



SEMILLAS DE LECTURA

MEMORIA DE PROYECTO

Nathalia Olaya Montenegro

MEMORIA

SEMILLAS DE LECTURA

Cultivando el hábito de lectura Infantil

Semillas de Lectura: Memoria de Proyecto

Primera edición: Noviembre de 2025

Diseño, investigación y concepto por:
©Nathalia Olaya Montenegro

Proyecto de Grado

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Facultad de Creación y Hábitat

Programa de Diseño de Comunicación Visual

Cualquier forma de reproducción, distribución,
comunicación pública o transformación de esta obra
solo puede ser realizada con la autorización de la
titular, salvo excepción prevista por la ley.

Impreso en Colombia



SEMILLAS DE LECTURA

Bienvenido

Este proyecto nace con el propósito de fortalecer la conexión entre los niños y el hábito lector a través del diseño gráfico como herramienta educativa. **Semillas de Lectura** es una propuesta que busca sembrar en los estudiantes de primaria del INEM Jorge Isaacs el gusto por la lectura desde la curiosidad, el juego y la emoción. A través del Kit Lector Interactivo, compuesto por materiales ilustrados y participativos, se invita a los niños a descubrir el poder de las historias mientras aprenden, crean y se divierten.



Este proyecto no habría sido posible sin las personas que creyeron en mí y me apoyaron incluso cuando yo dudaba. Agradezco a los niños y docentes del INEM Jorge Isaacs, quienes con su alegría y curiosidad me recordaron la importancia de soñar y crear.

A mi directora de proyecto, Alioka Itaré Quintero, por su guía y constante acompañamiento durante todo este proceso.

A mi familia, por su confianza y amor incondicional depositado en mí y en mis proyectos.

Finalmente, gracias también a quienes me inspiraron a unir el diseño y la educación, dos mundos que hoy encuentro llenos de propósito.

0.1	Contexto del proyecto	Introducción y Justificación	6
		Situación abordada	9
		Objetivo general y específicos	11

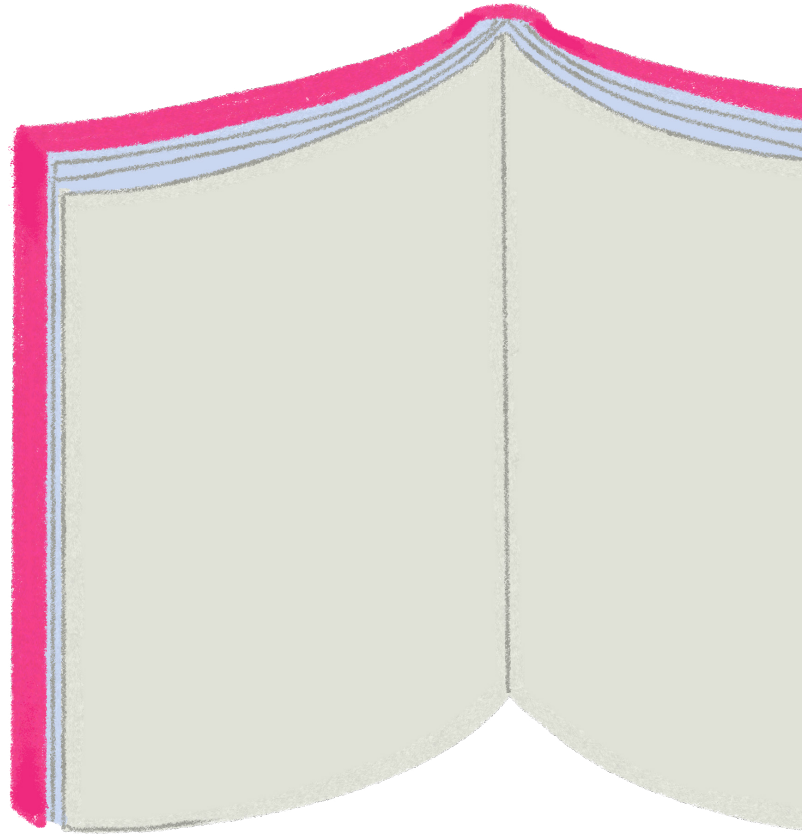
0.2	Actores del sistema	Perfil de expertos y aliados	13
		Perfil de usuario	14

0.3	Proceso de Diseño	Metodología	16
		Sistema Producto	17
		Validación	25

Introducción

En la actualidad, los hábitos de lectura en los niños han disminuido significativamente debido al predominio de los dispositivos digitales, la falta de interés hacia los libros impresos y la escasa implementación de estrategias lúdicas que motiven el acercamiento a la lectura dentro de las instituciones educativas. Esta problemática se evidencia particularmente en la Institución Educativa INEM Jorge Isaacs de Cali, donde, a pesar de contar con espacios como la biblioteca escolar, los estudiantes de primaria muestran desinterés y poca conexión con la lectura como experiencia significativa.

El diseño gráfico, al ser un medio comunicativo y visualmente estimulante, tiene la capacidad de transformar la manera en que los niños se relacionan con los libros y los procesos educativos. A partir de esta premisa, el presente proyecto busca aportar a la mejora de los hábitos lectores a través de un sistema interactivo que integra elementos visuales, táctiles y narrativos, fomentando la curiosidad, la participación y la creatividad infantil.



Justificación

El proyecto se justifica porque responde a una necesidad urgente del contexto escolar colombiano: fortalecer los hábitos de lectura en los estudiantes de primaria mediante estrategias innovadoras basadas en diseño, pedagogía y estimulación visual. Según la **Guía de Estándares Básicos del Lenguaje del Ministerio de Educación Nacional**, la formación en lenguaje es un proceso continuo que debe desarrollarse progresivamente desde los primeros grados, promoviendo competencias como comprensión lectora, interpretación, producción textual y pensamiento crítico.

Sin embargo, como evidencian los datos nacionales recopilados en el proyecto, Colombia enfrenta una crisis de hábito lector. El bajo tiempo dedicado a la lectura, la preferencia por actividades de ocio digital y la escasa valoración de la lectura como actividad recreativa o formativa repercuten directamente en el desempeño escolar. Según la **Cámara Colombiana del Libro, 2023** solo el **12%** de los colombianos lee todos los días; asimismo encuestas realizadas por el **DANE, 2020**, confirman que los niños entre 5 y 11 años leen un promedio de **3,2 libros al año**, cifras insuficientes para garantizar el desarrollo de competencias básicas en lenguaje.

En el contexto puntual del *INEM Jorge Isaacs*, el fenómeno del desinterés por la lectura ha sido documentado directamente por el proyecto y confirmado por docentes y expertos: los estudiantes no encuentran motivación en los materiales de lectura disponibles, los contenidos no resultan atractivos y no existen recursos visuales o lúdicos que acompañen los procesos pedagógicos de promoción lectora.

A esto se suma el uso limitado de la biblioteca escolar, un espacio que según investigaciones como la de **Gutiérrez Gayoso (2018)** tiene un impacto comprobado en el desarrollo del hábito lector cuando se utiliza activamente y con mediación docente adecuada.

Asimismo, estudios como los de **Alonso Tapia (2005)** demuestran que la motivación es uno de los pilares fundamentales de la comprensión lectora. El lector debe sentirse atraído, interesado y emocionalmente conectado con los textos para desarrollar procesos cognitivos profundos, como la inferencia, el análisis y la evaluación crítica. Esto refuerza la importancia de propuestas que integren elementos visuales, lúdicos y narrativos para generar una experiencia lectora significativa.

La literatura pedagógica internacional también respalda la necesidad de estrategias lúdicas.

Barrientos Quispe (2025) evidenció que juegos y actividades creativas mejoran significativamente la comprensión lectora en niveles literal, inferencial y criterial, pues fomentan la curiosidad, la exploración y la autonomía en los niños

Este proyecto, precisamente, articula diseño, pedagogía y motivación infantil para construir experiencias lectoras que respondan tanto a las necesidades del contexto escolar como a las exigencias del **MEN**:

1 Aporta al cumplimiento de los Estándares Básicos del Lenguaje

Al fortalecer la motivación, la comprensión y la interacción con materiales de lectura, el proyecto responde directamente a los procesos y subprocesos planteados para primaria por los Estándares de Lenguaje, tales como: comprensión de textos, interpretación, producción, análisis de información, participación en actividades comunicativas.

2 Contribuye al cierre de brechas educativas en la institución

Al ser una escuela pública con diversidad socioeconómica y problemas de acceso a materiales de calidad, el diseño de estrategias visuales se convierte en una herramienta equitativa que democratiza el acceso a experiencias lectoras pertinentes.

3 Responde a necesidades reales identificadas en el diagnóstico

El proyecto se fundamenta en observaciones, entrevistas y análisis de referentes que señalan la falta de materiales visuales funcionales, la ausencia de metodologías innovadoras y la desconexión emocional de los niños con la lectura, elementos críticos para la intervención.

4 Promueve el desarrollo integral del niño

Este proyecto no solo busca aumentar la frecuencia de lectura, sino también: mejorar la comprensión, fortalecer habilidades comunicativas, estimular la creatividad, fomentar la autonomía lectora, contribuir al bienestar emocional.

Situación abordada

El desarrollo de hábitos de lectura en la infancia es un componente esencial para la formación académica, comunicativa y social de los estudiantes, especialmente en la educación primaria. La lectura constituye la base para el desarrollo del lenguaje, la capacidad de análisis, el pensamiento crítico y la comunicación efectiva. No obstante, a pesar de su relevancia ampliamente documentada, la *Institución Educativa INEM Jorge Isaacs* enfrenta una problemática persistente: **los estudiantes del nivel de primaria presentan un bajo hábito lector, acompañado de falta de motivación, escasa participación en actividades de lectura y un uso limitado de los materiales disponibles en la biblioteca escolar, que no se aprovecha como recurso pedagógico de manera coherente o sistemática.**

Este fenómeno se agrava por la falta de materiales atractivos y estrategias educativas innovadoras, lo cual genera una desconexión entre los niños y los libros. El mismo Ministerio de Educación señala que este desinterés suele estar relacionado con el uso excesivo de dispositivos electrónicos y la ausencia de propuestas que fomenten una relación emocional o visual con la lectura, lo que afecta directamente su participación en prácticas lectoras significativas.

El MEN es la sigla del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, la entidad gubernamental responsable de formular, orientar y regular las políticas educativas del país.

Además, la revisión de la **Guía de Estándares Básicos del MEN** evidencia que el desarrollo de competencias en lenguaje exige una secuencialidad en la exposición a textos, el fortalecimiento progresivo de habilidades de comprensión y la participación en actividades lectoras formativas desde los primeros grados. Los estándares plantean que los estudiantes deben avanzar en subprocesos como la búsqueda de información, organización de ideas, decodificación, análisis y reflexión crítica de textos, todo lo cual requiere una interacción constante y significativa con materiales de lectura, según señala el **MEN**.

Sin embargo, dentro del *INEM Jorge Isaacs* este proceso secuencial no está consolidado. No existe una estrategia visual, lúdica o editorial que acompañe el proceso lector desde los grados inferiores, ni una mediación docente apoyada en recursos atractivos o contextualizados. Las actividades de promoción lectora no logran captar el interés de los estudiantes, y los docentes carecen de herramientas visuales o didácticas que incentiven la comprensión y el disfrute de la lectura.

A partir de lo anterior, el problema puede formularse de la siguiente manera:

Los estudiantes de primaria del INEM Jorge Isaacs presentan bajos hábitos de lectura debido a la falta de motivación, la escasez de materiales visualmente atractivos, la ausencia de estrategias pedagógicas innovadoras y el desaprovechamiento de la biblioteca como espacio formativo, lo que impide el desarrollo de las competencias lectoras esperadas según los Estándares Básicos de Lenguaje del MEN.

Este problema impacta el rendimiento académico, afecta la adquisición de competencias comunicativas, limita la autonomía lectora e interfiere con el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Si no se interviene adecuadamente, la institución corre el riesgo de perpetuar las brechas lectoras evidenciadas a nivel nacional, reduciendo las oportunidades educativas futuras de sus estudiantes.

Para comprender la dimensión del problema y los momentos en los que se forman o debilitan los hábitos de lectura, se elaboró un esquema del ciclo de vida lectora infantil. Este gráfico permite identificar los hitos de aprendizaje, las necesidades por edad y los puntos críticos donde se evidencian mayores dificultades, lo que respalda la pertinencia de intervenir el ciclo de primaria dentro del *INEM Jorge Isaacs*.



Objetivo general

Diseñar una estrategia visual que promueva la importancia de los hábitos de lectura en los niños de quinto de primaria, entre 9 y 10 años de la institución INEM Jorge Isaacs, mediante un enfoque pedagógico, para el fortalecimiento de su motivación y frecuencia de hábitos de lectura.

Objetivo específicos

- Identificar los factores que dificultan el desarrollo de hábitos de lectura en los niños de la institución, con el fin de establecer una base que guíe el diseño de estrategias de intervención eficaces.
- Analizar estrategias pedagógicas dirigidas al fortalecimiento de los hábitos de lectura, tomando como base los hallazgos obtenidos en la etapa de diagnóstico, para incentivar el interés y la participación de los estudiantes en actividades relacionadas con la lectura.
- Proponer una estrategia que motive a los estudiantes el proceso de lectura en la Institución educativa INEM Jorge Isaacs.



Requerimientos de diseño

Necesidad	Requerimiento	Tipo	Deseo/Obligación	Descripción
Es necesario que haya una actividad en grupo	Trabajo colaborativo	F-O	O	Fomentar la interacción y participación colectiva entre los niños.
Es necesario que hayan actividades lúdicas	Estrategias didácticas	F-O	O	Juegos, dinámicas o retos que hagan divertido el proceso de aprendizaje.
Es necesario que el producto final sea atractivo y llamativo	Diseño visual llamativo	E-C	O	Uso de colores, formas e ilustraciones que capturen la atención de los niños.
Es necesario que se implementen lecturas en voz alta	Estrategia de lectura compartida	F-O	O	Ejercicios de narración oral que favorezcan la comprensión y la interacción.
Es necesario que el proyecto incentive la curiosidad en los niños	Estímulo de exploración	F-O	D	Actividades que motiven a investigar, preguntar y descubrir.
Es necesario que el proyecto se acerque y hable de una realidad social	Contextualización social	F-O	O	Contenidos que reflejen situaciones de la vida cotidiana cercanas a los niños.
Es necesario que el producto final sea multisensorial	Diseño de experiencia	E-C	D	Integrar sentidos como vista, tacto y oído para enriquecer la experiencia.
Es necesario que el producto final sea de bajo costo y fácil de replicar	Producción accesible	T-P	O	Uso de materiales económicos y procesos sencillos que permitan su reproducción.
Es necesario que deje un aprendizaje a los niños	Valor educativo	E-C	O	Garantizar que las actividades transmitan conocimientos o habilidades útiles.
Es necesario que el producto final fomente la participación de padres y maestros	Enlace comunitario	F-O	D	Incluir dinámicas donde los adultos puedan aportar y acompañar el proceso de lectura.

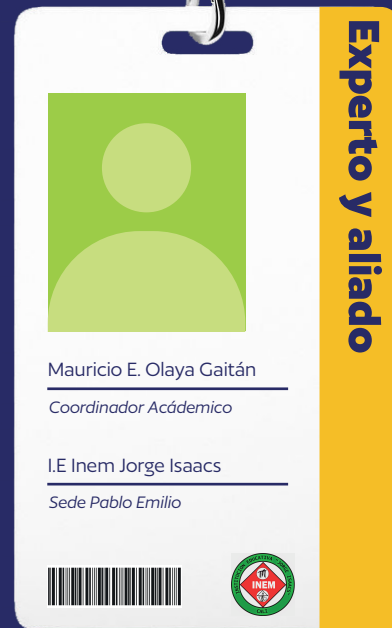
Perfil de expertos y aliados

Maurico E. Gaitán

El coordinador académico de la sede Pablo Emilio fue el primer acercamiento hacia la institución y la línea directa de contacto para el llevar a cabo la investigación y estrategia.

Maria Fernanda Hernández

La docente de Lengua Castellana fue la experta para la ejecución e implementación de los talleres y actividades con los niños. De igual manera su conocimiento en el área ayudo significativamente en la creación y redacción de las historias.



Perfil de usuario *Mapa de empatía*

¿Qué piensa y siente?

Piensa que leer a veces puede ser aburrido cuando son textos largos o muy difíciles. Siente curiosidad cuando las historias tienen dibujos, personajes divertidos o temas que conoce de su vida diaria. Se frustra si no entiende o si lo ponen a leer solo por obligación.



¿Qué oye?

A la profe llamando y recordando la importancia de leer.

Comentarios de sus amigos: unos diciendo que les gusta, otros que prefieren jugar o usar el celular.

Historias o lecturas compartidas en voz alta que lo atrapan más fácilmente.

¿Qué observa?

Libros de texto escolares con pocas ilustraciones.

Algunos materiales llamativos que la profe trae de vez en cuando.

A sus compañeros reaccionando distinto: unos emocionados, otros desinteresados.

¿Qué dice y hace?

Dice que le gustan más las lecturas con imágenes, cuentos, historietas o temas cercanos a su realidad. Participa cuando la actividad es dinámica y se distrae o dice que es aburrido cuando son lecturas extensas o sin conexión con su vida.

Esfuerzos

- ★ Le cuesta mantener la atención en lecturas largas.
- ★ Conseguir los libros para las actividades

Resultados

- ★ Logra disfrutar cuando la lectura es creativa y cercana.
- ★ Puede mejorar su comprensión lectora

Perfil de usuario *Arquetipo de usuario*



Información personal

Emiliano

10 años

Calí, Colombia

Estudiante grado 4º1

I.E Inem Jorge Isaacs - Sede Pablo Emilio

Gustos y aficiones

- ★ Historietas, cuentos ilustrados, temas de aventura, animales, deportes.
- ★ Juegos y actividades grupales.
- ★ Televisión y celular.

Biografía

Emiliano es un niño curioso, pero a veces distraído. Vive en un contexto donde la lectura no siempre es prioridad, pues el juego, la televisión o el celular llaman más su atención. En el colegio encuentra un espacio para acercarse a los libros, aunque depende mucho de la forma en que se los presenten.

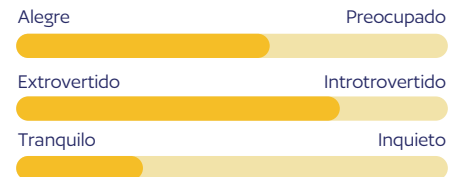
Objetivos

- ★ Entender mejor las historias que lee.
- ★ Disfrutar de la lectura y no verla solo como tarea escolar.
- ★ Sentirse motivado y reconocido cuando participa.

Frustraciones

- ★ Lecturas largas y con poco apoyo visual.
- ★ Falta de libros atractivos en la institución.
- ★ Sensación de obligación más que de disfrute.

Personalidad



Motivaciones

- ★ Libros ilustrados y con temas cercanos a su vida.
- ★ Actividades en grupo, dramatizaciones, lectura en voz alta.
- ★ Reconocimiento y estímulo de su profe

Necesidades

- ★ Materiales variados y atractivos para leer.
- ★ Más tiempo en clase dedicado a la lectura creativa.
- ★ Actividades que lo hagan sentir protagonista y no solo receptor.

Metodología

Al trabajar con un público objetivo infantil, se decidió buscar una metodología creativa como los **seis sombreros** y equilibrarla con lo racional y analítico del **diseño centrado en el usuario**.

FASE 1

Investigación (UCD)

Objetivo: Definir el contexto y los usuarios

Herramientas:

Entrevistas
Mapas de empatía
Observación

FASE 2

Ideación (Six Thinking Hats)

Objetivo: Identificar el nivel de motivación de los niños en la lectura

Herramientas:

Focus group
Mapas de experiencia

FASE 3

Prototipado y validación (UCD)

Objetivo: Estructurar y diseñar el sistema

Herramientas:

Lluvia de ideas
How might we?
Prototyping

FASE 4

Implementación y evaluación

Objetivo: Aplicar la propuesta y medir el impacto

Herramientas:

Focus group
Mapas de experiencia

Seis Sombreros para pensar

Una técnica poderosa que nos ayuda a explorar diferentes perspectivas frente a una situación o desafío complejo. Simplifica el pensamiento al centrarse en una sola cosa a la vez y se ha demostrado que reduce significativamente el tiempo de las reuniones, mejora la calidad y la velocidad de las lluvias de ideas.

Diseño Centrado en el Usuario

Un proceso de diseño iterativo en el que los diseñadores se enfocan en los usuarios y sus necesidades. En UCD, se involucra a los usuarios durante todo el proceso mediante una variedad de técnicas de investigación.

Sistema producto

Su objetivo es fomentar los hábitos de lectura en los niños a través de un sistema interactivo que combine experiencias lúdicas y narrativas con mecanismos de motivación y constancia.



Mini-historias Ilustradas

Cinco pequeños relatos de 6–8 páginas, con ilustraciones llamativas y adaptados a su nivel de lectura.

1

Pasaporte Lector

Una libreta de 12 páginas con espacio para registrar las cinco historias leídas, más otras extras.

2

Tarjetas de Retos

Cartas (10) con actividades breves relacionadas con la lectura (ejemplo: “lee en voz alta a un familiar”)

3

Kit Lector Interactivo

Un kit visual y lúdico que impulsa los hábitos de lectura en niños.

El espectro

Tradicional	————★————	Moderno
Simple	★————	Complejo
Serio	————★————	Divertido
Formal	————★————	Informal
Lujoso	————★————	Accesible
Exclusivo	————★————	Inclusivo
Maculino	————★————	Femenino
Calmado	————★————	Ruidoso
Maduro	————★————	Inmaduro

Tipografías

Para títulos se utiliza un lettering, mientras que para textos se optó por la familia tipográfica **Author**.

Ilustraciones

Planas, coloridas y usando personajes de rasgos simples y expresivos.

Texturas

Crayolas, lápices de color y gouache digital, con un toque artesanal y cercano al mundo de los niños.

Colores

Paletas vibrantes y variadas, con tonos primarios y secundarios bien saturados, mezclados con acentos pastel.

Sellos y Stickers

4

Diez de cada uno que el niño pega en el pasaporte y en las tarjetas al completar misiones.

Figuritas de Colección

5

5 figuras pequeñas de cartón (una por cada historia) relacionados con la trama de la historia.

Guía Instructiva

6

Un instructivo sencillo para docentes o padres sobre cómo acompañar al niño en el uso del kit.

El kit

Este kit está compuesto por diversos elementos editoriales, lúdicos e ilustrados. Cada componente tiene un propósito específico: acompañar la lectura, reforzar la comprensión, construir hábitos, incentivar la relectura y conectar emocionalmente a los estudiantes con las historias.

Caja del kit
de 30x30cm

Historias ilustradas
de 15x15cm

Pasaporte lector
de 9,5x14cm

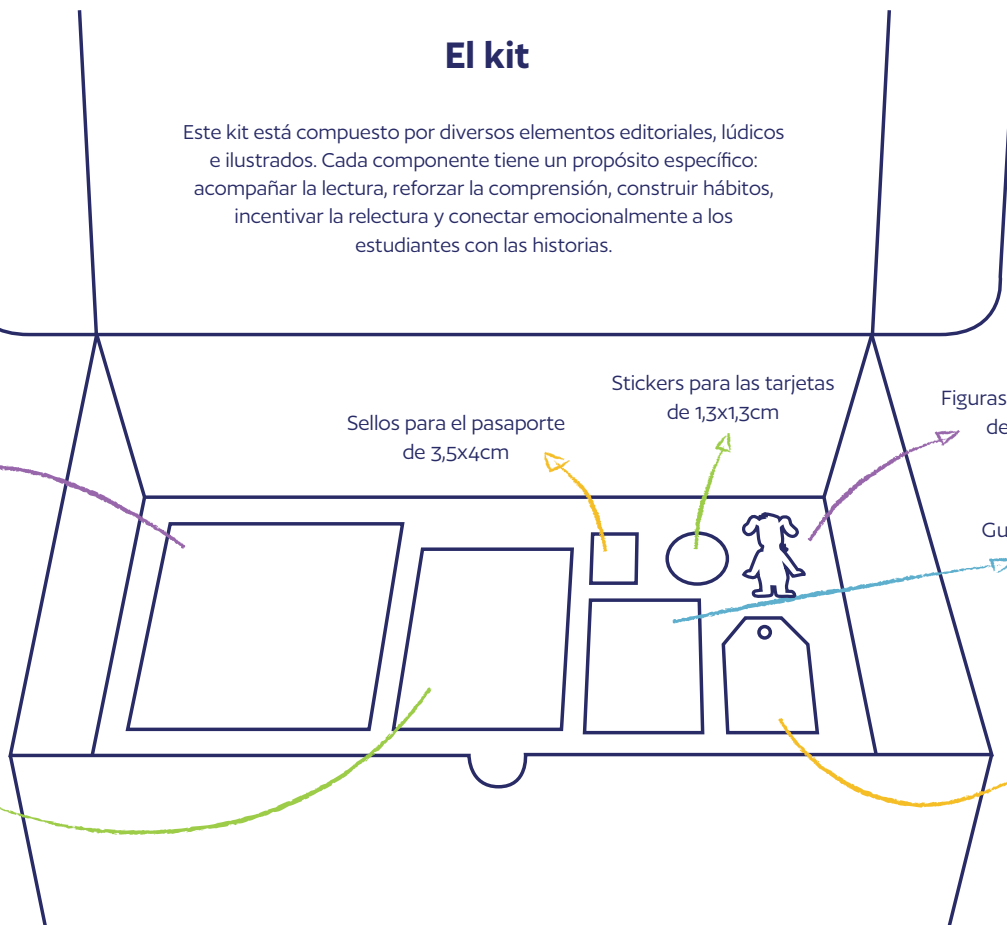
Sellos para el pasaporte
de 3,5x4cm

Stickers para las tarjetas
de 1,3x1,3cm

Figuras de cartón
de 5cm

Guía instructiva Fanzine
de 8,5x12,5cm

Tarjetas de retos
de 7x10cm



Las Historias Ilustradas

1 Creación de los cuentos

Se realizó una lluvia de ideas para la temática de los cuentos, posteriormente con la ayuda de la IA se creó el desarrollo narrativo. Al final se hicieron correcciones y revisión de coherencia junto a la experta temática.



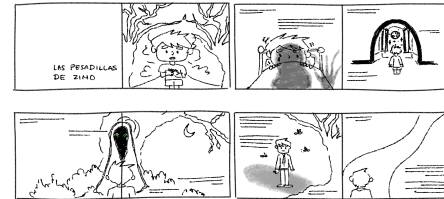
2 Maquetación

Se definieron márgenes, interlíneas, y puntaje a partir del formato de 15x15 centímetros



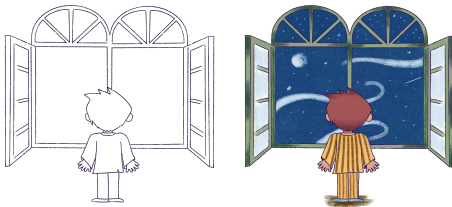
3 Derrotero

Se realizaron los bocetos de las ilustraciones de cada historia a partir de la diagramación de los textos.



4 Proceso de ilustrar

Finalmente, se realizan las ilustraciones definitivas de cada historia. Se ilustró de manera digital con la aplicación de Adobe: Fresco.



La Guía Instructiva

El instructivo en formato de Fanzine de 1/8 de pliego, cuenta con ocho páginas. Seis de estas cuentan con instrucciones, tips y consejos para padres y docentes. Además, cuenta con un poster ilustrativo del proyecto en su reverso.



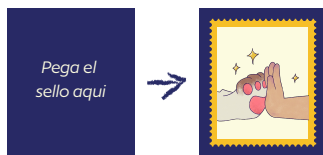
- 1 Cuenta con explicación de cada elemento del kit y su uso.
- 2 Se les explica paso a paso como y en que orden usar el kit.
- 3 Cuenta con dos páginas de consejos y tips para padres y docentes.
- 4 Finalmente, se deja en detalle la misión y el propósito del proyecto.



El Pasaporte Lector

La libreta cuenta con 12 páginas, cinco de estas son para marcar los cuentos leídos de las cartilla Historias Ilustradas, y cuenta con cinco páginas más para marcar historias que los niños se motiven a leer por aparte.

- 1 Cuenta con el espacio y la instrucción para pegar el sello en la historia leída.



- 2 Se les creó un espacio para calificar cada historia según su experiencia.

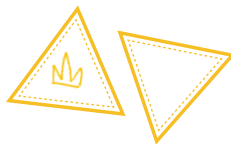


- 3 Finalmente, se les deja un espacio para que puedan escribir lo que más disfrutaron de cada uno de los cuentos.

En la portada pueden pegar sus fotografías, retratos o dibujos



El pasaporte cuenta igualmente con una página introductoria de instrucciones de uso.



Cada página cuenta con sellos decorativos en los que ellos pueden dibujar.



Las Tarjetas de Retos

Son 10 tarjetas, cada una con un reto sencillo y divertido que los niños pueden realizar en familia, con amigos, en el salón de clases o por su propia cuenta. Las tarjetas están diseñadas con los cinco colores de la paleta del proyecto y cuentan con una ilustración de cada una de las historias de la cartilla.

- 1 Los retos son apartir de los cuentos de Historias Ilustradas y como los pueden vincular con cosas de su cotidianidad.

RETO

Realiza una lista de series y películas que te recuerden a las historias

RETO

Inventa y escribe, o dibuja un final distinto para una de las historias

2

Cada tarjeta cuenta con el espacio para pegar el sticker cuando completen el reto.



Los Sellos y Stickers

Los sellos son para pegar en el pasaporte lector al completar una historia leída, mientras que los stickers son para colocar en el reverso de las tarjetas de retos cuando se haya realizado uno de estos. Esto con el fin de crear en los niños la satisfacción de una tarea completada.

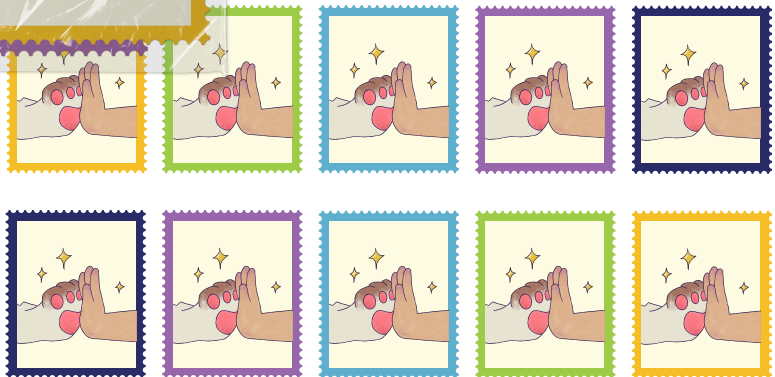
1 Son diez stickers, cada uno de 1.3cm de diámetro

2 Los stickers cuentan con un elemento representativo de cada una de las historias ilustradas de la cartilla.



1 Vienen diez sellos, cinco para las historias de la cartilla, y cinco más para cuentos externos, cada uno de 3x4cm.

2 Cada sello viene con los cinco colores de la paleta del proyecto y con la ilustración de Zimo y Roco.



Las Figuras Coleccionables

La cartilla de *Historias Ilustradas* cuenta con dos personajes principales que están presentes en los cinco cuentos para guiar a los lectores en diferentes aventuras.

A partir de estos dos personajes: Zimo y Roco, se crearon estas piezas coleccionables. Son cinco figuras de cartón, una por cada historia, de 5cm de altura.

Estas tienen el objetivo de fortalecer la motivación y el vínculo emocional de los niños con cada historia, incorporando un elemento tangible que haga la lectura más cercana y significativa.

Zimo se crea con el propósito de representar la curiosidad, imaginación y valentía

Roco se creó como su compañero leal que representa la empatía y el aprendizaje.



Validación

La validación del proyecto constituye una fase fundamental dentro del proceso metodológico, esta etapa se orienta a comprobar si las estrategias visuales, lúdicas y pedagógicas desarrolladas responden adecuadamente al problema identificado.

Para esto, la validación se realizó mediante tres niveles complementarios:

Con Usuarios

El primer nivel de validación se realizó directamente con los niños del grado 4°, quienes constituyen los usuarios principales de la propuesta. Esta fase tuvo como propósito identificar la aceptación, **comprensión, motivación e interacción que los estudiantes** generaban frente a los materiales y

Para ello, se aplicaron los instrumentos:

- ★ Pruebas piloto de actividades lectoras
- ★ Observación directa en sesiones de lectura
- ★ Preguntas orales guiadas

Con Expertos

El segundo nivel de validación consistió en obtener retroalimentación de los docentes responsables del área de Lengua Castellana en la institución. Su participación fue clave para evaluar la coherencia pedagógica, **la aplicabilidad en el aula** y la pertinencia **de la propuesta frente a las**

Se emplearon:

- ★ Entrevistas semiestructuradas
- ★ Revisión de los materiales
- ★ Análisis conjunto de las actividades

Con el Contexto

El tercer nivel correspondió a la validación en relación con el entorno institucional. Se evaluó si la propuesta es **viable** dentro de las dinámicas del INEM Jorge Isaacs, considerando **recursos, espacios** disponibles, **horarios**, carga docente y **estrategias** institucionales ya existentes.

Por medio de:

- ★ Entrevistas semiestructuradas
- ★ Observación de campo
- ★ Exploración del entorno

Resultados

Con Usuarios	Con Expertos	Con el Contexto
<p>Los resultados evidenciaron que los estudiantes respondieron positivamente a los elementos visuales y lúdicos propuestos.</p> <p>Mostraron mayor participación, curiosidad y disposición hacia la lectura.</p> <p>Se observó un incremento en la exploración autónoma de los textos y una actitud más receptiva frente a dinámicas lectoras que integraban</p> <p><i>Esto demuestra que la estrategia se alinea con los factores motivacionales señalados por autores como Alonso Tapia (2005), quien afirma que la motivación es un componente determinante en la construcción del hábito lector, así como con el enfoque multimodal del MEN, que contempla la lectura más allá del texto escrito.</i></p>	<p>La propuesta contribuye al fortalecimiento de los procesos de comprensión mencionados en los Estándares del MEN.</p> <p>Las actividades diseñadas favorecen la lectura autónoma y la construcción de significado.</p> <p>El enfoque visual facilita la conexión emocional con los textos y favorece a estudiantes con dificultades lectoras.</p> <p>Complementa y enriquece las prácticas tradicionales de lectura en el aula.</p> <p><i>Además, se evidenció que el acompañamiento visual permite que los estudiantes avancen con mayor seguridad en niveles de comprensión literal e inferencial, aspectos que han sido señalados como deficitarios en diagnósticos previos de la institución.</i></p>	<p>La propuesta es compatible con los lineamientos institucionales en lectura.</p> <p>Puede integrarse a los proyectos transversales de lengua y a los programas de lectura por ciclos.</p> <p>El material diseñado no requiere recursos adicionales que dificulten su adopción.</p> <p>Se alinea coherentemente con los Estándares Básicos de Lenguaje del MEN (2006), que destacan la lectura como base para el desarrollo comunicativo.</p> <p><i>El proyecto no solo es pertinente y funcional, sino también implementable, y capaz de integrarse de manera natural en las dinámicas pedagógicas del INEM, garantizando su continuidad y aplicabilidad en el entorno escolar.</i></p>

Conclusión de la validación

Los resultados de las tres fases de validación evidencian que la propuesta cumple con los objetivos planteados y responde adecuadamente al problema identificado en la institución. Los estudiantes manifiestan mayor motivación y participación; los docentes reconocen el valor pedagógico y la aplicabilidad de los recursos; y la institución cuenta con las condiciones necesarias para su implementación.

En conjunto, la validación demuestra que el proyecto posee impacto real, pertinencia pedagógica, valor institucional y alineación normativa, fortaleciendo los hábitos de lectura desde un enfoque visual, narrativo y accesible que se ajusta a las necesidades de los niños del INEM Jorge Isaacs.

SEMILLAS DE LECTURA

Este proyecto propone una estrategia visual y pedagógica para fortalecer los hábitos de lectura en los estudiantes de grado cuarto de primaria del INEM Jorge Isaacs, Cali.

'Una vez que aprendes a leer, serás libre para siempre.'

— Frederick Douglass

