

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

TEMA:

“CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CÉSAR AUGUSTO SALAZAR CHÁVEZ” DEL CANTÓN AMBATO”

Trabajo de titulación previo a la obtención del grado académico de Magister en Pedagogía de la Lengua y la Literatura

Modalidad de Titulación: Proyecto de Desarrollo

Autora: Licenciada Mariela Alexandra Mogollón Mena

Director: Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Magister

Ambato – Ecuador

2022

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

El Tribunal receptor de la Defensa del Trabajo de Titulación presidido por el Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magister e integrado por los señores: Ingeniera Wilma Lorena Gavilanes López, Magíster, Doctora Judith del Carmen Núñez Ramírez, Magíster designados por la Unidad de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Titulación con el tema: “Cuentos Interactivos Digitales en el proceso de lectoescritura en niños de primero de básica de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” del cantón Ambato”, elaborado y presentado por la señorita Licenciada Mariela Alexandra Mogollón Mena, para optar por el Grado Académico de Magister en Pedagogía de la Lengua y la Literatura; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la Universidad Técnica de Ambato.

Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg
Presidente y Miembro del Tribunal de Defensa

Ing. Wilma Lorena Gavilanes López, Mg.
Miembro del Tribunal de Defensa

Dra. Judith del Carmen Núñez Ramírez, Mg.
Miembro del Tribunal de Defensa

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación presentado con el tema: “CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CÉSAR AUGUSTO SALAZAR CHÁVEZ” DEL CANTÓN AMBATO”, le corresponde exclusivamente a la Licenciada Mariela Alexandra Mogollón Mena, Autora bajo la Dirección de Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Magíster, Director del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Lcda. Mariela Alexandra Mogollón Mena

AUTORA

Ing. Mentor Javier Sánchez Guerrero, Mg.

DIRECTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Titulación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi Trabajo de Titulación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato.



Lcda. Mariela Alexandra Mogollón Mena
C. C. 1803964079

ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DERECHOS DE AUTOR.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
AGRADECIMIENTO.....	x
DEDICATORIA	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xii
EXECUTIVE SUMMARY.....	xiii
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Justificación.....	2
1.3. Objetivos.....	3
1.3.1. General	3
1.3.2. Específicos.....	4
CAPÍTULO II	5
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	5
2.1. Estado del Arte	5
2.2. Variable Independiente: Cuentos interactivos digitales	7
2.2.1. Definición del cuento	7
2.2.2. Cuentos digitales	7
2.2.3. Clasificación de los cuentos	8
2.2.4. Metodología del cuento	9
2.2.5. Diseño de libros digitales infantiles	10
2.2.6. Plataformas digitales para crear cuentos	11
2.2.7. Estructura del cuento	12
2.2.8. Herramientas Digitales Educativas.....	13
2.2.9. Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).....	13
2.3. Variable Dependiente: Proceso de lectoescritura	15
2.3.1. Proceso de Lectoescritura.....	15

2.3.2. Enseñanza de la lectura	16
2.3.3. Conciencias Lingüísticas	17
2.3.4. La lectoescritura a través de las TICS	18
2.3.5. Habilidades básicas del lenguaje	20
2.3.6. Comunicación.....	20
CAPÍTULO III	22
MARCO METODOLÓGICO	22
3.1. Ubicación.....	22
3.2. Equipos y Materiales	22
3.3. Tipo de investigación	23
3.3.1 Enfoque de la investigación.....	23
3.3.2 Nivel de investigación	24
3.3.3. Modalidad de investigación.....	24
3.4. Hipótesis	24
3.5. Población o muestra	25
3.6. Recolección de información	25
3.7. Procesamiento de la información y análisis estadístico	26
3.8. Variables respuesta o resultados esperados	27
3.8. 1.Implementación del cuento interactivo digital	27
CAPÍTULO IV	29
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	29
4.1 Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación	29
4.2. Resultados comparativos del Pretest y Postest	41
CAPÍTULO V	57
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	57
5.1. Conclusiones.....	57
5.2. Recomendaciones	58
5.3. Bibliografía.....	59
5.4. Anexos.....	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Clasificación de cuentos populares	9
Tabla 2. Narración Oral.....	10
Tabla 3. Plataformas Interactivas	11
Tabla 4. Sentido audiovisual	29
Tabla 5. Imaginación y creatividad	30
Tabla 6. Emociones de personajes	31
Tabla 7. Capacidad de concentración.....	32
Tabla 8. Motivación de un cuento	33
Tabla 9. Demuestra interés al observar imágenes	34
Tabla 10. Identificación del fonema-grafema	35
Tabla 11. Cuento y experiencia personal	36
Tabla 12. Conciencia Léxica.....	37
Tabla 13. Expresan ideas y escriben con sus propios códigos	38
Tabla 14. Comprensión Lectora.....	39
Tabla 15. Representación Visual.....	40
Tabla 16. Frecuencias observadas	51
Tabla 17. Frecuencias esperadas	52
Tabla 18. Cálculo Chi - Cuadrado.....	53

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Audiovisual	29
Gráfico 2. Creatividad	30
Gráfico 3. Emociones	31
Gráfico 4. Concentración	32
Gráfico 5. Motivación	33
Gráfico 6. Interés al observar imágenes	34
Gráfico 7. Identificación del fonema-grafema	35
Gráfico 8. Conexión cuento-experiencia personal	36
Gráfico 9. Conciencia Léxica.....	37
Gráfico 10. Conciencia Semántica	38
Gráfico 11. Comprensión Lectora.....	39
Gráfico 12. Conciencia Sintáctica.....	40
Gráfico 13. Gráfica de distribución.....	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Patrones Motores	16
Figura 2. Cuento en Power Point	19
Figura 3. Cuento en la plataforma StoryJumper	28
Figura 4. Actividades en Power Point.....	28
Figura 5. Sentido Audiovisual	41
Figura 6. Imaginación y creatividad	41
Figura 7. Emociones de los personajes	42
Figura 8. Concentración.....	43
Figura 9. Motivación.....	43
Figura 10. Texto/imagen.....	44
Figura 11. Articula el fonema grafema	44
Figura 12. Experiencia Personal	45
Figura 13. Conciencia Léxica	46
Figura14. Conciencia Semántica.....	46
Figura 15. Comprensión Lectora	47
Figura16. Conciencia Sintáctica	48

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecir cada uno de los objetivos planteados en mi vida, brindándome sabiduría y paciencia para continuar, a los docentes de la Universidad Técnica de Ambato que fueron una guía para enfrentar cualquier obstáculo y de manera especial al Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Mg, tutor de mi proyecto investigativo.

Agradezco a la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” por permitir ser partícipe y aportar aprendizajes a los estudiantes con mi investigación planteada.

DEDICATORIA

Agradezco a mis padres Carlos y Rosita por enseñarme que la vida es un reto de esfuerzo, dedicación, lucha y lo más valioso es la huella de la educación que gracias a sus ejemplos logré superar cada peldaño presentado.

Agradezco a mis hermanos por ser un modelo de responsabilidad, eficiencia, eficacia y compromiso para culminar con éxito los proyectos de la vida.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN PDAGOGÍA DE LA LENGUA Y
LITERATURA

TEMA:

“CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CÉSAR AUGUSTO SALAZAR CHÁVEZ” DEL CANTÓN AMBATO”

AUTOR: Licenciada Mariela Alexandra Mogollón Mena

DIRECTOR: Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Magister

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Pedagogía

FECHA: 29 de julio de 2022

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación se realiza con el objetivo de determinar la relación existente entre las variables cuentos interactivos digitales y el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica. La investigación se realizó en la Unidad la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez del cantón Ambato, que se encuentra ubicada en una zona rural de la provincia de Tungurahua, en la parroquia Atahualpa (Chisalata) al sur de la ciudad. Se desarrolló con una población intencional de 48 estudiantes de la sección matutina y vespertina. La investigación es de tipo cuasiexperimental, el nivel es descriptivo y exploratorio, la modalidad de investigación es bibliográfica, se centra en un enfoque cualitativo y cuantitativo ya que se utilizó como técnica la observación y el instrumento ficha de observación. La recolección de información se realizó a través de una ficha de observación con 12 parámetros mediante escala de Likert, se evaluó en dos tiempos, en la primera se realizó un pretest para analizar un cuento de manera tradicional; mientras que la segunda se realizó un postest utilizando un cuento interactivo digital, cuyos resultados fueron procesados mediante un estadígrafo, permitiendo realizar el análisis e interpretación de datos. La investigación constará de una plataforma interactiva que permita desarrollar con eficacia la aplicación, obteniendo resultados positivos. Razón por la cual, se utilizó el método de distribución Chi – Cuadrado que determinó que los cuentos interactivos digitales si inciden en el proceso de lectoescritura; en efecto, la relación entre las variables aporta de manera significativa en la educación de los niños en preescolar, abiertos al análisis y al cambio de entornos tecnológicos motivadores, el uso de imágenes interactivas, sonidos, voces y colores son elementos innovadores para el aprendizaje que permite desarrollar el proceso de la lectoescritura mediante el reconocimiento de grafías, vocales, consonantes, amplitud en el vocabulario, articulación y pronunciación.

Descriptor: cuentos interactivos, lectoescritura, plataforma digital, cuento tradicional, enseñanza, aprendizaje, articulación, pronunciación, grafías, vocabulario.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN PDAGOGÍA DE LA LENGUA Y
LITERATURA

THEME:

“DIGITAL INTERACTIVE STORIES IN THE READING AND WRITING PROCESS IN FIRST GRADE CHILDREN OF THE “CÉSAR AUGUSTO SALAZAR CHÁVEZ” EDUCATIONAL UNIT OF AMBATO CANTON”

AUTHOR: Licenciada Mariela Alexandra Mogollón Mena

DIRECTOR: Ingeniero Mentor Javier Sánchez Guerrero, Magister

INVESTIGATION FIELD: Pedagogy

DATE: Ambato, August 4, 2022

EXECUTIVE SUMMARY

The present investigation was carried out to determine the relationship between the variables of digital interactive stories and the literacy process in children in First Grade. The research was carried out in the César Augusto Salazar Chávez Educational school of Ambato city, located in a rural area of the province of Tungurahua, in the Atahualpa Parroquia (Chisalata) south of the town. It was developed with an intentional population of 48 students from the morning and evening sections. The research is a quasi-experimental type, the level is descriptive and exploratory, the research modality is bibliographic, and it focuses on a qualitative and quantitative approach since observation. The observation sheet instrument was used as a technique. The collection of information was carried out through an observation sheet with 12 parameters using a Likert scale; it was evaluated in two stages; in the first, a pretest was carried out to analyze a story traditionally; while the second, a post-test was carried out using a digital interactive account, whose results were processed by a statistician, allowing the analysis and interpretation of data. The research will consist of an interactive platform that enables the application to be developed effectively, obtaining favorable results. For this reason, the Chi-Square distribution method was used to determine that digital interactive stories do affect the literacy process; in fact, the relationship between the variables contributes significantly to the education of preschool children, open to analysis and change of motivating technological environments, the use of interactive images, sounds, voices and colors are innovative elements for learning that It allows developing the process of reading and writing through the recognition of spelling, vowels, consonants, amplitude in the vocabulary, articulation and pronunciation.

Descriptors: Interactive stories, literacy, digital platform, traditional story, teaching, learning, articulation, pronunciation, spelling, vocabulary.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Introducción

En la actualidad los educadores imparten sus conocimientos a los educandos con una metodología tradicional. La tecnología ha evolucionado de manera significativa en el campo de la educación, todas estas herramientas digitales no están siendo aprovechadas por los educadores para alcanzar los objetivos de la enseñanza. En base a esto se ha visto la necesidad de proponer la implementación de cuentos interactivos digitales en el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica, para que los estudiantes lleguen a un nivel de comprensión lectora óptimo.

En el currículo nacional expedido para el subnivel preparatoria dentro del ámbito comprensión y expresión oral y escrita expone una de las características: desarrollar la comprensión de textos con actividades lúdicas que permitan la escucha activa, lectura de pictogramas, estrategias cognitivas y metacognitivas, pueden escribir mediante sus propios códigos al usar grafismos a través de estrategias como el uso de las TIC, (Ministerio de Educación, 2016). El docente es el encargado de crear espacios que fortalezcan el desarrollo de la lectoescritura; sin embargo, el uso de cuentos interactivos digitales se enfoca en el interés, curiosidad y al aprendizaje significativo.

Cuando se menciona acerca de narrativas digitales como herramienta pedagógica, permite al docente crear, producir, innovar el desarrollo de cuentos, historias como un medio de producción digital enmarcadas en la didáctica de la lengua; sin embargo, esto permite un contacto con el estudiante al análisis de los diferentes personajes a partir de los sucesos observados en la narración, la tecnología es un recurso que permite avanzar en el ámbito educativo, y es sin duda un medio de exploración para que el docente forme estudiantes creativos, curiosos, con distintas habilidades y capacidades (Ibarra y Ballester, 2016). De esta forma se indica que los cuentos interactivos digitales aportan múltiples posibilidades para emplear temáticas como el proceso de lectoescritura a través de la manipulación de pictogramas, la escucha de sonidos, escritura de vocales - consonantes y la imaginación con el contexto del cuento.

La metodología aplicada es de tipo cuasiexperimental en la que se encontró una relación causa – efecto entre los cuentos interactivos digitales en el proceso de lectoescritura; sin embargo, se centró en dos enfoques cualitativo y cuantitativo, debido a que se adapta a las características y necesidades de la investigación. La estructura del proceso investigativo está determinada de la siguiente manera: Capítulo I: presenta el problema de la investigación, la introducción del trabajo elaborado, la justificación y para concluir los objetivos, un general y cuatro específicos; el Capítulo II: corresponde a los antecedentes investigativos, el marco teórico y el estado del arte con investigaciones de los últimos 5 años; el Capítulo III: explica el marco metodológico, ubicación de la Institución, equipos y materiales que se utilizó en la investigación, tipo de investigación, hipótesis, población y muestra, descripción de los instrumentos para la respectiva recolección de la información, procesamiento de la información y análisis estadístico; y los resultados alcanzados en la investigación; el Capítulo IV: se procesa la información para los resultados y discusión; el Capítulo V: se halla las conclusiones y recomendaciones; además, se expone la bibliografía y anexos. La principal limitación durante el desarrollo de la investigación fue el contacto directo con los estudiantes debido al estado de emergencia sanitaria COVID-19, ya que dificultó la aplicación de los instrumentos y técnicas empleados en el presente estudio.

1.2. Justificación

El problema a tratar es la falta o mal uso de herramientas tecnológicas como los cuentos digitales en el proceso de lectoescritura; una de las principales causas radica en que los educadores utilizan cuentos de manera tradicional y unilateral. Esta metodología genera desinterés en los educandos y por ende un bajo rendimiento pedagógico. Emplear cuentos interactivos que incluyen imágenes, sonido, palabras y actividades disminuyen y evitan dificultades en el proceso de codificación y decodificación, los beneficiarios directos serán los niños de Primero de Básica de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez”.

Se destacó la utilidad de la presente investigación analizando que la lectoescritura es parte primordial en la educación del estudiante a edades tempranas. La autora

González (2020) expone sobre la adquisición en la lectoescritura: “Proceso que cobra cada vez más importancia en la enseñanza para los docentes, en la manera de cómo se enseña a leer, es posible que haya un patrón que marque la vida de los niños y niñas para el aprendizaje” (p. 47). El rol del docente implica marcar en la vida del estudiante patrones que generan independencia, motivación, criticidad, ser partícipes de sus propias aventuras al descubrir conceptos y palabras nuevas mientras juegan, esto permite el desarrollo de habilidades comunicativas.

Emplear cuentos interactivos digitales como metodología educativa es innovar y cambiar los aprendizajes tradicionales, memorísticos que ocurren en un entorno de aula. Ferreiro (como se citó en Cassany, 2004) menciona “Leer y escribir son construcciones sociales. Cada época y cada circunstancia histórica dan nuevos sentidos a esos verbos” (p. 1). Se debe comprender que la educación está en constante cambio de nuevos métodos, herramientas, estrategias que motiven al estudiante, es ahí donde el docente se involucra con su formación para crear personas íntegras, capaces de guiar de manera afectiva.

El desarrollo de la investigación permite la interacción social de los niños al incrementar el vocabulario, pensamiento, concentración e imaginación. Este trabajo es original porque los cuentos interactivos digitales son un recurso metodológico novedoso. Los resultados se difundirán a través de una plataforma digital, que servirán de manera significativa mediante su utilización e interacción.

1.3. Objetivos

1.3.1. General

- Determinar la relación existente entre los cuentos interactivos digitales y el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez del cantón Ambato.

1.3.2. Específicos

- Identificar el tipo de cuentos interactivos digitales y las diferentes herramientas para crearlos.
- Indagar las diferentes conciencias lingüísticas en el proceso de lectoescritura en donde se detecta mayores deficiencias.
- Implementar los cuentos interactivos digitales en el proceso de lectoescritura.
- Socializar los resultados obtenidos en el proceso de investigación.

CAPÍTULO II

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

2.1. Estado del Arte

El estado del arte permite realizar en base a la revisión de trabajos similares, enfocadas al análisis de las variables de estudio cuentos interactivos digitales y el proceso de lectoescritura, con la finalidad de aportar de manera significativa a la investigación planteada. A continuación, se presenta los siguientes trabajos de investigación nacionales e internaciones:

Ballestas (2015) realizó un artículo titulado: “Relación entre TIC y la adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria” en una escuela de Cúcuta, tiene como objetivo comprender la relación que hay entre las TIC y la adquisición de habilidades de lectoescritura, se utilizó el enfoque epistemológico, fenomenológico – interpretativo, el método cualitativo, las técnicas e instrumentos para la recolección de información fueron una entrevista a docentes, grupos focales a estudiantes y pruebas semiestructuradas para evaluar la lectoescritura en los niños, diseñaron una intervención o experiencia pedagógica durante dos meses en 30 sesiones. Los docentes fueron capacitados en estrategias de lectoescritura inicial, con la finalidad de integrar los mismos al estudio. La prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes de primer grado fue individual, estuvo dividida en 5 variables de análisis: identificación de grafías, conciencia fonológica, interpretación textual, producción textual y estado actual del proceso escritor. Teniendo en cuenta los resultados del pretest en un 50% los participantes presentaron debilidades, con el grupo focal (focusgroup) diseñaron una intervención con elementos tecnológicos en el programa Power Point incluido en el software de ofimática, los resultados del postest permitieron inferir de mejor manera en los elementos tecnológicos con respecto al uso de métodos para la enseñanza de la lectoescritura. Por lo tanto, concluyen que los instrumentos aplicados a los docentes (la entrevista) y las pruebas de diagnóstico a los educandos demuestra que el uso reiterado de cuaderno y textos para la enseñanza de la lectoescritura presentan ciertas dificultades en los estudiantes, en este sentido se debe vincular medios didácticos.

Pacheco y Sierra (2016), realizaron un trabajo titulado: Estrategia didáctica basada en cuentos interactivos que fomentan el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de segundo grado de primaria de una Institución Educativa de Piedecuesta, Santander ubicada en el país de Colombia. Este trabajo tuvo como objetivo evidenciar las expresiones, manifestaciones y reacciones de los niños de segundo grado de primaria, optaron por una metodológica cualitativa con el enfoque propio de la investigación acción, este proyecto lo realizaron con una muestra de 32 estudiantes para el registro y recolección de los datos. Los datos obtenidos lo realizaron con un test de elaboración propia con las siguientes categorías: empatía, comunicación y resolución de conflictos y el instrumento con preguntas planteadas. Las autoras evidenciaron que es necesario desarrollar espacios de diálogo con todos los estudiantes después de aplicar los cuentos interactivos y al realizar las actividades de cada cuento. El trabajo de Pacheco y Sierra constituyen un aporte a la presente investigación ya que aplicaron mediante la observación las emociones y sentimientos que transmiten los cuentos interactivos digitales a la hora de su utilización.

Tolentino (2022) realizó un estudio titulado: Cuentos interactivos y lenguaje oral en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa inicial 353, en la ciudad de Lima. Tuvo como objetivo determinar la relación existente entre las variables. La autora utilizó el enfoque cuantitativo de tipo básica – descriptiva, nivel correlacional y de diseño no experimental, trabajó con una población de 60 estudiantes. La técnica fue la observación directa, el instrumento utilizado la lista de cotejo, estuvo conformada por 7 indicadores para la primera variable y 14 indicadores para la segunda variable, con respuestas dicotómicas de SI-NO. Diseñó un instrumento integrado por 21 ítems para la validación con expertos; así mismo, los resultados se analizaron con el método de Kuder Richardson. En cuanto a la hipótesis aplicó la prueba no paramétrica Rho de Spearman; es decir, los cuentos interactivos están relacionados con el nivel semántico. Concluyó que el desarrollo del lenguaje oral depende del desarrollo de actividades que ayuden a estimular las habilidades lingüísticas del niño.

Galarza (2020), abordó una investigación con un enfoque mixto el cual parte de una realidad objetiva y subjetiva está integrado por los métodos cualitativo y cuantitativo, la cual este estudio surge como un análisis al problema planteado: Guía didáctica para el aprendizaje de la escritura en segundo año utilizando herramientas tecnológicas en

la Institución Educativa “Rosa María López Baca” de la ciudad de Quito. El objetivo fue desarrollar el aprendizaje de la lectoescritura empleando el método de la oralidad propuesto por el proyecto de Escuelas Lectoras de una manera diferente mediante las interacciones de diversas herramientas tecnológicas interactivas como (Kahoot, Quizizz, Powtoon, Eddzupple, Educaplay, entre otras). La muestra se realizó a 28 niños y niñas de segundo año de EGB, se aplicó 3 entrevistas al director, al docente del área de Lengua y Literatura, y al docente encargado del área de las tecnologías. Los resultados de esta propuesta se encaminan a identificar de mejor manera los grafemas, fonemas y conciencias. La investigación planteada orienta de manera positiva al uso y aplicación de los diferentes recursos tecnológicos que se puede emplear desde los 5 años de edad, ya que es necesario impartir conocimientos tecnológicos, mencionan que el aprendizaje a esta edad es de manera lúdica, permitiendo mejorar asertivamente el proceso de lectoescritura.

2.2. Variable Independiente: Cuentos interactivos digitales

2.2.1. Definición del cuento

El cuento es una narración literaria que posee diversas características, el desarrollo del cuento puede basarse en una realidad o ficción. “La narración de mitos, leyendas y hazañas dio origen al cuento, el cual se convirtió en la más sugestiva, fantástica y encantadora actividad para desarrollar la imaginación del niño, su destreza lingüística y sensibilidad estética” (Gallardo y León, 2016). La enseñanza del cuento está orientado al desarrollo de la creatividad, basado en actividades de lectura y escritura que faciliten el proceso de comunicación.

2.2.2. Cuentos digitales

La lectura temprana basado en una dimensión digital puede influir en el lenguaje y en sus experiencias en relación con la lectura; sin embargo, pueden determinar interacciones lingüísticas dadas por los libros de cuentos. “Si su interacción inicial con los textos implica experiencias electrónicas visualmente emocionantes, llenas de actividades interactivas, pueden desarrollar una actitud hacia la lectura digital” (Barzillai y Thomson, 2020, p. 131). La era digital va aumentando numerosamente,

en la escuela y en el hogar el sistema de aprendizaje se ve olvidado ha incorporar herramientas digitales, desde los libros de cuentos hasta la lectura de contenidos tanto narrativos e informáticos, con el objetivo de que los educandos adquieran mayores conocimientos desde edades tempranas.

Es importante incorporar dentro del aprendizaje educativo espacios tecnológicos que favorezcan los diferentes estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico, en este sentido los educandos se adentran a entornos virtuales, facilitando el desempeño escolar. Los cuentos interactivos digitales son herramientas que posibilitan interacción, imaginación, creatividad y fantasía; no obstante, es una sistema llamativo por las diferentes opciones que presentan entre ellas, imágenes, animaciones, sonidos, etc, de esta manera los educandos tienen la oportunidad de aprender, a partir de cuentos digitalizados para mejorar la comprensión lectora (Macias y Marcillo, 2021).

Finalmente, los cuentos en la actualidad tienen mucha evolución y más si se trabaja de manera digital, permitiendo el manejo de los diferentes recursos interactivos. La autora Vargas (2021) expone: “Los cuentos interactivos digitales se caracterizan por emplear herramientas digitales, animaciones, sonidos, imágenes HD móviles que los convierten en recursos llamativos e innovadores” (p. 6). Al utilizar el cuento y los recursos interactivos con los educandos, aportan de manera positiva con el desarrollo de capacidades, habilidades y procesos de lectoescritura.

2.2.3. Clasificación de los cuentos

La clasificación de los cuentos es muy diversa; sin embargo, los cuentos más novedosos se dividen en fantásticos, comedia, infantiles, misterio, policiales. La autora Vargas (2021) hace énfasis en los cuentos infantiles interactivos: “Se caracterizan por contener elementos fantásticos, ficticios, imaginarios y animados, empleando un lenguaje sencillo con un mensaje oral dirigido a una audiencia infantil. Así también aportan significativamente al desarrollo de valores y principios en los niños” (p. 6). En efecto los tipos de cuentos deben adquirir un aprendizaje significativo; de tal manera que, el educando pueda entender el lenguaje que se desea transmitir y más si el contenido del cuento está enfocado en el desarrollo de valores y principios.

Sin embargo, es necesario conocer el aporte de los autores Gallardo y León (2016) en cuanto a la clasificación de los cuentos populares que infieren de manera positiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Tabla 1. Clasificación de cuentos populares

Clasificación de los cuentos populares	
Cuentos de hadas o cuentos maravillosos	Narran acontecimientos maravillosos, intervienen personajes creados por la imaginación del autor, ejemplo: princesas, enanos, duendes, animales, hadas, etc.
Novella	Relato en un hecho real
Cuentos heroicos	Destacan los valores, virtudes, permitiendo a los educandos familiarizarse con cada uno de ellos.
Leyendas	Su contenido describe sucesos más tradicionales, realistas y religiosos.
Cuento etiológico	Explica el origen y la evolución del hombre, la forma de un animal.
Mito	Relato que se enmarca en los sucesos de un mundo anterior al actual.
Cuentos realistas	Mundo real en que vive el niño, el docente crea situaciones o vivencias a través del entorno del educando.
Cuentos de animales	Narran la astucia de un animal, en relación con su necesidad de saciar el hambre, con ánimo de divertir.
Fábulas	Narraciones ficticias de animales humanizados, que transmiten una moraleja.
El chiste o facecia	Relato corto, que transmite una situación paródico.

Nota. Tomado de (Gallardo y León, 2016, pp. 63-64).

2.2.4. Metodología del cuento

Los cuentos dentro del proceso educativo cumplen la función de transmitir y orientar al fortalecimiento de nuevos aprendizajes; no obstante, las docentes deben integrar metodologías propicias que involucren una adecuada narración oral; es decir, los objetivos de la narración oral deben ser dinámicos, como se detalla a continuación:

Tabla 2. Narración Oral

La narración oral	Estimula la capacidad creativa.
	El cuento facilita el desarrollo global de los niños como sujetos.
	Siempre debe servir para desarrollar el criterio crítico y analítico.
	El niño se siente protagonista del proceso educativo.
	Recurso subliminal para el trabajo de los temas transversales: coeducación, roles, tolerancia, educación para la paz, etc.
	El cuento enriquece a los pequeños en su capacidad expresiva.
	El cuento es una actividad natural para niños, como el juego o la curiosidad.
	El cuento fortalece la relación de comunicación entre los compañeros, familia.

Nota. Tomado de (Gutiérrez, 2017, p. 125).

Otro punto es la estrecha relación que tienen los cuentos con las edades de los educandos; el problema de la investigación se centra en los niños y niñas de cinco años de primero de básica; es decir, el cuento a esta edad debe plantearse con su realidad y el sentido de escucha. El educando opta por personajes y hechos más auténticos que se asemejen con su identificación, a la edad de cinco años el contenido debe responder a los porqués, ya que el texto fomenta el desarrollo de valores morales; sin embargo, la ventaja del cuento parte del interés en la representación de audios, voces, animaciones características de cada uno de los personajes (Gutiérrez, 2017).

2.2.5. Diseño de libros digitales infantiles

La utilización de libros digitales infantiles es mucho más interactiva; se puede incluir, narraciones hipertextuales, la cual integran un proceso creativo con el proceso receptivo en un mismo espacio de representación, participación y juego. El uso del cuento interactivo digital dispone de opciones en las que el lector puede decidir: leer el texto, escuchar o interactuar con cada escena presentada, el desarrollo de la misma permite múltiples opciones como sonidos, música estimulando en el educando la parte visual y auditiva; sin embargo, se puede emplear diferentes idiomas para un mejor aprendizaje (Morante, 2013).

2.2.6. Plataformas digitales para crear cuentos

Los cuentos interactivos digitales son una herramienta primordial en la primera infancia; sin embargo, en la etapa de 5 años los estudiantes deben adquirir mayores destrezas como: habilidades, capacidades, creatividad, pensamiento crítico, motricidad, autonomía y en especial el desarrollo de la lectoescritura en la alfabetización inicial. Por tal motivo, se presenta las diferentes plataformas digitales para la creación de cuentos e historietas; sin embargo, se detalla si contribuye o no al desarrollo de las diferentes conciencias lingüísticas fonológica, léxica, semántica y sintáctica, cabe destacar que las actividades lúdicas deben estar orientadas al proceso de lectoescritura para que adquieren un aprendizaje significativo.

Para la presente investigación se creó un cuento en la plataforma StoryJumper con ayuda del programa Microsoft Power Point, debido a que aporta al desarrollo de las conciencias lingüísticas, en base a diferentes actividades que se puede realizar dentro de ella.

Tabla 3. Plataformas Interactivas

Aplicaciones	Características	Conciencias Lingüísticas
1. StoryJumper	Es una plataforma virtual creativa, colaborativa, flexible y fácil de compartir. Permite integrar imágenes, fotografías, sonidos, voces, creación de formas, textos con el objetivo de difundir el producto. Se puede descargar e imprimir.	Si aporta al desarrollo de la conciencia, semántica, sintáctica y la utilización de las regletas fonológica y léxica.
2. TeCuento	Promueve la lectura de cuentos a niños y niñas con discapacidad auditiva, visualizar videos en lenguaje de signos. Permite grabar videos, escribir títulos, imágenes, la aplicación es gratuita.	No aporta para trabajar en la regleta fonológica y léxica, debido a la estructura y forma de la aplicación.
3. My Storybook	Permite crear algún dibujo con diferentes fondos, ambientar escenas con imágenes de personajes, textos, colores.	No aporta para trabajar en la regleta fonológica y léxica, debido a la estructura y forma de la aplicación.
4. CreAPPcuentos	Permite trabajar en diferentes idiomas, crear personajes, fondos,	No aporta para trabajar en la regleta fonológica y léxica, debido a la

	añadir música, audio, texto y se puede utilizar para diferentes asignaturas.	estructura y forma de la aplicación.
5. Storybird	Ofrece un escritorio de imágenes para cualquier tema, texto para escribir en diferentes páginas, permite publicar y compartir por correo electrónico.	No aporta para trabajar el desarrollo de las conciencias lingüísticas, debido a la estructura y forma de la aplicación.
6. Canva	Posee plantillas con diferentes diseños, estilos y temas, permite usar los efectos fotográficos para aplicar filtros, añadir ilustraciones, íconos, colores, fondos, estilos de fuente, admite diseñar en equipo.	No aporta para trabajar el desarrollo de las conciencias lingüísticas, debido a la estructura y forma de la aplicación.
7. Scribble	Fomenta la creatividad y la expresión de los niños, pueden dibujar y escribir libremente creando sus propias historietas.	No aporta para trabajar en la regleta fonológica y léxica, debido a la estructura y forma de la aplicación.

Nota. Datos elaborados por Mariela Mogollón (2021).

2.2.7. Estructura del cuento

El cuento es un recurso educativo de gran utilidad para los niños y niñas, que abre puertas a la lectura y escritura e integra valores para el fomento de actitudes y comportamientos. El principal objetivo del cuento es activar de manera significativa el aprendizaje de la lectoescritura; inclusive, los educandos son capaces de imaginar diversos mundos que mediante la transmisión de mensajes se logra el desarrollo de las habilidades psicolingüísticas.

El cuento se divide en 3 partes:

Introducción: es el inicio del cuento, se presentan todos los personajes, el lugar, la escena, el relato o suceso de la historia, la introducción es la principal base para que en el desarrollo o nudo la historia tenga sentido.

Desarrollo, nudo o medio: presenta el problema, partiendo de los sucesos o hechos de la historia, los personajes tratan de resolver el conflicto presentado.

Desenlace, final o conclusión: en la historia del cuento casi siempre presenta el clímax para buscar la solución del problema (López , 2020).

2.2.8. Herramientas Digitales Educativas

El desarrollo de historias como parábolas, cuentos y canciones han sido desarrollados y utilizados de generación en generación; sin embargo, se puede evidenciar que estas historias se emplean para transmitir habilidades comunicativas. Las autoras Sánchez et al. (2019) exponen una estrategia digital denominada storytelling: “Permite la combinación de gráficos, textos, imágenes y sonido” (p. 167). La implementación de esta nueva metodología de trabajo permite que los estudiantes desarrollen muchas habilidades como la lectoescritura; cabe destacar que las herramientas digitales educativas sirven de ayuda dentro del proceso educativo, facilitando el aprendizaje.

De igual manera, las herramientas digitales educativas tienen el propósito de facilitar un contenido didáctico y de interés. Las autoras Vidal et al. (2019) afirman: “Cuando los materiales se diseñan con intencionalidad educativa y se desarrollan bajo un soporte tecnológico adquieren la consideración de recursos didácticos tecnológicos. Su utilidad es la de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje favoreciendo el desarrollo de una determinada competencia” (pp. 104-105). En relación con los materiales didácticos digitales permiten descubrir el estudio de un aprendizaje más dinámico con intencionalidad significativa, con el fin de captar más la atención de los educandos.

Finalmente, el mundo digital infantil tiene características tanto en riqueza como en contenidos que pueden ir desde lo textual-gráficos hasta contenidos enriquecedores con videos, imagen en movimiento, sonido, enlaces hipertextuales, juegos que propicien la interacción, además el uso de estas herramientas digitales son muy útiles para producir nuevos conocimientos y lograr un entorno digital favorable que implique el descubrimiento y la creatividad (García y Gómez, 2016).

2.2.9. Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

Con respecto a las TIC se busca introducir en el campo de la educación, para facilitar de mejor manera las metodologías abordadas en las diferentes temáticas. El currículo de EGB y BGU. Lengua y Literatura (2016) manifiesta:

Se plantea en comunicación oral, lectura y escritura aborda destrezas específicas que integran el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para apoyar y mejorar las capacidades de expresión oral y escrita e incentivar la curiosidad intelectual, promoviendo el trabajo autónomo y organizado. (p. 42)

Como se ha dicho el uso de las TIC son un beneficio para los docentes y educandos ya que orienta a la formación de la comunicación dentro del contexto, fortalece el desarrollo de habilidades lingüísticas orales y escritas, y a su vez promueve el aprendizaje autónomo.

Los medios digitales actuales son necesarios para todos, también para la primera infancia, el uso de las TIC brinda la oportunidad para interactuar, comunicarse, crear, jugar, y en los más pequeños las actividades digitales ofrecen la adquisición para el aprendizaje significativo. El uso de las tecnologías aporta directamente en las interconexiones tanto del sujeto, medio y el contexto, pueden ser fuentes de información, comprensión y aprendizaje (Grané, 2021).

Sin embargo, las tecnologías permiten crear entornos activos y creativos, donde el estudiante adquiera competencias, capacidades aproximándose a la lectura y la escritura desde los más pequeños. Las autoras Sugve et al. (2018) mencionan:

La relación con el entorno en la primera infancia posibilita el inicio del desarrollo de habilidades informáticas básicas en los niños y niñas de 4 a 6 años, de manera que le permitan interactuar con los recursos educativos digitales para resolver tareas que propicien la ejercitación de las habilidades intelectuales generales y específicas. (p. 134)

Con respecto al aporte de las autoras, favorecer programas o aplicaciones que permitan a los niños asociar una imagen con la palabra, para asegurar la transferencia del conocimiento orientados a objetivos puntuales y concretos. Vale destacar el desarrollo de la lectoescritura potenciando el uso de las herramientas digitales, que generen respuestas activas por parte de los infantes.

Finalmente, la incorporación de las Tics en la sociedad ha ido evolucionando cada vez más; sin embargo, al integrar la tecnología en los procesos de enseñanza – aprendizaje, los docentes y educandos tienen la oportunidad de adquirir mayores habilidades. La autora Reyero (2019) manifiesta: “Las TIC serán verdaderamente útiles en el ámbito educativo si se integran en las metodologías didácticas; si no se consideran simplemente elementos de adaptación informática a la era digital” (p. 122). El uso de las TICs en el aula pone en práctica una metodología activa, participativa e innovadora que despierte el interés del estudiante en los diferentes ámbitos de aprendizaje.

2.3. Variable Dependiente: Proceso de lectoescritura

2.3.1. Proceso de Lectoescritura

El desarrollo de la lectoescritura permite al educando incorporar en sus aprendizajes diferentes procesos como memorias, conciencias, percepción, capacidad, entre otras, facilitando la adquisición del lenguaje escrito y hablado. Las autoras Montealegre y Forero (2005) refieren:

La conciencia del conocimiento psicolingüístico mediante el análisis fonológico (correspondencia grafema-fonema) lleva a pensar los componentes del lenguaje oral y a transferir esto al sistema escritural; el análisis léxico reconoce las palabras y su significado; el análisis sintáctico precisa la relación entre las palabras, para establecer el significado de las oraciones; y el análisis semántico define significados y los integra al conocimiento del sujeto. (pp. 25-26)

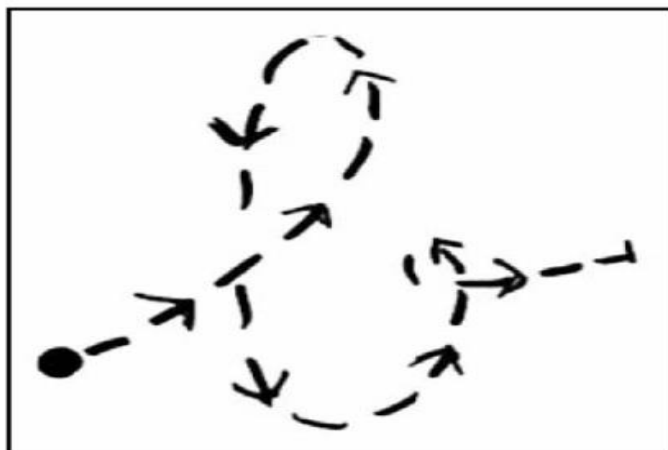
Cabe destacar que el desarrollo de las conciencias (fonológico, léxico, sintáctico y semántico) permite al educando adquirir niveles de maduración en el lenguaje; ya que cada una de ellas se centra en alcanzar procesos cognitivos como la atención, comprensión, etc.

Sin embargo, los pasos en el aprendizaje de la lectoescritura el educando debe entender el significado de la escritura partiendo de la motivación por aprender a leer, haciendo énfasis en el contenido del cuento, historia o fábula; así mismo, menciona que el mensaje debe ser claro con contenidos significativos que aporten imaginación y

puedan representar mediante sus propios códigos. En efecto, explica la necesidad de emplear la conciencia fonológica desde los primeros años y el uso de la regla fonema-grafema. Para que el educando aprenda menciona materiales de apoyo como letras en plástico, del teclado o enseñar a dibujar sobre un papel, a esto lo denomina patrones motores que debe adquirir para alcanzar la representación de grafemas (Cuetos, 2009). En relación con el libro Psicología de la escritura, Cuetos (2009) expone sobre los procesos motores: “Enseñar los distintos alógrafos que tiene cada letra (mayúscula, minúscula, cursiva, script, etc.), así como a seleccionar adecuadamente un alógrafo a cada situación: en mayúscula cuando empieza a escribir, va después de punto o se trata de un nombre propio” (p. 129).

Finalmente, los patrones motores se centran en la atención de movimientos que se debe controlar a través de los dedos y manos, para conseguir una determinada precisión al dibujar las letras, en la enseñanza de las letras se utiliza líneas discontinuas con flechas, para adquirir una mejor comprensión (Cuetos, 2009).

Figura 1. Patrones Motores



Nota. La figura muestra patrones motores de manos y dedos. Fuente: Cuetos (2009).

2.3.2. Enseñanza de la lectura

La metodología para establecer la enseñanza del fonema-grafema (letra-sonido), se debe analizar desde dos puntos de vista: primero una pronunciación correcta, evitando algunas alteraciones o confusiones de fonemas; segundo, separación entre grafías, para evitar discontinuidad a nivel visual. Por otra parte, el aprendizaje de la lectura y

escritura permite la adquisición del contenido escrito mediante caracteres o códigos denominado descifrado del texto; la escritura representa los rasgos gráficos (imagen) del lenguaje oral, mientras que la lectura representa decodificar las letras en sonido (Ferreiro y Teberosky, 1991).

Otro punto es el sistema de escritura mediante la decodificación y el análisis del texto, en la cual parte de 4 procesos: perceptivo, léxico, semántico y sintáctico.

Proceso Perceptivo: analiza los signos gráficos escritos (formas de la letra); además, permite los movimientos sacádicos que van desde la agudeza visual, asimilando así la información, una de las características es el punto de fijación la cual tiene que ser realizada antes de iniciar el movimiento durante la lectura, se debe distribuir las fijaciones para procesar la información.

Proceso Léxico: identificación de letras para el reconocimiento de las palabras y el significado, se debe emplear la lectura en voz alta para una correcta pronunciación y comprensión de sonidos, letras y palabras. El uso de la vía léxica identifica las letras que forman la palabra; sin embargo, en este proceso también interviene el léxico fonológico de las palabras que permite transformar los grafemas en sonidos dando un significado.

Proceso Sintáctico: función que cumplen las palabras dentro de las oraciones; mediante, el orden correcto y su interrelación de los significados de las palabras.

Proceso Semántico: extracción del significado de la oración o texto, se centra en entender el mensaje desarrollando el proceso de comprensión; sin embargo, comprender no es memorizar el texto, es entender lo que el contenido desea transmitir (Cuetos, 2010).

2.3.3. Conciencias Lingüísticas

Las educadoras desempeñan un gran papel en el desarrollo del lenguaje oral y escrito a edades tempranas y dentro del contexto educativo, al trabajar habilidades comunicativas como vocabulario, gramática, estructura; de la misma manera, las

autoras Alderstein et al. (2016) hacen hincapié en los problemas que presentan las educadoras al emplear el desarrollo del lenguaje oral y escrito, las cuales exponen: “El lenguaje en uso en la vida cotidiana, incorporando los bloques de construcción de idioma que se presentan, como el sistema de sonido (fonológico), la estructura de palabras (morfológico) y la estructura de oraciones (sintáctico)” (p. 20). Sin duda es necesario trabajar conjuntamente con el entorno familiar empleando un lenguaje donde se involucre las diferentes conciencias lingüísticas.

Conciencia Fonológica

Son las representaciones gráficas mediante los sonidos del habla, una de las principales problemáticas de los educandos es la dificultad para comprender el principio de codificación (grafemas); es decir, las letras a través de sonidos del lenguaje oral (fonemas) que es muy necesario para el desarrollo del código escrito. Treiman (como se citó en Gutiérrez y Díez, 2018) mencionan que la conciencia fonológica tiene tres niveles (silábica, intrasilábica, fonémica), la conciencia silábica identifica las sílabas que tiene una palabra, la conciencia intrasilábica segmenta sílabas en sus componentes intrasilábicos de onset (consonante inicial) y rima (formada por la vocal y consonante); y por último la conciencia fonémica identifica y manipula los fonemas, las unidades más pequeñas constituidas por ondas sonoras. A la edad de 5 años el vocabulario es más extenso y tiene sus primeras acciones lingüísticas (Gutiérrez y Díez, 2018, p. 399).

2.3.4. La lectoescritura a través de las TICS

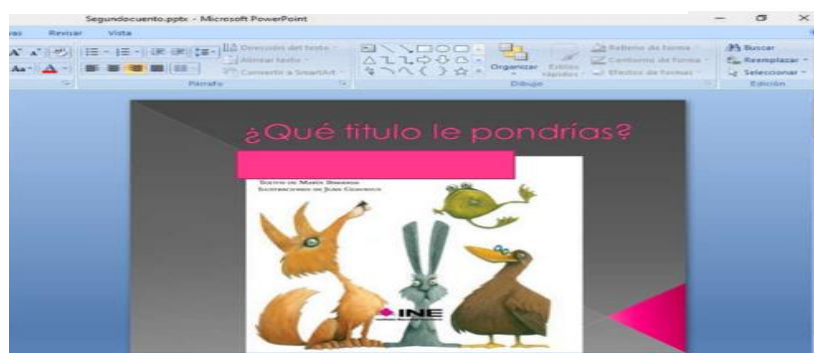
La implementación de las TIC y la lectoescritura cumplen un papel importante dentro de la educación, construyendo un aprendizaje basado en la imaginación y creatividad. En el proceso de lectoescritura se encuentran diversos actores que están estrechamente involucrados y cumplen un papel fundamental, entre ellos está el educando y su entorno familiar que son una fuente de motivación y guía desde edades tempranas; sin embargo son los encargados de emplear el gusto por la lectura; además, otro actor indispensable es el educador que en la actualidad debe estar capacitado en cuanto a la utilización de las TIC para emplear dentro del aprendizaje, uno de los beneficios de las herramientas digitales son los recursos y materiales que presenta. Desarrollar espacios para el proceso de lectoescritura implica motivar y generar el disfrute literario

fomentando la polimatía en los estudiantes (Ulco y Baldeón, 2020). De igual manera, los procesos de lectoescritura deben crear espacio de participación, donde se involucre a la comunidad educativa como ente primordial en la educación favoreciendo la etapa escolar, encaminados a la lectura de cuentos, imitación de voces, entonación, que facilite el disfrute por la creatividad e imaginación.

El sistema educativo debe generar una sociedad del conocimiento, incluyendo aprendizajes basados en las TIC; es decir, los estudiantes deben adquirir desde tempranas edades destrezas de lectoescritura como el reconocimiento de sonidos, comprensión del vocabulario, transmitir emociones, sentimientos y el desarrollo del entorno social. La inclusión de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes requiere que los docentes sean capaces de asumir retos o cambios en su labor profesional, optimizando estrategias lúdicas como la creación de cuentos interactivos digitales que aporte al proceso de lectoescritura, favoreciendo las habilidades y capacidades en dicha actividad.

Los aprendizajes virtuales requieren de muchas necesidades; entre ellas, se encuentra la participación activa del docente para organizar el entorno educativo; cabe destacar, que ante la situación por la emergencia sanitaria, se ha modificado la forma de trabajo en las Instituciones, buscando estrategias metodológicas para lograr un entendimiento en el estudiante y creando oportunidades de innovación. La autora mexicana Leal (2021) menciona: “La necesidad de seguir trabajando el proceso de lectura y escritura fue eminente, puesto que corresponde a la alfabetización inicial de primer grado de primaria” (p. 259). En base a lo expuesto por la autora surgió la oportunidad de crear un cuento con ejercicio de lectoescritura en el programa Microsoft Power Point a través de actividades deductivas, oraciones, etc., con la finalidad de continuar con los aprendizajes.

Figura 2. Cuento en Power Point



Nota. La figura muestra actividades entorno a la lectoescritura. Fuente: Leal (2021).

2.3.5. Habilidades básicas del lenguaje

El desarrollo de las habilidades básicas del lenguaje en la educación interviene de manera directa al enfocarse en el fortalecimiento de las 4 macrodestrezas leer, escribir, escuchar y hablar; además, el desarrollo de cada una de ellas constituye una mejora en los aprendizajes mediante su forma de expresar o en la capacidad de escuchar y escribir. No obstante, adquirir el desarrollo de competencias comunicativas dentro del contexto permite el adecuado y uso correcto al llevar a cabo un acto de habla (Reinoso, 2017).

De la misma forma el uso de habilidades básicas del lenguaje se debe desarrollar en edades tempranas y estimular mediante recursos interactivos como los cuentos digitales que son de ayuda para el mejoramiento de los aprendizajes.

Sin embargo, en el contexto educativo es de vital importancia el emplear en los educandos capacidades y conocimientos que potencien y fortalezcan el aprendizaje. El currículo de EGB y BGU. Lengua y Literatura (2016) refiere: “El proceso mediante el cual los estudiantes construyen el sentido y significado de las cuatro macrodestrezas requieren de una intensa actividad constructiva que despliegue en ellos, procesos cognitivos, afectivos y emocionales” (p. 46). En virtud el desarrollo de las macrodestrezas constituye una fuente de enriquecimiento que debe ser potenciado a través de procesos que expresen comportamientos, capacidades y sentimientos.

2.3.6. Comunicación

Un buen manejo de la comunicación facilita al educando su interacción con el medio; lo cual permite comprender el mensaje que desea transmitir; sin embargo, una mala pronunciación es causa de un mal desarrollo de algunos fonemas. Los autores Torres et al. (2019) refieren que la lengua materna se desarrolla mediante la imitación del habla del adulto: “Es indispensable que el modelo lingüístico de la educadora sea correcto de manera que constituya un ejemplo a imitar, tanto en la pronunciación de los sonidos de la lengua, corrección en el uso de vocablos y en la construcción gramatical” (p. 101). El desarrollo de una comunicación es esencial desde la primera

infancia, las docentes son las encargadas de implementar una correcta adquisición de grafemas y fonemas en los educandos.

En cuanto a la tecnología para un adecuado desarrollo de la comunicación, ha permitido la evolución y transformación del contexto, medioambiente, sociedad, adaptándose a las diferentes necesidades de cada una de las personas. La tecnología aporta significativamente como canal y medio de comunicación, empleando diversas posibilidades de interacción imaginables; sin embargo, en el siglo XXI los educandos son nativos digitales por desarrollarse dentro de un contexto cultural de nuevas tecnologías (Benítez y Sierra, 2021).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Ubicación

La Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” se fundó con Acuerdo Ministerial Nro. 23-10-1952, se encuentra ubicada en una zona rural de la provincia de Tungurahua; cantón Ambato, en la parroquia Atahualpa (Chisalata) al sur de la ciudad, la dirección de la Institución es en la Av. Indoamérica, entre calle Humbol y calle Golf. La unidad Educativa cuenta con 20 grados y 635 estudiantes, oferta educación desde el Nivel Inicial hasta Bachillerato BGU en concordancia con el currículo nacional vigente.

El distrito 18D01 es quien provee las necesidades tecnológicas de la Institución ya que no es una entidad autónoma, el nivel demográfico es medio, la Institución se encuentra en una ambiente adecuado y óptimo para realizar el tema de estudio. Actualmente la Unidad Educativa promueve el enfoque pedagógico socio-constructivista, garantizando la formación integral del individuo en ambientes y espacios socio-culturales que armonicen los principios del buen vivir con elevados estándares de desempeño.

3.2. Equipos y Materiales

Recursos Institucionales

Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” del cantón Ambato.

Talento Humano

Autoridad

Estudiantes

Padres de familia

Tutor de la investigación: Mariela Alexandra Mogollón Mena

Recursos Materiales

Computadora

Teléfono Celular
Hojas
Esferos
Internet
Impresora
Software, programas StoryJumper
Libros Electrónicos

3.3. Tipo de investigación

3.3.1 Enfoque de la investigación

El presente trabajo se enfoca en una investigación de tipo cuasiexperimental, como lo señala Cruz et al. (2014) mencionan que: “Los diseños cuasiexperimentales manipulan deliberadamente al menos una variable independiente, sólo que difieren de los experimentos en el grado de seguridad o confiabilidad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos” (p. 131). En virtud de esto, se tomará la variable independiente con el objeto de observar y analizar el efecto que produce sobre la variable dependiente.

Se centra en dos enfoques cualitativo y cuantitativo de lo cual Hernández et al. (2014) exponen que: El enfoque cualitativo busca principalmente la “dispersión o expansión” de los datos e información, mientras que el enfoque cuantitativo pretende “acotar” intencionalmente la información (medir con precisión las variables del estudio, tener “foco”) (p. 10). En definitiva, la investigación se aplicó un enfoque cualitativo y cuantitativo, debido a que el enfoque cualitativo busca información sobre el uso de los cuentos interactivos digitales que utilizan los niños de Primero de Básica de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” por medio de un estudio contextualizado del entorno; también es cuantitativo porque se recopiló datos en base a cálculos numéricos y análisis estadísticos, se utilizó como técnica la observación e instrumento la ficha de observación.

3.3.2 Nivel de investigación

La presente investigación es de nivel descriptivo, permite detallar los aspectos más sobresalientes del fenómeno de estudio para describir todas las causas y efectos del problema y evaluar las dimensiones, la herramienta tecnológica interactiva utilizada para la investigación fue StoryJumper favoreciendo el proceso de lectoescritura en los niños.

Por otra parte, la investigación es de nivel exploratorio porque se basa en generar hipótesis, desarrollar nuevos métodos investigativos y es un problema poco investigado en el contexto educativo; por esta razón este nivel permite realizar un diagnóstico para comprender y conocer de qué manera los cuentos interactivos digitales enseñan el proceso de lectoescritura en los estudiantes.

3.3.3. Modalidad de investigación

Por otra parte, la presente investigación será bibliográfica como lo sostienen Herrera et al. (2010) “Tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos (fuentes primarias), o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones (fuentes secundarias)” (p. 87). Se efectuó la búsqueda en la biblioteca de la universidad, libros electrónicos, revistas científicas para obtener mayor información.

3.4. Hipótesis

La hipótesis de la investigación es la siguiente:

Los cuentos interactivos digitales inciden en el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica.

Hipótesis nula H_0 : Los cuentos interactivos digitales no inciden en el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica.

Hipótesis Alterna H₁: Los cuentos interactivos digitales si inciden en el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica.

3.5. Población o muestra

3.5.1. Población

La población debe medirse claramente por sus descripciones y características del contenido, espacio, tiempo y lugar donde se realiza la investigación, según Hernández et al. (2014) mencionan que: “población o universo es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174).

La población del tema de estudio es finita, conformado por 48 estudiantes de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” pertenecientes a dos jornadas matutina y vespertina que oscilan en un rango de edad entre 5 a 6 años, con el cual se desempeña como docente la autora de la presente investigación, por lo tanto como la población es pequeña, se trabajará con la totalidad sin la necesidad de sacar una muestra, con la finalidad de obtener los resultados esperados en la investigación planteada.

3.6. Recolección de información

Observación

La técnica de observación para Arias (2012) radica en: “Es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos.” (Arias , 2012) (p.69). En virtud este método se aplicó para el análisis de datos, a partir de la información obtenida en las fichas de observación a los estudiantes, permitiendo así comprender y analizar la información recolectada.

Ficha de Observación

El instrumento aplicado fue una ficha de observación dirigida a los estudiantes del primer año de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” se utilizó escala de Likert. Para adquirir eficacia en el instrumento, se aplicó en dos tiempos, el pretest se realizó mediante un cuento de manera tradicional con 12 parámetros observables y el postest con un cuento interactivo digital para evaluar los conocimientos.

A realizar la validación de aprobación de un pretest y postest mediante una ficha de observación por expertos, exponiendo sus respectivas observaciones se obtuvo la fiabilidad y validez de dichos instrumentos. Los resultados fueron verificados y validados por medio del SPSS. Para la asociación de variables se aplicó el Chi - cuadrado puesto que se trabajó con la escala de Likert, la investigación tiene un enfoque cuantitativo y cualitativo por lo que se aplicará la recolección de datos de los instrumentos aplicados.

3.7. Procesamiento de la información y análisis estadístico

El procesamiento de la información es la comprobación y elaboración de tablas y gráficos para analizar e interpretar datos, así obtener conclusiones. Arias (2012) afirma que:

En este punto se describen las distintas operaciones a las que serán sometidos los datos que se obtengan: clasificación, registro, tabulación y codificación si fuere el caso. En lo referente al análisis, se definirán las técnicas lógicas (inducción, deducción, análisis-síntesis), o estadísticas (inferenciales), que serán empleadas para descifrar lo que revelan los datos recolectados (p. 111).

Esta información se recabó una vez aplicado una ficha de observación utilizando el modelo estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), dicha herramienta fue de gran utilidad para el procesamiento de los resultados a obtener; también se aplicó el método de distribución Chi - cuadrado a través del programa Microsoft Excel que permitió realizar la comprobación entre las variables por medio de un pretest y postest, afirmando las hipótesis planteadas.

3.8. Variables respuesta o resultados esperados

Como muestra de los resultados en dicha investigación, con un método cualitativo que se trabajó con los estudiantes, aplicando los instrumentos: pretest, ficha de observación y postest, previamente validados por expertos en el área, esto mantenía una relación entre las variables; además es cuantitativo ya que dichos datos que se obtuvieron permitirán los respectivos análisis que se presenta en el problema a investigar en los que incide los cuentos interactivos digitales para el proceso de la lectoescritura.

La hipótesis planteada es: “Los cuentos interactivos digitales si inciden en el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica en la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez del cantón Ambato”, ayudando a la asertividad y profundización en lo investigado y llegando a dicha hipótesis.

De tal forma, el propósito es identificar o conocer la relación de una variable con otra en su proceso, esto facilita evaluar los grados de relación que puedan tener; al investigar se determinó mayores deficiencias en el proceso de lectoescritura, dando como eficiencia el aplicar los cuentos interactivos digitales, comprobar la hipótesis presentada y llegando a las conclusiones y recomendaciones que serán la salida al estudio que está realizando en la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez del cantón Ambato”.

3.8.1. Implementación del cuento interactivo digital para el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica.

El cuento interactivo digital está elaborado en un cuento de hadas denominado “El lobo y la caperucita roja”, el contenido se basa en el aprendizaje de valores y comportamientos que serán empleados en cada escena a través de cada personaje. La aplicación es de fácil acceso, con el propósito de que el estudiante pueda reproducir de manera auditiva o visual. Su diseño fue elaborado en la plataforma StoryJumper, con diversas actividades interactivas que están relacionadas al aprendizaje de la lectoescritura; es decir, está orientado al desarrollo de las conciencias semántica, léxica, sintáctica y fonológica.

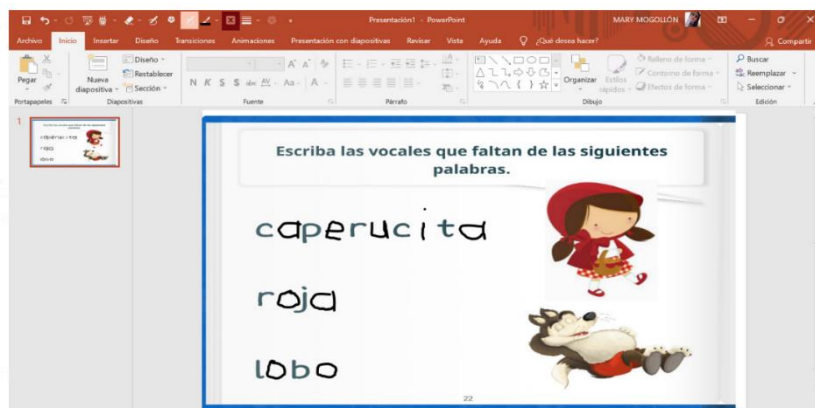
Figura 3. Cuento en la plataforma StoryJumper



Nota. La figura muestra actividades para el desarrollo de la lectoescritura. Fuente: Mogollón (2021).

En base a las actividades realizadas en la plataforma interactiva, también se utilizó el programa Microsoft Power Point, para lograr un mejor aprendizaje significativo entorno al proceso de la lectoescritura. Sin embargo, la herramienta utilizada permite el disfrute de manera práctica, interactiva y divertida. Al desarrollar las actividades con los estudiantes, se logró resultados positivos al aplicar el postest.

Figura 4. Actividades en Power Point



Nota. La figura muestra actividades para el desarrollo de la lectoescritura. Fuente: Mogollón (2021).

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación

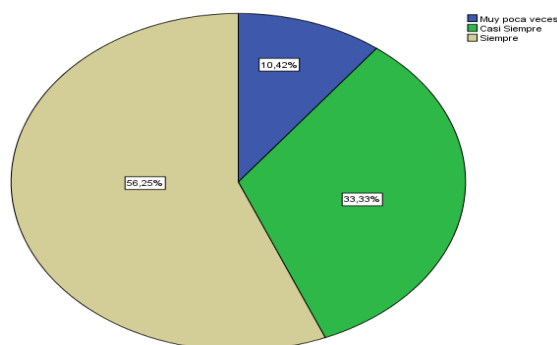
Pregunta 1. Desarrollan el sentido audiovisual a través de los cuentos

Tabla 4. Sentido audiovisual

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido %	Porcentaje acumulado%
Muy pocas veces	5	10,4	10,4	10,4
Casi Siempre	16	33,3	33,3	43,8
Siempre	27	56,3	56,3	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Gráfico 1. Audiovisual



Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Del 100% de observados, el 56,3% desarrollan el sentido audiovisual a través de los cuentos, el 33,33% señala que casi siempre, mientras que el 10,4% muy pocas veces, las alternativas ocasionalmente y nunca no se obtuvo datos. Los resultados muestran que una equiparada cantidad de estudiantes desarrollan el sentido al observar y escuchar a través de los cuentos. Si un estudiante no logra este sentido, será imposible que pueda distinguir colores, formas, tamaño, sonidos suaves-fuertes o el desinterés al manipular cuentos.

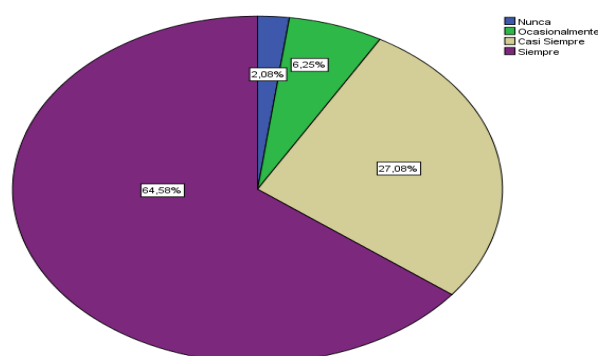
Pregunta 2: Los niños y niñas estimulan la imaginación y creatividad al usar cuentos.

Tabla 5. Imaginación y creatividad

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido %	Porcentaje acumulado %
Nunca	1	2,1	2,1	2,1
Ocasionalmente	3	6,3	6,3	8,3
Casi Siempre	13	27,1	27,1	35,4
Siempre	31	64,6	64,6	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Gráfico 2. Creatividad



Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Del 100% de observados, el 64,6% estimulan la imaginación y creatividad al utilizar cuentos, el 27,1% señala que casi siempre, el 6,3 % indica que ocasionalmente, mientras que el 2,1% afirma que nunca, la alternativa muy pocas veces no se obtuvo datos. En efecto, los estudiantes dentro del aula, en una gran mayoría estimulan la imaginación, creatividad, exploración, fantasía, disfrute por medio de los cuentos; es decir, son un aporte significativo para el desarrollo del nivel cognitivo que deben adquirir en esta etapa y edad. Razón por la cual, es necesario la implementación de cuentos interactivos digitales para lograr un mejor desenvolvimiento intelectual.

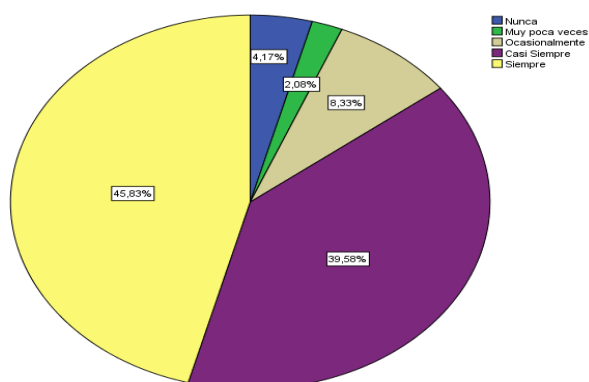
Pregunta 3: Identifica las emociones de los diferentes personajes presentados en el cuento.

Tabla 6. Emociones de personajes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido%	Porcentaje acumulado %
Nunca	2	4,2	4,2	4,2
Muy pocas veces	1	2,1	2,1	6,3
Ocasionalmente	4	8,3	8,3	14,6
Casi Siempre	19	39,6	39,6	54,2
Siempre	22	45,8	45,8	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Gráfico 3. Emociones



Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Del 100% de observados, el 45,8% vivencias las emociones de los personajes observados en el cuento, el 39,6% señala que casi siempre, el 8,3% indica que ocasionalmente, el 4,2% menciona que nunca, mientras que el 2,1% afirma que muy pocas veces. Los resultados muestran que el desarrollo de cuentos interactivos ayuda al reconocimiento de emociones de los personajes, que debe ser relacionado con sus experiencias personales; sin embargo, es necesario emplear diferentes estrategias para el uso de cuentos digitales como una herramienta pedagógica, con el fin de aportar en el desarrollo personal y social.

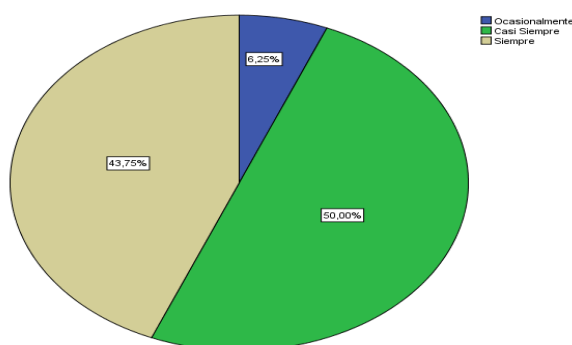
Pregunta 4: Los niños y niñas desarrollan la capacidad de concentración al inicio y final del cuento.

Tabla 7. Capacidad de concentración

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido%	Porcentaje acumulado%
Ocasionalmente	3	6,3	6,3	6,3
Casi Siempre	24	50,0	50,0	56,3
Siempre	21	43,8	43,8	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Gráfico 4. Concentración



Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Del 100% de observados, el 50% casi siempre se concentran en la parte inicial y final del contenido del cuento, el 43,8% señala que siempre, mientras que el 6,3% muy ocasionalmente, las alternativas muy pocas veces y nunca no se obtuvo datos. Conforme a lo observado, se puede mencionar que la mitad de los estudiantes al escuchar un cuento digital prestan atención esencialmente al comenzar y finalizar el cuento. Es necesario que el contenido, presente diversidad de imágenes interactivas acorde a los sucesos de la historia; es decir, el cuento debe ser novedoso, atractivo que genere impacto para lograr la concentración de todos los estudiantes.

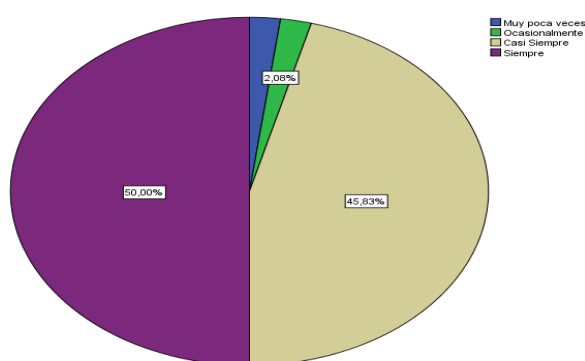
Pregunta 5: Los niños y niñas se motivan al observar un cuento.

Tabla 8. Motivación de un cuento

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido %	Porcentaje acumulado%
Muy pocas veces	1	2,1	2,1	2,1
Ocasionalmente	1	2,1	2,1	4,2
Casi Siempre	22	45,8	45,8	50,0
Siempre	24	50,0	50,0	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Gráfico 5. Motivación



Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Del 100% de observados, el 50% siempre se motiva al emplear un cuento, el 45,8% señala que casi siempre, mientras que el 2,1% existe una igualdad entre las alternativas ocasionalmente y muy pocas veces, la opción nunca no se obtuvo datos. Los resultados evidencian que a través de cuentos los niños se sienten motivados y atraídos por las imágenes, contenidos, temas y narraciones. Proporcionar espacios de interacción tecnológica que demuestren mayor interés por el color, la dinámica, el lenguaje y sobre todo que faciliten su manipulación al entrar y salir de una aplicación, lo cual motiva a los estudiantes a que sean innovadores, autónomos, imaginativos y creativos.

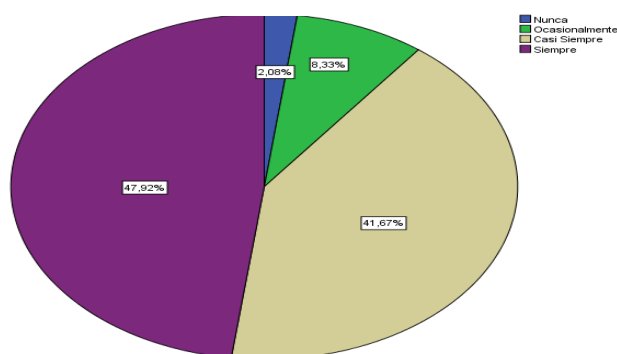
Pregunta 6: Demuestran interés en la interacción texto/ imagen de un cuento.

Tabla 9. Demuestra interés al observar imágenes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido %	Porcentaje acumulado %
Nunca	1	2,1	2,1	2,1
Ocasionalmente	4	8,3	8,3	10,4
Casi Siempre	20	41,7	41,7	52,1
Siempre	23	47,9	47,9	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes

Gráfico 6. Interés al observar imágenes



Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Del 100% de observados, el 47,9% considera que siempre demuestran interés en la interacción texto/imagen de un cuento, el 41,7% señala que casi siempre, el 8,3% informa que ocasionalmente, mientras que el 2,1% nunca, la opción muy pocas veces no se obtuvo datos. Se puede evidenciar que para la mayoría de estudiantes existe interés en la interacción texto/ imagen; es decir, permite desarrollar el proceso de articulación entre lo que leen y lo que observan. Una minoría de estudiantes refleja desinterés en la interacción texto/ imagen, por lo que es necesario fortalecer el desarrollo de la observación que permita a los estudiantes identificar inclinaciones, rasgos, líneas y formas en el contenido del cuento.

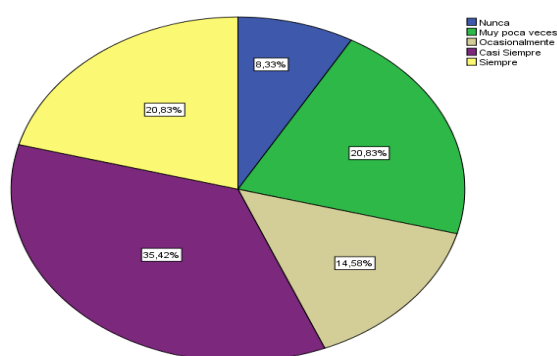
Pregunta 7: Articula e identifica el fonema – grafema en cuentos.

Tabla 10. Identificación del fonema-grafema

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido %	Porcentaje acumulado%
Nunca	4	8,3	8,3	8,3
Muy pocas veces	10	20,8	20,8	29,2
Ocasionalmente	7	14,6	14,6	43,8
Casi Siempre	17	35,4	35,4	79,2
Siempre	10	20,8	20,8	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Gráfico 7. Identificación del fonema-grafema



Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Como se observa el gráfico anterior, el 35,4% manifiesta que casi siempre articulan e identifican el fonema-grafema al usar cuentos, existe una igualdad del 20,8% entre siempre y muy pocas veces, el 14,6% informa que ocasionalmente, mientras que el 8,3% nunca. Los resultados muestran que la mayoría de estudiantes al observar y escuchar diferencian sonidos de varios fonemas, identifican la estructura de vocales, consonantes y oraciones largas y cortas. Se debe emplear más lecturas de cuentos interactivos digitales que permita a la minoría de estudiantes mejorar en la articulación de palabras para lograr una adecuada pronunciación.

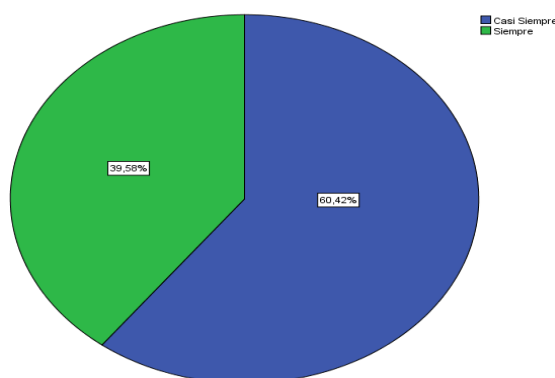
Pregunta 8: Establecen conexiones entre el contenido del cuento y la experiencia personal.

Tabla 11. Cuento y experiencia personal

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido %	Porcentaje acumulado%
Casi Siempre	29	60,4	60,4	60,4
Siempre	19	39,6	39,6	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Gráfico 8. Conexión cuento-experiencia personal



Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Como se observa el gráfico anterior, el 60,4% manifiesta que casi siempre relacionan el contenido del cuento tratado con la experiencia personal, el 39,6% señala que siempre, las opciones nunca, muy pocas veces y casi siempre no se obtuvo datos. Según los datos obtenidos, la gran mayoría de estudiantes pueden interiorizar el yo íntimo con los acontecimientos narrados en el cuento, que aporte de manera significativa su entorno social con el aprendizaje de dichas actividades. Podemos señalar que no existe un grupo con datos, pero que podrían ser tomados a consideración para fortalecer, enriquecer las conexiones que se pueden presentar entre sus experiencias y los relatos de cuentos interactivos.

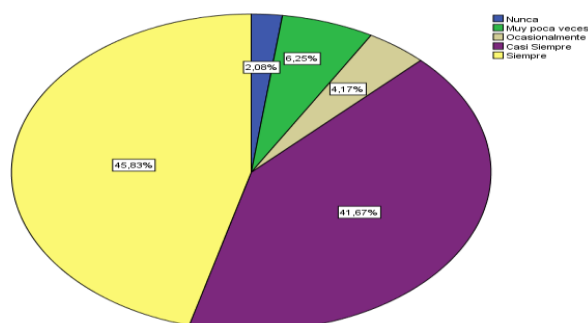
Pregunta 9: Los niños y niñas incrementan el vocabulario (conciencia léxica) al usar cuentos.

Tabla 12. Conciencia Léxica

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido %	Porcentaje acumulado %
Nunca	1	2,1	2,1	2,1
Muy pocas veces	3	6,3	6,3	8,3
Ocasionalmente	2	4,2	4,2	12,5
Casi Siempre	20	41,7	41,7	54,2
Siempre	22	45,8	45,8	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Gráfico 9. Conciencia Léxica



Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Como se observa el gráfico anterior, el 45,8% manifiestan que siempre desarrollan la conciencia léxica al usar cuentos, el 41,7% señala que casi siempre, el 6,3% informa que muy pocas veces, el 4,2% ocasionalmente, mientras que el 2,1% nunca. Se demuestra según los datos recabados a los estudiantes que la mitad del paralelo al emplear el cuento interactivo digital se logró el incremento del vocabulario, al realizar conteo de palabras en oraciones, lo cual permite aprovechar la riqueza léxica del texto. Es necesario a esta edad incrementar en su vocabulario oraciones de ocho o más palabras mediante diversas actividades.

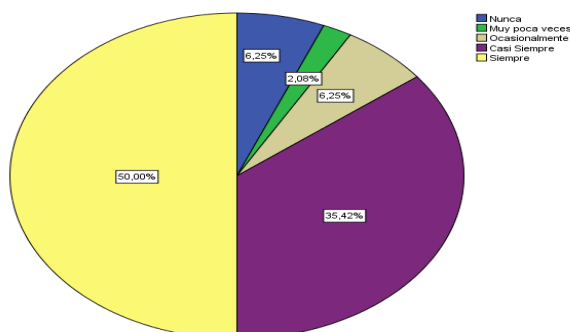
Pregunta 10: Los niños y niñas al interactuar con el cuento comunican ideas y escriben con sus propios códigos (conciencia semántica).

Tabla 13. Expresan ideas y escriben con sus propios códigos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido %	Porcentaje acumulado %
Nunca	3	6,3	6,3	6,3
Muy pocas veces	1	2,1	2,1	8,3
Ocasionalmente	3	6,3	6,3	14,6
Casi Siempre	17	35,4	35,4	50,0
Siempre	24	50,0	50,0	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Gráfico 10. Conciencia Semántica



Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Como se observa el gráfico anterior, el 50,0% manifiestan que siempre desarrollan la conciencia semántica al interactuar con el cuento, el 35,4% señala que casi siempre, existe una igualdad del 6,3% entre ocasionalmente y nunca, mientras que el 2,1% muy pocas veces. Según el análisis de la tabla se demuestra que el cuento interactivo favoreció el desarrollo de la conciencia semántica, asimilando la interpretación constructiva de ideas expresadas de los diferentes pictogramas. Es necesario que los estudiantes adquieran conocimientos previos para favorecer dicha conciencia implementando el uso de cuentos digitales para un adecuado avance pedagógico.

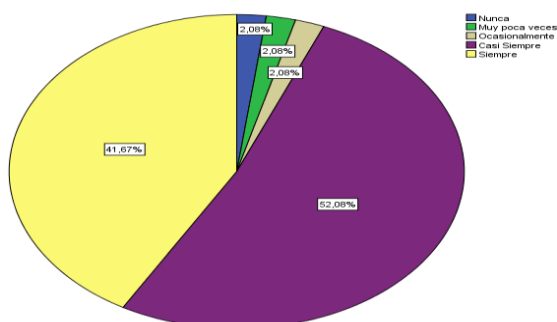
Pregunta 11: Los niños y niñas desarrollan la comprensión lectora sobre el contenido del cuento.

Tabla 14. Comprensión Lectora

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido %	Porcentaje acumulado %
Nunca	1	2,1	2,1	2,1
Muy pocas veces	1	2,1	2,1	4,2
Ocasionalmente	1	2,1	2,1	6,3
Casi Siempre	25	52,1	52,1	58,3
Siempre	20	41,7	41,7	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Gráfico 11. Comprensión Lectora



Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Como se observa el gráfico anterior, el 52,1% manifiestan que casi siempre desarrollan comprensión lectora al usar cuentos, el 41,7% señala que siempre, existe una igualdad del 2,1% entre ocasionalmente, muy pocas veces y nunca. Los resultados evidencian que los estudiantes comprenden al escuchar o leer el cuento interactivo, fortaleciendo la interiorización del contenido para una mayor fluidez en su expresión. Emplear en las actividades pedagógicas el uso de cuentos interactivos digitales con mayor periodicidad que ayuden a los estudiantes al desarrollo de la comprensión lectora.

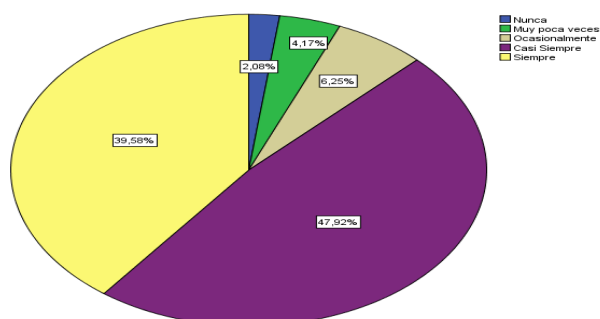
Pregunta 12: Los niños y niñas representan visualmente secuencia de pictogramas y construyen conceptos (conciencia sintáctica).

Tabla 15. Representación Visual

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %	Porcentaje válido %	Porcentaje acumulado %
Nunca	1	2,1	2,1	2,1
Muy pocas veces	2	4,2	4,2	6,3
Ocasionalmente	3	6,3	6,3	12,5
Casi Siempre	23	47,9	47,9	60,4
Siempre	19	39,6	39,6	100,0
Total	48	100,0	100,0	

Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Gráfico 12. Conciencia Sintáctica



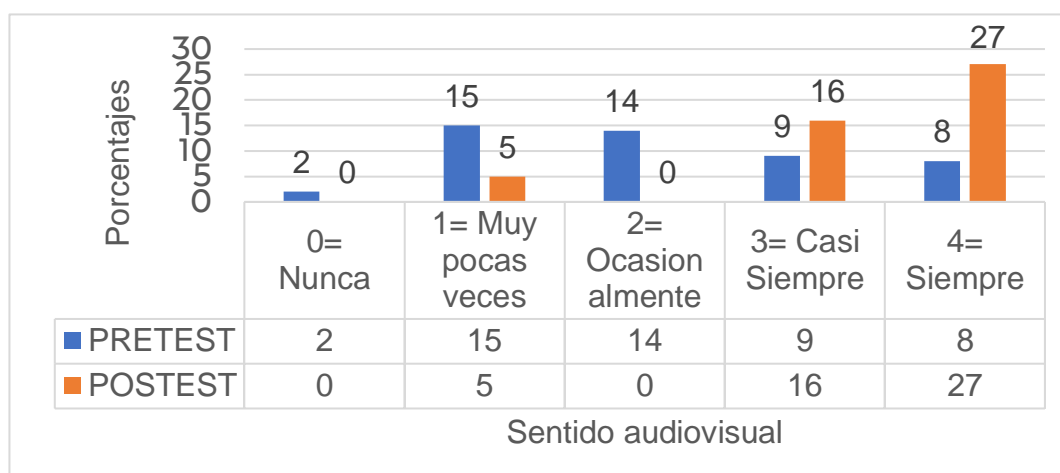
Nota. Ficha de observación aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Como se observa el gráfico anterior, el 47,9% manifiestan que casi siempre desarrollan la conciencia sintáctica al usar cuentos, el 39,6% señala que siempre, el 6,3% informa que ocasionalmente, el 4,2% muy pocas veces, mientras que el 2,1% nunca. Según los datos evidenciados se refleja que los estudiantes interpretan mediante pictogramas observados en el cuento interactivo digital, construyen conceptos para alcanzar el desarrollo de la conciencia sintáctica, que exista concordancia entre el contenido y las imágenes. Con la minoría de estudiantes se debe trabajar con más frecuencia en los cuentos interactivos digitales para conseguir un orden en las palabras y un análisis estructural de la oración.

4.2. Resultados comparativos del Pretest y Postest

Figura 5. Desarrollan el sentido audiovisual a través de los cuentos

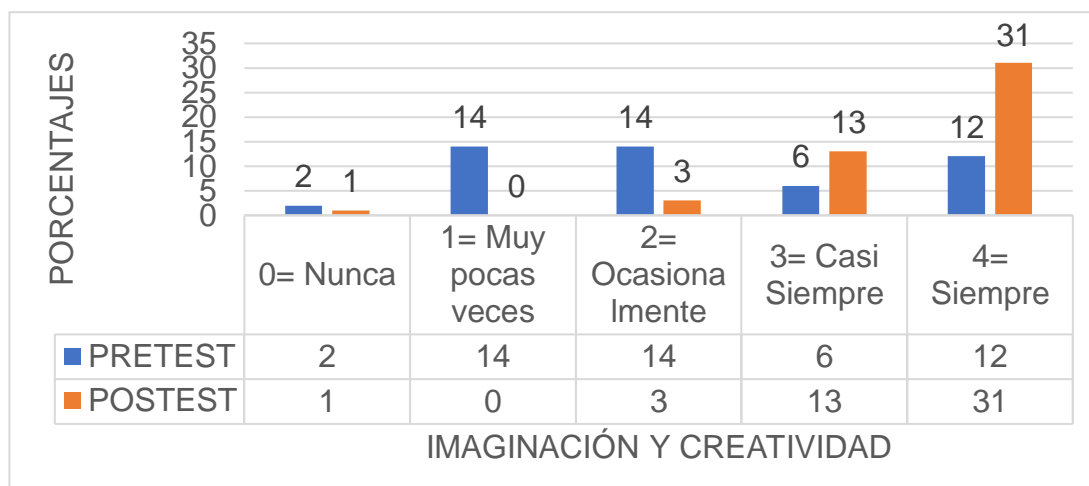


Nota. Datos tomados del pretest y postest aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Con los resultados obtenidos se indica que la mayoría de estudiantes obtuvieron un nivel de conocimiento medio y bajo en la aplicación del cuento tradicional, mientras que una vez aplicada la metodología cuentos interactivos digitales la mayoría de estudiantes si desarrollaron el sentido audiovisual, demostrando eficacia y eficiencia en la aplicación.

Figura 6. Los niños y niñas estimulan la imaginación y creatividad al usar cuentos

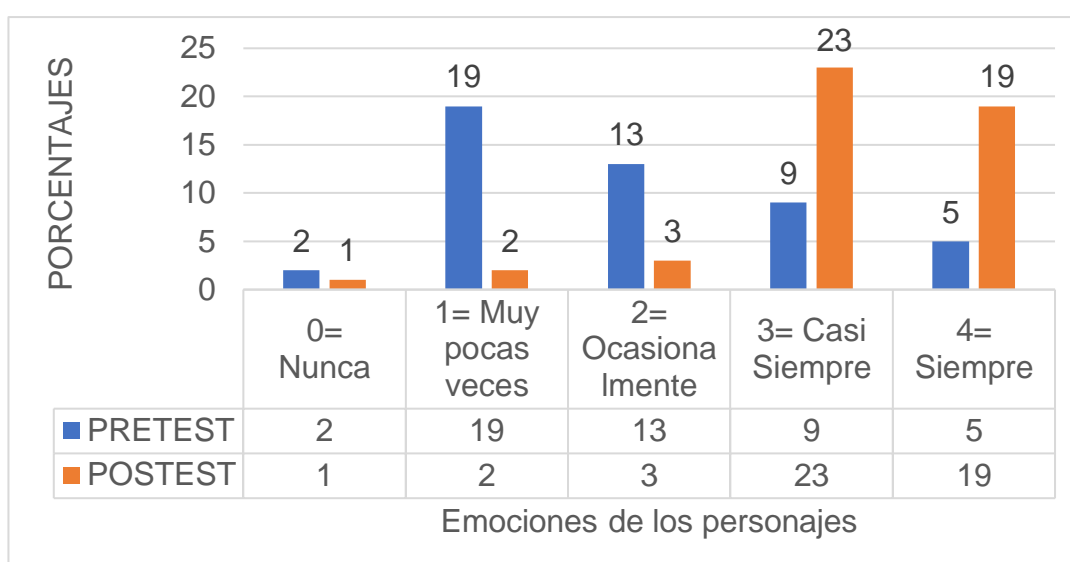


Nota. Datos tomados del pretest y postest aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

En base a los resultados comparados se observa un nivel bajo de estudiantes que no estimulan la imaginación y creatividad al usar el cuento tradicional, mientras que un alto nivel si desarrolla al aplicar cuentos interactivos digitales, adquiriendo eficacia en la realización.

Figura 7. Identifica las emociones de los diferentes personajes presentados en el cuento

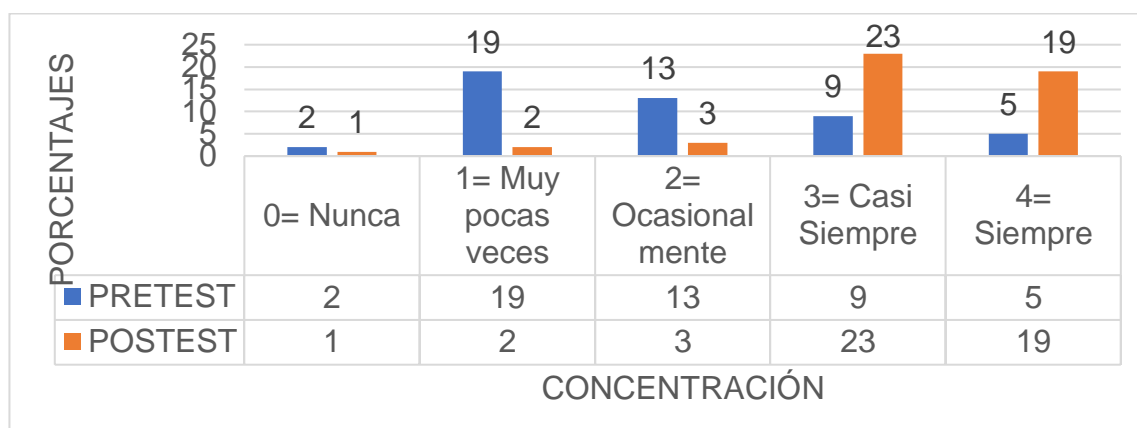


Nota. Datos tomados del pretest y postest aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Mediante los datos obtenidos se indica un nivel bajo de estudiantes que no identifican emociones de los personajes presentados en el cuento tradicional, mientras que la mayoría de estudiantes al aplicar el postest sí reconocen el desarrollo de emociones, contribuyendo la parte cognitivo, afectivo y social.

Figura 8. Los niños y niñas desarrollan la capacidad de concentración al inicio y final del cuento



Nota. Datos tomados del pretest y postest aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Se evidencia en los resultados obtenidos que la totalidad de estudiantes obtuvieron un nivel de conocimientos bajo al aplicar la metodología cuento tradicional, mientras que un nivel alto de estudiantes una vez aplicado el postest si desarrollan la capacidad de concentración al principio y final del cuento interactivo.

Figura 9. Los niños y niñas se motivan al observar un cuento.

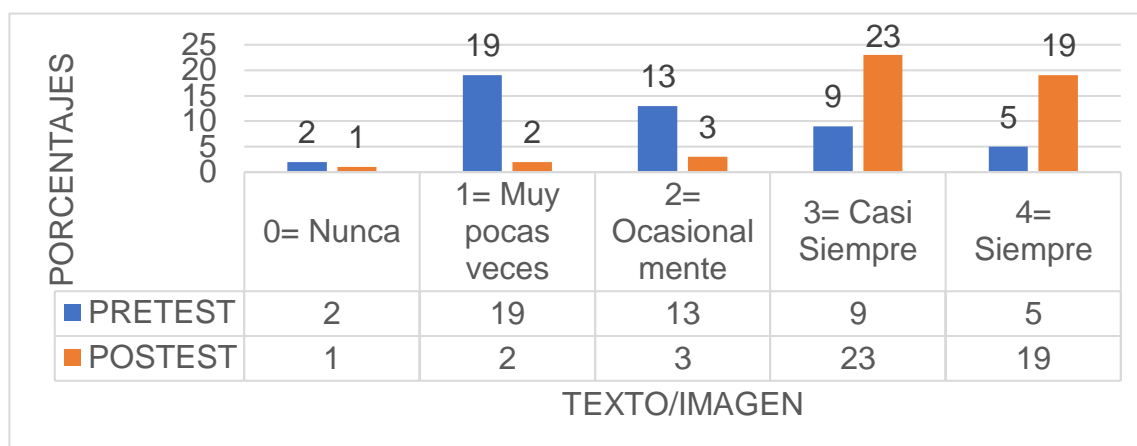


Nota. Datos tomados del pretest y postest aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos muestran que los estudiantes obtuvieron un nivel de conocimiento medio y bajo en la aplicación del cuento tradicional, mientras que una vez aplicada la metodología cuentos interactivos digitales la mayoría de estudiantes si se motivan al interactuar con el cuento digital, demostrando confiabilidad en la aplicación.

Figura 10. Demuestran interés en la interacción texto/ imagen de un cuento

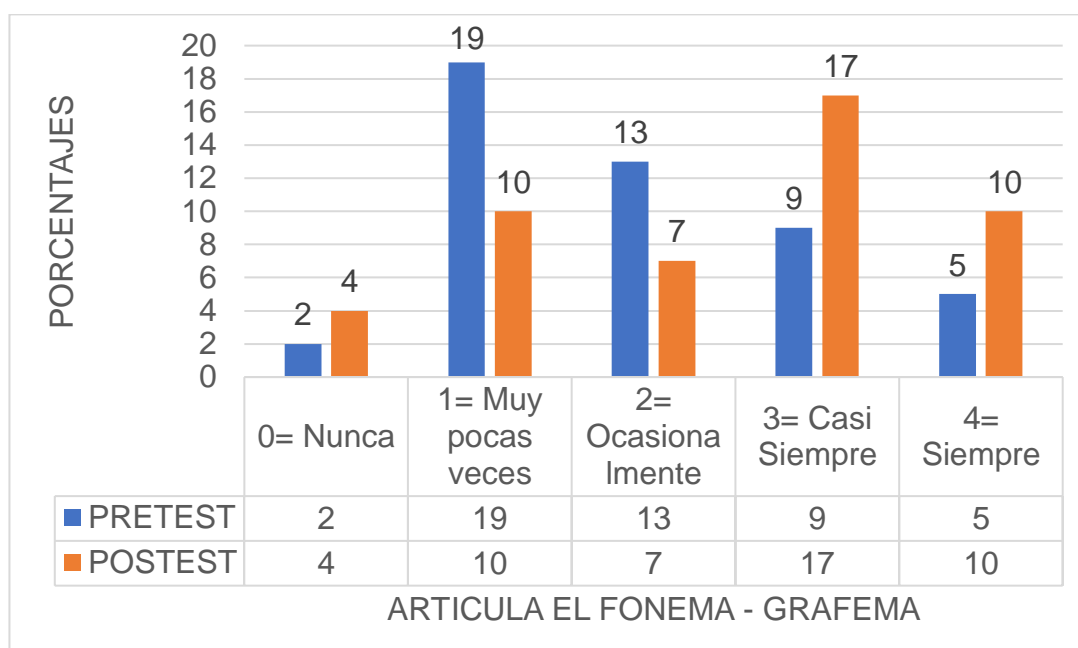


Nota. Datos tomados del pretest y postest aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos reflejan que la mitad de estudiantes obtuvieron un nivel de interés medio y bajo en la aplicación del cuento tradicional, mientras que la mayoría de estudiantes si interactúan con los pictogramas y el contenido del cuento digital, indicando eficacia en la aplicación.

Figura 11. Articula e identifica el fonema – grafema en los cuentos

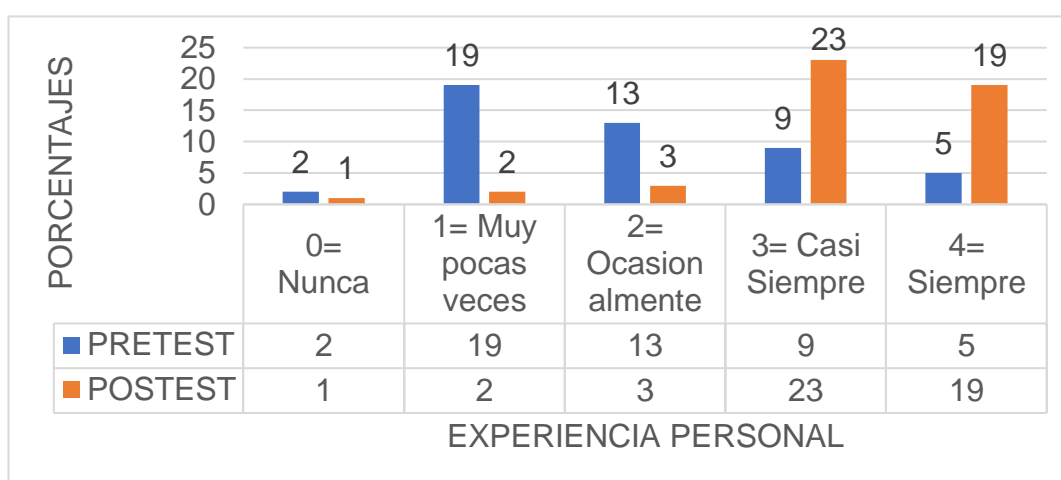


Nota. Datos tomados del pretest y postest aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos indican que la mayoría de estudiantes obtuvieron un nivel de conocimiento bajo al articular e identificar el fonema-grafema en la aplicación del cuento tradicional, mientras que una vez aplicada la metodología cuentos interactivos digitales la mayoría de estudiantes articulan e identifican los sonidos y grafías de vocales-consonantes y al realizar actividades con el uso de la regleta fonológica.

Figura 12. Establecen conexiones entre el contenido del cuento y la experiencia personal

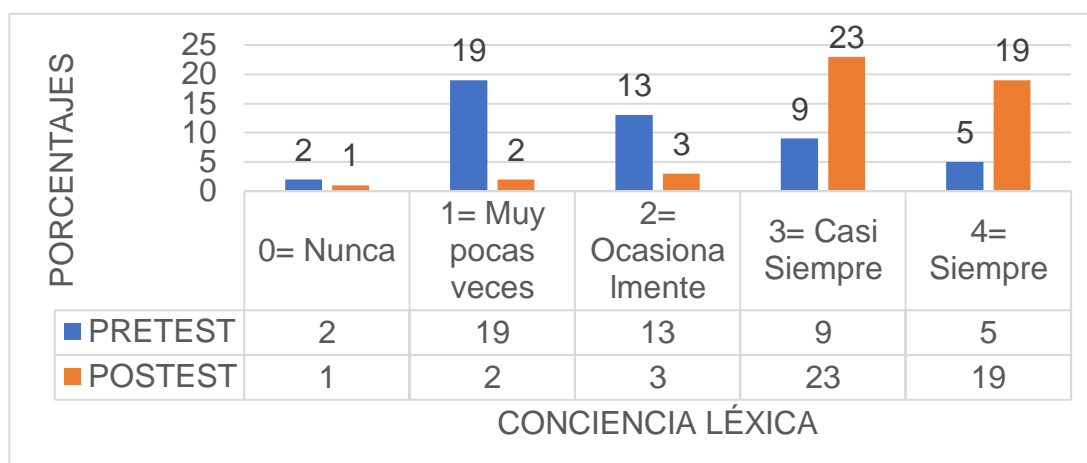


Nota. Datos tomados del pretest y posttest aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Con los resultados obtenidos se menciona que la mayoría de estudiantes obtuvieron un nivel de conocimiento medio y bajo en la aplicación del cuento tradicional, mientras que una vez aplicada la metodología cuentos interactivos digitales la mayoría de estudiantes relacionan los sucesos de la narración con la experiencia personal, demostrando validez en la realización.

Figura 13. Los niños y niñas incrementan el vocabulario (conciencia léxica) al usar cuentos

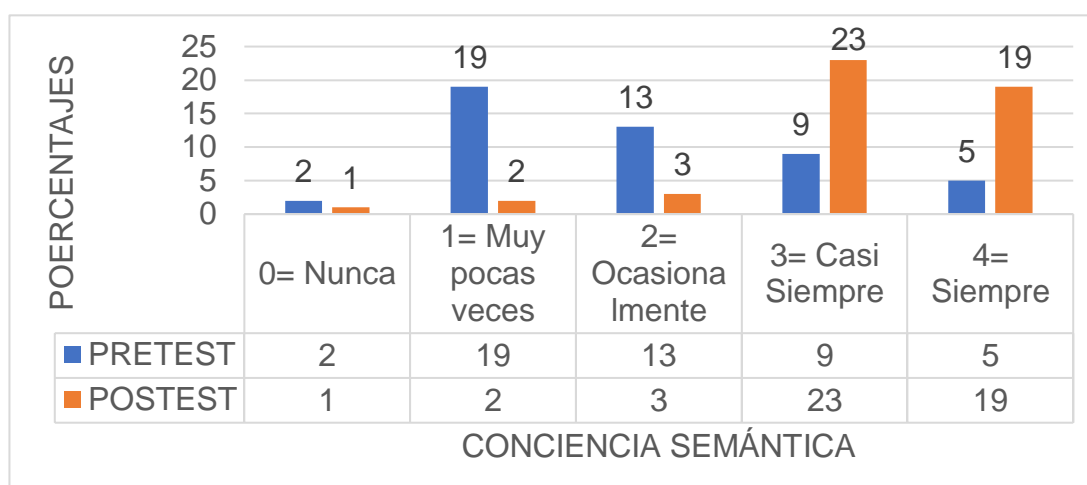


Nota. Datos tomados del pretest y posttest aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Con los resultados obtenidos se indica que la mayoría de estudiantes obtuvieron un nivel de conocimiento medio y bajo en la aplicación del cuento tradicional; es decir, no alcanzaron el desarrollo de la conciencia léxica, mientras que una vez aplicada la metodología cuentos interactivos digitales la mayoría de estudiantes si lograron incrementar el vocabulario al realizar la regleta léxica de oraciones, demostrando eficiencia en la aplicación.

Figura 14. Los niños y niñas al interactuar con el cuento comunican ideas y escriben con sus propios códigos (conciencia semántica)

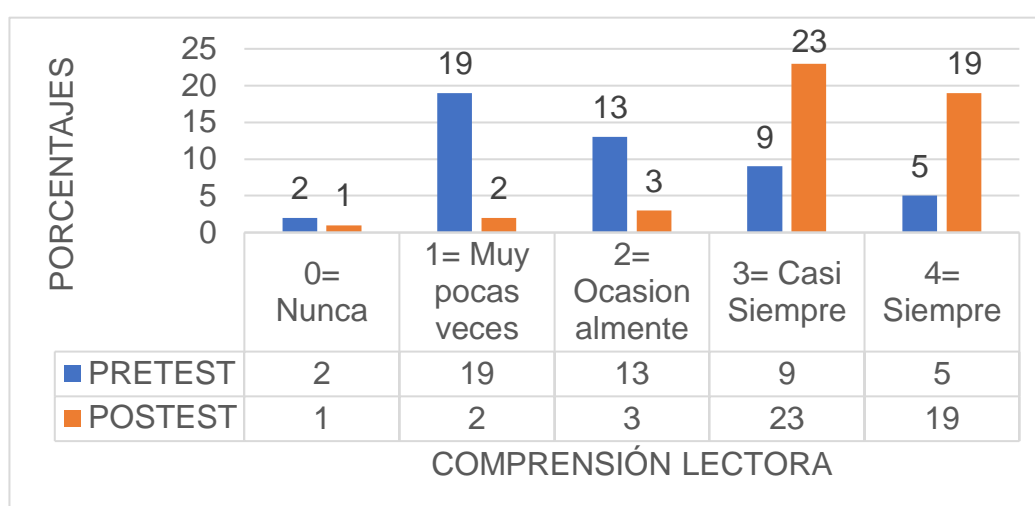


Nota. Datos tomados del pretest y posttest aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

En base a los resultados comparados se observa un nivel medio de estudiantes que no expresan ideas, no logran la escritura con sus propios códigos en la aplicación del cuento tradicional, mientras que un alto nivel de estudiantes si adquiere el desarrollo de la conciencia semántica al indagar el significado de los diferentes pictogramas presentados en el cuento interactivo, reflejando eficiencia en la aplicación.

Figura 15. Los niños y niñas desarrollan la comprensión lectora sobre el contenido del cuento

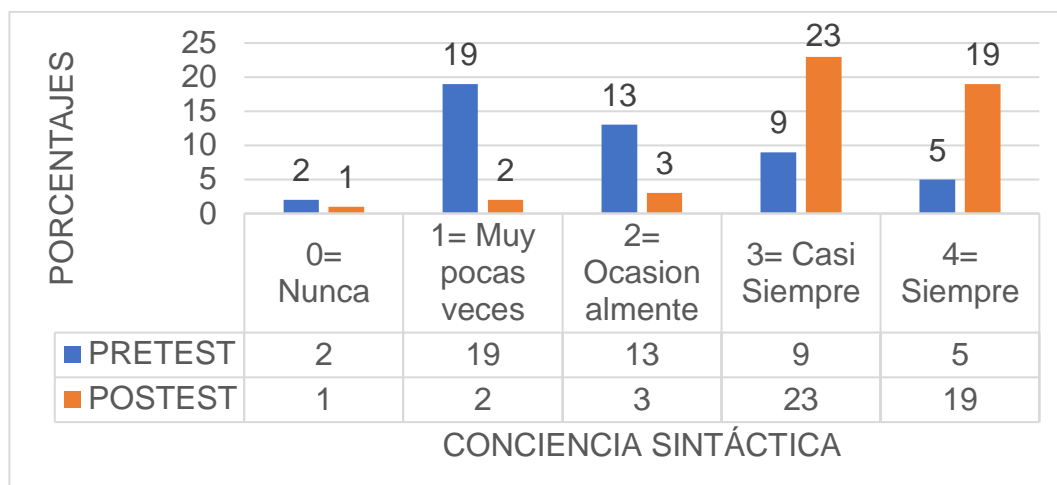


Nota. Datos tomados del pretest y postest aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

Con los resultados obtenidos se indica que la mayoría de estudiantes obtuvieron un nivel de conocimiento medio y bajo en la aplicación del cuento tradicional, mientras que una vez aplicada la metodología cuentos interactivos digitales la mayoría de estudiantes si desarrollaron la comprensión lectora, demostrando eficacia y eficiencia en la aplicación.

Figura 16. Los niños y niñas representan visualmente secuencia de pictogramas y construyen conceptos (conciencia sintáctica)



Nota. Datos tomados del pretest y postest aplicada a estudiantes.

Análisis e interpretación

En base a los resultados comparados se evidencia que la mayoría de estudiantes obtuvieron un nivel de conocimiento medio y bajo en la aplicación del cuento tradicional, debido a que no construyen sus propios conceptos, mientras que una vez aplicada la metodología cuentos interactivos digitales la mayoría de estudiantes si desarrollan la estructura gramatical que tienen las palabras en base a la secuencia de pictogramas; reflejando confiabilidad en la aplicación.

Verificación de hipótesis

Los cuentos interactivos digitales inciden en el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” del cantón Ambato”.

Planteamiento de la hipótesis

Hipótesis nula H_0 : Los cuentos interactivos digitales NO inciden en el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica.

Hipótesis Alternativa H_1 : Los cuentos interactivos digitales SI inciden en el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica

Método estadístico

Para la comprobación o rechazo de las hipótesis se utilizó el método de distribución o Chi-Cuadrado (X^2):

Fórmula para Chi – Cuadrado X^2

$$X^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

X^2 = Chi-cuadrado

Σ = Sumatoria

O = Datos Observados

E = Datos Esperados

Nivel de significación

El nivel de riesgo por rechazar algo que posiblemente es verdadero en una investigación, por lo tanto, un nivel de riesgo es del 5%, $\alpha = 0,05$ y el nivel de confianza del (95%) que equivale a 0,95.

Grados de libertad

Para calcular los grados de libertad se trabajó con el vaciado de datos o frecuencia observada en los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento ficha de observación.

Cálculos de grados de libertad

$$g_l = (c - 1) * (f - 1)$$

g_l = Grado de libertad

c = significado número de alternativas por preguntas y

f = significado número de preguntas

$$g_l = (c - 1) * (f - 1)$$

$$g_l = (12 - 1) * (5 - 1)$$

$$g_l = (11) * (4) = 44$$

$$g_l = 44$$

Distribución del Chi Cuadrado tabulado X^2_t

Nivel de significación: $\alpha = 0.05$

Grados de libertad = 44

Chi cuadrado a tabular 60,48

Combinación de frecuencias

Tabla 16. Frecuencias observadas

	ITEMS A OBSERVAR	FRECUENCIAS OBSERVADAS					TOTAL
		ESTUDIANTES					
		Nunca	Muy pocas veces	Ocasionalmente	Casi Siempre	Siempre	
1	Desarrollan el sentido audiovisual a través de los cuentos.	0	5	0	16	27	48
2	Los niños y niñas estimulan la imaginación y creatividad al usar cuentos.	1	0	3	13	31	48
3	Identifica las emociones de los diferentes personajes presentados en el cuento.	2	1	4	19	22	48
4	Los niños y niñas desarrollan la capacidad de concentración al inicio y final del cuento.	0	0	3	24	21	48
5	Los niños y niñas se motivan al observar un cuento.	0	1	1	22	24	48
6	Demuestran interés en la interacción texto/ imagen de un cuento.	1	0	4	20	23	48
7	Articula e identifica el fonema – grafema en cuentos.	4	10	7	17	10	48
8	Establecen conexiones entre el contenido del cuento y la experiencia personal.	0	0	0	29	19	48
9	Los niños y niñas incrementan el vocabulario (conciencia léxica) al usar cuentos.	1	3	2	20	22	48
10	Los niños y niñas al interactuar con el cuento comunican ideas y escriben con sus propios códigos (conciencia semántica).	3	1	3	17	24	48
11	Los niños y niñas desarrollan la comprensión lectora sobre el contenido del cuento.	1	1	1	25	20	48
12	Los niños y niñas representan visualmente secuencia de pictogramas y construyen conceptos (conciencia sintáctica).	1	2	3	23	19	48
TOTAL		14	24	31	245	262	576

Nota. Ficha de observación a estudiantes.

Tabla 17. Frecuencias esperadas

ITEMS A OBSERVAR		FRECUENCIAS ESPERADAS					TOTAL
		ESTUDIANTES					
		Nunca	Muy pocas veces	Ocasionalmente	Casi Siempre	Siempre	
1	Desarrollan el sentido audiovisual a través de los cuentos.	1,167	2,00	2,58	20,42	21,833	48
2	Los niños y niñas estimulan la imaginación y creatividad al usar cuentos.	1,167	2,00	2,58	20,42	21,833	48
3	Identifica las emociones de los diferentes personajes presentados en el cuento.	1,167	2,00	2,58	20,42	21,833	48
4	Los niños y niñas desarrollan la capacidad de concentración al inicio y final del cuento.	1,167	2,00	2,58	20,42	21,833	48
5	Los niños y niñas se motivan al observar un cuento.	1,167	2,00	2,58	20,42	21,833	48
6	Demuestran interés en la interacción texto/ imagen de un cuento.	1,167	2,00	2,58	20,42	21,833	48
7	Articula e identifica el fonema – grafema en cuentos.	1,167	2,00	2,58	20,42	21,833	48
8	Establecen conexiones entre el contenido del cuento y la experiencia personal.	1,167	2,00	2,58	20,42	21,833	48
9	Los niños y niñas desarrollan la comprensión lectora sobre el contenido del cuento.	1,167	2,00	2,58	20,42	21,833	48
10	Los niños y niñas al interactuar con el cuento comunican ideas y escriben con sus propios códigos (conciencia semántica).	1,167	2,00	2,58	20,42	21,833	48
11	Los niños y niñas desarrollan la comprensión lectora sobre el contenido del cuento.	1,167	2,00	2,58	20,42	21,833	48
12	Los niños y niñas representan visualmente secuencia de pictogramas y construyen conceptos (conciencia sintáctica).	1,167	2,00	2,58	20,42	21,833	48
TOTAL		14	24	31	245	262	576

Nota. Ficha de observación a estudiantes.

Cálculo del Chi – Cuadrado

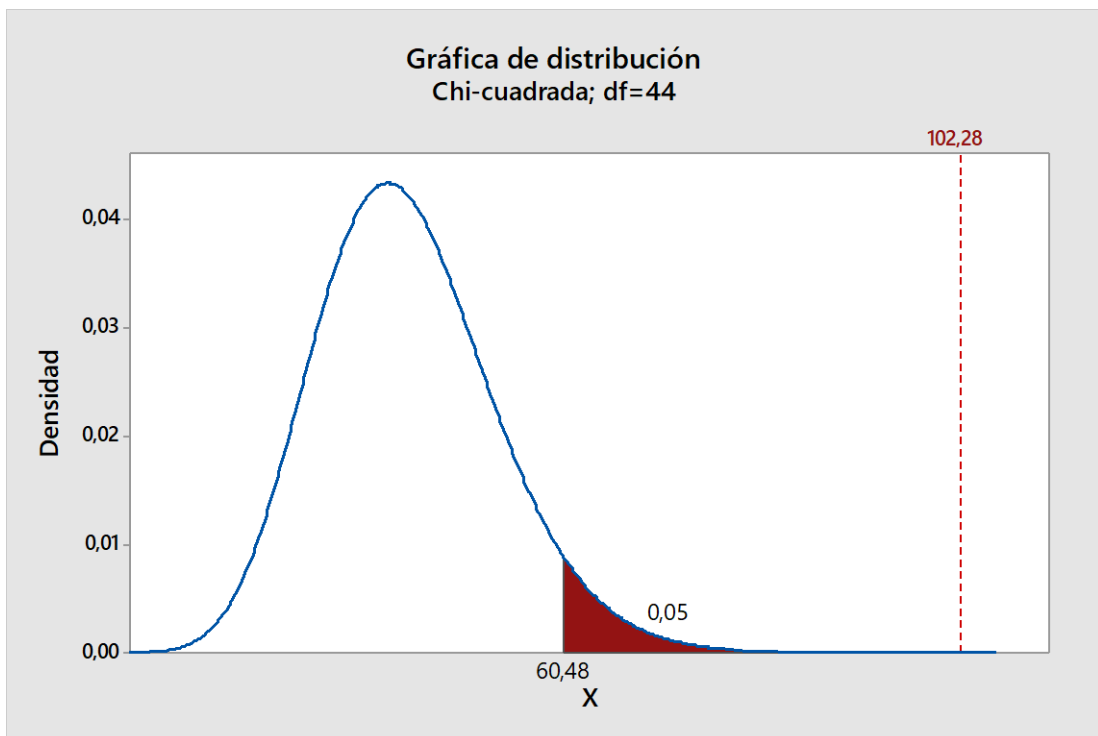
Tabla 18. Cálculo Chi - Cuadrado

CALCULO DEL CHI CUADRADO				
O	E	(O-E)	(O-E) ²	(O-E) ² /E
0	1,17	-1,17	1,36	1,17
1	1,17	-0,17	0,03	0,02
2	1,17	0,83	0,69	0,60
0	1,17	-1,17	1,36	1,17
0	1,17	-1,17	1,36	1,17
1	1,17	-0,17	0,03	0,02
4	1,17	2,83	8,03	6,88
0	1,17	-1,17	1,36	1,17
1	1,17	-0,17	0,03	0,02
3	1,17	1,83	3,36	2,88
1	1,17	-0,17	0,03	0,02
1	1,17	-0,17	0,03	0,02
5	2,00	3,00	9,00	4,50
0	2,00	-2,00	4,00	2,00
1	2,00	-1,00	1,00	0,50
0	2,00	-2,00	4,00	2,00
1	2,00	-1,00	1,00	0,50
0	2,00	-2,00	4,00	2,00
10	2,00	8,00	64,00	32,00
0	2,00	-2,00	4,00	2,00
3	2,00	1,00	1,00	0,50
1	2,00	-1,00	1,00	0,50
1	2,00	-1,00	1,00	0,50
2	2,00	0,00	0,00	0,00
0	2,58	-2,58	6,67	2,58
3	2,58	0,42	0,17	0,07
4	2,58	1,42	2,01	0,78
3	2,58	0,42	0,17	0,07
1	2,58	-1,58	2,51	0,97
4	2,58	1,42	2,01	0,78
7	2,58	4,42	19,51	7,55
0	2,58	-2,58	6,67	2,58
2	2,58	-0,58	0,34	0,13
3	2,58	0,42	0,17	0,07
1	2,58	-1,58	2,51	0,97
3	2,58	0,42	0,17	0,07
16	20,42	-4,42	19,51	0,96
13	20,42	-7,42	55,01	2,69
19	20,42	-1,42	2,01	0,10
24	20,42	3,58	12,84	0,63

22	20,42	1,58	2,51	0,12
20	20,42	-0,42	0,17	0,01
17	20,42	-3,42	11,67	0,57
29	20,42	8,58	73,67	3,61
20	20,42	-0,42	0,17	0,01
17	20,42	-3,42	11,67	0,57
25	20,42	4,58	21,01	1,03
23	20,42	2,58	6,67	0,33
27	21,83	5,17	26,69	1,22
31	21,83	9,17	84,03	3,85
22	21,83	0,17	0,03	0,00
21	21,83	-0,83	0,69	0,03
24	21,83	2,17	4,69	0,22
23	21,83	1,17	1,36	0,06
10	21,83	-11,83	140,03	6,41
19	21,83	-2,83	8,03	0,37
22	21,83	0,17	0,03	0,00
24	21,83	2,17	4,69	0,22
20	21,83	-1,83	3,36	0,15
19	21,83	-2,83	8,03	0,37
CHI CUADRADO				102,28

Nota. Ficha de observación a estudiantes.

Gráfico 13. Gráfica de distribución



Nota. Datos tomados de la ficha de observación a estudiantes en Minitab (2022).

Decisión final

Con 44 grados de libertad, 95% nivel de confianza, y 5% ($\alpha = 0,05$) de nivel de significación, para un valor de Chi – cuadrado a tabular de 60,48; frente a un Chi – cuadrado calculado de 102, 281 y de acuerdo con la regla de decisión, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna que indica: Los cuentos interactivos digitales **SI** inciden en el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” del cantón Ambato”.

Discusión de resultados

El análisis de resultados de las aplicaciones pretest y posttest al implementar cuentos interactivos digitales en el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” del cantón Ambato, se realizó un sondeo inicial en cuanto a las herramientas digitales para la creación de un cuento interactivo, los procesos perceptivos, léxico, semántico, sintáctico y fonológico a través del instrumento diseñado, obteniendo resultados en la categoría medio-bajo en cada una de las afirmaciones, dado por las escalas de ocasionalmente, muy pocas veces y nunca. Posteriormente, se realizó la implementación del cuento interactivo digital en el proceso de lectoescritura y en la segunda aplicación del instrumento se observó una mejora al cambiar a la categoría alto en una escala de casi siempre y siempre.

En este sentido, en el estudio realizado por Ballestas (2015), asevera que los elementos tecnológicos y su incidencia con la lectoescritura desarrollan en los educandos atención en aspectos de reconocimiento de grafías, producción textual, desarrollo de la conciencia fonológica; es decir, que el cuaderno como herramienta didáctica se convierte en un método tradicionalista para la educación del siglo XXI; finalmente, se determinó que los cuentos interactivos digitales permite la adquisición para el proceso de la lectoescritura propiciando cambios innovadores dentro de la educación.

La implementación de cuentos basado en una plataforma tecnológica, permite acoplar al estudiante en la alfabetización inicial de sonidos, pictogramas, secuencias, vocales, consonantes. Esto se evidencia en la investigación de Tolentino (2022) en niños de 4

años, al obtener resultados sobre los cuentos interactivos y el lenguaje oral (p valor $< 1\%$) de manera positiva el $Rho = 0.458$, con una correlación de $,669$ y un nivel de significación bilateral de $,000$ entre los cuentos interactivos y las dimensiones de niveles fonológico, sintáctico, semántico y pragmático, se concluye que los cuentos interactivos sean eficaces, al lenguaje oral en los niños. Relacionando con los obtenidos en la presente investigación debido que al aplicar el Chi – cuadrado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna que indica: Los cuentos interactivos digitales **SI** inciden en el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica.

Para Barzillai y Thomson, (2020). La era digital en la actualidad crece rápidamente, las escuelas educativas se ven en la necesidad de incorporar herramientas digitales como cuentos, libros interactivos, con la finalidad de adquirir habilidades y capacidades en los educandos a edades tempranas. Lo manifestado por los autores, concuerda con la presente investigación, aprovechar la tecnología para trabajar actividades lúdicas que garantice el aprendizaje significativo y que permite al estudiante el proceso de la lectoescritura de manera divertida.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se realizó una investigación exhaustiva sobre los cuentos interactivos digitales, lo que permitió realizar un cuento de hadas para su diseño, mediante una plataforma digital; este particular, permitió tener un punto de partida para el aspecto práctico de la variable independiente. De la misma forma, al indagar las diferentes conciencias lingüísticas semántica, léxica, sintáctica y fonológica se elaboró el diseño de los instrumentos para obtener resultados en las aplicaciones de los test.
- En la aplicación del pretest se pudo evidenciar las deficiencias en la conciencia semántica, léxica y sintáctica al utilizar un cuento tradicional mediante la técnica de la observación, con una tendencia media-baja al identificar y diferenciar sonidos de varios fonemas, grafías, escaso vocabulario, desinterés por el significado de nuevas palabras y deficiencia al ordenar sus propias ideas; sin embargo, el posttest permitió realizar diferentes actividades interactivas para alcanzar aprendizajes de dichas conciencias que favorezca el proceso de la lectoescritura.
- Con respecto a la implementación de los cuentos interactivos digitales, es necesario indicar que fue diseñado de manera lúdica para lograr una mayor atención de los estudiantes que presentan diferentes ritmos de aprendizaje; es decir, al emplear la aplicación del posttest, los resultados mejoraron notablemente en más de un 50% conformado con tendencia de escala alta, se evidenció una mejoría en el proceso de lectoescritura en su escala calificativa.
- Finalmente, se socializó los resultados obtenidos a las autoridades y padres de familia con el propósito de mostrar la relación existente entre los cuentos interactivos digitales y el proceso de lectoescritura en niños de primer de básica, para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, mediante el método de distribución chi cuadrado 95% nivel de confianza y 5% ($\alpha = 0,05$) de nivel de significación que determinó, se acepta la hipótesis alterna los cuentos interactivos digitales si inciden en el proceso de lectoescritura.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda utilizar cuentos interactivos digitales de manera permanente como estrategia de aprendizaje del proceso de lectoescritura, enfocados en el desarrollo de las conciencias lingüísticas para lograr una competencia comunicativa acorde a su edad.
- Se recomienda a futuros investigadores, ampliar el campo de la investigación ya sean con diversos grupos experimentales, tomando en consideración aspectos sociodemográficos para ver su influencia en el proceso de lectoescritura, afirmando que el desarrollo de las conciencias lingüísticas es fundamental en el aprendizaje a edades tempranas.
- Se recomienda involucrar a toda la Comunidad Educativa a participar de los cuentos interactivos digitales con los estudiantes, que significará un vínculo comunicativo, además de fortalecer las herramientas para una mejor educación.
- Se recomienda motivar a los docentes de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” del cantón Ambato, a la utilización de recursos interactivos digitales que puedan mejorar los diversos procesos de enseñanza-aprendizaje para crear un ambiente productivo en el aula de clases y con metodologías innovadoras.

5.3. Bibliografía

- Adlerstein, C., Pardo, M., Díaz, C., & Villalón, M. (2016). Formación para la enseñanza del lenguaje oral y escrito en carreras de educación parvularia: variedad de aproximaciones y similares dilemas. *Estudios Pedagógicos*, 17(1), 17-36. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173547563002>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. Caracas, Venezuela: Episteme. http://spe-library.oss-us-west1.aliyuncs.com/Seminario%20y%20Proyecto%20de%20Investigaci%C3%B3n/FidiasArias-proyecto_Invest_6taEdic.pdf
- Ballesta, R. (2015). Relación entre TIC y la adquisición de habilidades de lectoescritura en alumnos de primer grado de básica primaria. *Investigación y desarrollo*, 23 (2), 338-368. <https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/investigacion/article/view/7398/7837>
- Barzillai, M., & Thomson, J. (2020). ¿Cómo aprenden a leer los niños en el mundo digital. *CERLALC*, 1-140. https://curis.ku.dk/portal/files/240245978/Cerlalc_Publicaciones_Dosier_Pantalla_vs_Papel_042020.pdf#page=128
- Benítez, L., & Sierra, F. (2021). *TIC y comunicación para el desarrollo*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/uta/128887>
- BGU, C. (2016). *Lengua y Literatura*. Quito. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- Cassany, D. (2004). La alfabetización Digital. *Researchgate*, 2004, 3-20. <https://n9.cl/nx104>
- Cuetos, F. (2009). *Psicología de la escritura (8a. ed.)*. Madrid, España: Wolters Kluwer España. <https://elibro.net/es/ereader/uta/63147>
- Cuetos, F. (2010). *Psicología de la lectura*. Madrid: Wolters Kluwer España. <https://elibro.net/es/ereader/uta/63140>
- Cruz, C., Olivares, S., & González, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Grupo Editorial Patria. <https://elibro.net/es/ereader/uta/39410>
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1991). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. Siglo XXI.

<https://books.google.com.ec/books?id=wHFXcQcPvr4C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

- Galarza, E. (2020). *Guía didáctica para el aprendizaje de la lectoescritura en segundo año utilizando herramientas tecnológicas* [Universidad Israel de Quito]. Archivo digital. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2587/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-087.pdf>
- Gallardo, P., & León, J. (2016). *El cuento en la literatura infantil*. Sevilla: Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uta/33736>
- García, A., & Gómez, R. (2016). *Lectura digital infantil. Dispositivos, aplicaciones y contenidos*. Editorial UOC. <https://n9.cl/32wkk>
- Grané, M. (2021). Mediación digital parental. ¿Es necesaria una educación digital en la primera infancia? *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa* (76), 7-21. <https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2037/847>
- González, M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. *Estudios en Educación*, 3(4), 45-68. <http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneducacion/article/view/83/63>
- Gutiérrez, R., & Díez, A. (2018). Conciencia Fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. *Educación*, 21(1), 395-416. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70653466018>.
- Gutiérrez, S. (2017). *Los cuentos en educación infantil: los cuentacuentos*. Málaga, España: Editorial, ICB. <https://elibro.net/es/ereader/uta/106168>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Mexicana. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Herrera, L., Medina, A., & Naranjo, G. (2010). *Tutoría de la investigación científica*. Ambato. https://kupdf.net/download/libro-final_5c64a88ee2b6f59b2ff3101a_pdf#
- Ibarra, N. y Ballester, J. (2016). Booktrailer en Educación Infantil y Primaria: adquisición y desarrollo de las competencias comunicativa, digital y literaria a través de narrativas digitales. *Educación Digital*, (30), 76-93. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/16164/pdf>
- López, J. (2020). *El cuento y su valor*. España: ICB. <https://n9.cl/d97fn>

- Macias, F., & Marcillo, C. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(3), 958-976.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2415/4956#>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Preparatoria.pdf>
- Montealegre, R., & Forero, L. (2009). *Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio*. Bogotá, Colombia: Red Acta Colombiana de Psicología.
<https://elibro.net/es/ereader/uta/104583>
- Morante, M. (Enero de 2013). *Diseño de libros digitales infantiles*.
https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/27807/TFM_LibroDigitalInfantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pacheco, M. y Sierra, C. (2016). *Estrategia didáctica basada en cuentos interactivos que fomenten el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de segundo grado de primaria de una Institución Educativa de Piedecuesta, Santander* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB]. Archivo digital. <https://n9.cl/tl98w>
- Reinoso, M. (2017). Unidades didácticas y desarrollo de habilidades comunicativas en el aula. *Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 10(2), 209-231.
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/5610/561059354013/561059354013.pdf>
- Reyero, M. (2019). La educación constructivista en la era digital. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 111-127.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6775566>
- Sánchez, M., Solano, I., & Salomé, R. (2019). El storytelling digital a través de videos en el contexto de la educación infantil. *Revista de medios y educación*(54), 165-184.
https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/93754/Sanchez%20Vera%20-%20storytelling_removed.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sugve, I., Peña, A., & Figueroa, E. (2019). La tecnología educativa como herramienta para la preparación de los profesionales de la primera infancia. *Revista electrónica para maestros y profesores*, 16(1), 133-142.
<https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/4849/4208>

- Tolentino, M. (2022). *Cuentos interactivos y lenguaje oral en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa inicial 353* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo del Perú]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/85192/Tolentino_MMJ-SD.pdf?sequence=1
- Torres, A., Hidalgo, Y., & Casanova, M. (2019). La precisión del vocabulario en niños del grado preescolar. *Revista InterSedes*, 20(41), 100-109. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/intersedes/article/view/38809/39566>
- Ulco, L., & Baldeón, P. (2020). Las Tecnologías de la Información y Comunicación y su influencia en la lectoescritura. *Revista Conrado*, 16(73), 426-433. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n73/1990-8644-rc-16-73-426.pdf>
- Vargas, K. (2021). Las tecnologías informáticas (cuentos interactivos) y su incidencia en el desarrollo de la memorización. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*.(Edición Especial), 1-15. <http://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v8nspe3/2007-7890-dilemas-8-spe3-00004.pdf>
- Vidal, M., Vega, A., & López, S. (2019). Uso de materiales didácticos digitales en las aulas de primaria. *Campus virtuales*, 8(2), 103-119. <http://www.uajournals.com/campusvirtuales/journal/15/8.pdf>

5.4. Anexos

Carta Compromiso

Ambato, 20 de agosto del 2021

Ing. Carlos Eduardo Cevallos Martinez

Rector de la Unidad Educativa "César Augusto Salazar Chávez"

Presente:

Yo, Mariela Alexandra Mogollón Mena con C.I. 1803964079, estudiante de la Maestría de Lengua y Literatura de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, solicito a usted gentilmente me autorice desarrollar el trabajo de investigación *"CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES EN EL PROCESO DE LECTO ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CÉSAR AUGUSTO SALAZAR CHÁVEZ" DEL CANTÓN AMBATO"* en la Institución que usted tan acertadamente dirige, el mismo que me comprometo a realizar con responsabilidad y profesionalismo.

El presente trabajo beneficiará a los estudiantes del primer año de Educación General Básica sección matutina y vespertina en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Segura de contar con su aprobación a esta petición anticipo mis sinceros agradecimientos.

Para constancia de lo expuesto en la carta compromiso firman las partes



Ing. Carlos Cevallos
1802504611
Rector de la Unidad Educativa
"César Augusto Salazar Chávez"



Lic. Mariela Mogollón
1803964079
Docente



UNIDAD EDUCATIVA "CÉSAR AUGUSTO SALAZAR CHÁVEZ"
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA
LENGUA Y LITERATURA
2021-2022

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del estudiante:
Nombre del docente: Lic. Mariela Mogollón
Curso: Primer Grado E.G.B.
Paralelo: "A"

NOTA:

TEMA: Cuentos interactivos digitales en el proceso de lectoescritura en niños de
Primer de Básica.

INSTRUCCIONES PARA EL DOCENTE:

- Registre las respuestas observadas en el estudiante de manera individual y observacional.
- La calificación se registrará de manera cualitativa: I (inicio), EP (en proceso), A (Adquirido).

Cuento "El ratón del campo y la ciudad".

1. ¿Cuál es el personaje principal del cuento?
 1. Gato
 2. Perro
 3. Ratón
 4. Conejo
2. ¿En qué lugar o escenario se desarrolla el cuento?
 1. Selva y bosque
 2. Naturaleza y mar
 3. Campo y ciudad
3. ¿Qué ratón aparece al inicio del cuento?
 1. Ratón de la ciudad
 2. Ratón del campo
4. ¿Qué relación de parentesco tenían los ratones?
 1. Primos
 2. Hermanos
 3. Amigos
 4. Vecinos



UNIDAD EDUCATIVA "CÉSAR AUGUSTO SALAZAR CHÁVEZ"
 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA
 LENGUA Y LITERATURA
 2021-2022

5. A quién fue a visitar el ratón de la ciudad
 1. A su hermano del campo
 2. A su primo el ratón de la costa
 3. A su primo el ratón del campo
 4. A su amigo de otra ciudad

6. Cuando el ratón del campo llegó a la ciudad, ¿cómo se sentía?
 1. Intranquilo
 2. Feliz
 3. Triste
 4. Emocionado

7. ¿Cómo era la casa del ratón de la ciudad?
 1. Casa elegante y con mucha comida
 2. Casa normal y con poca comida

8. ¿Con quién vivía el ratón de la ciudad?
 1. Con una familia de ratones
 2. Con un gato y la dueña
 3. Con una familia de gatos
 4. Con un gato muy tranquilo

9. ¿Cuál fue el problema principal (nudo) de los dos ratones en la ciudad?
 1. Comer queso
 2. Dormir
 3. Perderse en la ciudad
 4. Escaparse del gato y la dueña de la casa

10. ¿Qué vocales observas en la palabra raton?



1. i, a, u
2. a, o

11. Observa las imágenes ¿Qué pasó al inicio y al final del cuento?



1. El ratón está descansando en el campo
 2. El gato atrapa a los ratones y se los come.
12. De acuerdo con el cuento, en donde ubicarías tu vivienda:
1. En el campo
 2. En la ciudad

Lic. Mariela Mogollón
DOCENTE







El lobo le explicó la situación y la abuelita aceptó que su nieta merecía una lección.

¿A qué lugar corrió el lobo feroz?

¿Qué personaje del cuento se vistió con la ropa de la abuelita?

TIENDA

9



Caperucita corrió muy desesperada, el lobo exclamaba furiosamente lte atraparé y te comeré!

Caperucita y el lobo estaban muy cansados

La niña le pidió perdón por todas las cosas malas que le había hecho al lobo.



Entonces, el lobo se puso muy triste por todas las palabras que le dijo Caperucita.

Inesperadamente el lobo se paró de la cama muy enfureció y exclamó ¡Grrrr! no soy tu abuelita y por ser una niña malcriada te comeré.

Crea una oración con los pictogramas.



Escriba las vocales que faltan de las siguientes palabras.

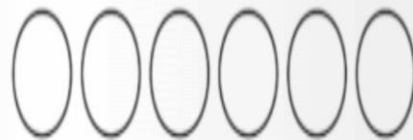
c p r c t

r j

l b



Observa la imagen y crea frases. Pinta los círculo de acuerdo con el número de palabras de la oración .



Pronunciar los sonidos de las vocales y consonantes, observar la palabra más larga y corta.



á	r	b	o	l	e	s
---	---	---	---	---	---	---



l	o	b	o
---	---	---	---





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Posgrado
Maestría en Educación, Cohorte 2021
 Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "FICHA DE OBSERVACIÓN" PERTENECIENTE A LA INVESTIGACIÓN:

Cuentos Interactivos Digitales en el Proceso de Lectoescritura en Niños de Primero de Básica de la Unidad Educativa "César Augusto Salazar Chávez" del Cantón Ambato.

Autor/a: Lic. Mariela Alexandra Mogollón Mena

Señale mediante un ✓, según la validación para cada pregunta:

1D- DEFICIENTE

2R- REGULAR

3B- BUENO

4O- ÓPTIMO

PREGUNTAS	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados				Calidad técnica y representatividad				Redacción y lenguaje de las preguntas			
	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O
1. Desarrollan el sentido audiovisual a través de los cuentos.				✓				✓					✓			✓
2. Los niños y niñas estimulan la imaginación y creatividad al usar cuentos.				✓				✓					✓			✓
3. Identifica las emociones de los diferentes personajes presentados en el cuento.				✓				✓					✓			✓
4. Los niños y niñas desarrollan la capacidad de concentración al inicio y final del cuento.				✓				✓					✓			✓



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2021
 Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

5. Los niños y niñas se motivan al observar un cuento.									✓									✓
6. Demuestran interés en la interacción texto/ imagen de un cuento.				✓					✓									✓
7. Articula e identifica el fonema – grafema en los cuentos.				✓					✓									✓
8. Establecen conexiones entre el contenido del cuento y la experiencia personal.				✓					✓									✓
9. Los niños y niñas incrementan el vocabulario (conciencia léxica) al usar cuentos.				✓					✓									✓
10. Los niños y niñas al interactuar con el cuento comunican ideas y escriben con sus propios códigos (conciencia semiántica).				✓					✓									✓
11. Los niños y niñas desarrollan la comprensión lectora sobre el contenido del cuento.				✓					✓									✓
12. Los niños y niñas representan visualmente secuencia de pictogramas y construyen conceptos (conciencia sintáctica).				✓					✓									✓



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2021
Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

Observaciones:

Realizada por:

Dra. Mariela Alexandra Magallán Mesa

CJ: 1803964079



Verifique electrónicamente por:
SILVIA
BEATRIZ
ACOSTA BONES

Validada por:

Dra. Silvia Acosta, Mg.

CJ: 1802188993



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2021
 Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador
FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "FICHA DE OBSERVACIÓN" PERTENECIENTE A LA INVESTIGACIÓN:

CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES EN EL PROCESO DE LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CÉSAR AUGUSTO SALAZAR CHÁVEZ" DEL CANTÓN AMBATO.

AUTORIA: Lic. Mariela Alexandra Mogollón Mena

Señale mediante un ✓, según la validación para cada pregunta:

1D - DEFICIENTE

2R - REGULAR

3B - BUENO

4O - ÓPTIMO

PREGUNTAS	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados				Calidad técnica y representatividad				Redacción y lenguaje de las preguntas			
	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O
1. Desarrollan el sentido audiovisual a través de los cuentos.				✓				✓				✓				✓
2. Los niños y niñas estimulan la imaginación y creatividad al usar cuentos.				✓				✓				✓				✓
3. Identifica las emociones de los diferentes personajes presentados en el cuento.				✓				✓				✓				✓
4. Los niños y niñas desarrollan la capacidad de concentración al inicio y final del cuento.				✓				✓				✓				✓



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
 POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2021
 Avda. Los Chasquis y Río Payamín, Ambato - Ecuador

5. Los niños y niñas se motivan al observar un cuento.								✓											✓
6. Demuestran interés en la interacción texto/ imagen de un cuento.								✓						✓					✓
7. Articula e identifica el fonema – grafema en los cuentos.								✓						✓					✓
8. Establecen conexiones entre el contenido del cuento y la experiencia personal.								✓						✓					✓
9. Los niños y niñas incrementan el vocabulario (conciencia léxica) al usar cuentos.								✓						✓					✓
10. Los niños y niñas al interactuar con el cuento comunican ideas y escriben con sus propios códigos (conciencia semántica).								✓						✓					✓
11. Los niños y niñas desarrollan la comprensión lectora sobre el contenido del cuento.								✓						✓					✓
12. Los niños y niñas representan visualmente secuencia de pictogramas y construyen conceptos (conciencia sintáctica).								✓						✓					✓



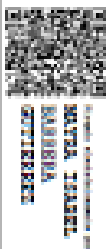
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, COHORTE 2021
Avda. Los Chosequis y Río Payamita, Ambato - Ecuador

Observaciones:

Revisado por:

Dra. Mariana Alejandra Magallon Mora

C.I. 1803964079



Validado por:

Dra. Mayra Sotomayor, Mg.

C.I. 1003740350

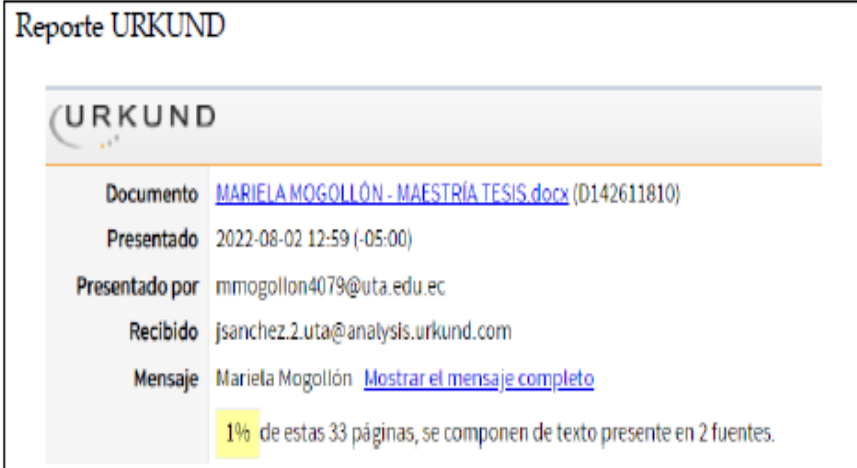
Ambato, 04 de agosto de 2022

Doctor
V́ctor Herńandez
PRESIDENTE
UNIDAD DE TITULACI3N DE POSGRADO DE LA FCHE
UNIVERSIDAD T́CNICA DE AMBATO
Presente.

De mi consideraci3n:

Por medio de la presente pongo en conocimiento el reporte del URKUND del trabajo de investigaci3n con el tema "CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES EN EL PROCESO DE LECTO ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMERO DE B́SICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ĆSAR AUGUSTO SALAZAR CH́VEZ DEL CANT3N AMBATO", elaborado por la maestrante MARIELA ALEXANDRA MOGOLL3N MENA, estudiante de la Maestría en Pedagogía de la Lengua y la Literatura, cohorte 2021, el mismo que evidencia un 1% de similitud, como se puede observar en la captura de pantalla siguiente:

Reporte URKUND



The screenshot displays the URKUND logo at the top. Below it, a table lists the following information: Document: [MARIELA MOGOLL3N - MAESTRÍA TESIS.docx](#) (0142611810); Presented: 2022-08-02 12:59 (-05:00); Presented by: mmogollon4079@uta.edu.ec; Received: jsanchez.2.uta@analysis.orkund.com; Message: Mariela Mogoll3n [Mostrar el mensaje completo](#). A yellow highlight is placed under the text "1% de estas 33 páginas, se componen de texto presente en 2 fuentes."

Documento	MARIELA MOGOLL3N - MAESTRÍA TESIS.docx (0142611810)
Presentado	2022-08-02 12:59 (-05:00)
Presentado por	mmogollon4079@uta.edu.ec
Recibido	jsanchez.2.uta@analysis.orkund.com
Mensaje	Mariela Mogoll3n Mostrar el mensaje completo

1% de estas 33 páginas, se componen de texto presente en 2 fuentes.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,



Ing. Mentor Javier Sánchez Guerrero, Mg.
Docente