas y sus posibles respuestas...

Pregunta 1

Opcion de Respuesta a

Opcion de Respuesta b

Opcion de Respuesta c

Marca la correcta...

a  b  c

Pregunta 2

Opcion de Respuesta a

Opcion de Respuesta b

Opcion de Respuesta c

Marca la correcta...

*Ilustración 14. Nuevo cuento 3.*

En la parte de abajo se mostrarán todos los cuentos que subiste, podrás administrarlos, tienes la opción de ver y borrar.

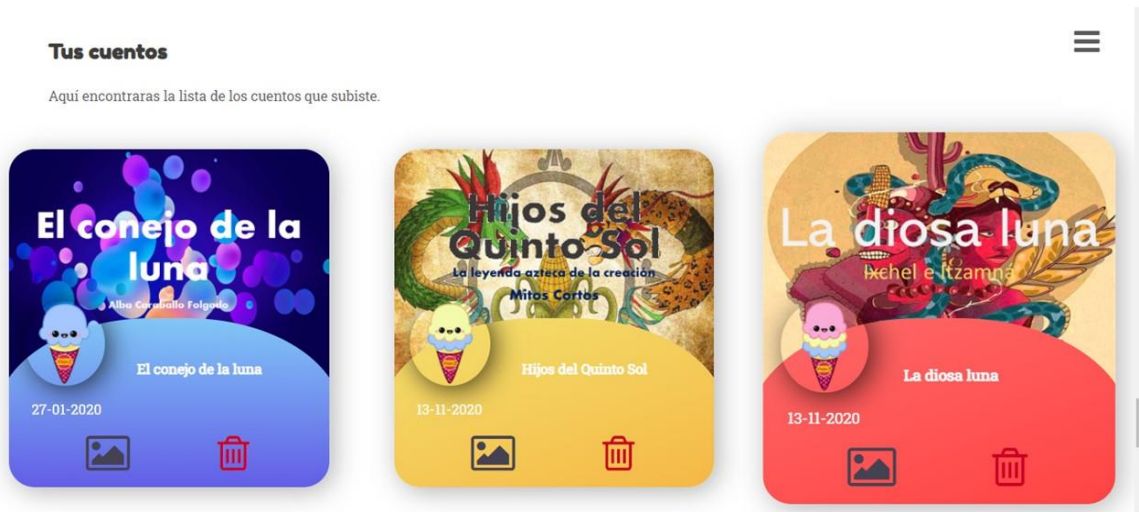


Ilustración 15. Tus cuentos.

Se muestra un ejemplo de como se visualiza uno de los cuentos subidos por el usuario.



Ilustración 16. Tus cuentos visualizar.

En caso de que quieras eliminar un cuento te preguntara si estás seguro antes de eliminarlo, para evitar eliminarlo por error.

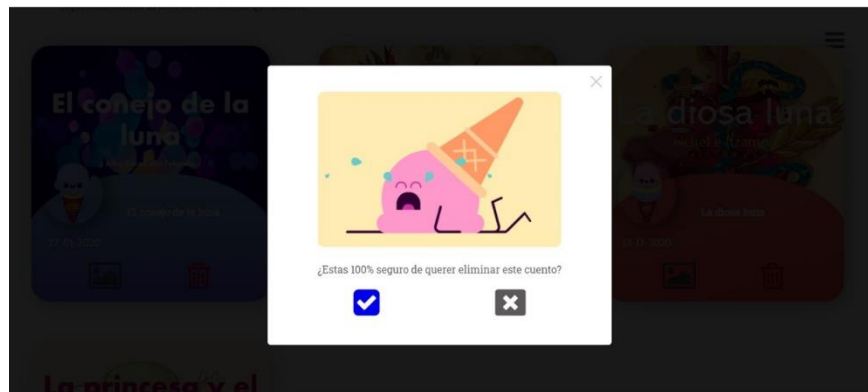


Ilustración 17. Tus cuentos eliminar.

Se te proporcionaran unas plantillas hechas en PowerPoint para que sea más fácil editar tus cuentos, en caso de que ya cuentes con las imágenes en el tamaño correspondiente solo súbelas. Recuerda que las paginas deben ser atractivas para motivar a los estudiantes.

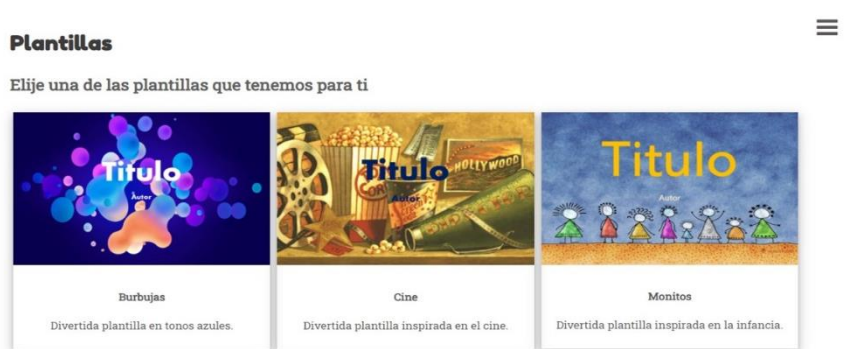


Ilustración 18. Plantillas descargables.

## Elige tu etapa

En la sección de lectura tanto alumnos como maestros podrán acceder, los maestros pueden acceder a cualquier etapa, pero no se les otorga una puntuación al final de cada test, mientras que a los alumnos solo pueden generar puntos si están en su respectiva etapa.

Aquí también se muestran las mejores 3 puntuaciones de cada etapa, así como las 3 mejores puntuaciones de las 3.

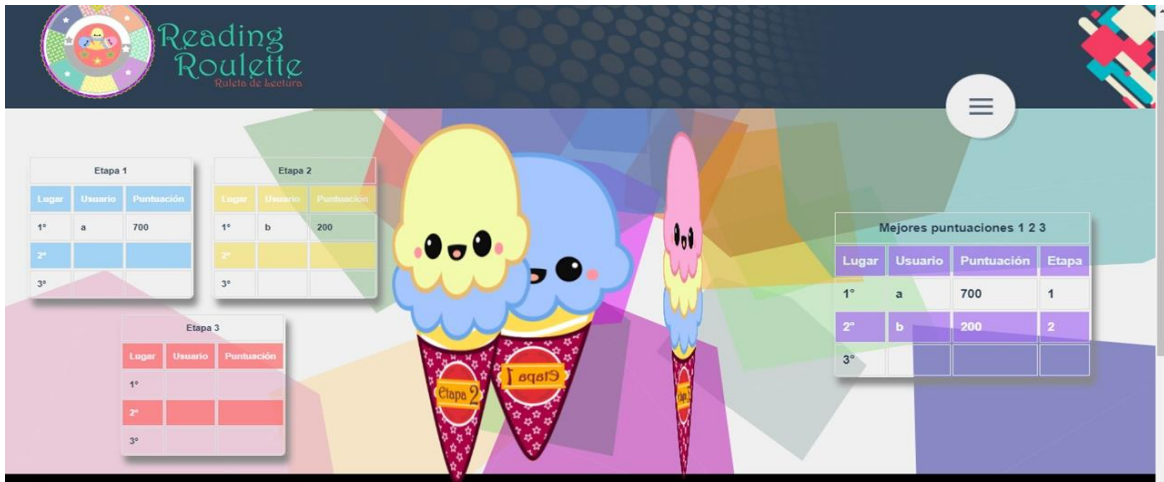


Ilustración 19. Selección de etapa.

### Visualización del cuento

Se muestra como se ve un cuento de la etapa 1, así como su respectivo test.

Tomate tu tiempo para leer y comprender.

Recuerda que las lecturas son aleatorias, si no te gusta puedes recargar la pagina para que aparezca un nuevo cuento.

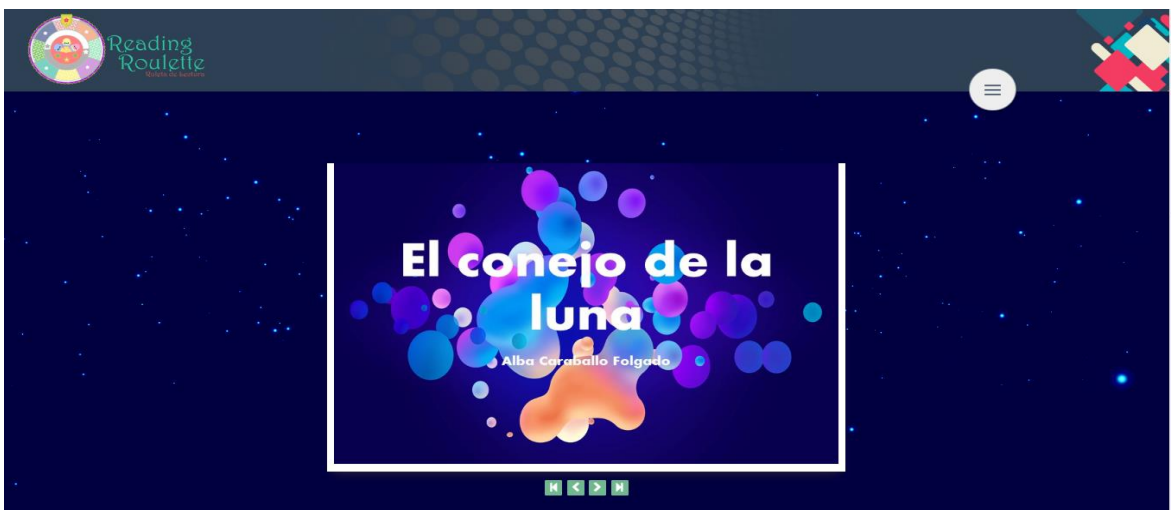


Ilustración 20. Cuento etapa 1.

Puedes cambiar las pagina a tu antojo y regresar por si lo necesitas.

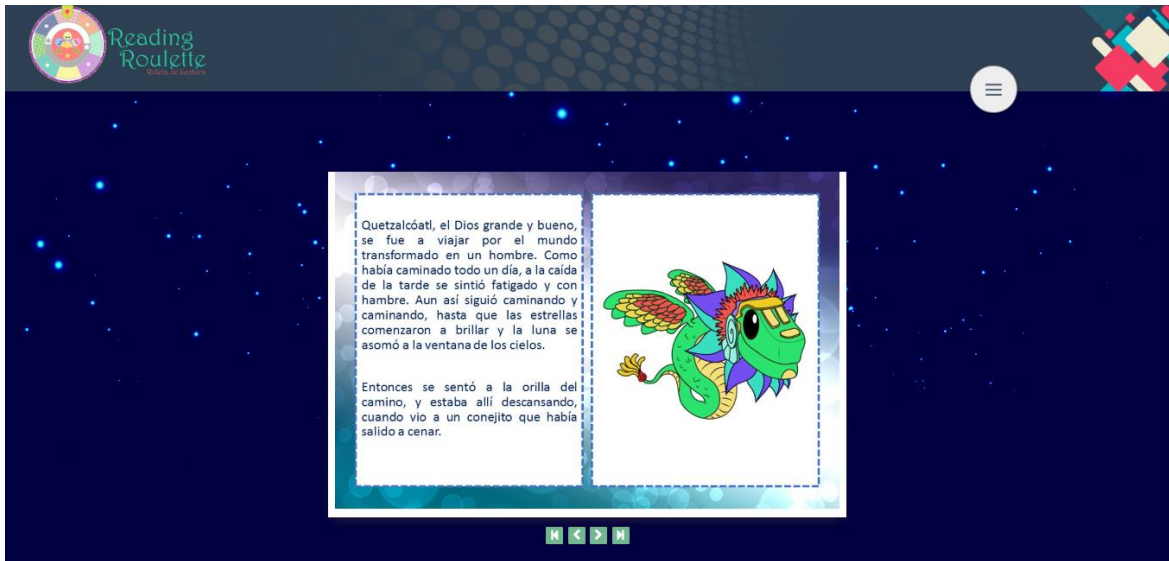


Ilustración 21. Cambiando página.

En el test se mostrarán las preguntas que el profesor eligió cuidadosamente para ti.

Elige la respuesta correcta de acuerdo a la lectura.

**• TEST •**

**¿En que se transformó Quetzalcóatl?**

- a) Hombre
- b) Conejo
- c) Zorro

**¿Que estaba comiendo el conejo?**

- a) Zacate
- b) zanahoria
- c) Flores

**¿Por qué Quetzalcóatl se sentía cansado y con hambre?**

- a) Leyó todo un día
- b) Camino todo un día
- c) Canto todo un día

**¿Donde quedo estampada la figura de conejo?**

- a) En la luna
- b) En el sol
- c) En las estrellas

Ilustración 22. Test.

## Resultados de la lectura

Al contestar el test referente a la lectura te manda a otra sección donde te da el resultado en base a la comprensión del texto, mostrando los errores y aciertos, así como la puntuación y un refuerzo positivo.

A su vez se muestran las estadísticas de las lecturas que se han tenido a través del año.

En esta misma sección se muestran los cuentos que se han leído, para que el usuario pueda volver a leerlos.

En la siguiente imagen se muestran los resultados obtenidos de la última lectura.

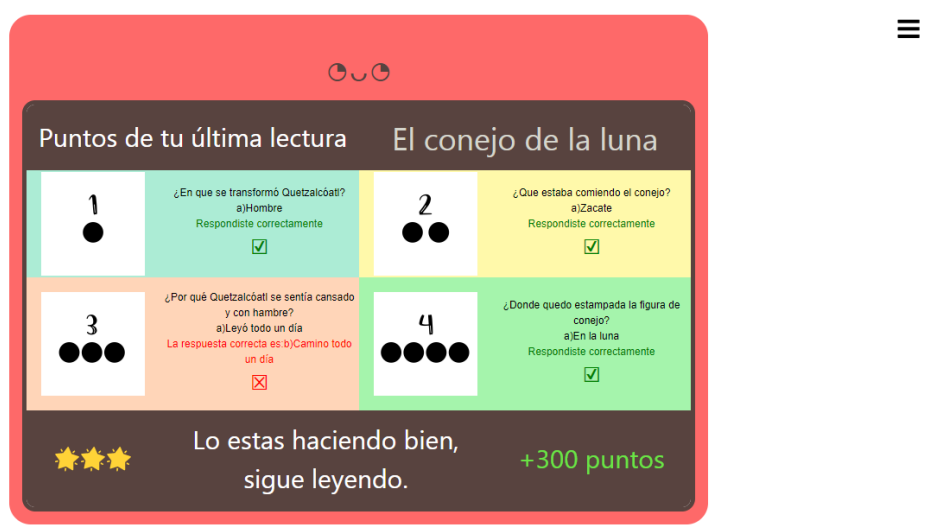


Ilustración 23. Tus historias, puntaje de la última lectura.

Podrás visualizar una grafica de todas que muestra el porcentaje de la puntuación que obtuviste con todas tus lecturas.

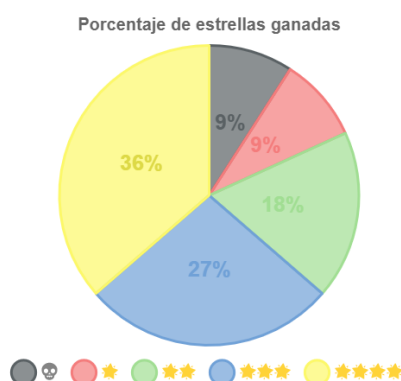


Ilustración 24. Estrellas ganadas en la etapa actual.

También podrás ver una grafica que indica tu progreso durante el año, mostrando el día que realizaste la lectura, así como la puntuación que obtuviste.

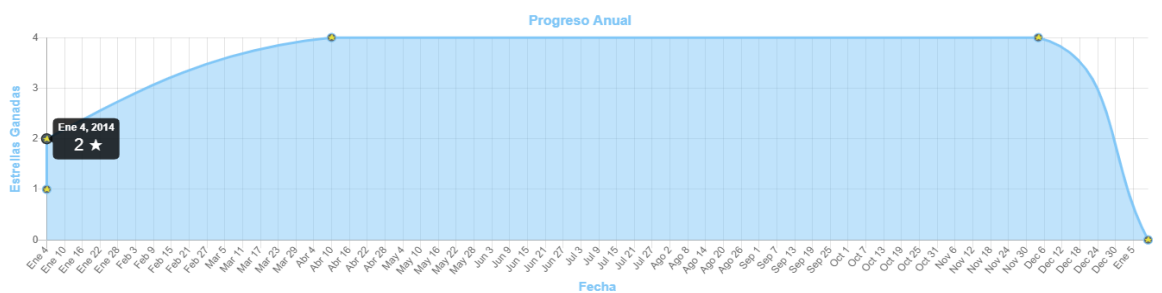


Ilustración 25. Progreso anual.

Todos los cuentos que leíste están aquí por si quieres volver a leerlos.



Ilustración 26. Cuentos leídos por el alumno.

Al ser alumno podrás ver las preguntas, pero no sus respuestas.

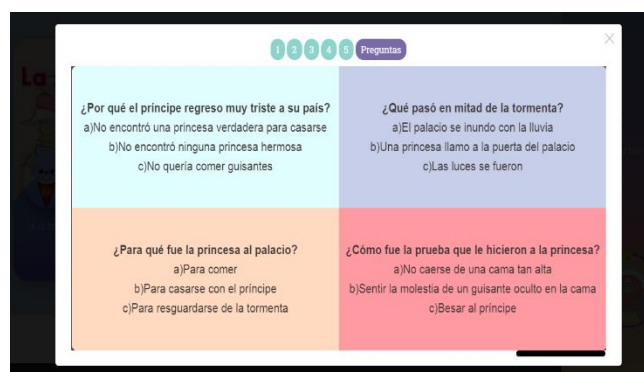


Ilustración 27. Visualización de cuento leído previamente.

## Capítulo 5. Conclusiones

La presente tesis tuvo como objetivo principal buscar la manera de fomentar la lectura en niños que cursan la educación primaria.

Desde el año 2015 el INEGI genera el Módulo sobre Lectura (MOLEC) mediante el cual se obtiene información estadística sobre el comportamiento lector de la población mexicana. De acuerdo con estas estadísticas en el año 2016 de cada 100 personas el 80.8% leía algún tipo de material como libros, revistas, etc., estas cifras han disminuido considerablemente, en el año 2020 solo se alcanzó el 72.4%. En estas estadísticas también se reflejan los factores que hacen que una persona sea un lector recurrente, uno de los más importantes fue recibir algún tipo de estímulos hacia la lectura durante su infancia ya fuera en el hogar o en la escuela, algunos de estos estímulos fueron: tener libros diferentes a los escolares, ver a sus padres leer, leer en casa o en el aula, etc.

México es un país maravilloso, pero en cuanto a lectura cada vez son menos las personas que leen y no hablamos solo de libros también se incluyen las revistas, periódicos, historietas, páginas de Internet, foros y blogs.

Un buen lector no lee de la misma manera cada texto, esto depende de los objetivos que se plantea antes de comenzar con la lectura, estos son muy variados desde extraer información útil, aprender algo nuevo o simplemente disfrutar de una buena lectura.

La lectura en niños se da de manera más natural si existe una motivación y no una obligación.

Toda lectura necesita interpretarse, es aquí donde la competencia lectora toma importancia para entender y aprender, es decir, para ampliar nuestro conocimiento del mundo. Tanto la lectura como la comprensión lectora juegan un papel muy importante en la vida de cada ser humano, sobre todo en los niños, los cuales comienzan a conocer y percibir el mundo.

La razón por la que se llevó a cabo este proyecto fue la necesidad de contar con una aplicación que impulse la lectura entre los niños que serán nuestros futuros profesionistas.

Este tipo de proyectos son importantes ya que además de cumplir su propósito se desarrollan capacidades cognitivas superiores, fomentan el aprendizaje colectivo y fortalecen el vínculo padre e hijo.

Debido a la pandemia por COVID 19 fue imposible probar la aplicación con la comunidad estudiantil, por lo que uno de los planes a futuro es mejorarla y publicarla para que tanto alumnos, maestros y padres puedan tener una herramienta que ayude a mejorar la educación de los niños de México y no solo a ellos si no a todo aquel que tenga ganas de leer y enseñarle a otros lo maravillosa que es la lectura.

## Referencias

[1] Castro, A., Díaz, D., Robles, H., Rodrigo, N., Rodríguez, A., Cantillo, M., Carbonó, V., Álvarez, S., Dick, U. & Florez, G. (2015). El efecto del uso de las TIC en la comprensión lectora de español como lengua materna. *Revista de Investigación Educativa de la Escuela de Graduados en Educación*. 5 (10), 43-50. Recuperado de: <http://www.riege.mx/index.php/riege/article/view/158/114>

[2] Subsecretaría de Educación Media Superior (2016). Leer al 100. Recuperado de: [http://www.joveneslectores.sems.gob.mx/extras/maestros/leer\\_al\\_100/assets/1.DOCUMENTO%20BASE/1.3\\_La%20lectura.pdf](http://www.joveneslectores.sems.gob.mx/extras/maestros/leer_al_100/assets/1.DOCUMENTO%20BASE/1.3_La%20lectura.pdf)

[3] Rodríguez, A., Rodríguez, F., Molina, K., & Montero, D. (2019). Enseñanza y animación de la lectura: prácticas escolares y actividades de un colectivo civil en un entorno rural. *Universidad Ciencia Y Tecnología*, (4). Recuperado de: <http://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/4>

[4] Rosenblatt, L. M. (2002). *La literatura como explotación*. México: Fondo de Cultura Económica.

[5] APA. (2015). Factors That Predict and Disrupt Reading Comprehension. Recuperado de: <http://www.apa.org/pubs/highlights/peeps/issue-44.aspx>

[6] INEGI. (2019). Modulo sobre lectura. Recuperado de: [https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/molec/doc/resultados\\_molec\\_feb19.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/molec/doc/resultados_molec_feb19.pdf)

[7] González, M. (2005). *Comprensión lectora en niños: Morfosintaxis y Prosodia en acción*. Recuperado de: <https://hera.ugr.es/tesisugr/15808932.pdf>

[8] Llorens, R. (2015). *La comprensión lectora en educación primaria*. Recuperado de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3411/LLORENS%20ESTEVE%2C%20RUBEN.pdf?sequence=1>

[9] Martínez, A. (1979). *PSICOLOGIA DEL COLOR*. Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/Maina/article/download/104120/148287>

[10] Esteban, E. (2019). *Cómo influyen los colores en la conducta y emociones de los niños*. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/>

[11] Sanhueza, T., Rojas, S., Nuñez, M. (2017). *METODOLOGIAS ACTIVO-PARTICIPATIVA/ ABP*. Recuperado de: <https://metodologiasap.blogspot.com/2017/03/que-es-una-metodologia-activo.html>

[12] Mediavilla, D. (2015). ¿Cuándo empezaron a hablar los humanos?. Recuperado de: [https://elpais.com/elpais/2015/08/07/ciencia/1438961176\\_330561.html#:~:text=Un%20estudio%20reciente%20muestra%20que,humanos%20comparten%20formas%20de%20comunicaci%C3%B3n.&text=Hace%20unos%207.000%20a%C3%B1os%2C%20los,lenguaje%20cuando%20comenzaron%20a%20escribir.](https://elpais.com/elpais/2015/08/07/ciencia/1438961176_330561.html#:~:text=Un%20estudio%20reciente%20muestra%20que,humanos%20comparten%20formas%20de%20comunicaci%C3%B3n.&text=Hace%20unos%207.000%20a%C3%B1os%2C%20los,lenguaje%20cuando%20comenzaron%20a%20escribir.)

[13] Mota de Cabrera, Carmen, & Villalobos, José. (2007). El aspecto socio-cultural del pensamiento y del lenguaje: visión Vygotskyana. *Educere*, 11(38), 411-418. Recuperado de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102007000300005&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000300005&lng=es&tlng=es).

[14] Jiménez, E. (2014). Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas. Recuperado de: <http://www.comprensionlectora.es/revistaisl/index.php/revistaISL/article/view/17>

[15] Camba, M. (2007). La lectura. Recuperado de: <https://www.escatop.ipn.mx/assets/files/escatop/docs/Docencia/Lectura/Palabras/La-lectura.pdf>

[16] Mateo, E. & Gómez, M. (2015). Expresión y comunicación. Recuperado de: [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/expresion\\_comunicacion\\_libroalumno\\_unidad2muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/expresion_comunicacion_libroalumno_unidad2muestra.pdf)

[17] Raffino, M. E. (2020). Concepto de cuento. Recuperado de: <https://concepto.de/cuento/>

[18] Sanchez, I. (2020). Clasificación de libros por edades. Recuperado de: <https://laranitalectora.com/blog/clasificacion-de-libros-por-edades/>

[19] Castañeda, P. (2020). ¿Cómo incrementar el vocabulario y el pensar lógico del niño?. Recuperado de: [https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/linguistica/leng\\_ni%C3%B1o/Como\\_Incre\\_Voca\\_Pensa\\_Log\\_Ni%C3%B1o.htm#:~:text=Es%20admirable%20la%20rapidez%20con,edad%20de%20los%20tres%20a%C3%B1os.](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/linguistica/leng_ni%C3%B1o/Como_Incre_Voca_Pensa_Log_Ni%C3%B1o.htm#:~:text=Es%20admirable%20la%20rapidez%20con,edad%20de%20los%20tres%20a%C3%B1os.)

[20] López, I. (2015). ¿Cuántas palabras tiene una obra literaria?. Recuperado de: <https://www.literautas.com/es/blog/post-10260/cuantas-palabras-tiene-una-obra-literaria/>

[21] Fortuny, J. (2020). CÓMO ESCRIBIR CUENTOS PARA NIÑOS Y DESARROLLAR SU CREATIVIDAD. Recuperado de: <https://www.comoescribunlibro.org/como-escribir-cuentos-para-ninos/>

[22] Rojas, M. (2020). LENGUAJE Y APRENDIZAJE, FUNDAMENTAL EN LA COMUNICACIÓN. Recuperado de: <https://neuro-class.com/lenguaje-y-aprendizaje-fundamental-en-la-comunicacion/>

[23] Gasteiz Kultura. (2020). La función más compleja del cerebro humano es la lectura. Recuperado de: <https://gasteizkultura.org/la-funcion-mas-compleja-del-cerebro-humano-es-la-lectura/#:~:text=El%20cerebro%20del%20ser%20humano,compleja%20y%20nos%20permite%20leer.>

[24] Moreira, M. (2003). LENGUAJE Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Recuperado de: <http://moreira.if.ufrgs.br/lenguaje.pdf>

[25] Centro de Psicoterapia Cognitiva. (2020). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. Recuperado de: <https://terapia-cognitiva.mx/teoria-del-desarrollo-cognitivo-de-piaget/>

[26] Navas, S. (2017). ¿Qué podemos hacer para que nuestros niños hablen mejor?. Recuperado de: <https://www.cuandotenganquevolarestaranpreparados.es/2017/05/09/que-podemos-hacer-para-que-nuestros-ninos-hablen-mejor/>

[27] IVR . (2019). Cuentos Cortos para Niños (1.1.6) [Aplicación Móvil]. Descargado de: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.IVR.cuentoscortosparaninos&hl=es\\_MX](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.IVR.cuentoscortosparaninos&hl=es_MX)

[28] Bosque de Fantasías. (2019). Cuentos infantiles con valores (2.1) [Aplicación Móvil]. Descargado de: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bosquedefantasias.cuentos&hl=es\\_MX](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bosquedefantasias.cuentos&hl=es_MX)

[29] Amaya Kids Play & Learn Ltd. (2019). Cuentos de hadas ~ Libros y juegos para niños (2.6.2) [Aplicación Móvil]. Descargado de:

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amayasoft.bookstorem4.en&hl=es\\_MX](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amayasoft.bookstorem4.en&hl=es_MX)

[30] openWorks. (2019). Cuentos con Juegos (1.6.5) [Aplicación Móvil]. Descargado de: [https://play.google.com/store/apps/details?id=ar.com.owsoft.cuentos&hl=es\\_MX](https://play.google.com/store/apps/details?id=ar.com.owsoft.cuentos&hl=es_MX)

[31] MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE. (2017) Plan de Fomento de la Lectura 2017 – 2020. Recuperado de: [https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2018/09/44\\_Plan\\_Fomento\\_Lectura\\_Espa%C3%B1a-2.pdf](https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2018/09/44_Plan_Fomento_Lectura_Espa%C3%B1a-2.pdf)

[32] Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2021) Recuperado de: <https://www.educacionyfp.gob.es/prensa/actualidad/2021/04/230421-diadellibro.html>

[33] LEYCO. (2008). Ley de Fomento para la Lectura y el Libro. Recuperado de: <https://leyco.org/mex/fed/39.html>

[34] CDDIPUTADOS.(2021). Proponen Ley de Fomento para la Lectura y el Libro del Estado de México. Recuperado de: <http://www.cddiputados.gob.mx/comunicado.php?id=2706>

- [35] La Ranita Lectora. (2020). Clasificación de libros por edades. Recuperado de: <https://laranitalectora.com/blog/clasificacion-de-libros-por-edades/>
- [36] CONALITEG. (2021). Primaria-Ciclo Escolar 2021 – 2022. Recuperado de: <https://libros.conaliteg.gob.mx/primaria.html>
- [37] AULAPT. (2021). Comprensión lectora de frases con dibujos. Recuperado de: <https://www.aulapt.org/2021/01/18/compression-lectora-de-frases-con-dibujos/>
- [38] VOCA Editorial (2021). La importancia de las ilustraciones en los cuentos. Recuperado de: <https://www.vocaeditorial.com/blog/ilustraciones-en-los-cuentos/>
- [39] Libros para niños. (2016). Características de los libros infantiles en función de la edad. Recuperado de: <https://www.xn--librosparanios-1nb.net/caracteristicas-de-los-cuentos-por-segun-edades>
- [40] Osoro, K. (2016). Características de los cuentos según la edad y la etapa de desarrollo lector. Recuperado de: <https://samaraeducacion.com/el-cuento-de-la-semana/caracteristicas-de-los-cuentos-segun-la-edad-de-quien-lo-lee/>