

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

### MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

#### COHORTE 2022

**Tema:**

---

Los cuentos infantiles interactivos en la lectura comprensiva de los estudiantes de Tercer Año de EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”

---

Trabajo de Titulación, previo a la obtención del Título de Cuarto Nivel de Magister en Pedagogía de la Lengua y la Literatura

**Modalidad del Trabajo de Titulación:** Proyecto de Desarrollo

**Autora:** Licenciada. Lorena Marisol Quispe Tonato

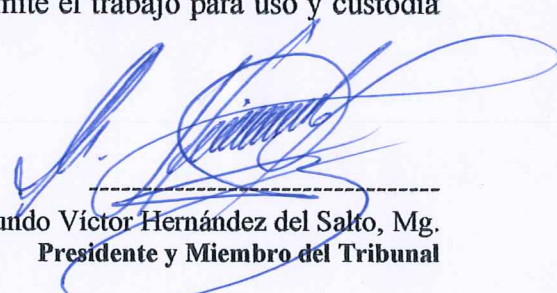
**Directora:** Licenciada Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Magister

Ambato – Ecuador  
2023


## APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:

El Tribunal receptor del Trabajo de Titulación, presidido por el: Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magister, e integrado por las señoras: Doctora Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano, Magister y la Doctora Judith del Carmen Nuñez Ramírez, Magister, designados por la Unidad Académica 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: “Los cuentos infantiles interactivos en la lectura comprensiva de los estudiantes de tercer año EGB de la Unidad Educativa “Salcedo” elaborado y presentado por la Licenciada Lorena Marisol Quispe Tonato, para optar por el Título de cuarto nivel 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 UTA.



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



-----  
Dra. Carolina Elizabeth San Lucas Solórzano, Mg.  
Miembro del Tribunal



-----  
Dra. Judith del Carmen Nuñez Ramírez, Mg.  
Miembro del Tribunal

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación presentado con el tema: “Los cuentos infantiles interactivos en la lectura comprensiva de los estudiantes de tercer año EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”, le corresponde exclusivamente a: Licenciada Lorena Marisol Quispe Tonato Autora bajo la Dirección de la Licenciada Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Magister directora del Trabajo de Titulación, y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Licenciada Lorena Marisol Quispe Tonato

c.c.:0502947450

**AUTORA**



Licenciada Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Magister

c.c.: 1600364382

**DIRECTORA**

## 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, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad.



-----  
Licenciada Lorena Marisol Quispe Tonato

c.c.:0502947450

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

<b>APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</b> .....	<b>ii</b>
<b>AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</b> .....	<b>iii</b>
<b>DERECHOS DE AUTOR</b> .....	<b>iv</b>
<b>INDICE GENERAL DE CONTENIDOS</b> .....	<b>v</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	<b>viii</b>
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS</b> .....	<b>ix</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	<b>ix</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>x</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>xi</b>
<b>RESUMEN EJECUTIVO</b> .....	<b>xii</b>
<b>CAPÍTULO I</b> .....	<b>1</b>
<b>EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>1</b>
1.1.    Introducción .....	1
1.2.    Justificación.....	2
1.3.    Objetivos .....	4
1.3.1.  General .....	4
1.3.2.  Específicos .....	4
<b>CAPÍTULO II</b> .....	<b>5</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>5</b>
2.1.  Antecedentes Investigativos.....	5
2.2.  Fundamentación Científica .....	13
2.2.1.  Variable independiente: Cuentos infantiles interactivos.....	14
2.2.2.  Variable dependiente: Lectura comprensiva.....	25
<b>CAPÍTULO III</b> .....	<b>34</b>
<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	<b>34</b>

3.1. Ubicación .....	34
3.3. Equipos y materiales .....	35
3.4. Tipo de investigación .....	36
3.5. Enfoque .....	36
3.5. Población o muestra: .....	37
3.6. Hipótesis.....	37
3.7. Recolección de información.....	37
3.8. Confiabilidad del Instrumento.....	38
3.9. Procesamiento de la información y análisis estadístico .....	40
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>41</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>41</b>
4.1. Análisis e interpretación de resultados del pretest. ....	41
4.3. Validación de la Hipótesis .....	51
4.3.1. Modelo lógico .....	51
4.4    Triangulación de Variables .....	54
4.5. Discusión de resultados.....	56
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>59</b>
<b>CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES.....</b>	<b>59</b>
5.1. Conclusiones .....	59
5.2. Recomendaciones.....	60
<b>CAPÍTULO VI.....</b>	<b>61</b>
<b>PROPUESTA.....</b>	<b>61</b>
6.1. Título.....	61
6.2. Descripción .....	61
6.2.1. Objetivos. ....	61
6.3. Desarrollo de la propuesta.....	62

6.3.1. Fase del diseño de los cuentos interactivos.....	62
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>75</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>83</b>
ANEXO 1. Encuesta a estudiantes.....	83
ANEXO 2. Entrevista a docentes.....	86
ANEXO 3. Validación de instrumentos.....	88
ANEXO 4: Fotografías encuesta.....	91
ANEXO 5: Fotografías de la propuesta .....	91
ANEXO 6: Resolución.....	93
ANEXO 7. Carta compromiso .....	94
ANEXO 8. Entrevista a docentes.....	95
ANEXO 10. Cuentos interactivos .....	98

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Currículo Educación General Básica Elemental.....	27
<b>Tabla 2.</b> Población de estudio .....	37
<b>Tabla 3.</b> Rangos y niveles de confianza .....	39
<b>Tabla 4.</b> Cálculo del Alfa de Cronbach.....	39
<b>Tabla 5.</b> Pretest - Afinidad por la lectura .....	41
<b>Tabla 6.</b> Pretest- Complejidad de la lectura comprensiva.....	42
<b>Tabla 7.</b> Pretest - Preferencias lectoras .....	43
<b>Tabla 8.</b> Pretest- Uso de Tecnologías.....	44
<b>Tabla 9.</b> Pretest- Importancia de la frecuencia lectora.....	45
<b>Tabla 10.</b> Pretest- Frecuencia de lectura de cuentos .....	46
<b>Tabla 11.</b> Pretest- Identificación de elementos tras la lectura de cuentos.....	47
<b>Tabla 12.</b> Pretest- Variedad de cuentos leídos .....	48
<b>Tabla 13.</b> Pretest- Factores de atracción al leer cuentos .....	49
<b>Tabla 14.</b> Pretest- Frecuencia del uso de medios tecnológicos para visualizar cuentos infantiles.....	50



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> Pretest- Afinidad por la lectura .....	41
<b>Gráfico 2</b> Pretest- Complejidad de la lectura comprensiva.....	42
<b>Gráfico 3</b> Pretest - Preferencias lectoras .....	43
<b>Gráfico 4</b> Pretest- Uso de Gamificación .....	44
<b>Gráfico 5</b> Pretest- Importancia de la frecuencia lectora.....	45
<b>Gráfico 6</b> Pretest- Frecuencia de lectura de cuentos .....	46
<b>Gráfico 7</b> Pretest- Identificación de elementos tras la lectura de cuentos.....	47
<b>Gráfico 8</b> Pretest- Variedad de cuentos leídos .....	48
<b>Gráfico 9</b> Pretest- Factores de atracción al leer cuentos .....	49
<b>Gráfico 10</b> Pretest- Frecuencia del uso de medios tecnológicos para visualizar cuentos infantiles.....	50

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Juego Premio Pirata.....	67
<b>Figura 2</b> Ejemplo del juego de la rana. ....	67
<b>Figura 3</b> Juego de emparejar columnas "Pirata Barbaloca" .....	68
<b>Figura 4</b> Ejemplo del juego de emparejamiento .....	68
<b>Figura 5</b> Juego de la Ruleta Pirata .....	69
<b>Figura 6</b> Ejemplo del juego de la ruleta pirata .....	69
<b>Figura 7</b> Juego de orden de palabras "La cucarachita Martina" .....	70
<b>Figura 8</b> Ejemplo del juego de orden de palabras.....	70
<b>Figura 9</b> Crucigrama "La cucarachita Martina" .....	71
<b>Figura 10</b> Ejemplo del juego del crucigrama .....	71
<b>Figura 11</b> Test de "La cucarachita Martina" .....	72
<b>Figura 12</b> Sopa de letras "La cucarachita Martina" .....	73

## **AGRADECIMIENTO**

Desearía expresar mi sincero agradecimiento a la Magister Tamara Ballesteros, mi guía en esta tesis, cuya dirección y análisis fueron esenciales para el logro exitoso de este estudio. Sus valiosos aportes y recomendaciones desde las primeras etapas de concepción hasta las fases finales fueron un papel fundamental en el fortalecimiento de los resultados obtenidos.

También expreso mi profunda gratitud a mi familia por su apoyo emocional y palabras alentadoras durante las intensas etapas de este recorrido académico. La exitosa conclusión de esta tesis de maestría no habría sido posible sin su amor y comprensión. Cada uno de los mencionados desempeñó un papel significativo en mi desarrollo profesional y personal.

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar este logro académico a Dios, fuente eterna de sabiduría, cuya luz ha guiado mi camino durante este viaje de aprendizaje y desarrollo. Agradezco sus abundantes bendiciones y constante misericordia que sustentaron en cada paso de esta travesía.

A mi amada familia, a mi esposo Wilson Fernández, a mis queridos hijos Anderson y Alisson y a mis padres, les dedico este logro con profundo cariño y gratitud. Su apoyo constante, paciencia y amor incondicional fueron mi anclaje en momentos desafiantes, brindándome la fortaleza para seguir avanzando.

Esta dedicación es un testimonio profundo de mi agradecimiento sincero a todos quienes formaron parte de esta meta. Sus contribuciones y presencia enriquecieron mi experiencia en la maestría de manera invaluable.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA**  
**COHORTE 2022**

**TEMA:** LOS CUENTOS INFANTILES INTERACTIVOS EN LA LECTURA COMPRENSIVA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SALCEDO”

**MODALIDAD DE TITULACIÓN:** Proyecto de Desarrollo

**AUTORA:** Licenciada. Lorena Marisol Quispe Tonato

**DIRECTORA:** Licenciada. Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Magister.

**FECHA:** 03 de octubre del 2023

**RESUMEN EJECUTIVO**

La lectura comprensiva es un proceso cognitivo que involucra la habilidad de comprender y dar sentido al contenido de un texto, cuando los estudiantes desarrollan esta destreza al momento de leer, pueden entender el significado de las palabras e interactuar de manera más profunda con la información leída. El objetivo de este estudio fue determinar los cuentos infantiles interactivos para la lectura comprensiva de los estudiantes del Tercer Año de EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”.

El presente trabajo de investigación se desarrolló bajo una metodología básica descriptiva la misma que busca facilitar una representación detallada y precisa de los fenómenos observados, sin encaminar en establecer relaciones de causa y efecto, tiene un enfoque cuantitativo y cualitativo; para recopilar información, se desarrolló la entrevista dirigida a 2 docentes del tercer año de EGB, y la encuesta aplicada a 29 estudiantes 13 hombre y 16 mujeres, teniendo en total una muestra de 31 participantes. De la misma forma, para tener validez del instrumento aplicado se realizó la validación por expertos y para obtener confiabilidad se utilizó el Alfa de

Conbrach. De la misma manera; al tener hipótesis descriptivas con la que se desea describir aspectos relevantes del tema de investigación estas no se validan de la misma manera que las hipótesis causales en estudios experimentales. Los resultados permitieron profundizar en las percepciones que tuvieron los estudiantes sobre el uso de cuentos interactivos en el aula de clase para una mejor lectura comprensiva, por lo cual se planteó una propuesta que busca activar el aprendizaje mediante estos recursos. Se reveló que la integración de tecnología resulta atractiva en el entorno educativo. Por esto, incorporar efectivamente cuentos infantiles interactivos multimedia, con historias y personajes interesantes, adecuado nivel de complejidad e imágenes y sonidos interactivos constituye una estrategia viable para impulsar la comprensión lectora en contextos educativos similares.

**DESCRIPTORES:** COMPRENSIÓN LECTORA, EDUCACIÓN BÁSICA, ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE, GAMIFICACIÓN, HISTORIAS INTERACTIVAS.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA**  
**COHORTE 2022**

**THEME:**

“INTERACTIVE CHILDREN'S STORIES IN THE COMPREHENSIVE READING OF THIRD YEAR EGB STUDENTS FROM THE “SALCEDO” EDUCATIONAL UNIT.”

**DEGREE TYPE:** Development Project

**AUTHOR:** Licenciada. Lorena Marisol Quispe Tonato

**DIRECTED BY:** Licenciada Tamara Yajaira Ballesteros Casco Magister.

**DATE:** October 3th, 2023

**EXECUTIVE SUMMARY**

Reading comprehension is a cognitive process that involves the ability to understand and make sense of the content of a text. When students develop this skill when reading, they can understand the meaning of the words and interact more deeply with the information read. The objective of this study was to determine the interactive children's stories for the comprehensive reading of the Third Year EGB students of the Salcedo Educational Unit.

This research work was developed under a basic descriptive methodology that seeks to facilitate a detailed and accurate representation of the observed phenomena, without aiming to establish cause and effect relationships, it has a quantitative and qualitative approach; To collect information, the interview was conducted with 2 teachers from the third year of EGB, and the survey was applied to 29 students, 13 men and 16 women, having a total sample of 31 participants. In the same way, to have validity of the applied instrument, validation was carried out by experts and

to obtain reliability, Conbrach Alpha was used. In the same way; By having descriptive hypotheses with which we wish to describe relevant aspects of the research topic, these are not validated in the same way as causal hypotheses in experimental studies. The results allowed us to delve deeper into the perceptions that students had about the use of interactive stories in the classroom for better reading comprehension, which is why a proposal was proposed that seeks to activate learning through these resources. It was revealed that the integration of technology is attractive in the educational environment. For this reason, effectively incorporating multimedia interactive children's stories, with interesting stories and characters, and adequate levels of complexity and interactive images and sounds constitutes a viable strategy to promote reading comprehension in similar educational contexts.

**DESCRIPTORS:** BASIC EDUCATION, GAMIFICATION, INTERACTIVE STORIES, LEARNING STRATEGY, READING COMPREHENSION.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Introducción

En el actual contexto educativo, la integración de tecnologías de la información y la comunicación desempeñan un papel esencial para mejorar las prácticas pedagógicas y fomentar un aprendizaje significativo. Dentro de este marco, los cuentos infantiles interactivos se perfilan como una herramienta promisorio para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de Tercer Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Salcedo". El presente estudio se centra en determinar los cuentos interactivos en la lectura comprensiva de los educandos.

El estudio, con un enfoque metodológico riguroso, evaluó las variables relacionadas con la implementación de esta modalidad de lectura y la apreciación de parte del grupo en estudio teniendo en cuenta habilidades de comprensión y retención de información. Los resultados, tanto cuantitativos como cualitativos, proporcionaron una visión completa, orientando a educadores, padres y profesionales de la educación a tomar decisiones informadas y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en esta etapa formativa decisiva.

La investigación se estructura en seis capítulos. El capítulo I aborda el problema de investigación, introducción, justificación y objetivos; en el capítulo II se encuentra el estado de arte y un análisis del marco teórico. El capítulo III se centra en el marco metodológico, detallando el tipo de investigación, mientras que el capítulo IV presenta los resultados y su respectiva discusión. El capítulo V ofrece



conclusiones y recomendaciones basadas en los hallazgos. Finalmente, el capítulo VI muestra una propuesta de implementación con el fin de una futura implementación para tener un panorama más amplio de lo que se podría conseguir con su ejecución en el grupo poblacional.

## **1.2. Justificación**

Los requerimientos de la vida cotidiana proponen grandes retos en el desarrollo personal educativo, pues el ser humano debe estar en la capacidad de expresar en forma oral y escrita sus sentimientos y pensamientos. En la labor docente y en base a la experiencia, se considera la existencia de un alto déficit en la lectura comprensiva de los estudiantes, estas dificultades de lecto escritura son generadas desde años anteriores, los mismos que están enmarcados de manera principal desde los niveles iniciales de escolaridad.

Este problema se revela a Nivel Nacional y se presenta por diversos inconvenientes, entre ellos se puede mencionar: la carencia del significado real de las palabras, es decir, la mayor parte de los estudiantes leen sin entender el contexto y por ende no logran alcanzar una lectura comprensiva, la misma que es indispensable en el desarrollo personal.

En los primeros años de Educación Básica es frecuente encontrar dificultades lectoras, por esta razón es conveniente motivar al hábito de la lectura, la misma que debe iniciarse desde tempranas edades, en donde los niños van haciendo de ella una práctica diaria. Para fomentar el amor por la lectura, es necesario llamar la atención del educando con algunas alternativas, haciendo uso de varios textos creativos, que despierten el interés, es decir, motivar al estudiante

a ser investigador y con ello potenciar las destrezas y habilidades indispensables de la lengua y literatura, con el fin de formar seres útiles en la sociedad sin temor a expresar sus ideas y pensamientos.

En este sentido, es conveniente mencionar la importancia de este trabajo investigativo, porque a través de actividades sobre cuentos infantiles interactivos y el manejo de las nuevas tecnologías se analizará y se propondrá una posible solución a las dificultades en el proceso de lectura comprensiva. Actualmente al ser parte de un mundo digital, donde los niños utilizan desde muy pequeños herramientas tecnológicas, es indispensable introducir en el proceso enseñanza aprendizaje algunas estrategias que ayuden al docente a despertar el interés del estudiante por aprender, dejando a un lado los métodos tradicionalistas que todavía son utilizados en el aula y con ello poner en práctica ciertas potencialidades que se encuentran escondidas, así como también, activar el fortalecimiento de valores, autoestima y trabajo colaborativo.

Este proyecto de investigación a través de la selección de cuentos infantiles interactivos busca determinar como el uso de cuentos interactivos es capaz de generar el amor por la lectura y con ello lograr que, durante el proceso de vida estudiantil, los estudiantes tengan una buena comprensión al momento de leer un texto y de la misma manera permitir que el estudiante sea el autor de su propio conocimiento y tenga mayor facilidad de expresión y comunicación oral y escrita mediante la aplicación de habilidades y destrezas en la lectura.

Hay que destacar la importancia de iniciar este estudio desde los primeros años de escolaridad, y en este caso aplicar en el nivel elemental donde empieza el proceso de la lectura comprensiva

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. *General***

- Determinar los cuentos infantiles interactivos para la lectura comprensiva de los estudiantes del Tercer Año de EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”.

#### **1.3.2. *Específicos***

- Fundamentar teóricamente los cuentos infantiles interactivos para los estudiantes del tercer año de EGB.
- Analizar la percepción de los estudiantes en torno a la lectura comprensiva a través de cuentos infantiles interactivos los estudiantes del tercer año de EGB.
- Seleccionar cuentos infantiles interactivos para el mejoramiento de la lectura comprensiva de los estudiantes del Tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes Investigativos

En su investigación, Furenes et al., en el año 2021 llevaron a cabo un metaanálisis con el propósito de comparar los efectos de la lectura en formato digital versus impreso en niños de 1 a 8 años. El estudio se enfoca específicamente en la comprensión lectora y el vocabulario. Este análisis cuantitativo incorpora datos de 15 estudios experimentales y cuasiexperimentales anteriores que contrastan la comprensión lectora y el aprendizaje de vocabulario al leer libros digitales frente a impresos. Los resultados indican que los libros digitales son más efectivos para el desarrollo del vocabulario y la intervención en la creación de significados y comprensión.(pp. 483-517).

El estudio "Intervenciones de lectura de libros ilustrados compartidos para el desarrollo del lenguaje infantil: una revisión sistemática y un metaanálisis", presentado por Dowdall et al., en el año 2020, adoptan un enfoque cuantitativo y abarca niños de 1 a 6 años, sin discriminación de factores sociodemográficos. El objetivo principal consistió en evaluar el impacto de las intervenciones de lectura compartida en el desarrollo del lenguaje infantil. Esta investigación incorporó 53 estudios y 19 ensayos controlados, arrojando conclusiones destacadas. La efectividad está condicionada por la frecuencia, duración e intervención activa de los adultos durante las actividades relacionadas con los libros ilustrados (pp. 1-17).

En continuidad con las investigaciones previas, el estudio de Torppa et al., 2020 con el tema: "La lectura recreativa y la comprensión lectora se apoyan

mutuamente: un estudio longitudinal en los grados 1 y 9”se enfocó en examinar la relación entre la lectura recreativa, como revistas, periódicos, comics y cuentos, y la comprensión lectora en 2525 niños de 9 a 12 años en Finlandia, empleando un enfoque cuantitativo en un diseño no experimental, observacional y longitudinal. Los resultados revelaron una correlación positiva y recíproca entre este tipo de lectura y la comprensión lectora. Así, concluyeron que la lectura recreativa está asociada positivamente con la fluidez y la comprensión lectora (pp. 1-25).

Basándonos en la investigación realizada por Bursali y Yilmaz. en el 2019; titulada "Efecto de las aplicaciones de realidad aumentada en la comprensión lectora y permanencia en el aprendizaje de estudiantes de secundaria", con un estudio cuasiexperimental, se exploró el impacto de la realidad aumentada en la comprensión de lectura de estudiantes de quinto grado, utilizando un diseño de método mixto para recopilar datos cualitativos y cuantitativos. Los resultados revelaron una diferencia significativa a favor del grupo experimental en la comprensión general y semanal de la lectura, con puntajes promedio de 78.96 y 65.99, respectivamente. La conclusión de este estudio fue que la utilización aumentada en actividades de lectura mejora la comprensión lectora en comparación con los métodos tradicionales (pp. 126-135).

Kavanagh en 2019, llevó a cabo un estudio cuantitativo no experimental con un enfoque empírico centrado en la motivación lectora, actividad y rendimiento al final de la escuela primaria. La investigación involucró a estudiantes de sexto grado procedentes de 150 escuelas seleccionadas al azar. Para recopilar datos, se utilizaron pruebas de logro de lectura y cuestionarios. El estudio subraya la importancia de la motivación intrínseca en el estímulo y desempeño lector, se

concluye enfatizando la necesidad de fomentar la motivación intrínseca como estrategia clave para potenciar la actividad y el rendimiento en lectura (pp. 563-582).

Toste et al., realizaron una revisión meta-analítica que exploró la relación entre la motivación y el rendimiento en lectura de estudiantes de K-12 en el año 2020. Se enfocó en creencias, disposición y metas como factores motivacionales. Los resultados resaltaron que las creencias y la disposición mostraron una conexión más fuerte con el rendimiento lector que la orientación de metas. Los hallazgos sugieren que, para mejorar la enseñanza y la motivación en el aula, los educadores podrían concentrarse en fomentar creencias y disposición hacia la lectura. Especialmente en grados iniciales, implementar intervenciones motivacionales específicas puede mejorar el rendimiento en lectura en estos niveles educativos (pp. 420-456).

Los autores Prados et al., en 2023 investigaron el impacto de una plataforma gamificada en la comprensión lectora y actitudes hacia la lectura en educación primaria. El estudio se realizó con 85 estudiantes de cuarto grado en una escuela pública en Murcia, España, asignándolos a un grupo experimental que utilizó la plataforma gamificada y un grupo de control con un enfoque tradicional. La conclusión del estudio señaló que el uso de esta plataforma condujo a mejoras tanto en la comprensión lectora como en las actitudes positivas hacia la lectura (pp. 669-693).

Guzmán et al., en 2023 llevaron a cabo una investigación en Colombia, utilizando una metodología de investigación-acción participativa para evaluar una propuesta pedagógica basada en gamificación dirigida a 19 estudiantes de quinto

grado. Los resultados post-implementación indicaron un aumento significativo en la comprensión de lectura, con un promedio que pasó de 6.5 en el pretest a 8.5 en el posttest. Además, se observó que el 80% de los estudiantes mejoró su rendimiento. Estos hallazgos respaldan la efectividad de la estrategia basada en gamificación para mejorar la comprensión de lectura en estudiantes de educación primaria (pp. 37-53).

La gamificación mejora la comprensión lectora no solo en el idioma natal sino también extranjero; en suma, Abusaaleek y Baniabdelrahman (2020), en un estudio experimental en Jordania con 71 estudiantes de sexto grado compararon la gamificación versus enseñanza tradicional. El grupo experimental que usó ClassDojo como método de gamificación, mostró mejoras significativas en comprensión lectora, en niveles literal, inferencial y crítico, en comparación con el grupo control. Estos resultados sugieren que la gamificación puede ser una estrategia eficaz para mejorar la comprensión de lectura, tanto en el idioma nativo como en idiomas extranjeros (pp. 1-11).

El estudio de Fadhli et al., 2020 se centra en la evaluación de la efectividad de la gamificación en niños. Este metaanálisis aborda la gamificación en la educación como su enfoque principal, empleando un análisis estadístico para medir el tamaño del efecto en cada estudio incluido, utilizando la prueba Q e  $I^2$  para evaluar la heterogeneidad. Los resultados revelan que el método de gamificación genera un impacto positivo tanto en el rendimiento académico como en la autoeficacia de los niños. En conclusión, se destaca que la gamificación se presenta como un método efectivo para mejorar el logro académico y la autoeficacia en la población infantil. (pp. 2-9).

El documento "Gamifying Reading for Learners' Comprehension Enhancement: A Scoping Review" de Subba et al., en el 2022 ofrecen una revisión de alcance sobre la gamificación para mejorar la comprensión lectora. El objetivo de la investigación fue identificar los recursos más recientes sobre este tema utilizando una metodología basada en PRISMA (pp. 113).

Los resultados indican que todos los estudios reportaron efectos positivos de la gamificación en la comprensión lectora, aunque no se realizó un metaanálisis cuantitativo. Los hallazgos resaltan que la gamificación influye positivamente en la comprensión lectora de los estudiantes, aumentando su motivación y compromiso, aunque se sugiere la necesidad de llevar a cabo más estudios en este ámbito (pp. 101-114).

En concordancia con Chen et al., en el año 2020 llevaron a cabo un estudio experimental titulado "Un sistema de anotación de lectura colaborativo basado en la web con mecanismos de gamificación para mejorar el rendimiento de lectura". Este estudio incluyó dos grupos de estudiantes: el grupo experimental utilizó el sistema de anotación de lectura colaborativa basado en mecanismos de gamificación, mientras que el grupo de control empleó un sistema de anotación de lectura tradicional. resultados revelaron una mejora significativa en los comportamientos de anotación y la comprensión de lectura en el grupo experimental en comparación con el grupo de control. (pp. 140-147).

El estudio de investigación de Diprossimo et al., 2023 "Asociaciones entre las características del niño y del ítem, el uso de andamios de vocabulario y la comprensión de lectura en un entorno digital". El objetivo fue evaluar la eficacia de los andamios de vocabulario en la comprensión de lectura en un entorno digital.



Utilizando el enfoque de big data, analizaron la información de muchos estudiantes de primaria que utilizaron una aplicación de lectura digital. Los resultados indicaron que los andamios de vocabulario mejoraron la comprensión de lectura, especialmente en estudiantes con habilidades de vocabulario más débiles. En conclusión, los andamios de vocabulario son herramientas prometedoras para mejorar la comprensión de lectura y reducir las diferencias de rendimiento entre los lectores en entornos digitales. (pp. 1-14).

Moutsinas et al., en el año 2023 llevaron a cabo un estudio experimental cuantitativo que exploró el impacto de los libros electrónicos personalizados y gamificados en la actitud de estudiantes de quinto grado hacia la lectura electrónica. Se examinó cómo estos factores afectan la motivación y la comprensión lectora durante el aprendizaje de una segunda lengua extranjera. La metodología incluyó cuestionarios de comprensión y motivación lectora administrados antes y después de la investigación. Los resultados revelaron diferencias significativas entre los grupos, destacando que los participantes que utilizaron libros electrónicos gamificados obtuvieron puntuaciones considerablemente más altas que los que utilizaron libros impresos (pp. 172-180).

El artículo titulado "Explorando los beneficios de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y la gamificación en el fortalecimiento de las habilidades de lectura: una revisión sistemática", escrito por Herrera et al., 2023 aborda el uso de las TIC y la gamificación para fortalecer las habilidades de lectura en estudiantes. El objetivo del estudio fue explorar el impacto de las TIC y la gamificación en el fortalecimiento de las habilidades de lectura en estudiantes entre 2013 y 2023. Los resultados indicaron que la gamificación aumenta el interés por

la lectura, mientras que las TIC como libros electrónicos y aplicaciones de lectura ofrecen valiosas oportunidades de participación. (pp. 1-14).

El estudio titulado "Quizizz Application as Gamification Platform to Bridge Students in Teaching Reading Comprehension" de Ratnasari et al., en el 2019 investigaron el impacto de la aplicación Quizizz en la enseñanza de la comprensión de lectura de textos narrativos. Se empleó un enfoque cuantitativo con un diseño cuasiexperimental, dividiendo a los participantes en un grupo experimental y un grupo de control. La muestra consistió en 192 estudiantes de primer grado de una escuela secundaria, la recopilación de datos se realizó a través de pruebas de pre y postest, y el análisis se llevó a cabo mediante la fórmula de prueba t. Los resultados destacaron que la aplicación Quizizz tuvo un impacto significativo en la mejora de la comprensión de lectura de los estudiantes (pp. 1333-1337).

El estudio no experimental "Supporting Twenty-First Century Competencies Using Robots and Digital Storytelling" de Stork, (2020). La investigación se centra en el empleo de robots y narración digital para cultivar habilidades del siglo XXI. La muestra del estudio incluyó estudiantes de una escuela intermedia participantes en el campamento, donde crearon historias interactivas utilizando robots Sphero Bot como personajes principales. Los resultados destacaron mejoras en las habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y la capacidad para transmitir mensajes coherentes a través de la narración digital y el uso de medios interactivos. (pp. 43-50).

Kucirkova en el año 2019 llevó a cabo la investigación "Children's Reading With Digital Books: Past Moving Quickly to the Future", una revisión de la literatura centrada en la lectura de libros digitales para niños de 0 a 5 años. Se

destaca la necesidad de explorar la influencia de factores socioculturales y el diseño de los libros digitales en la lectura y el aprendizaje infantil, ofrece una visión integral de los desafíos y oportunidades en la investigación y diseño de libros digitales para niños, destacando la importancia de centrarse en los procesos que afectan la experiencia de lectura y el aprendizaje de los más pequeños (pp. 208-214).

Según el artículo "Young Children's Reading and Learning with Conversational Agents" de Xu y Warschauer (2019), los autores llevaron a cabo un estudio cualitativo basado en observación y entrevistas para explorar la interacción de niños pequeños con agentes conversacionales durante la lectura de un cuento. La muestra consistió en 5 niños de entre 4 y 6 años. Los resultados, obtenidos mediante análisis inductivo de videos y respuestas de entrevistas, revelaron que los niños interactuaron activamente con el cuento. Concluyen que los agentes conversacionales tienen el potencial de ser compañeros de lectura efectivos para promover la comprensión y el lenguaje oral en niños pequeños.(pp. 1-8).

La investigación titulada "Fortalecimiento de la Identidad Cultural en Niños Escolares de Riobamba a través de Metodologías de Enseñanza Interactivas: Proyecto Ilustración de Leyendas Riobambeñas" de Rodríguez., et al. tiene como objetivo evaluar el impacto del proyecto Ilustración de Leyendas Riobambeñas utilizando metodologías de enseñanza interactivas para fortalecer la identidad cultural. Los resultados obtenidos de las entrevistas, encuestas, fichas documentales y teoría respaldan la pertinencia de la intervención, identificando los intereses y esquemas previos del grupo en estudio. Se concluyó que el uso de metodologías de

enseñanza interactiva puede tener un impacto positivo en el fortalecimiento de la identidad cultural de los niños. (pp. 2-21).

A pesar de los múltiples beneficios de la lectura digital, es importante destacar que también existen estudios que resaltan la importancia de mantener el uso de la lectura en papel, sin suplantarla por completo. Un ejemplo de esto es un estudio realizado en el año 2020 en Noruega con 1500 estudiantes de quinto grado, escrito por Stole et al., donde se encontró que la comprensión lectora fue significativamente mayor en las evaluaciones en papel en comparación con las evaluaciones computarizadas. Se observó un efecto más positivo en los estudiantes con mayor rendimiento académico. Estos hallazgos sugieren que es necesario reconsiderar las suposiciones sobre cómo la digitalización beneficia a diferentes grupos de lectores, y enfatizan que los beneficios de la lectura en papel pueden ser especialmente relevantes para aquellos con bajos recursos económicos (pp. 1-14).

## **2.2. Fundamentación Científica**

En el presente trabajo de investigación se presenta un estudio sobre cuentos infantiles interactivos para la lectura comprensiva de estudiantes de Tercer Año de Educación General Básica en la Unidad Educativa "Salcedo".

La lectura comprensiva, como habilidad en los primeros años de escolaridad requiere estrategias innovadoras. Los cuentos infantiles interactivos, al combinar elementos literarios tradicionales con recursos multimedia, promueven a la participación del lector. El marco teórico profundiza en la influencia de estas narrativas interactivas en la percepción de comprensión lectora.

### ***2.2.1. Variable independiente: Cuentos infantiles interactivos***

#### **2.2.1.1 Cuentos infantiles interactivos**

- **Definición**

Los "cuentos infantiles interactivos" son narraciones diseñadas para que ocurra una participación más profunda durante la lectura de texto, integran elementos que involucran activamente a los niños en la historia y la experiencia de lectura. Estos cuentos combinan elementos literarios tradicionales con recursos multimedia y tecnológicos, proporcionando un enfoque más enriquecedor y dinámico para los jóvenes lectores (Iruri y Villafuerte, 2022).

La característica principal de los cuentos infantiles interactivos es la posibilidad de que los niños interactúen con el contenido a través de dispositivos electrónicos como tabletas o aplicaciones en línea. Estas interacciones pueden incluir animaciones, sonidos, efectos visuales, preguntas intercaladas en la narrativa, lo que busca dirigir la atención a los aspectos relevantes de la lección, lo que podría explicar por qué mejoraron el aprendizaje de palabras sin comprometer la comprensión de la historia (Iruri y Villafuerte, 2022).

El objetivo fundamental de los cuentos infantiles interactivos es fomentar el gusto por la lectura y la creatividad en los niños, al tiempo que estimulan su desarrollo cognitivo, emocional y lingüístico. Los cuentos interactivos pueden captar la atención de los niños, promoviendo el aprendizaje y la comprensión de conceptos de manera dinámica. (Etta y Kirkorian, 2019).

Los cuentos pueden unir elementos educativos, como juegos didácticos, que refuerzan habilidades matemáticas, lingüísticas o de resolución de problemas. Es

importante que los cuentos infantiles interactivos sean diseñados con un enfoque pedagógico adecuado, evitando un exceso de distracciones que dificulten la comprensión del mensaje central y asegurando que la interactividad contribuya al desarrollo integral del niño (Etta y Kirkorian, 2019).

Un aspecto distintivo de la lectura interactiva es el intercambio de roles entre el lector y el oyente, con niños y adultos. Los adultos se convierten en oyentes activos al plantear preguntas, alentar a los niños a explicar con más detalle los eventos o imágenes del libro, y brindarles orientación. A su vez, los niños reciben refuerzos positivos en función de sus respuestas, mientras que los adultos amplían sus contribuciones (Özen, 2019).

- ***Clasificación***

Los cuentos interactivos infantiles son una forma emergente de literatura infantil digital que combina la narrativa tradicional con elementos interactivos y tecnológicos. Mediante el análisis y la descripción detallada de cada categoría y sus subclasificaciones, se explora la diversidad narrativa y las características distintivas que ofrecen estos cuentos que se expresa a continuación:

- 1. Basados en la Interacción Narrativa:**

- Cuentos con decisiones ramificadas: Narrativas que permiten al niño tomar decisiones decisivas que influyen en el desarrollo y desenlace de la historia, generando múltiples posibilidades de trama (Sbitnieva et al., 2021).
- Cuentos con caminos predefinidos: Historias interactivas con una estructura más lineal, donde el niño interactúa con la trama, pero no altera significativamente su curso narrativo (Sbitnieva et al., 2021).

## **2. Según el Nivel de Interactividad:**

- Cuentos de interacción simple: Cuentos con interactividad básica, que incluyen elementos táctiles o de arrastrar y soltar, pero no requieren decisiones complejas del lector (Sbitnieva et al., 2021).
- Cuentos de interacción compleja: Narrativas que demandan una mayor participación del niño, con actividades desafiantes, juegos educativos y resolución de problemas integrados en la trama (Sbitnieva et al., 2021).

## **3. En Función del Componente Educativo:**

- Cuentos didácticos: incorporan actividades educativas específicas y refuerzan conceptos académicos, como matemáticas, vocabulario o ciencias (Sbitnieva et al., 2021).
- Cuentos exploratorios: Narrativas que fomentan la exploración y el descubrimiento, brindando información sobre la naturaleza, culturas, o el mundo que rodea al niño (Sbitnieva et al., 2021).

## **4. Por el Enfoque Temático:**

- Cuentos de aventura: Historias con tramas emocionantes y desafíos para los personajes, invitando al niño a ser parte de la emocionante travesía (Sbitnieva et al., 2021).
- Cuentos de valores y emociones: abordan temáticas sociales, emociones y situaciones de la vida cotidiana, fomentando el desarrollo socioemocional (Sbitnieva et al., 2021).

## **5. Según la Audiencia y Edades:**

- Cuentos para niños pequeños: Cuentos interactivos diseñados para edades tempranas, con interacciones sencillas y contenido apropiado para los más pequeños (Sbitnieva et al., 2021).
- Cuentos para niños en edad escolar: Narrativas más complejas y educativas, dirigidas a niños en edad escolar con contenido académico y desafíos adecuados (Sbitnieva et al., 2021).
- **Estructura**

### **1. Introducción**

La introducción es el punto de partida del cuento, donde se presenta el contexto y se dan a conocer los personajes principales de la historia. Mediante el uso de animaciones y elementos visuales atractivos, se busca captar la atención del niño desde el inicio de la lectura, estimulando su interés y curiosidad (Giannikas, 2019).

### **2. Desarrollo de la Historia:**

En esta etapa, se despliega la trama del cuento, exponiendo los desafíos y conflictos que enfrentan los personajes. La narrativa fomenta la participación del niño, quien puede interactuar con la historia, sintiéndose parte del mundo que se está desarrollando (Hintz y Tribunella, 2019).

### **3. Interactividad:**

Constituye un componente primordial en los cuentos infantiles interactivos. A través de botones, opciones o elementos táctiles, los niños pueden interactuar



directamente con la narrativa, lo que aumenta su inmersión y compromiso con la historia (Haraway, 2019).

#### **4. Momentos de Decisión:**

Los momentos de decisión brindan al niño la oportunidad de tomar elecciones concluyentes que influirán en el desarrollo y desenlace de la historia. Esta característica empodera al lector, otorgándole un papel protagónico en la trama (Giannikas, 2019).

#### **5. Actividades y Juegos:**

Integran actividades y juegos educativos en la narrativa como práctica que enriquece la experiencia de lectura. Estas actividades refuerzan conceptos o habilidades específicas, convirtiendo el cuento en una herramienta pedagógica valiosa (Haraway, 2019).

#### **6. Resolución de Problemas:**

En algunos cuentos, se incorporan rompecabezas y desafíos que el niño debe resolver para avanzar en la historia. Esta dinámica estimula su habilidad de resolución de problemas y fomenta el pensamiento crítico (Hintz y Tribunella, 2019).

#### **7. Finalización y Conclusión:**

La finalización y conclusión del cuento conducen al desenlace de la historia y proporcionan un cierre adecuado. En ciertos casos, se resumen las elecciones del niño y cómo estas influyeron en el desarrollo narrativo, promoviendo una reflexión sobre las decisiones tomadas (Giannikas, 2019).

## **8. Extras y Bonificaciones:**

Algunos cuentos incluyen secciones adicionales con información complementaria sobre personajes, datos curiosos o enlaces a recursos educativos. Estas bonificaciones enriquecen la experiencia de lectura y fomentan el aprendizaje fuera de la narrativa principal (Hintz y Tribunella, 2019).

### **2.2.1.2 Estrategias de gamificación en la lectura comprensiva de cuentos**

#### **infantiles interactivos**

#### **Juegos de preguntas y respuestas**

Integrar preguntas de comprensión lectora dentro del cuento, donde los niños deben responder correctamente para avanzar en la historia. La gamificación en la formación académica, entre ellas se encuentran Kahoot, Google Forms, Socrative, Quizworks y Riddle. Estas herramientas se han utilizado para crear juegos y preguntas que permiten a los estudiantes aprender de manera lúdica y divertida (García et al., 2022).

#### **Pruebas de comprensión al final del cuento**

Las pruebas de comprensión son evaluaciones que se realizan para medir el nivel de comprensión que tiene un estudiante sobre un tema específico. Estas pruebas pueden ser de diferentes tipos, como preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, completar espacios en blanco, entre otras. El objetivo de estas pruebas es evaluar el nivel de comprensión que tiene el estudiante sobre un tema

específico y determinar si ha logrado adquirir los conocimientos necesarios para avanzar en su proceso de aprendizaje. (García et al., 2022).

### **Recompensas y Badges**

En el contexto de la gamificación, las recompensas y badges son elementos que se utilizan para motivar al estudiante a aprender y avanzar en su proceso de aprendizaje. Las recompensas pueden ser de diferentes tipos, como puntos, medallas, estrellas, entre otros, y se otorgan al estudiante cuando logra completar una tarea o alcanzar un objetivo específico. Estas recompensas y badges se utilizan para motivar al estudiante a seguir aprendiendo y avanzando en su proceso de aprendizaje, y para fomentar la competencia y el trabajo en equipo entre los estudiantes (García et al., 2022).

### **Juegos de aventura y exploración**

Estos programas de educación aventura se refieren a actividades que se realizan al aire libre y que involucran desafíos físicos y mentales, como caminatas, escalada, rafting, entre otros. Estas actividades se utilizan para fomentar el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el liderazgo, entre otras habilidades (García et al., 2022).

En el contexto de la gamificación, se pueden utilizar elementos de los juegos de aventura, como la narración y los desafíos, para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y motivadoras para los estudiantes con el fin de que se mantengan al margen del cuento y sea posible mejorar la percepción de lectura comprensiva.

### **Actividades de Inferencia**

Las actividades de inferencia podrían ser aquellas en las que los estudiantes deben deducir o inferir información a partir de una situación o contexto dado, lo que podría ser una habilidad importante en los juegos de rol y en la educación en general (García et al., 2022).

### **Feedback interactivo**

Se refiere a la retroalimentación que se proporciona a los estudiantes de manera inmediata y constante durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este tipo de feedback permite a los estudiantes conocer su progreso y comprensión de los temas vistos en clase, y les da la oportunidad de corregir errores y mejorar su desempeño de manera continua (Lazarte y Gómez, 2021). Para otros autores es la retroalimentación que se proporciona en tiempo real y que permite a los estudiantes ajustar su comportamiento o desempeño en función de esa información. (García et al., 2022)

### **Sistema de progresión y niveles**

Este tipo de sistema de progresión y niveles es común en los juegos de video y se refiere a la estructura en la que los jugadores deben superar diferentes desafíos o niveles para avanzar en el juego. En el contexto de la gamificación en la educación, este tipo de sistema se puede utilizar para motivar a los estudiantes a avanzar en su aprendizaje y alcanzar objetivos específicos. Por ejemplo, se pueden establecer diferentes niveles de dificultad en una actividad o asignación, y los estudiantes deben superar cada nivel para avanzar en su aprendizaje (García et al., 2022).

## **Competencias y retos**

Las competencias y retos son los objetivos de aprendizaje que se establecen para los estudiantes y que deben ser alcanzados a través de la participación en actividades desafiantes. Los retos, por su parte, son las tareas o actividades que los estudiantes deben realizar para alcanzar las competencias establecidas. Estos retos pueden ser individuales o en equipo. (Lazarte y Gómez, 2021).

## **Personalización del personaje**

La gamificación de personaje es una técnica de gamificación que consiste en crear un personaje virtual que representa al usuario y que lo acompaña en su proceso de aprendizaje o en la realización de tareas. La idea detrás de la gamificación de personaje es que el usuario se sienta más motivado y comprometido con el proceso de aprendizaje o la tarea que está realizando al tener un personaje virtual que lo representa y que lo acompaña en todo momento (Wambsganss et al., 2021).

La gamificación no se trata solo de personalizar el personaje, sino de utilizar elementos de juego para motivar y comprometer a los usuarios en una tarea específica. Puede ser utilizada en el ámbito educativo para valoración de la comprensión lectora debido a que integra la señal cerebral como entrada y para enlazarla con el avatar que incluso puede tener integrado movimientos corporales, garantizando que la ejecución de las tareas sea más atractiva y eficaz (Castro et al., 2020).

### **2.2.1.3 Gamificación**

La gamificación en la lectura comprensiva es una estrategia pedagógica que incorpora elementos de juegos en el proceso de lectura, con el propósito de aumentar la motivación, participación y compromiso de los lectores. Su objetivo principal es mejorar la comprensión lectora, tornándola más atractiva y gratificante, especialmente en entornos educativos y de formación (Tenesaca y Criollo, 2020).

La gamificación se define como el uso de las mecánicas de juego con el fin de conducir el comportamiento de los estudiantes mediante la participación, la interacción, la adicción o la competición hacia la consecución de un determinado objetivo de aprendizaje (Lazarte y Gómez, 2021).

Esta técnica emplea diversos elementos, como recompensas, puntos, insignias, niveles, desafíos y competencias, con el fin de crear una experiencia interactiva y estimulante para los lectores. Al enfrentar retos y superar obstáculos, los lectores se sienten más involucrados y comprometidos con la actividad lectora, lo que a su vez incrementa su atención y concentración en el contenido.

Un aspecto destacable de la gamificación en la lectura comprensiva es su capacidad de adaptarse a diferentes niveles de lectura y edades, permitiendo una experiencia personalizada que atiende las necesidades individuales de los lectores. Además, esta estrategia promueve la colaboración y la competición entre los participantes, creando un ambiente de aprendizaje interactivo y enriquecedor (Tenesaca y Criollo, 2020).

En la actualidad, los modelos de enseñanza tradicionales están siendo reemplazados por enfoques de aprendizaje más innovadores, impulsados por el

surgimiento de nuevas tecnologías. Estos cambios están transformando tanto el proceso educativo como el papel de estudiantes y docentes en el aula. Se observa un creciente interés en investigar y explorar nuevos modelos y experiencias de aprendizaje que se adapten a las formas de interactuar y aprender en una sociedad digitalizada.

#### **2.2.1.4 Teorías**

##### **1. Teoría del Aprendizaje Social de Bandura:**

Resalta la relevancia del aprendizaje a través de la observación y la imitación de modelos en el entorno. Los cuentos interactivos, al presentar modelos de comportamiento y habilidades sociales, se convierten en valiosos recursos para que los niños aprendan y asimilen destrezas sociales de manera entretenida. (Barbabosa, 2021)

##### **2. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget:**

La Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget plantea que los niños construyen su comprensión del mundo a través de interacciones con su entorno. Los cuentos interactivos, al adaptarse a diferentes etapas de desarrollo cognitivo, proporcionan experiencias de lectura personalizadas y apropiadas para el nivel de madurez y comprensión de cada niño (Sanghvi, 2020) .

##### **3. Teoría de la Motivación Intrínseca de Deci y Ryan:**

Esta teoría sugiere que las personas tienen una predisposición hacia actividades que les brindan satisfacción intrínseca, con intenciones implicadas y los buenos resultados cognitivos y sociales. Los cuentos interactivos, al involucrar al

niño activamente en la narrativa, ofrecen una experiencia motivadora y gratificante, ya que el lector se convierte en protagonista de la historia (Riley, 2020).

#### **4. Teoría de la Narrativa y la Imaginación:**

Enfatiza el papel central de la narrativa y la imaginación en la comprensión del mundo. Los cuentos interactivos estimulan la imaginación y el pensamiento creativo de los niños, permitiéndoles sumergirse en mundos ficticios y desarrollar habilidades de interpretación y análisis narrativo (Bristol, 2019)

#### **5. Teoría del Aprendizaje Mediado por Tecnología de Vygotsky:**

Plantea que el aprendizaje es un proceso social y que la tecnología puede actuar como mediadora para muchos procesos de aprendizaje simples y complejos. Los cuentos interactivos, al permitir la interacción social y la exploración autónoma del contenido, fomentan un aprendizaje colaborativo y facilitado por el uso de dispositivos electrónicos (Wambsgans et al., 2021).

### ***2.2.2. Variable dependiente: Lectura comprensiva***

#### **Currículo Nacional**

El Ministerio de Educación., presenta una propuesta curricular para estudiantes de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado en el área de Lengua y Literatura. Su objetivo principal es mejorar las habilidades de comunicación en español, con el desarrollo de destrezas prácticas en lugar del aprendizaje teórico. Además, promueve el pensamiento lógico, crítico y creativo, haciendo uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para mejorar las capacidades de expresión oral y escrita (2016, pp. 4-27).



En este currículo, se destaca la importancia de mejorar las habilidades de comunicación en español, priorizando el desarrollo de destrezas sobre la adquisición de conocimientos teóricos. Estas destrezas se integran en prácticas comunicativas concretas y significativas.

En el área de Lengua y Cultura, se enfoca en la comprensión y creación de textos en diversas situaciones comunicativas, valorando la diversidad lingüística y cultural, y reconociendo la lengua como un fenómeno social y cultural.

El currículo se adapta a los diferentes niveles de la Educación General Básica, dividiéndose en las etapas de Elemental, Media y Superior, ajustándose a las necesidades y habilidades de los estudiantes en cada fase de su crecimiento. En esta investigación, se expone la primera división, que aborda el año de Educación Básica en el contexto de interés (pp. 7-12).

- **Currículo Educación General Básica Elemental**

La meta del currículo es establecer los fundamentos para educar a lectores competentes, independientes y con pensamiento crítico, así como a oradores y escritores capacitados para emplear la escritura como medio para comunicar sus ideas, aprender, profundizar en su conocimiento y enriquecerlo.

**Tabla 1.***Currículo Educación General Básica Elemental.*

<b>Bloques curriculares</b>	<b>Subniveles</b>	<b>Conceptos</b>
<b>Lengua y Cultura</b>	<b>Variedades lingüísticas</b>	Expresiones y diversidad lingüística del Ecuador; Reconocimiento de términos y expresiones procedentes de las lenguas nativas.
<b>Comunicación oral</b>	<b>Lengua en interacción social</b> <b>Comunicación oral</b>	Análisis de la estructura del discurso y situaciones cotidianas de comunicación oral. Uso y significado de elementos paralingüísticos y comunicación no verbal; Convenciones de la comunicación oral; Uso de recursos para complementar la expresión oral.
<b>Lectura</b>	<b>Comprensión de textos</b>	Participar en actividades de recreación y aprendizaje que fomenten la lectura silenciosa y personal; Identificar relaciones de semejanza, diferencia, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución; Realizar inferencias fundamentales en aspectos espaciales, temporales y referenciales; Emplear estrategias cognitivas como sinonimia, antonimia, derivación, formación de familias de palabras, reconocimiento de conectores; Utilizar estrategias metacognitivas; Utilizar pistas fonológicas, semánticas, léxicas y sintácticas;
<b>Escritura</b>	<b>Producción de textos</b>  <b>Alfabetización inicial</b>	Técnicas de estudio para respaldar la escritura; Estrategias de pensamiento para el proceso de escritura: ampliación de ideas, secuencia lógica, selección, ordenación y jerarquización de ideas, entre otras; Utilización de herramientas de edición de texto en programas informáticos. Aplicación de reglas de escritura para el fonema /ks/ utilizando las letras "x" y "cc"; Aplicación de reglas de escritura para los fonemas /i/, /b/, /j/, /r fuerte/ y /ll/ -/y/; Aplicación de las reglas de escritura para la letra "h"; Uso de la conciencia fonológica para la escritura ortográfica, incluyendo combinaciones como "mp", "mb", "nv" y "bl".
<b>Literatura</b>	<b>En contexto</b>  <b>Escritura creativa</b>	Exploración de literatura escrita: cuentos, fábulas, poemas y leyendas. Uso de recursos digitales y temas para el diálogo. Exploración de literatura oral: canciones, adivinanzas, trabalenguas, entre otros. Recreación lúdica de elementos en textos literarios. Elementos para manipular las palabras, como homofonía, repetición, aliteración, cacofonía, analogías y otros recursos; Recursos para recrear los textos de la literatura oral y escrita, tales como la dramatización, el canto, el baile, el uso de multimedia y otros.

Fuente: Elaboración propia. Tomado de: (Ministerio de Educación, 2016)

## **Lectura comprensiva**

- **Concepto**

La lectura comprensiva es un proceso cognitivo esencial que implica la habilidad de comprender y dar sentido al contenido textual, decodificando e integrando tanto el significado explícito como implícito de un texto. Es una destreza fundamental que permite a los lectores interactuar de manera profunda con la información presentada, extraer ideas principales y relacionar el contenido con conocimientos previos y experiencias personales (León y Farfán, 2021).

En este proceso, los lectores desarrollan una interacción activa con el texto, empleando estrategias de comprensión como el análisis, la síntesis, la inferencia y la evaluación. A través de la comprensión, los lectores pueden captar la intención del autor, apreciar la estructura narrativa y la coherencia del discurso, y construir significados individualizados basados en sus propias perspectivas y conocimientos (León y Farfán, 2021).

La lectura comprensiva es más que decodificar textos, consiste en una comprensión profunda y reflexiva del contenido, lo que resulta en un aprendizaje significativo y una expansión del conocimiento. Asimismo, esta habilidad cognitiva desempeña un papel fundamental en el desarrollo de competencias lingüísticas, la adquisición de vocabulario y la mejora de la expresión escrita y oral. (Mendoza, 2021).

Se puede emplear varias herramientas para potenciar la lectura comprensiva, estas incluyen:

- Guiar la comprensión por medio de señales del texto: El texto ofrece múltiples señales que facilitan la comprensión, tales como la estructura de párrafos,

el tipo de letra, subtítulos y guiones. Además, el uso de partículas para establecer relaciones entre proposiciones contribuye a una lectura más fluida y coherente (León y Farfán, 2021).

- **Desarrollar la conciencia metacognitiva:** Ser consciente de la propia comprensión y limitaciones al leer es esencial para identificar dificultades y buscar soluciones. Esta capacidad metacognitiva permite a los lectores autorregular su proceso de lectura y adaptar estrategias según sus necesidades (León y Farfán, 2021).
- **Establecer objetivos claros y específicos para la lectura:** Marcar un objetivo definido para la actividad lectora enfoca la atención y brinda un propósito a la lectura. Establecer metas permite a los lectores mantener la concentración y estar más comprometidos con el contenido (León y Farfán, 2021).
- **Utilizar estrategias de prelectura:** Antes de comenzar la lectura, las estrategias de prelectura, como la exploración visual del texto, la identificación de palabras clave y la formulación de preguntas previas, activan los conocimientos previos y preparan al lector para una comprensión más efectiva (León y Farfán, 2021).
- **Utilizar estrategias de lectura:** Durante la lectura, se recomienda identificar las ideas principales, elaborar resúmenes y esquemas, identificar relaciones entre ideas e inferir información implícita. Estas estrategias fomentan una comprensión más profunda y significativa del contenido (León y Farfán, 2021).
- **Utilizar estrategias de poslectura:** Después de leer, la revisión y verificación de la comprensión, la reflexión sobre lo aprendido y la discusión con otros lectores

consolidan el aprendizaje y fortalecen la metacognición. Estas prácticas facilitan la internalización de la información y refuerzan el proceso de lectura (León y Farfán, 2021)

### **Taxonomía de la Comprensión Lectora:**

#### **Comprensión Literal:**

1. **Identificación de Información Explícita:** Los lectores localizan y extraen información literalmente expresada en el texto, con datos o eventos claramente presentados (Usman y Muslem, 2019).
2. **Identificación de Palabras y Vocabulario:** Implica la comprensión y definición del significado de palabras y términos desconocidos a través del contexto textual.(Atiullah et al., 2019).

#### **Comprensión Inferencial:**

3. **Inferencia de Información Implícita:** Los lectores deducen información que no se encuentra expresamente en el texto, basándose en pistas contextuales y su conocimiento previo. (Horváthová y Nad'ová, 2021).
4. **Identificación de Causa y Efecto:** Los lectores establecen relaciones de causa y efecto entre eventos o situaciones presentadas en el texto, infiriendo sus interacciones y consecuencias. (Atiullah et al., 2019).

#### **Comprensión Crítica:**

5. **Evaluación de Argumentos y Persuasión:** Los lectores analizan y valoran la fuerza y validez de los argumentos y razonamientos presentados en textos

persuasivos, desarrollando un pensamiento crítico (Usman y Muslem, 2019).

6. **Análisis de Puntos de Vista:** Implica la identificación y comprensión de diferentes perspectivas y opiniones expresadas en un texto, promoviendo la apreciación de la diversidad de pensamiento (Horváthová y Nad'ová, 2021).

### **Comprensión Reflexiva:**

7. **Análisis de Implicaciones y Significado Personal:** Implica la reflexión sobre el significado del texto en relación con la propia experiencia y conocimiento, facilitando una conexión personal con el contenido (Usman y Muslem, 2019).
8. **Identificación de Temas y Mensajes Centrales:** Los lectores identifican y extraen los temas o mensajes principales del texto, resaltando su relevancia en la comprensión general (Horváthová y Nad'ová, 2021).

### **Métodos de Evaluación de la Comprensión Lectora**

Estas herramientas se utilizan para medir y comprender el nivel de comprensión lectora de un individuo, proporcionando información valiosa sobre su progreso y necesidades. A través de un análisis detallado, se presentan las principales técnicas de evaluación, enfocándose en su aplicación práctica y beneficios para el desarrollo de habilidades lectoras.

- **Pruebas Estandarizadas de Comprensión Lectora:**

Estas pruebas consisten en cuestionarios o exámenes estructurados que presentan preguntas de opción múltiple, respuestas cortas o preguntas abiertas sobre un texto específico. Su objetivo es evaluar la capacidad del lector para extraer

información explícita, inferir significados y establecer conexiones entre ideas para responder adecuadamente a las interrogantes (León y Farfán, 2021).

- **Evaluación de Comprensión Basada en Preguntas y Respuestas:**

Este enfoque se enfoca en evaluar la comprensión lectora mediante preguntas que se clasifican en cuatro tipos: respuesta en el texto, estructura en el texto, conocimiento previo e Inferencia. (León y Farfán, 2021).

- **Evaluación de Comprensión Basada en Evidencia Textual:**

En este método, los lectores deben proporcionar evidencia textual para respaldar sus respuestas a preguntas sobre el texto. Se busca evaluar la habilidad del lector para localizar información específica y fundamentar sus inferencias y conclusiones en detalles del texto (León y Farfán, 2021).

- **Entrevistas de Comprensión Lectora:**

Las entrevistas de comprensión lectora implican interacciones cara a cara entre el evaluador y el lector. Mediante preguntas abiertas y seguimiento, el evaluador obtiene información sobre la interpretación del lector en la comprensión del texto, identificando posibles desafíos y puntos fuertes en su comprensión (León y Farfán, 2021).

- **Protocolos de Pensamiento en Voz Alta:**

En esta técnica, los lectores leen en voz alta mientras expresan sus pensamientos, estrategias y procesos mentales. Los evaluadores pueden comprender cómo el lector aborda el texto y detectar posibles dificultades o fortalezas en su comprensión (León y Farfán, 2021).

- **Evaluación de Respuesta Escrita:**

Mediante esta metodología, los lectores responden preguntas sobre el texto de manera escrita. La evaluación se enfoca en la coherencia, organización y precisión de sus respuestas para evaluar la comprensión del lector (León y Farfán, 2021).

- **Evaluación mediante Resumen o Síntesis:**

Los lectores deben resumir o sintetizar el contenido del texto, mostrando la capacidad de identificar y comunicar las ideas principales y la estructura global del material (León y Farfán, 2021).

- **Evaluación mediante Tareas Auténticas:**

Estas evaluaciones se basan en tareas reales que los lectores podrían enfrentar en la vida cotidiana, como leer instrucciones, manuales o textos informativos para resolver problemas prácticos. Este enfoque evalúa la competencia lectora en situaciones relevantes y aplicables al entorno cotidiano del lector (León y Farfán, 2021)..



## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. Ubicación

La presente investigación se desarrolla en el cantón Salcedo, perteneciente a la provincia de Cotopaxi, en un área urbana, lo que proporciona un ambiente diverso y dinámico para la comunidad estudiantil. El estudio se elaboró en la Unidad Educativa “Salcedo”, institución pionera de la ciudad; ubicada en el cantón Salcedo, situada en la provincia de Cotopaxi, Ecuador. Salcedo es una localidad de tamaño medio, con una población aproximada de 50,000 habitantes. La ciudad es conocida por su rica cultura indígena y su economía basada en la agricultura y la ganadería.

Desde el punto de vista socioeconómico, presenta una diversidad de niveles socioeconómicos, que van desde hogares de bajos ingresos que dependen principalmente de la agricultura de subsistencia, hasta familias de ingresos medios que trabajan en sectores diversos como el comercio y los servicios. La ubicación demográfica ofrece una oportunidad única para examinar los impactos de las condiciones socioeconómicas en la calidad de vida y el bienestar de la población local. Además, la riqueza cultural y la diversidad de la población en Salcedo permitieron una exploración en profundidad de las relaciones entre el entorno socioeconómico y el bienestar de la comunidad en el contexto de esta tesis.

### **3.3. Equipos y materiales**

Para llevar a cabo este estudio, se utilizaron diversos equipos y materiales con el fin de recopilar datos relevantes y realizar el análisis necesario. Los siguientes son algunos de los elementos que se emplearon:

**Dispositivos electrónicos:** Se utilizaron computadoras para presentar los cuentos infantiles interactivos a los estudiantes. Estos dispositivos permitieron la interacción con los contenidos de los cuentos y recoger datos sobre la forma en que los estudiantes interactúan con el material.

**Cuentos infantiles interactivos:** Se seleccionaron cuentos infantiles en formato interactivo que fueron apropiados para estudiantes de tercer año de EGB. Estos cuentos contenían elementos multimedia como imágenes, sonidos y posibles interacciones en pantalla para mejorar la experiencia de lectura.

**Registro de interacciones:** Se usaron aplicaciones de registro de interacciones para analizar los juegos con los que posiblemente los estudiantes pueden interactuar con los cuentos infantiles.

**Material de apoyo tradicional:** Además de los cuentos interactivos, se sugiere proporcionar libros de cuentos convencionales impresos que permitan comparar la eficiencia de los cuentos interactivos.

La combinación de estos equipos y materiales contribuyeron a obtener una visión completa de cómo los cuentos infantiles interactivos contribuyen en la lectura comprensiva de los estudiantes de tercer año de EGB en la Unidad Educativa Salcedo y comparar sus resultados con la lectura tradicional.

### **3.4. Tipo de investigación**

El presente trabajo hace referencia a una investigación básica descriptiva, proporciona una aproximación viable para determinar los cuentos infantiles interactivos para la lectura comprensiva de los estudiantes de Tercer Año de EGB en la Unidad Educativa "Salcedo".

En este tipo de investigación, el objetivo principal es describir las características fundamentales de los cuentos infantiles interactivos para la lectura comprensiva de los estudiantes del Tercer Año de EGB de la Unidad Educativa "Salcedo" para lo cual se recopilan datos que proporcionan una visión detallada y completa del tema de estudio, permitiendo también presentar sugerencias para una aplicación práctica valiosa a futuro.

### **3.5. Enfoque**

El enfoque de este estudio es mixto, el mismo que permite obtener una comprensión más completa y profunda de un problema de investigación al recopilar y analizar datos cualitativo y cuantitativo.

Las técnicas cuantitativas, como la encuesta permiten recopilar datos detallados sobre los cuentos infantiles interactivos para la lectura comprensiva, permitiendo analizar de manera transversal los resultados obtenidos planteando hipótesis descriptivas que permitan proyectar análisis con respecto a las variables del estudio.

La técnica cualitativa utilizada para la presente investigación es la entrevista a los docentes de la institución, de las cuales se recopila información de interés para determinar los cuentos interactivos para la lectura comprensiva de los estudiantes.

### 3.5. Población o muestra:

En esta investigación, la población de estudio está constituida por 31 personas, entre los cuales se encuentran: docentes y estudiantes del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa en mención.

**Tabla 2.**

*Población de estudio.*

<b>Grupo poblacional</b>	<b>Número poblacional</b>
Tercero	29
Docentes	2
<b>Total</b>	<b>31</b>

Al ser un tamaño poblacional de apenas 31 personas, este se considera relativamente pequeño y en estos casos es posible realizar un muestreo de población completa o también denominado censal, dado que no sería poco práctico ni costoso incluir a todos en la muestra, por lo que se puede llevar a cabo un muestreo de población completa para la investigación.

### 3.6. Hipótesis

**Hipótesis nula  $H_0$ :** La percepción de los estudiantes en torno a la lectura comprensiva a través de cuentos infantiles interactivos es baja.

**Hipótesis alterna  $H_a$ :** La percepción de los estudiantes en torno a la lectura comprensiva a través de cuentos infantiles interactivos es alta.

### 3.7. Recolección de información

En el procedimiento para la recolección de la información se implementó la siguiente técnica: la entrevista aplicada a los docentes de grado, con su respectivo

instrumento la guía de preguntas formuladas acorde a las dimensiones, y también asociadas a la búsqueda de cumplir con los objetivos planteados, y la encuesta con su respectivo instrumento, la aplicación se realizó a los niños del tercer año de EGB.

Estas técnicas como: la entrevista y la encuesta son usadas con frecuencia en las investigaciones ya que se consideran una manera efectiva de extraer y recoger la información importante para su análisis respectivo. Además, los ítems fueron validados por la alfa de Cronbach para tener mayor fiabilidad y confiabilidad. Para la aplicación de las técnicas e instrumentos en el estudio, los cuestionarios fueron validados por expertos del área, para dar garantía que las preguntas aplicadas sean claras, precisas, con una secuencia lógica para realizar el estudio de forma correcta, durante la investigación científica.

### **3.8. Confiabilidad del Instrumento**

#### **Confiabilidad.**

Alfa de Cronbach para datos con escala de Likert, el coeficiente alfa de Cronbach se entiende como una medida de la correlación de los ítems que forman una escala, en el presente trabajo los ítems son variables en donde se busca determinar los cuentos interactivos para la lectura comprensiva de los estudiantes del tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”.

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_T^2} \right]$$

#### **Donde:**

$k$       Número de ítems del Instrumento.

$\sum s_i^2$    Sumatoria de las varianzas de cada ítem

$s_T^2$  Varianza total del instrumento

$\alpha$  Coeficiente de confiabilidad.

### Rangos y niveles de confiabilidad.

**Tabla 3.**

*Rangos y niveles de confianza.*

Rangos de $\alpha$	Magnitud de confiabilidad
0.81 a 1.00	Muy alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy baja

Fuente: Obtenida de (Bolívar, 2013)

### Cálculo Alfa de Cronbach.

**Tabla 4**

*Cálculo del Alfa de Cronbach.*

Resumen de procesamiento de casos		Estadísticas de fiabilidad		
		N	%	
Casos	Válido	29	100,0	Alfa de Cronbach
	Excluido	0	,0	
<b>Total</b>		<b>29</b>	<b>100,0</b>	<b>,704</b>

Fuente: Elaboración Propia

El estadístico Alfa de Cronbach da como resultado 0,704, considerando los rangos y niveles de confiabilidad se determina que se tiene confiabilidad alta, lo que permite determinar que las preguntas planteadas a los estudiantes tienen una buena correlación.

### **3.9. Procesamiento de la información y análisis estadístico**

La técnica que se utilizó fue: la entrevista dirigida a los docentes con su respectivo instrumento: guía de 8 preguntas y la encuesta con su respectivo instrumento: cuestionario para los estudiantes con 10 ítems de diversas características en las preguntas, para que los participantes tengan diferentes opciones y puedan contestar sin problemas, cada una de estas actividades se enfocan a determinar los cuentos interactivos para la lectura comprensiva de los niños. Para el procesamiento y el análisis se usó el programa SPSS versión 21, en donde se recopiló toda la información obtenida al finalizar con las técnicas e instrumentos aplicados a la población investigada, se utilizaron gráficos y tablas donde se tabularon las respuestas, lo que permitió extraer información de forma general y total de la investigación.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Análisis e interpretación de resultados del pretest.

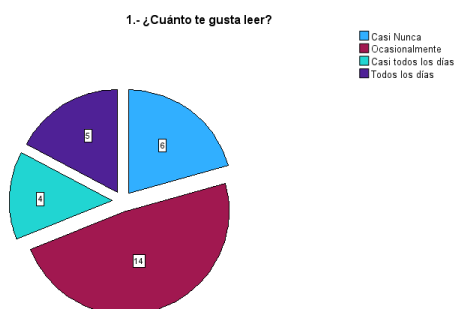
**Tabla 5.**

*Pretest - Afinidad por la lectura*

1.- ¿Cuánto te gusta leer?		
	N	%
Casi Nunca	6	20,7%
Ocasionalmente	14	48,3%
Casi todos los días	4	13,8%
Todos los días	5	17,2%

**Gráfico 1**

*Pretest- Afinidad por la lectura*



**Análisis e interpretación:** La lectura se realiza de manera ocasional por la mayoría de los encuestados, mientras que una minoría afirma practicarla casi a diario. Estos hallazgos sugieren que la mayoría de los estudiantes muestran un interés limitado por la lectura. Este aspecto presenta una oportunidad valiosa para iniciar la implementación de actividades que estimulen el aprendizaje, lo que, a su vez, podría generar resultados más favorables mediante la aplicación de técnicas efectivas.



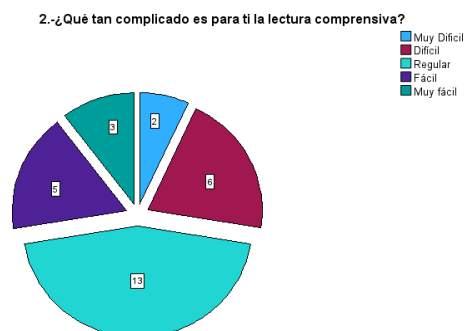
**Tabla 6.**

*Pretest- Complejidad de la lectura comprensiva*

2.- ¿Qué tan complicado es para ti la lectura comprensiva?		
	N	%
Muy difícil	2	6,9%
Difícil	6	20,7%
Regular	13	44,8%
Fácil	5	17,2%
Muy fácil	3	10,3%

**Gráfico 2**

*Pretest- Complejidad de la lectura comprensiva*



**Análisis e interpretación:** Solo dos estudiantes, representando aproximadamente el 7% de los encuestados, encuentran la lectura comprensiva muy difícil. En contraste, alrededor del 45% de los participantes señala que la lectura comprensiva presenta una dificultad regular. A partir de estos resultados, se puede inferir que solo un reducido número de estudiantes percibe la lectura comprensiva como fácil, mientras que la mayoría la cataloga en el rango de regular a difícil. Este patrón sugiere que el grupo en cuestión muestra un bajo nivel de interés y efectividad al abordar la lectura comprensiva.

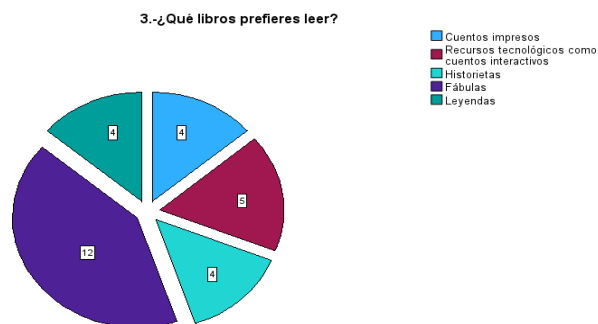
**Tabla 7.**

*Pretest - Preferencias lectoras*

3.- ¿Qué libros prefieres leer?		
	N	%
Cuentos impresos	4	13,8%
Recursos tecnológicos como cuentos interactivos	5	17,2%
Historietas	4	13,8%
Fábulas	12	41,4%
Leyendas	4	13,8%

**Gráfico 3**

*Pretest - Preferencias lectoras*



**Análisis e interpretación:** La preferencia mayoritaria, con un 41,4%, recae en los libros de fábulas, mientras que las leyendas, historietas y cuentos impresos registran una menor aceptación entre los estudiantes. A partir de estos resultados, se concluye que las fábulas, al ser narrativas breves con moraleja, generan un interés significativo en los estudiantes, especialmente considerando su edad. Sin embargo, se observa que los cuentos impresos no despiertan un interés notable, lo que podría contribuir a que los estudiantes se distancien de la lectura en este formato específico.

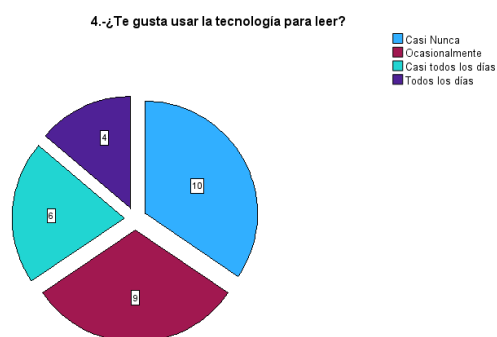
**Tabla 8.**

*Pretest- Uso de Tecnologías*

4.- ¿Te gusta usar la tecnología para leer?		
	N	%
Casi Nunca	10	34,5%
Ocasionalmente	9	31,0%
Casi todos los días	6	20,7%
Todos los días	4	13,8%

**Gráfico 4**

*Pretest- Uso de Gamificación*



**Análisis e interpretación:** La gran mayoría de los encuestados rara vez recurre a la tecnología para la lectura, y solo un pequeño porcentaje la utiliza diariamente con este fin. Al analizar estos resultados, se puede inferir que los maestros, responsables de impartir conocimientos a los estudiantes, muestran un limitado interés en la integración de recursos tecnológicos. Esta falta de entusiasmo hacia la tecnología puede contribuir a la monotonía en los recursos utilizados para el aprendizaje de los estudiantes.

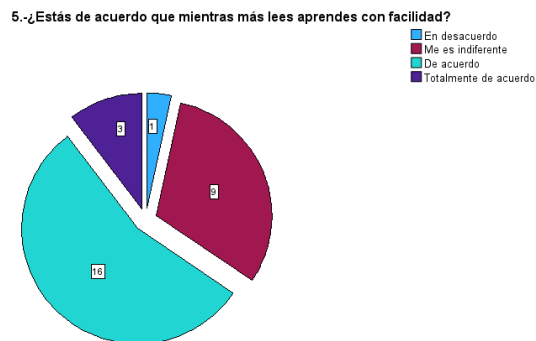
**Tabla 9.**

*Pretest- Importancia de la frecuencia lectora*

5.- ¿Estás de acuerdo que mientras más lees aprendes con facilidad?		
	N	%
En desacuerdo	1	3,4%
Me es indiferente	9	31,0%
De acuerdo	16	55,2%
Totalmente de acuerdo	3	10,3%

**Gráfico 5**

*Pretest- Importancia de la frecuencia lectora*



**Análisis e interpretación:** La abrumadora mayoría de estudiantes encuestados expresa su conformidad con la idea de que la lectura facilita el aprendizaje; únicamente un estudiante ha mostrado desacuerdo con esta afirmación. A partir de estos resultados, se concluye que los estudiantes reconocen la importancia de comprometerse con la lectura como un medio para mejorar sus habilidades y conocimientos. Este nivel de acuerdo es altamente positivo, ya que sugiere una receptividad favorable a nuevas propuestas que les permitan acceder a libros o recursos tecnológicos como parte de su proceso de aprendizaje.

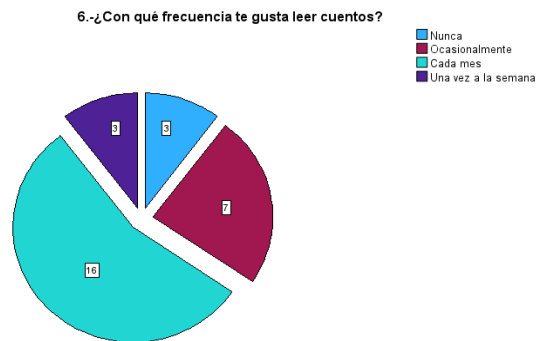
**Tabla 10.**

*Pretest- Frecuencia de lectura de cuentos*

6.- ¿Con qué frecuencia te gusta leer cuentos?		
	N	%
Nunca	3	10,3%
Ocasionalmente	7	24,1%
Cada mes	16	55,2%
Una vez a la semana	3	10,3%

**Gráfico 6**

*Pretest- Frecuencia de lectura de cuentos*



**Análisis e interpretación:** La mayoría abrumadora de estudiantes disfruta de la lectura de cuentos solo una vez al mes, mientras que un pequeño grupo de encuestados manifiesta no sentir interés alguno en la lectura de cuentos. Aunque hay muchos estudiantes que mantienen una frecuencia mensual en la lectura de cuentos, la presencia de aquellos que nunca disfrutaban de la lectura podría atribuirse a la falta de dinamismo en el proceso, potencialmente generando más desinterés que progreso. Este fenómeno podría contribuir a un estancamiento en el aumento de personas que encuentran placer en la lectura.

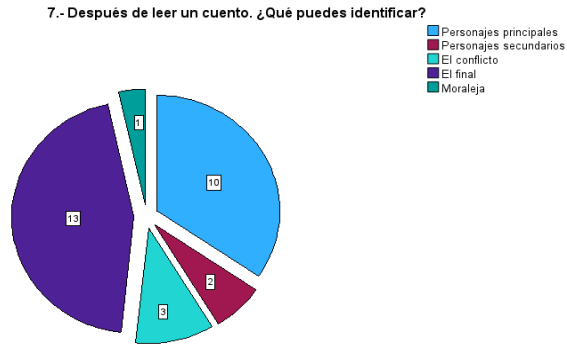
**Tabla 11.**

*Pretest- Identificación de elementos tras la lectura de cuentos*

7.- Después de leer un cuento. ¿Qué puedes identificar?		
	N	%
Personajes principales	10	34,5%
Personajes secundarios	2	6,9%
El conflicto	3	10,3%
El final	13	44,8%
Moraleja	1	3,4%

**Gráfico 7**

*Pretest- Identificación de elementos tras la lectura de cuentos*



**Análisis e interpretación:** Solo una minoría de estudiantes encuestados tiene la capacidad de identificar el conflicto en un cuento, mientras que la gran mayoría puede reconocer con facilidad el desenlace después de la lectura. Estos resultados sugieren que los cuentos no generan un interés significativo en su desarrollo, ya que la mayoría se limita a identificar únicamente el desenlace y carece de la habilidad para reconocer con facilidad a los personajes y el conflicto de la historia.

**Tabla 12.**

*Pretest- Variedad de cuentos leídos*

8.- ¿Qué tipos de cuentos has leído?		
	N	%
Maravillosos	2	6,9%
Terror	10	34,5%
De hadas	5	17,2%
Policiales	10	34,5%
Ninguno	2	6,9%

**Gráfico 8**

*Pretest- Variedad de cuentos leídos*



**Análisis e interpretación:** La abrumadora mayoría de estudiantes encuestados ha explorado cuentos de terror o narrativas policiales, siendo solo unos pocos quienes manifiestan interés en los cuentos maravillosos. Además, un pequeño grupo de estudiantes no ha leído ningún tipo de cuento. A pesar de que varios alumnos presentan cierto grado de interés en la lectura de algún tipo de cuento, aún hay quienes no han experimentado la lectura o no muestran disposición para hacerlo. Esta situación resalta la importancia de considerar nuevas tecnologías que puedan cautivar a los estudiantes y sumergirlos en el fascinante mundo de la lectura.

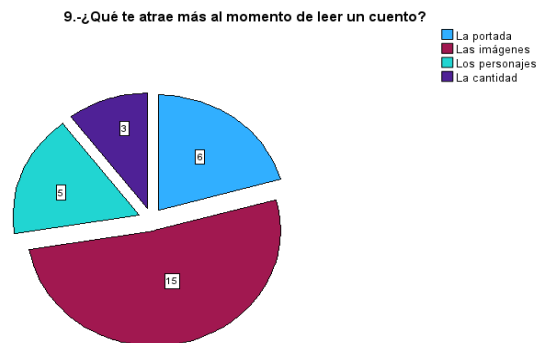
**Tabla 13.**

*Pretest- Factores de atracción al leer cuentos*

9.- ¿Qué te atrae más al momento de leer un cuento?		
	N	%
La portada	6	20,7%
Las imágenes	15	51,7%
Los personajes	5	17,2%
La cantidad	3	10,3%

**Gráfico 9**

*Pretest- Factores de atracción al leer cuentos*



**Análisis e interpretación:** Lo que captura principalmente la atención de los estudiantes al leer un cuento son las imágenes, mientras que a pocos les resulta más atractiva la cantidad o extensión de la narrativa. Al señalar que las imágenes son el aspecto más llamativo de los cuentos, se sugiere que los cuentos interactivos, que incorporan recursos audiovisuales, podrían ofrecer resultados más positivos que los cuentos tradicionales. Además, se destaca que la brevedad de los cuentos genera un mayor interés entre los encuestados.



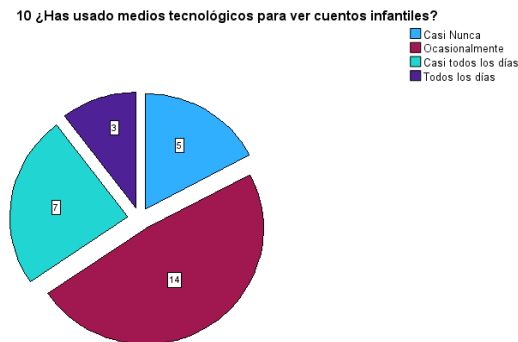
**Tabla 14**

*Pretest- Frecuencia del uso de medios tecnológicos para visualizar cuentos infantiles*

10.- ¿Has usado medios tecnológicos para ver cuentos infantiles?		
	N	%
Casi Nunca	5	17,2%
Ocasionalmente	14	48,3%
Casi todos los días	7	24,1%
Todos los días	3	10,3%

**Gráfico 10**

*Pretest- Frecuencia del uso de medios tecnológicos para visualizar cuentos infantiles*



**Análisis e interpretación:** La mayoría de los encuestados ha empleado ocasionalmente recursos tecnológicos para visualizar cuentos infantiles, mientras que una minoría de estudiantes lo hace a diario. A pesar de estar inmersos en un entorno caracterizado por el auge tecnológico, los participantes no han demostrado respuestas definitivas respecto a la utilidad de dichos recursos para fomentar una mayor dinámica en la lectura comprensiva.

### 4.3. Validación de la Hipótesis

#### 4.3.1. Modelo lógico

**Hipótesis nula  $H_0$ :** La percepción de los estudiantes en torno a la lectura comprensiva a través de cuentos infantiles interactivos es baja.

**Hipótesis alterna  $H_a$ :** La percepción de los estudiantes en torno a la lectura comprensiva a través de cuentos infantiles interactivos es alta.

#### **Sustentación para validar la hipótesis del presente estudio.**

Al considerar el uso de hipótesis descriptivas con las que se busca describir o caracterizar aspectos relevantes del tema de investigación estas no se validan de la misma manera que las hipótesis causales en estudios experimentales, en lugar de eso, se buscan evidencias que respalden la validez y la fiabilidad de la descripción propuesta.

Se analizan cada uno de los ítems del test para poder sugerir apreciaciones de la investigadora en pro de dar pautas que permitan validar la hipótesis alternativa.

1. **Afinidad por la lectura (¿Cuánto te gusta leer?):** Los estudiantes al aplicarles el test mostraron resultados de afinidad hacia la lectura de manera ocasional, al presentar una propuesta de cuentos interactivos, los estudiantes pueden expresar una afinidad considerable por la lectura en general, esto sugiere una predisposición positiva hacia la actividad de leer, lo cual podría influir positivamente en la percepción de la lectura comprensiva a través de cuentos infantiles interactivos.
2. **Complejidad de la lectura comprensiva (¿Qué tan complicado es para ti la lectura comprensiva?):** Los resultados muestran que para los estudiantes la lectura comprensiva presenta dificultades moderadas y

difíciles, al plantear la propuesta se considera que los estudiantes lleguen a percibir la lectura comprensiva como menos complicada, es probable que estén más dispuestos a participar en actividades que involucren este tipo de lectura, como la interactividad de los cuentos infantiles.

3. **Preferencias lectoras (¿Qué libros prefieres leer?):** Si los estudiantes tienen preferencia por la lectura de cuentos infantiles, especialmente aquellos que son interactivos, esto respalda la idea de que la percepción hacia este tipo específico de lectura es alta y esto contrarrestaría lo obtenido mediante la aplicación de la encuesta en donde muestran preferencia por las fábulas.
4. **Uso de tecnologías (¿Te gusta usar la tecnología para leer?):** Los datos recolectados muestran que los estudiantes casi nunca recurren al uso de tecnología para leer, con la propuesta planteada de los cuentos interactivos se prevé que los estudiantes muestren una preferencia por el uso de tecnología en la lectura, esto sería un indicador de predisposición positiva hacia los cuentos infantiles interactivos.
5. **Importancia de la frecuencia lectora (¿Estás de acuerdo en que mientras más lees aprendes con facilidad?):** Los estudiantes muestran que mientras más leen esto contribuye significativamente en la mejora de su aprendizaje como los estudiantes reconocen la importancia de la frecuencia lectora para el aprendizaje, esto respalda la idea de que valoran la actividad de la lectura, especialmente cuando es comprensiva, participativa y engloba el uso de cuentos interactivos.

6. **Frecuencia de lectura de cuentos (¿Con qué frecuencia te gusta leer cuentos?):** Los estudiantes muestran que les gusta leer cuentos una vez al mes, que en consideración del autor es una frecuencia de lectura de cuentos muy baja, al implementar cuentos interactivos, si los estudiantes indican que disfrutan leer cuentos con mayor frecuencia, esto significará una disposición activa hacia la lectura, lo cual podría extenderse positivamente a los cuentos infantiles interactivos.
7. **Identificación de elementos (Tras la lectura de cuentos, ¿qué puedes identificar?):** Lo que mejor logran identificar los estudiantes al momento de leer los cuentos es el final y los personajes principales que a criterio del autor son elementos de los cuentos fáciles de identificar, la propuesta sugerida podría retribuir resultados en donde los estudiantes demuestren habilidades para identificar elementos más complejos en los cuentos tales como: el conflicto y la moraleja, esto sería indicador de un nivel de comprensión y participación activa en la lectura comprensiva y estaría directamente relacionado con la interactividad de los cuentos infantiles.
8. **Variedad de cuentos leídos (¿Qué tipo de cuentos has leído?):** Los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a los niños muestran que los cuentos preferidos son los de terror y policiales, con la interactividad de los cuentos en la propuesta que se realiza los estudiantes deberían basar sus gustos a los cuentos infantiles interactivos, esto supondría una experiencia diversa que contribuye a una percepción más rica y positiva de la lectura comprensiva.

9. **Factores de atracción al leer cuentos (¿Qué te atrae más al momento de leer un cuento?):** Los datos muestran que lo que más atrae a los niños al momento de leer son las imágenes, principalmente por su edad, esto respalda la hipótesis de que su percepción es alta con el uso de cuentos interactivos.
10. **Frecuencia del uso de medios tecnológicos para visualizar cuentos infantiles (¿Has usado medios tecnológicos para ver cuentos infantiles?):** Al realizar la encuesta a los estudiantes se determinó que usan ocasionalmente recursos tecnológicos para ver cuentos infantiles,, con una aplicación de la propuesta otorgada en la presente investigación se prevé que el uso de medios tecnológicos tenga mayor frecuencia lo que refuerza la idea de que están familiarizados y cómodos con la interactividad que estos cuentos ofrecen.

En conjunto, estos criterios respaldados con la propuesta que se proporciona en la investigación brindan una base sólida para argumentar que la percepción de los estudiantes hacia la lectura comprensiva a través de cuentos infantiles interactivos es alta, ya que indican una predisposición positiva por la lectura comprensiva mediante cuentos interactivos.

#### **4.4 Triangulación de Variables**

##### **Resultados cualitativos**

- Entrevistas a docentes de la Unidad Educativa “Salcedo” evidencian la necesidad de implementar estrategias de lectura motivadoras que permitan mejorar habilidades como vocabulario, ortografía y memoria para potenciar la lectura comprensiva.

- Destacan el valor de los cuentos infantiles interactivos por presentar historias atractivas con personajes, imágenes y acciones que fomentan el interés y la participación de los estudiantes.
- Resaltan la importancia de estrategias acordes al contexto actual, donde el uso de tecnología es indispensable para una educación integral.

### **Resultados cuantitativos**

- Instrumento elaborado cuidadosamente con el fin de recolectar información de los estudiantes del Tercer Año de EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”, consta de 10 ítems con los que se busca conseguir los objetivos de esta investigación.
- En resumen, al considerar cada ítem del instrumento presentado se proporciona una base integral para seleccionar cuentos interactivos que se alineen con las preferencias, habilidades y características individuales de los niños, facilitando así una experiencia de lectura comprensiva y enriquecedora.
- Con los datos recolectados de manera cuantitativa se puede inferir y proporcionar apreciaciones de relevancia con respecto a la percepción de los estudiantes en torno a la lectura comprensiva a través de cuentos infantiles interactivos.

### **Resultados teóricos**

- Estudios previos respaldan el uso de cuentos interactivos por su capacidad para promover el aprendizaje activo y el desarrollo de destrezas lingüísticas.

- Investigaciones destacan las ventajas de la interactividad para potenciar la motivación y el compromiso en los lectores.
- Modelos pedagógicos sustentan el valor didáctico de la integración de recursos multimedia en los cuentos infantiles.

### **Análisis de Contraste:**

La triangulación realizada permite afirmar que existe coherencia entre los resultados cualitativos, cuantitativos y teóricos, que en conjunto permiten proponer las necesidades y percepciones de los estudiantes acerca del uso de cuentos infantiles interactivos para la lectura comprensiva. Tanto las apreciaciones de los docentes, como las mediciones hechas a los estudiantes y la evidencia teórica previa se encaminan a manifestar la importancia de la fundamentación teórica que da realce al estudio de los cuentos infantiles interactivos, el análisis de la percepción de los estudiantes a este tipo de cuentos interactivos para poder inferir su utilidad para la lectura comprensiva.

### **4.5. Discusión de resultados**

El uso de cuentos infantiles interactivos en el ámbito educativo se basa en un enfoque integral de datos cuantitativos y cualitativos. Los resultados obtenidos de las entrevistas con docentes resaltan la importancia de integrar estrategias pedagógicas innovadoras acordes con el entorno actual, donde la tecnología desempeña un papel fundamental en el proceso educativo. Coincidiendo con las ideas planteadas por Posligua et al. (2022) se afirma que los cuentos infantiles interactivos no solo fomentan la alfabetización digital sino que también estimulan el pensamiento creativo en los estudiantes (pp. 2-18).

A nivel cuantitativo, se evidencia que la mayoría de los estudiantes utilizan medios tecnológicos para leer cuentos interactivos de manera ocasional. Sin embargo, investigaciones realizadas han demostrado que el uso regular de estos cuentos multimedia aumenta significativamente la comprensión lectora (Navarro-Mateos et al., 2021).

Por lo tanto, respaldar teóricamente la utilización de cuentos infantiles interactivos se vuelve esencial para promover su implementación efectiva como recurso educativo dentro del contexto específico de la investigación.

El componente lúdico de estos cuentos resulta más atractivo para los estudiantes, estimulan la imaginación y el pensamiento creativo. En cuanto a la percepción de los estudiantes sobre la lectura comprensiva a través de cuentos interactivos, los resultados obtenidos del estudio indican que los estudiantes encuentran atractivo el uso de imágenes y recursos multimedia en estos cuentos (Ahmadi et al., 2023). Esta percepción se alinea con las teorías de aprendizaje de Calle & Castro (2022), que argumentan que la combinación de estímulos visuales y auditivos mejora la adquisición y retención de información por (pp. 5)

A pesar de que la mayoría de los estudiantes no lee cuentos con frecuencia, reconocen los beneficios que aporta la lectura al proceso de aprendizaje. Navarro (2021), respalda la correlación positiva entre el uso de cuentos infantiles interactivos y el incremento en los niveles de lectura (pp. 2-4)

Varios métodos son empleados para captar la atención de los estudiantes durante el proceso de comprensión lectora, algunos criterios destacan aspectos como la incorporación de historias y personajes atractivos para captar el interés del



estudiante, el manejo adecuado del nivel de complejidad, la integración efectiva de recursos multimedia y la interactividad adaptada a las necesidades y preferencias del público estudiantil (Torres, 2022).

Teniendo en cuenta estos criterios, diversos autores han propuesto el uso de cuentos infantiles interactivos creados mediante animaciones, videojuegos educativos y realidad aumentada. Estos estudios han reportado mejoras significativas en la lectura comprensiva (Ifigenia et al., 2018; Rivera & Garden, 2021).

En consecuencia, la cuidadosa selección de cuentos infantiles interactivos innovadores y ajustados a las necesidades identificadas potenciará los resultados en términos de comprensión lectora, por parte de los estudiantes involucrados en la investigación.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

Luego de la revisión en fuentes confiables la información más relevante sobre los cuentos infantiles interactivos se tiene un enfoque claro y preciso de las herramientas tecnológicas para desarrollar la lectura comprensiva con niños del tercer año de EGB como lo menciona Lazarte y Gómez (2021).

A través de la encuesta realizada a los estudiantes durante en la presente investigación, se pudo conocer en profundidad las percepciones y opiniones respecto al uso de cuentos interactivos para la lectura comprensiva. Los participantes manifestaron respuestas que denotan desconocimiento y falta de uso de la tecnología para su proceso de aprendizaje, con la propuesta mencionada se pretende mejorar la interacción de los niños al uso de tecnologías que permitan contribuir en su aprendizaje.

Se seleccionaron cuentos infantiles interactivos como “La Cucarachita Martina” y “El Pirata Barba loca” a los cuales se los realizó de manera interactiva con el uso de herramientas tecnológicas como: Educaplay y en búsqueda de analizar su contribución para lectura comprensiva y sobre todo para generar interés de parte de los estudiantes con recursos visuales, imágenes, juegos y recursos de audio que motivaron a captar más la atención y adentrarse con mayor interés en el mundo de la lectura.

## **5.2. Recomendaciones**

Se requieren más investigaciones que profundicen en este hallazgo y analicen variables mediadoras, pero los efectos positivos evidenciados proveen un sustento inicial sobre el potencial de estas narrativas digitales para promover la alfabetización en la infancia.

En la búsqueda de relacionar la educación y la tecnología el docente debe indagar sobre las nuevas estrategias y estar al tanto del uso adecuado de las herramientas tecnológicas en pro de conseguir una mejora en las tareas diarias de la educación, por eso se recomienda a los docentes mantenerse informados y al tanto de las tecnologías que se encuentran en vigencia.

Se propone emplear métodos cualitativos como grupos focales y entrevistas de manera continua para monitorear la evolución de las percepciones y opiniones de los estudiantes sobre los cuentos interactivos a lo largo del tiempo. Es recomendable complementar esta indagación cualitativa con mediciones cuantitativas de la motivación, utilizando instrumentos validados para la edad de los estudiantes.

Implementar de manera general el uso de recursos tecnológicos en las instituciones educativas para fortalecer el interés por la lectura y mejorar su comprensión, en donde el docente debe ser dinámico al momento de presentar nuevas propuestas a los estudiantes, con el afán de generar relación entre la interactividad de los cuentos y la creatividad en el salón clases.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1. Título**

Cuentos interactivos mediante el uso de herramientas digitales tales como: Educaplay, Narakeet, Leonardo.ai, para mejorar el nivel de comprensión lectora de los niños de tercer año de Educación Básica.

#### **6.2. Descripción**

Se desarrolló dos cuentos interactivos con el uso de plataformas virtuales con lo que se dinamizó y garantizó que sean más divertidos, además de actividades dinámicas como: crucigramas, sopa de letras y relación de términos, para lograr mantener la atención, de tal manera que los estudiantes puedan captar la información de los cuentos propuestos, se realizó una comparación entre un grupo de estudiantes quienes leyeron los cuentos de forma tradicional, y el mismo grupo de estudiantes quienes leyeron los cuentos interactivos, posteriormente se analizó el nivel de interés hacia los cuentos con el uso de test que sirvió para determinar la relevancia de los cuentos interactivos para la lectura comprensiva de los estudiantes.

##### **6.2.1. Objetivos.**

###### **General**

Desarrollar cuentos interactivos mediante el uso de herramientas digitales como: plataformas virtuales, recursos audiovisuales y aplicaciones con respaldo de inteligencia artificial, generando mejores resultados en la lectura comprensiva de los estudiantes del tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”.

### **Objetivos Específicos.**

- Digitalizar dos cuentos de la literatura tradicional para hacerlos interactivos.
- Elaborar actividades para la comprensión en cada uno de los cuentos interactivos realizados.

## **6.3. Desarrollo de la propuesta**

### ***6.3.1. Fase del diseño de los cuentos interactivos.***

En la presente fase se realiza una serie de actividades que permiten otorgar a los dos cuentos tradicionales las características de interactivos buscando así mejorar la lectura comprensiva de los niños del tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”.

Al realizar la implementación se requirió del desarrollo de test inmersos en el cuento interactivo, estos permiten analizar si el estudiante mantiene el interés en el texto y el nivel de comprensión de este; se consideró el uso de herramientas tecnológicas con las cuales se pueden generar cuentos interactivos, se realizaron de manera interactiva dos cuentos, los cuales son: “La cucarachita Martina” y “El pirata Barbaloca”.

#### **Fase de diagnóstico.**

En esta fase se analizó si en realidad existe una problemática al momento de seguir usando cuentos tradicionales, con lo cual se puede determinar si es viable o no la implementación de cuentos interactivos para mejorar las capacidades de los estudiantes y poder facilitar el proceso enseñanza aprendizaje al docente.

#### **Fase de motivación.**

Esta etapa es una de las más importantes ya que con esta se identificó el grado de interés que presentan los estudiantes previos al desarrollo de las

actividades, se propuso una serie de preguntas las cuales dieron lugar al análisis del interés mostrado por el desarrollo de la actividad.

#### **Fase de desarrollo.**

En esta fase se presentaron los cuentos interactivos, realizados mediante plataformas virtuales, lo que hizo que sean más entretenidos y sobre todo que se genere mayor interés por parte de los estudiantes, durante el desarrollo de los cuentos se encuentran interrogantes inmediatas al desarrollo del cuento, con preguntas que permitieron ir analizando la secuencia del desarrollo.

Desarrollo de las actividades propuestas.

- **ACTIVIDAD 1**

#### **Cuentos tradicionales.**

Para el desarrollo de la presente actividad se estima un tiempo de 10 minutos por cada uno de los cuentos, está enfocado a los niños de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Salcedo”, permite evaluar la conformidad y aceptación de los estudiantes a los cuentos tradicionales.

#### **OBJETIVO.**

- Evaluar el interés por la lectura comprensiva de manera tradicional de los estudiantes del tercer año de la Unidad Educativa “Salcedo”

#### **DESAFÍO.**

- Esta actividad permite observar la aceptación de los niños a los cuentos presentados de manera tradicional, con el fin de determinar si es factible el uso de cuentos infantiles interactivos con recursos tecnológicos.

## **INSTRUCCIONES**

El docente imparte a los estudiantes indicaciones apropiadas para ejecutar la lectura de cada uno de los cuentos tradicionales propuestos, los cuentos son presentados de manera simultánea de acuerdo con lo planificado por el o la docente.

## **PROCESO**

1. Se propone a los estudiantes la selección de dos cuentos infantiles de manera tradicional los cuales son: “El pirata Barba loca” y “La cucarachita Martina”.
2. Se realiza las mismas preguntas que en los cuentos interactivos, pero de manera tradicional.

- **ACTIVIDAD 2**

### **Presentación de los cuentos interactivos.**

Para el desarrollo de la presente actividad se estima un tiempo de 6 minutos por cada uno de los cuentos, está enfocado a los niños de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Salcedo”, permite determinar la percepción y aceptación de los estudiantes a los cuentos interactivos planteados.

### **OBJETIVO.**

- Dinamizar la lectura comprensiva mediante la presentación de cuentos interactivos de los estudiantes del tercer año de la Unidad Educativa “Salcedo”

## **DESAFÍO.**

- Esta actividad permite adentrar a los estudiantes al mundo de los cuentos interactivos, con el fin de mejorar su lectura comprensiva en base al dinamismo que tienen los cuentos interactivos con el uso de recursos tecnológicos.

## **INSTRUCCIONES**

El docente imparte a los estudiantes indicaciones apropiadas para ejecutar cada uno de los cuentos interactivos propuestos, los cuentos son presentados de manera simultánea de acuerdo con lo planificado por el docente.

## **PROCESO**

1. Para iniciar con los cuentos interactivos se debe abrir el siguiente enlace:  
<https://es.educaplay.com/usuario/9587578-lorena/> .
2. Una vez ingresada en la plataforma se proponen dos cuentos interactivos, los cuales son: “El pirata Barba loca” y “La cucarachita Martina”, se selecciona cualquiera de los cuentos interactivos dando clic sobre el nombre del cuento interactivo.
3. Se reproduce el cuento interactivo y empieza la diversión y aprendizaje, se reproduce un video en el cual a lo largo de su desarrollo se cuenta con preguntas que permiten analizar el nivel de comprensión de los estudiantes.

- **ACTIVIDAD 3**

### **Juegos interactivos correspondientes a los cuentos presentados.**

Para el desarrollo de la presente actividad se estima un tiempo de 5 minutos por cada una de las actividades propuestas de cada uno de los cuentos, está enfocado a los niños de tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Salcedo”,



permite evaluar la conformidad y aceptación de los estudiantes a los cuentos interactivos y analizar la capacidad de la lectura comprensiva de los niños.

### **OBJETIVO.**

- Evaluar el interés por la lectura comprensiva con el uso de cuentos interactivos de los estudiantes del tercer año de la Unidad Educativa “Salcedo”

### **DESAFÍO.**

- Esta actividad permite observar la aceptación de los niños a los cuentos interactivos presentados, con el fin de determinar si existen mejores resultados con respecto a la lectura comprensiva después de usar los cuentos interactivos.

### **INSTRUCCIONES**

El docente imparte a los estudiantes indicaciones apropiadas para ejecutar las actividades de lectura de cada uno de los cuentos interactivos propuestos, los cuentos son presentados de manera simultánea de acuerdo con lo planificado por la docente.

### **PROCESO**

1. Una vez finalizado el cuento se propone una serie de juegos relacionados a cada uno de los cuentos interactivos, en donde se pretende determinar la retención y comprensión lectora de los estudiantes a los cuales se les aplica la propuesta planteada.
2. Los juegos correspondientes al cuento “El pirata barba loca” son:
  - a. **El juego de la rana:** que consiste en escoger una de las imágenes para que la rana avance y pueda cruzar el río.

**Figura 1**  
*Juego Premio Pirata.*



Nota. Elaborado por la autora

Una vez superada la primera pregunta la rana avanza y se debe seleccionar la siguiente imagen que ayude a la rana a cruzar el río.

**Figura 2**  
*Ejemplo del juego de la rana.*



Nota. Elaborado por la autora

Finalmente, si la rana logra cruzar correctamente el río se finaliza el juego con la puntuación del desarrollo.

- b. **Juego de emparejar columnas** con temas relacionados al “Pirata Barbaloca”  
loca”

**Figura 3**

*Juego de emparejar columnas "Pirata Barbaloca"*



Nota. Elaborado por la autora

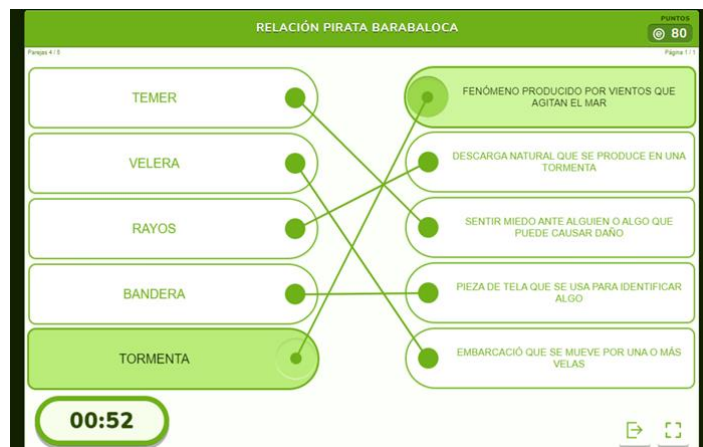
Se presentan dos columnas en donde se cuenta con un término en la izquierda y a la derecha las definiciones.

El juego consiste en relacionar adecuadamente el termino con su definición.

Finalmente, una vez terminado el emparejamiento de las columnas se tiene el puntaje de la ejecución de este.

**Figura 4**

*Ejemplo del juego de emparejamiento*



Nota. Elaborado por la autora

### c. Juego de la ruleta pirata.

En este juego se cuenta con una ruleta, en la cual se van completando términos referentes a la lectura del pirata Barba Loca.

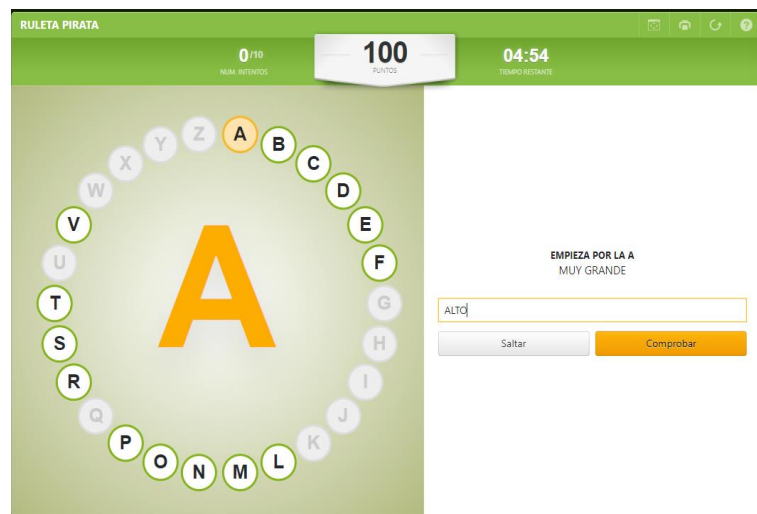
**Figura 5**  
*Juego de la Ruleta Pirata*



Nota. Elaborado por la autora

Se cuenta con una pista que permite a los estudiantes relacionar con el cuento leído en la cual se debe completar con una sola palabra para poder así alcanzar un buen puntaje.

**Figura 6**  
*Ejemplo del juego de la ruleta pirata*



Nota. Elaborado por la autora

Al finalizar toda la ruleta se puede observar las respuestas correctas e incorrectas, que permiten con ello analizar el nivel de comprensión de los cuentos por parte de los estudiantes.

**d. Juego de “La cucarachita Martina” ordena palabras.**

**Figura 7**

*Juego de orden de palabras "La cucarachita Martina"*



Nota. Elaborado por la autora

En este juego se selecciona comenzar para poder iniciar con el desarrollo de las actividades en donde se presentan palabras desordenadas y se va seleccionando de tal manera de dar sentido a una oración.

**Figura 8**

*Ejemplo del juego de orden de palabras*



Nota. Elaborado por la autora

Al finalizar la actividad se cuenta con los resultados obtenidos pudiendo así analizar la comprensión lectora de los estudiantes que desarrollan la actividad.

**e. Crucigrama de “La cucarachita Martina”.**

Se propone una actividad de crucigrama, en el cual se proporcionan pistas en cada una de las palabras a completar.

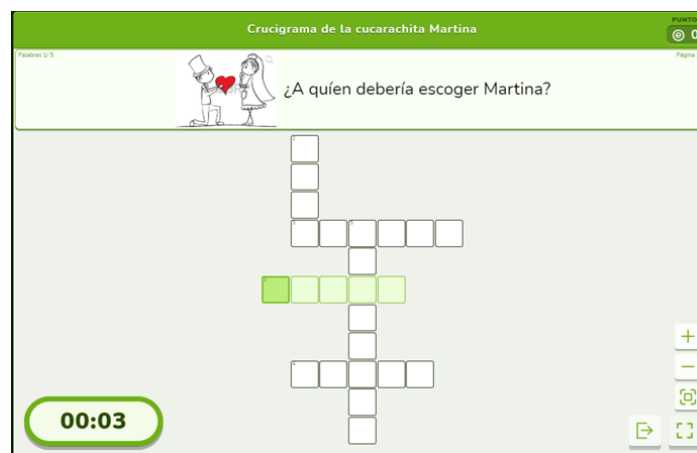
**Figura 9**  
*Crucigrama "La cucarachita Martina"*



Nota. Elaborado por la autora

Con respaldo de imágenes se puede completar los casilleros con la palabra adecuada.

**Figura 10**  
*Ejemplo del juego del crucigrama*



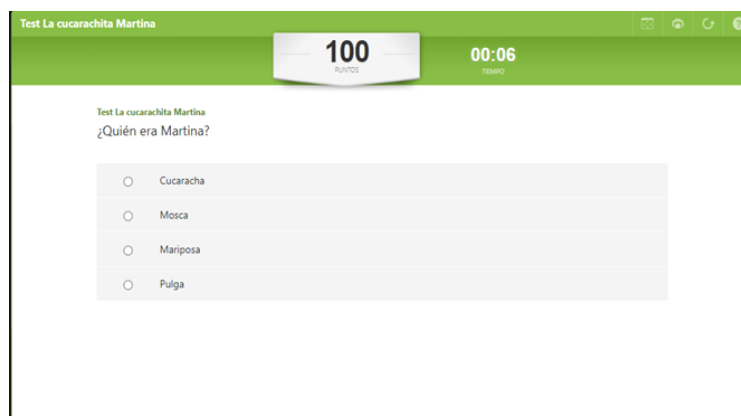
Nota. Elaborado por la autora

Una vez completados todos los casilleros se cuenta con la puntuación final, en la cual se puede identificar el nivel de comprensión lectora por parte de los estudiantes.

#### f. Test de “La cucarachita Martina”

En esta actividad se plantean 3 interrogantes, en las cuales se pone en evaluación el nivel de comprensión lectora, el orden es aleatorio y tiene retroalimentación de las respuestas proporcionadas.

**Figura 11**  
*Test de "La cucarachita Martina"*



Nota. Elaborado por la autora

Al finalizar la actividad aparece la puntuación obtenida, misma que sirve para determinar la capacidad de comprensión lectora de los estudiantes.

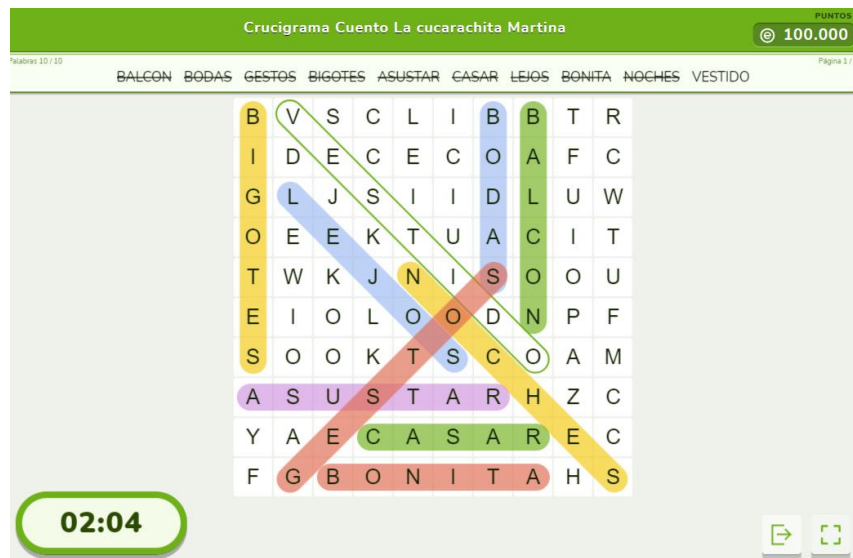
#### g. Sopa de letras cuento “La cucarachita Martina”

En esta actividad se plantea una sopa de letras en la que se ponen palabras relacionadas al cuento propuesto.

En esta actividad se pone a prueba más allá que la capacidad de comprensión lectora la habilidad de reconocer las palabras es indispensable para no generar

monotonía en los estudiantes la creación de juegos que despejen la mente o la mantengan ocupada.

**Figura 12**  
*Sopa de letras "La cucarachita Martina"*



Nota. Elaborado por la autora

Al finalizar la actividad se cuenta con la calificación de esta.

### **Fase de evaluación.**

En esta fase se presentaron una serie de preguntas realizadas a manera de juegos interactivos que permitieron determinar la eficacia de los cuentos interactivos comparados a los cuentos tradicionales.

- **Paso 1.** En transcurso del cuento interactivo se proponen preguntas relacionadas a sucesos inmediatos del cuento, que se propondrá de manera tradicional se plantean preguntas a los estudiantes.
- **Paso 2.** Al finalizar los cuentos, tanto interactivo como tradicional se realizan juegos que permiten evaluar la capacidad de retención de los estudiantes.



- **Paso 3.** Se analizan los resultados obtenidos y se compara entre los cuentos interactivos y los cuentos tradicionales.
- **Paso 4.** Se concluye y se hace recomendaciones de acuerdo con el nivel de éxito de los cuentos interactivos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ahmadi, M., Noorani, S., & Hosseini, S. (2023). The effect of gamification on improving students' environmental literacy. *Technology of Education Journal*, 17(3), 683–694.
- Atiullah, K., Fitriati, W., & Rukmini, D. (2019). English Education Journal Using Revised Bloom's Taxonomy to Evaluate Higher Order Thinking Skills (Hots) in Reading Comprehension Questions of English Textbook for Year X of High School. *EEJ*, 9(4), 428–436. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eej>
- Barbabosa, R. (2021). *La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura*.
- Bristol, R. C. (2019). An Essay on Narrative, Reality, and Imagination. *Psychoanalytic Inquiry*, 39(7), 476–484. <https://doi.org/10.1080/07351690.2019.1659025>
- Bursali, H., & Yilmaz, R. (2019). Effect of augmented reality applications on secondary school students' reading comprehension and learning permanency. *Computers in Human Behavior*, 95, 126–135. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2019.01.035>
- Castro, M., Romagosa, M., Rodríguez, J., Opisso, E., Ochoa, M., Ortner, R., Guger, C., & Tost, D. (2020). Effects of Gamification in BCI Functional Rehabilitation. *Frontiers in Neuroscience*, 14. <https://doi.org/10.3389/fnins.2020.00882>
- Chen, C. M., Li, M. C., & Chen, T. C. (2020). A web-based collaborative reading annotation system with gamification mechanisms to improve reading

- performance. *Computers & Education*, 144.  
<https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2019.103697>
- Creswell, J. (2019). *Research Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Third Edition). SAGE Publications, Inc.
- Del Toro, M, & Rodríguez, J. (2020). *How to limit bias in quasiexperimental studies. En Enfermedades Infecciosas y Microbiología Clínica*. 38, Número 1, pp. 45–46). Elsevier Doyma. <https://doi.org/10.1016/j.eimc.2019.04.009>
- Diprossimo, L., Ushakova, A., Zoski, J., Gamble, H., Ireys, R., & Cain, K. (2023). The associations between child and item characteristics, use of vocabulary scaffolds, and reading comprehension in a digital environment: Insights from a big data approach. *Contemporary Educational Psychology*, 73.  
<https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2023.102165>
- Dowdall, N., Melendez-Torres, G. J., Murray, L., Gardner, F., Hartford, L., & Cooper, P. J. (2020). Shared Picture Book Reading Interventions for Child Language Development: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Child Development*, 91(2), e383–e399. <https://doi.org/10.1111/CDEV.13225>
- Erazo, M., Calderón, A., Murillo, M., & Ávalos, B. (2020). Educación interactiva: estrategia pedagógica para resignificar la identidad cultural y comprensión lectora de leyendas Riobambeñas. *Ciencia Digital*, 4(4), 44–64.  
<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v4i4.1421>
- Etta, R., & Kirkorian, L. (2019). Children’s learning from interactive eBooks: Simple irrelevant features are not necessarily worse than relevant ones. *Frontiers in Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02733>

- Fadhli, M., Brick, B., Setyosari, P., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2020). A meta-analysis of selected studies on the effectiveness of gamification method for children. *International Journal of Instruction*, 13(1), 845–854. <https://doi.org/10.29333/IJI.2020.13154A>
- Furenes, M., Kucirkova, N., & Bus, G. (2021). A Comparison of Children’s Reading on Paper Versus Screen: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research* Month 202X, XX(X), 1–35. <https://doi.org/10.3102/0034654321998074>
- García, P., González, R., Uribe, R., & Concepción, M. (2022). Aplicación de estrategias de gamificación en la formación académica de educadores físicos. *Retos*, 1143–1149. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
- Giannikas, C. N. (2019). Language education and primary school children: The story of using stories. *International Journal of Action Research*, 15(2), 157–169. <https://doi.org/10.3224/IJAR.V15I2.05>
- Guzmán, H., Toscano, A., & Figueroa, N. (2023). Sustainability In Education and Gamification: Strategy To Strengthen Reading Comprehension In Colombia. En *RUSSIAN LAW JOURNAL: Vol. XI*. <https://orcid.org/0000-0002-6757-4549>
- Haraway, D. (2019). It Matters What Stories Tell Stories; It Matters Whose Stories Tell Stories. *a/b: Auto/Biography Studies*, 34(3), 565–575. <https://doi.org/10.1080/08989575.2019.1664163>
- Herrera, N., Díaz, Á., & Mejía, J. (2023). Exploring the benefits of information and communication technologies (ICT) and gamification in strengthening reading

- skills: a systematic review. En *Multidisciplinary Reviews*, 6(1). Malque Publishing. <https://doi.org/10.31893/multirev.2023003>
- Hintz, D., & Tribunella, E. (2019). *Reading Children's Literature: A Critical Introduction* (2nd.). <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=etr7DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Children%27s+Stories&ots=rvVry1DQbi&sig=tgFQS-Wt3gKEuq64NKEIVMib0uE#v=onepage&q=Children's%20Stories&f=false>
- Horváthová, B., & Naďová, L. (2021). Developing critical thinking in reading comprehension of texts for specific purposes at all levels of bloom's taxonomy. *Journal of Teaching English for Specific and Academic Purposes*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.22190/JTESAP2101001H>
- Ifigenia, P., Jaime, M., Julien, B., & Cesar, P. (2018). Integration of gamification to assist literacy in children with special educational needs. *IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON, 2018-April*, 1949–1956. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2018.8363474>
- Iruri, S., & Villafuerte, C. A. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *Comunicación: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 13(3), 233–244. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.3.720>
- Kavanagh, L. (2019). Relations between children's reading motivation, activity and performance at the end of primary school. *Journal of Research in Reading*, 42(3–4), 562–582. <https://doi.org/10.1111/1467-9817.12284>

- Kucirkova, N. (2019). Children's Reading With Digital Books: Past Moving Quickly to the Future. *Child Development Perspectives*, 13(4), 208–214. <https://doi.org/10.1111/cdep.12339>
- Lazarte, I., & Gómez, S. (2021). *Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de Gamificación en la Educación Superior (XXIII; ISBN: 978-987-24611-3-3)*.
- León, J., & Noel, J. (2021). *Comprensión Lectora: relación con el aprendizaje significativo*. Universidad de Cuenca.
- Majid, U. (2018). Research Fundamentals: Study Design, Population, and Sample Size. *Undergraduate Research in Natural and Clinical Science and Technology (URNCSST) Journal*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.26685/urncst.16>
- Mendoza, J. (2021). Estrategia metodológica para el aprendizaje de la lectura comprensiva. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(17), 77–92. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i17.160>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB y BGU. Lengua y Literatura*.
- Moutsinas, G., Gavilán, J., Ramirez, C., Panduro, B., Aníbal, O., Dieu, D., & Naz, S. (2023). Reading Comprehension and Behavior in Children Using E-books vs. Printed Books. *World Journal of English Language*, 13(3), 172–180. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n3p172>
- Navarro, C., Pérez, I. J., & Marzo, P. (2021). Gamification in the Spanish educational field: A systematic review. *Retos*, 42(2017), 507–516. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V42I0.87384>

- Özen, Ş. (2019). The Effect of Interactive Book Reading Activities on Children's Print and Phonemic Awareness Skills. *International Journal of Progressive Education, 15*(1), 88–99. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2019.184.6>
- Pablos, C. (2021). El uso de los cuentos en educación infantil a través de las TIC. *Universidad de Salamanca*.
- Prados, G., Cózar, R., del Olmo, J., & González, J. A. (2023). Impact of a gamified platform in the promotion of reading comprehension and attitudes towards reading in primary education. En *Computer Assisted Language Learning 36*(4), 669–693. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1939388>
- Ratnasari, E., Hikmawati, R., & Ghifari, R. (2019). Quizizz Application As Gamification Platform To Bridge Students In Teaching Reading Comprehension.
- Riley, G. (2020). Theoretical Perspectives. *Unschooling, 21*–36. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-49292-2\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-030-49292-2_3)
- Sanghvi, P. (2020). Piaget's theory of cognitive development: a review. En *Indian Journal of Mental Health, 7*(2). [www.linkedin.com/in/piasanghvi](http://www.linkedin.com/in/piasanghvi)
- Sbitnieva, N., Velichko, N., & Vynohradova, M. (2021). Classification Of Interactive Children's Printed Books. *European Journal of Arts, 2*, 66–83. <https://doi.org/10.29013/eja-21-2-66-83>
- Støle, H., Mangen, A., & Schwippert, K. (2020). Assessing children's reading comprehension on paper and screen: A mode-effect study. *Computers & Education, 151*, 103861. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2020.103861>

- Stork, M. G. (2020). Supporting Twenty-First Century Competencies Using Robots and Digital Storytelling. *Journal of Formative Design in Learning*, 4(1), 43–50. <https://doi.org/10.1007/s41686-019-00039-w>
- Subba, Y., Wong, R., Seong, L., Yee, W., Abd, K., Rosli, M., & Shahrom, T. (2022). Gamifying Reading for Learners’ Comprehension Enhancement: A Scoping Review. *Theresa Journal of Humanities and Social Sciences*, 8(2), 101–114.
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe. *Universidad Nacional de Educación*.
- Torppa, M., Niemi, P., Vasalampi, K., Lerkkanen, M. K., Tolvanen, A., & Poikkeus, A. (2020). Leisure Reading (But Not Any Kind) and Reading Comprehension Support Each Other—A Longitudinal Study Across Grades 1 and 9. *Child Development*, 91(3), 876–900. <https://doi.org/10.1111/CDEV.13241>
- Torres, G. (2022). La utilización de los métodos silábico y global como estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura (Número 8.5.2017). *Universidad de Otavalo*.
- Toste, J. R., Didion, L., Peng, P., Filderman, M. J., & McClelland, A. M. (2020). A Meta-Analytic Review of the Relations Between Motivation and Reading Achievement for K–12 Students. *Review of Educational Research*, 90(3), 420–456.



[https://doi.org/10.3102/0034654320919352/ASSET/IMAGES/LARGE/10.3102\\_0034654320919352-FIG2.JPEG](https://doi.org/10.3102/0034654320919352/ASSET/IMAGES/LARGE/10.3102_0034654320919352-FIG2.JPEG)

Wambsganss, T., Schmitt, A., Mahnig, T., Ott, A., Ngo, N, Geyer-Klingeberg, J., Nakladal, J., & Leimeister, J. M. (2021). The Potential of Technology-Mediated Learning Processes: A Taxonomy and Research Agenda for Educational Process Mining.

## ANEXOS

### ANEXO 1. Encuesta a estudiantes

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN LENGUA Y LITERATURA  
COHORTE 2022



### ENCUESTA DIRIGIDA A NIÑOS DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SALCEDO”

**Tema:** Los cuentos infantiles interactivos en la lectura comprensiva de los estudiantes de Tercer Año de EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”

**Objetivo:** Analizar la percepción de los estudiantes en torno a la lectura comprensiva a través de cuentos infantiles interactivos

**Instrucciones:** Encierre en un círculo la respuesta según su preferencia:

#### 1.- ¿Cuánto te gusta leer?

- a) Nunca
- b) Casi nunca
- c) Ocasionalmente
- d) Casi todos los días
- e) Todos los días

#### 2.- ¿Qué tan complicado es para ti la lectura comprensiva?

- a) Muy difícil
- b) Difícil
- c) Regular
- d) Fácil
- e) Muy fácil

#### 3.- ¿Qué libros prefieres leer?

- a) Cuentos impresos
- b) Recursos tecnológicos como cuentos interactivos
- c) Historietas
- d) Fábulas
- e) Leyendas

**4.- ¿Te gusta usar la tecnología para leer?**

- a) Nunca
- b) Casi nunca
- c) Ocasionalmente
- d) Casi todos los días
- e) Todos los días

**5.- ¿Estás de acuerdo que mientras más lees aprendes con facilidad?**

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Me es indiferente
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

**6.- ¿Con qué frecuencia te gusta leer cuentos?**

- a) Nunca
- b) Casi nunca
- c) Ocasionalmente
- d) Cada mes
- e) Una vez a la semana

**7.- Después de leer un cuento. ¿Qué puedes identificar?**

- a) Personajes principales
- b) Personajes secundarios
- c) El conflicto
- d) El final
- e) Moraleja

**8.- ¿Qué tipos de cuentos has leído?**

- a) Maravillosos
- b) Terror
- c) De hadas
- d) Policiales
- e) Ninguno

**9.- ¿Qué te atrae más al momento de leer un cuento?**

- a) La portada

- b) Las imágenes
- c) Los personajes
- d) El contenido
- e) La cantidad

**10.- ¿Has usado medios tecnológicos para ver cuentos infantiles?**

- a) Nunca
- b) Casi nunca
- c) Ocasionalmente
- d) Casi todos los días
- e) Todos los días

**ANEXO 2.** Entrevista a docentes

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN LENGUA Y LITERATURA  
COHORTE 2022**



**ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SALCEDO”**

**Tema:** Los cuentos infantiles interactivos en la lectura comprensiva de los estudiantes de Tercer Año de EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”

**Objetivo:** Analizar la percepción de los docentes en torno a la lectura comprensiva a través de cuentos infantiles interactivos para los niños del tercer año de EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”

Instrucciones: Responda las preguntas de acuerdo con su criterio como docente.

1.- ¿Por qué Cree Ud. qué es importante realizar actividades de lectura en el aula?

.....  
.....

2.- ¿Desde su criterio por qué es necesario motivar a los estudiantes a la lectura?

.....  
.....

3.- ¿Cómo considera que es el nivel de hábitos de lectura en nuestro contexto?

.....  
.....

4.- ¿Qué estrategia utiliza Ud. para que los estudiantes comprendan la lectura?

.....  
.....

5.- ¿Qué tipo de cuentos infantiles usa en el proceso de comprensión lectora?

.....  
.....

6.- ¿Por qué considera Ud. que los cuentos infantiles interactivos deben ser de uso frecuente en las clases?

.....  
.....

7.- ¿Desde su punto de vista por qué la tecnología es una herramienta que debe ir de la mano con la educación?

.....  
.....

8.- De acuerdo con su experiencia ¿por qué es útil apoyarse en cuentos infantiles interactivos en el aula?

.....  
.....

ANEXO 3. Validación de instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
 FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
 POSGRADO  
 MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LENGUA Y LITERATURA, COHORTE 2022  
 Avda. Los Chaguales y Río Payamón, Ambato - Ecuador

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO "CUESTIONARIO" PERTENECIENTE A LA INVESTIGACIÓN:  
 LOS CUENTOS INFANTILES INTERACTIVOS EN LA LECTURA COMPENSIVA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EGB DE  
 LA UNIDAD EDUCATIVA "SALCEDO".

AUTORIA: Lorena Quispa

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

1D- DEFICIENTE      2R- REGULAR      3B- BUENO      4O- ÓPTIMO

PARAMETROS 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
Pregunta 1 ¿Cuánto le gusta leer?				✓				✓				✓				✓
Pregunta 2 ¿Qué tan complicado es para ti la lectura comprensiva?				✓				✓				✓				✓
Pregunta 3 ¿Qué libros prefieres leer?				✓				✓				✓				✓
Pregunta 4 ¿Te gusta usar la tecnología para leer?				✓				✓				✓				✓
Pregunta 5 ¿Escriba de acuerdo que mientras más leas aprendas con facilidad?				✓				✓				✓				✓







UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
POSGRADO  
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LENGUA Y LITERATURA, COHORTE 2022  
Avda. Los Chaguá y Río Payamón, Ambato - Ecuador

Observaciones:

---

---

---

---

  
\_\_\_\_\_  
Validado por:

Dr. Ezequiel Manuel Guzmán Zamora  
C.I: 0502947450

  
\_\_\_\_\_  
Validado por:

Dra. Vilma Elizabeth Salinas Cárdenas  
C.I: 0502193311

  
\_\_\_\_\_  
Validado por:

Dr. José Luis Gómez Torres  
C.I: 0502427453

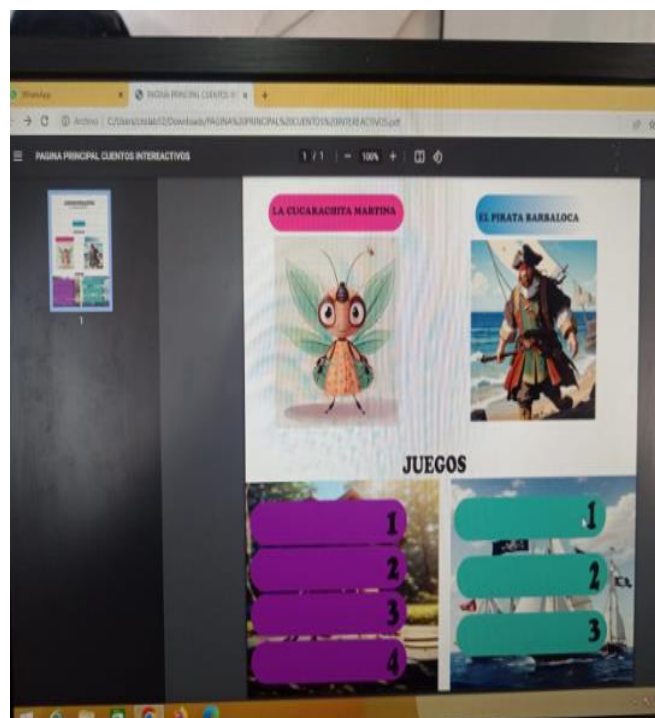
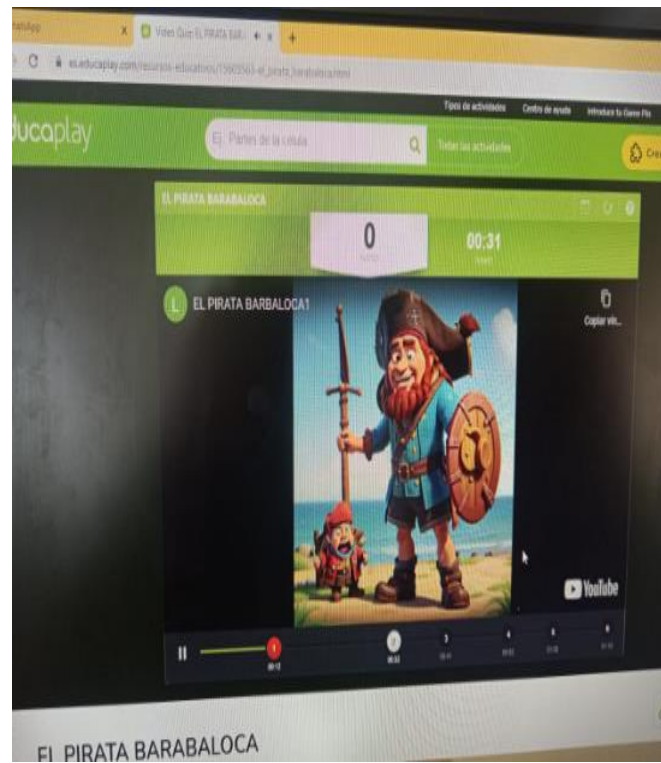
  
\_\_\_\_\_  
Validado por:

Msc. Marcos del Carmen Guispe Santamaría  
C.I: 0501977763

**ANEXO 4:** Fotografías encuesta



## ANEXO 5: Fotografías de la propuesta



## ANEXO 6: Resolución

Ambato, 27 de marzo de 2023

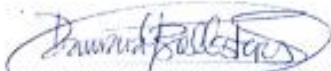
Doctor  
Victor Hernández  
PRESIDENTE  
UNIDAD ACADÉMICA DE TITULACIÓN DE POSGRADO DE LA FCHE  
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
Presente.

De mi consideración

En atención a la RESOLUCIÓN: FCHE-UAT-P-141-2023, de fecha 03 de marzo de 2023 y recibida el 08 de marzo del 2023, mediante la cual se me designa Evaluador del trabajo de titulación con el tema: "LOS CUENTOS INFANTILES INTERACTIVOS EN LA LECTURA COMPRENSIVA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALCEDO", presentado por LORENA MARISOL QUISPE TONATO, estudiante de la Maestría en Pedagogía de la Lengua y Literatura, cohorte 2022, el mismo que se articula a la línea de investigación PEDAGÓGICA, una vez revisado el mismo, sugiero la APROBACIÓN.

Sin otro particular agradezco y suscribo.

Atentamente,



Lic. Tamara Yajaira Ballesteros Casco, Mg  
Profesor Revisor

## ANEXO 7: Carta Compromiso



### CARTA DE COMPROMISO



Ambato, 29 de marzo del 2023

Doctor  
Victor Hernández  
Presidente de la Unidad de Titulación de Posgrado  
Maestría en Pedagogía de la Lengua y Literatura  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

MSc. Sandra Yolanda Maiguashca Guichay, en mi calidad de Rectora de la Unidad Educativa "Salcedo", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo proyecto de titulación bajo el Tema: "LOS CUENTOS INFANTILES INTERACTIVOS EN LA LECTURA COMPENSIVA DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALCEDO", propuesto por la estudiante LORENA MARISOL QUISPE TONATO, portador/a de la Cédula de Ciudadanía 0502947450, estudiante de la Maestría en Pedagogía de la Lengua y Literatura Facultad de Ciencias Humanas y de Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.

MSc. Sandra Maiguashca

RECTORA

C.I. 0501601009

Tel. 032726000

Cel: 0985652257

sandra.maiguashca@educacion.gob.ec



ANEXO 8. Análisis de entrevista a docentes

Tabla 2. Entrevista a docentes

ENCUESTA A DOCENTES SOBRE LOS CUENTOS INTERACTIVOS EN LA LECTURA COMPENSIVA.				
PREGUNTA	Docente 1. Olivia Araujo	Docente 2. Vilma Suárez	AUTOR	ANÁLISIS
1. ¿Por qué Cree Ud. que es importante realizar actividades de lectura en el aula?	Porque a través de la lectura se puede fortalecer la comprensión lectora muy importante para la lectoescritura.	Porque la lectura contribuye a la incorporación de vocabulario, mejora el ortografía, el análisis y la comprensión.	Docente 2. Vilma Suárez	Las dos docentes encuestadas concuerdan con el autor y manifiestan que la lectura es importante para la adquisición de conocimiento ya que contribuye al desarrollo de habilidades como comprensión, vocabulario, ortografía necesarios en el proceso de lectoescritura.
2. ¿Desde su criterio por qué es necesario motivar a los estudiantes a la lectura?	La motivación es de suma importancia ya que al leer los estudiantes desarrollan su memoria, su conciencia fonológica, auditiva y de esta manera será un ente crítico y reflexivo.	Porque la lectura contribuye a comprender situaciones en diferentes contextos.		En cuanto a esta pregunta, las maestras entrevistadas manifiestan que la motivación es de suma importancia porque favorece al estudiante a desarrollar habilidades que debe tener un buen lector. De la misma forma tiene relación con lo que, manifiesta este autor sobre la motivación para lectura.
3. ¿Cómo considera que es el nivel de hábitos de lectura en nuestro contexto?	Creo que está en un nivel muy bajo ya que no hemos desarrollado el hábito de lector.	Muy bajo porque desde casa no existe el ejemplo.		La respuesta fue diferida, en cuanto a la primera docente considera que no existe el hábito de lectura mientras la otra docente consideró que desde la casa no existe el ejemplo. Por lo tanto, esta problemática de lectura ante el argumento del autor que considera, que los niños y jóvenes ven a la lectura como castigo y no como fuente de

			los estudiantes prefieren recibir información verbal y no leer un libro (pp. 231-240).	conocimiento, podemos contrastar el criterio del autor con las respuestas de los docentes e inferir que los niños no tienen los estímulos necesarios para leer.
<b>4. ¿Qué estrategia utiliza Ud. para que los estudiantes comprendan la lectura?</b>	La estrategia que me ha dado muy buenos resultados es la técnica del subrayado.	La lectura de párrafos pequeños, identificación de personajes, ideas y acciones de cada uno de ellos.	Los docentes deben estar encaminados a buscar varias estrategias en el proceso de enseñanza a la lectura una de ellas es la técnica de subrayado una herramienta eficaz y relevante para el conocimiento, desarrollo y evolución del conocimiento. Esta técnica consiste en resaltar las ideas más importantes del texto la misma que ayudara al análisis y síntesis (Ministerio de Educación, 2017).	Como principales estrategias para la lectura las docentes mencionaron el subrayado, lectura de párrafos, identificación de personajes. La misma que tiene relación con lo expuesto por este autor sobre los beneficios que tienen el uso de las diferentes técnicas de lectura de un texto.
<b>5. ¿Qué tipo de cuentos infantiles usa en el proceso de comprensión lectora?</b>	Cuentos infantiles maravillosos y de hadas.	De maravillas y de hadas.	El uso de cuentos en el proceso enseñanza y aprendizaje son útiles para la lectura comprensiva, el cuento maravilloso se trabaja desde años anteriores en las aulas de educación básica (Aldana, 2021).	En cuanto a los cuentos infantiles las dos docentes coincidieron con el mismo tipo de cuentos infantiles y así expone el autor que la mayoría de docentes utilizaban estos cuentos a pesar de las polémicas existentes durante su uso en el aula de clase.
<b>6. ¿Por qué considera Ud. que los cuentos infantiles interactivos deben ser de uso frecuente en las clases?</b>	Creo que sería algo maravilloso ya que de esta manera puede llamar la atención y de esta manera se lograría un aprendizaje muy significativo en ellos.	Debido a que despertaran el interés por la lectura.	En la actualidad los docentes deben estar abiertos a la era digital, por ello el uso de los libros interactivos digitales en los que aparecen ilustraciones multimedia. Como un proceso activo y lúdico, parte de los últimos años, los mismo que favorecen de gran manera a incentivar la lectura (Pérez & Mercado, 2021).	Las docentes concordaron que sería bueno implementar cuentos infantiles interactivos para generar interés y lograr un aprendizaje significativo, tal como lo expone el autor quien argumenta que los libros o cuentos al ser interactivos generan un aprendizaje creativo y lúdico.
<b>7. ¿Desde su punto de vista por qué la tecnología es una herramienta que debe ir de la mano con la educación?</b>	La tecnología hoy en día se ha convertido en una herramienta muy importante que debe ir a la par con la educación ya que vivimos en una era digital.	En la actualidad vivimos en un mundo globalizado en donde la pionera es la tecnología, si como	Hoy más que nunca hay que implementar la tecnología en la educación en todas las culturas y en sociedad. Los estudiantes deben aprender a resolver diversos problemas y estar atentos a las necesidades de la sociedad haciendo uso de las	Como parte de la educación están los medios tecnológicos y los dos docentes piensan que su uso contribuye de forma significativa en la educación. En concordancia con lo expresado con el autor quien considera que la tecnología

---

nuestros no competencias científicas y tecnológicas que fomenta ciertas competencias que permitan a contribuímos al desarrollo de la misma los estudiantes no podrán enfrentarse a retos presentes y futuros. Maiztegui et al. (2002) los estudiantes enfrentarse con la sociedad actual.

---

**8. De acuerdo a su experiencia** Creo que sería muy útil ya que de Despertar el interés Para integrar las nuevas tecnologías en el aula Las dos docentes entrevistadas, dijeron estar de **¿Por qué es útil apoyarse en esta manera se puede observar y de los estudiantes y existen ciertas estrategias como pasar de un libro acuerdo que el apoyo de cuentos infantiles cuentos infantiles interactivos** los estudiantes pueden lograr que el de papel a pantalla lo que se llama cuento infantil interactivos favorece el aprendizaje. Y también en el aula? interactuar, manipular dichos aprendizaje sea y se puede trabajar mediante móviles, pizarras lo relaciona el autor que los cuentos interactivos pueden ser utilizados de forma digital, computadoras que permitan al niño interactivo pueden ser utilizados de forma escuchar la historia y al mismo tiempo fácil ayudando en la interacción y el interactuar, generando así el interés por aprender. aprendizaje de los estudiantes.

Alonso et al. (2020)

---



## ANEXO 9. Cuentos interactivos

A continuación, se presentan el enlace que proporciona acceso directo a la creación de cuentos infantiles interactivos de esta investigación. La inclusión de este enlace tiene como objetivo brindar una experiencia más completa y enriquecedora para los lectores que deseen explorar a plenitud el desarrollo de este proyecto.

<https://es.educaplay.com/usuario/9587578-lorena/>

