



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Trabajo de investigación

**UN CUENTO INTERACTIVO DIGITAL EN EL DESARROLLO DE LA
LECTOESCRITURA PARA NIÑOS DE PREPARATORIA**

Trabajo de grado previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la Educación, profesora de Educación Básica

Autora:

Lady Michelle Monar Naranjo

Tutor/a:

Mgs. José Félix Rosero López

Riobamba – Ecuador

2024

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, **Lady Michelle Monar Naranjo**, con cédula de ciudadanía **1805442629**, autor (a)(s) del trabajo de investigación titulado: **UN CUENTO INTERACTIVO DIGITAL EN EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA PARA NIÑOS DE PREPARATORIA**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referidos, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 27 de junio de 2024



Lady Michelle Monar Naranjo

C.I. 1805442629



DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

ACTA FAVORABLE – INFORME FINAL DEL TRBAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 28 días del mes de junio 2024, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **LADY MICHELLE MONAR NARANJO** con CC: **1805442629**, de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado “**UN CUENTO INTERACTIVO DIGITAL EN EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA PARA NIÑOS DE PREPARATORIA**”, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.


Mgs. JOSÉ FÉLIX ROSERO LÓPEZ
TUTOR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

ACEPTACIÓN O VEREDICTO DE LA INVESTIGACIÓN POR LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

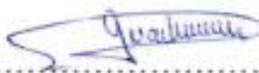
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **UN CUENTO INTERACTIVO DIGITAL PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE PREPARATORIA**, presentado por **Lady Michelle Monar Naranjo**, con cédula de identidad número **1805442629**, bajo la tutoría del **Mgs. José Félix Rosero López**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 12 de noviembre de 2024.

Presidente del tribunal de Grado

Dra. Genoveva Verónica Ponce Naranjo PhD.



.....

Firma

Miembro del tribunal de Grado

Mgs. Johana Katerine Montoya Lunavictoria



.....

Firma

Miembro del tribunal de Grado

Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio



.....

Firma



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

CERTIFICADO ANTIPLAGIO



UNACH-RGF-01-04-08.17
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **MONAR NARANJO LADY MICHELLE** con CC: **1805442629**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**UN CUENTO INTERACTIVO DIGITAL EN EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA PARA NIÑOS DE PREPARATORIA**", cumple con el 9% de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación Institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 02 de octubre de 2024.



Mgs. José Félix Rosero López
TUTOR

DEDICATORIA

Me gustaría dedicar esta investigación a Dios quien me dio la determinación y coraje para día a día esforzarme por mis metas, a mis ángeles Magdalena y Gonzalo pero especialmente a la memoria de mi ángel Bolívar Monar mi amado padre, que trabajo sin descanso para darle todo a su princesa, y que ella cumpliera sus sueños de ser maestra, te extraño todos los días y más en este momento de culminación, tu amor incondicional y tus palabras de apoyo fueron mi mayor motivación para terminar esta investigación, agradezco profundamente todas las lecciones que me enseñaste en vida ya que eso me alentó a no rendirme nunca tu palabra vive en cada palabra de este trabajo.

A mi madre Isabel Naranjo, mi guía y mi inspiración constante. Tu amor incondicional, tu sabiduría y tu sacrificio han sido el faro que me ha guiado a lo largo de este camino académico. Gracias por ser mi mayor apoyo, por creer en mí incluso cuando dudaba de mí mismo y por enseñarme el verdadero significado de la perseverancia. Esta investigación es apenas una pequeña muestra de agradecimiento por todo lo que has hecho por mí. Te amo mamá

A mi adorado hermanito menor, Elvis Monar, cuya luz y alegría han iluminado mi vida desde el momento en que llegaste al mundo. A través de tus risas, tu inocencia y tu infinita curiosidad, has sido mi constante recordatorio de la belleza y la magia de la vida. Que este trabajo sea un testimonio de mi amor por ti y un compromiso de construir un mundo mejor para ti y para las generaciones venideras. Te amo más de lo que las palabras pueden expresar.

A Paul Paredes, mi confidente y mi consuelo en esta travesía. Tu amor y apoyo incondicionales han sido un ancla en los momentos difíciles, compañero de aventuras y de emociones, anhelo seguir compartiendo contigo muchos logros y metas juntos, te amo infinitamente. A mis tíos Alex y Abigail, por sus palabras de aliento y motivación, porque fueron el mayor apoyo que tuvo mi familia en un momento de dolor y sufrimiento y les estoy eternamente agradecida por nunca dejarnos solos. A mis primos Alejandro y Maximiliano porque con sus sonrisas alegraban mis fines de semana. A mis tíos Luis y Francisco Naranjo porque desde que nací jamás me dejaron sola.

Lady Michelle Monar Naranjo

AGRADECIMIENTO

Quisiera expresar mi más profundo y sincero agradecimiento a todas las autoridades y al personal docente de la Universidad Nacional de Chimborazo. Gracias por confiar en mí y por ser una parte fundamental en mi desarrollo profesional. Su dedicación y compromiso han sido esenciales para mi formación.

Asimismo, expreso mi gratitud a la Facultad de Educación Humanas y Tecnologías. A mis docentes, personal administrativo y trabajadores, les agradezco profundamente por su arduo trabajo y valiosos conocimientos, los cuales han sido pilares en mi crecimiento profesional y personal. Su apoyo y confianza incondicional han hecho posible este logro, y por ello, les estaré eternamente agradecida. Un enorme agradecimiento a la Unidad Educativa “The Oxford Garden’s School”, por permitirme realizar mi proyecto de investigación en sus instalaciones y facilitarme el espacio necesario para mi trabajo, también me gustaría agradecer a los niños de primero de Educación Básica periodo 2023-2024 por su disposición y tiempo al ser parte de mi investigación.

Además, agradezco a mi tutor de tesis, el Msg. José Félix Rosero López, quien fue el principal colaborador en todo el proceso, quien con su infinita paciencia, compromiso, consejos y apoyo me otorgo la ayuda necesaria para desarrollar este trabajo investigativo, que se realizó con esfuerzo, muchos días de desvelo y largas horas de estudio.

Quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a todo mi círculo social, familiar y académico por su apoyo incondicional. Sus palabras de aliento fueron fundamentales para que no decayera en esas noches tan largas y pesadas, especialmente en las partes más difíciles de este proyecto. Espero poder cumplir con todas las expectativas que tienen en mí y seguir mejorando en todo lo que haga. Su apoyo ha sido una fuente constante de motivación y fuerza, y por ello, les estaré eternamente agradecido.

Lady Michelle Monar Naranjo

1 Índice

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR.....	
ACEPTACIÓN O VEREDICTO DE LA INVESTIGACIÓN POR LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	
DEDICATORIA.....	
AGRADECIMIENTO	
Índice	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE ANEXOS.....	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I	14
1. INTRODUCCIÓN	14
1.1 Antecedentes de investigaciones.....	15
1.2 Planteamiento del problema.....	16
1.3 Justificación	18
1.4 Objetivos.....	19
1.4.1 Objetivo General	19
1.4.2 Objetivos Específicos.....	19
CAPITULO II.....	20
2. MARCO TEÓRICO	20
2.1 La lectoescritura.....	20
2.1.1 Habilidades cognitivas	20
2.1.1.1 La atención	21
2.1.1.2 La memoria	21
2.1.1.3 El razonamiento.....	22
2.1.1.4 Comprensión espacial	22
2.1.2 Habilidades Psicomotrices	22
2.1.2.1 Coordinación mano-ojo.....	23

2.1.2.2 Desarrollo de la motricidad fina (MF)	23
2.1.2.3 Coordinación bilateral	24
2.1.3 Proceso de lectoescritura.....	24
2.1.3.1 Aprender a leer	24
2.1.3.2 Aprender a escribir	25
2.1.4 Etapa cognitiva de un niño	25
2.2 Cuento interactivo digital.....	26
2.2.1 Características de un cuento interactivo digital.....	26
2.2.2 Estructura de un cuento interactivo.....	27
2.2.2.1 Introducción	27
2.2.2.2 Narrativa Principal	28
2.2.2.3 Interactividad y Participación.....	28
2.2.2.4 Retroalimentación Inmediata	29
2.2.2.5 Refuerzo de Vocabulario.....	29
2.2.2.6 Elementos Multisensoriales.....	29
2.2.2.7 Personalización.....	30
2.2.2.8 Conclusión.....	30
2.2.2.9 Extras y Recompensas.....	30
2.2.3 Su uso en la pedagogía	31
2.2.3.1 Motivación lectora.....	31
2.2.3.2 Creatividad	31
2.2.3.3 Promoción de la alfabetización digital	31
CAPITULO III	33
3. METODOLOGIA.....	33
3.1 Enfoque de la investigación	33
3.2 Diseño de la investigación.....	33
3.3 Fundamento epistemológico de la investigación	33
3.4 Métodos de la investigación.....	34
3.5 Tipos de investigación.....	34
Por los objetivos:.....	34
Por el lugar:	35

Por el tiempo:	35
3.6 Nivel o Alcance	36
3.7 Población y Muestra.....	36
3.7.1 Muestra.....	37
3.8 Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos.....	37
3.8.1 Técnicas para la recolección de datos	37
3.8.2 Instrumentos para la recolección de datos.....	38
3.9 Técnicas para procesamiento, análisis e interpretación de datos.	38
CAPÍTULO IV:	40
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	40
4.1 Resultados de la Variable Independiente: Uso del Cuento Interactivo Digital	40
4.2 Resultados de la Variable Dependiente: Desarrollo de la Lectoescritura	42
CAPITULO V.....	45
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	45
5.1 Conclusiones	45
5.2 Recomendaciones.....	46
BIBLIOGRAFÍAS	48

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. MUESTRA	36
------------------------	----

ÍNDICE DE ANEXOS

Cuento Interactivo Digital para el desarrollo de la lectoescritura	54
Guion y Resultados de la Entrevista para Evaluar los Niveles de Satisfacción en el Proceso de Lectoescritura dirigida a la maestra tutora.	55
MATRIZ DE RESPUESTAS DEL GRUPO FOCAL	58
DIARIO DE CAMPO 1	60
DIARIO DE CAMPO 2.....	68
DIARIO DE CAMPO 3.....	69
Fotografías	70

RESUMEN

La importancia de investigar el tema de los cuentos interactivos digitales radica en su potencial para transformar el proceso educativo. Estas herramientas ofrecen una experiencia de aprendizaje activa y atractiva que involucra a los niños de manera relevante, estimulando el desarrollo de habilidades clave de lectura y escritura de una manera más efectiva y personalizada. Al fomentar el gusto por la lectura desde una edad temprana y preparar a los niños para un mundo digital en evolución. El objetivo general fue desarrollar la lectoescritura utilizando un cuento interactivo digital. Y para lograr este objetivo, se estructuró el cuento adaptando actividades de lectoescritura encontradas en páginas web, aplicamos este cuento en niños de preparatoria de la U.E “The Oxford Garden’s School” y estableceremos su nivel de satisfacción al utilizar el cuento interactivo digital.

La investigación se caracteriza por una metodología cualitativa, lo cual permite describir el fenómeno estudiado de manera detallada. Así mismo, se implementa un diseño no experimental, facilitando la observación y comprensión del fenómeno en su contexto real sin la manipulación de variables. Se emplearon técnicas de observación, complementadas con el uso del diario de campo y grupos focales, para un análisis más profundo del impacto del cuento interactivo digital en los niños de preparatoria. La trascendencia de esta investigación es significativa en el ámbito educativo, ya que representa una convergencia entre la narrativa tradicional y la tecnología moderna. Estas herramientas ofrecen una oportunidad única para promover el aprendizaje activo y personalizado, estimulando el desarrollo de habilidades de escritura y lectura de una manera innovadora y atractiva.

Palabras claves: Cuento interactivo digital, Lectoescritura, aprendizaje activo, proceso educativo.

ABSTRACT

TITLE: AN INTERACTIVE DIGITAL STORY FOR THE DEVELOPMENT OF LITERACY SKILLS IN PREPARATORY CHILDREN

Research on digital interactive stories is crucial due to its potential to transform educational process. These tools offer active and engaging learning experiences that engage children in a meaningful way, stimulating the development of key reading and writing skills in a more effective and customized way. They encourage a love of reading from an early age and prepare children for a constantly evolving digital world. This research promotes literacy using an interactive digital story. To achieve the objective, the story was structured by adapting literacy activities from various web pages. This story was implemented with high school children from “The Oxford Garden’s School” Educational Unit. Also, their satisfaction level of the digital interactive story was evaluated. The research is characterized by a pre-experimental methodology, which allowed the phenomenon to be described and analyzed in its real context, without the manipulation of independent variables. The qualitative approach facilitated a detailed description of the children’s interaction with the digital story. Observation techniques were used and complemented by the use of a field diary and focus groups. They allowed a depth analysis of the digital interactive story impact in order to promote students’ literacy. The relevance of this research in the educational field is significant, since it represents an innovative convergence between traditional narrative and modern technology. Digital and interactive stories offer a unique opportunity to promote active and personalized learning, stimulating the development of reading and writing skills in an attractive and effective way.

Keywords: Digital interactive story, Literacy, digital education, active learning.

Reviewed by: Armijos Jacqueline



CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

La lectoescritura, entendida como el proceso mediante el cual las personas adquieren las habilidades de lectura y escritura, compone una etapa fundamental en el desarrollo cognitivo y académico de los niños. Esto no solo permite interpretar símbolos y palabras, sino que también favorece la comprensión, la expresión de ideas y el análisis desempeñando un papel crucial en la formación integral del individuo. Sin embargo, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura (LE) enfrenta diversos desafíos, particularmente en los métodos tradicionales que suelen basarse en la repetición y memorización mecánica. Estos enfoques, a menudo, resultan poco motivadores para los niños, lo que puede llevar a una falta de interés y desmotivación hacia el aprendizaje. Este problema resalta la necesidad de innovar en las estrategias pedagógicas, buscando alternativas que hagan del aprendizaje de la lectoescritura una experiencia más llamativa, interactiva y significativa para los alumnos.

La Unidad Educativa “The Oxford Garden’s School”, situada en Riobamba, Ecuador, cuenta con un programa curricular muy prometedor. Con el fin de mejorar la eficiencia de este programa en la etapa de la lectoescritura, se lleva a cabo esta investigación. La etapa de lectoescritura es crucial para la vida académica de un niño o niña, ya que es cuando aprenden a leer y escribir. Sin embargo, los métodos habituales de enseñanza, a menudo basados en ejercicios repetitivos y poco motivadores, pueden convertir este proceso en un camino árido y desalentador. Ante este panorama, surge la necesidad de establecer nuevas estrategias pedagógicas y explorar nuevos horizontes que faciliten a los niños de preparatoria pasar por el proceso de lectoescritura con entusiasmo y alegría. Es en este contexto donde los cuentos interactivos emergen como una alternativa prometedora, ofreciendo múltiples posibilidades para hacer del aprendizaje una experiencia lúdica, interactiva y significativa.

En el capítulo I, se presenta la información o antecedentes que sirvieron como base para iniciar la investigación. Se aborda el problema de investigación, la justificación de la elección de este problema y los objetivos planteados para resolverlo. El capítulo II amplía la base teórica que fundamenta la investigación. La parte metodológica se encuentra en el capítulo III, donde se define cómo se llevará a cabo la investigación, su diseño no experimental y su enfoque etnográfico, lo que permite describir en detalle nuestro estudio.

Para esta investigación, se desarrolló un cuento interactivo digital que integra juegos y actividades lúdicas con el fin de fomentar el aprendizaje de la LE en niños de preparatoria. Se adaptaron páginas web con actividades que apoyan la lectoescritura y su uso en diferentes dispositivos electrónicos. El cuento interactivo digital se implementó en un grupo de niños de preparatoria de la U.E “The Oxford Garden’s School”, donde se llevaron a cabo tres sesiones en las que se observó el comportamiento y la interacción de los niños con la herramienta. Se evaluó la percepción y satisfacción de los niños en relación con el cuento interactivo digital, y se utilizaron

instrumentos de recolección de datos para medir su nivel de motivación, interés, factibilidad y aprendizaje a través del uso del cuento.

En el capítulo IV, se muestran los resultados, divididos en dos secciones principales: resultados de la variable independiente y resultados de la variable dependiente. Cada sección incluye un análisis detallado de los datos recolectados y su interpretación. Finalmente, en el capítulo V, después de analizar los datos obtenidos, se exponen las conclusiones y recomendaciones para la aplicación del cuento interactivo digital. Cada conclusión está relacionada con los objetivos trazados al principio de esta investigación.

1.1 Antecedentes de investigaciones

Para el desarrollo de este trabajo de investigación se ha realizado una exhaustiva búsqueda de información de varios trabajos anteriores y encontramos algunos antecedentes Internacionales y Nacionales:

Organizaciones internacionales como la UNESCO y UNICEF juegan un papel crucial en la promoción de cuentos interactivos digitales (CID) para mejorar la lectoescritura. Estas organizaciones brindan recursos, herramientas y directrices, apoyando a los países en su implementación. Se han desarrollado programas y proyectos a nivel mundial para proporcionar acceso a estos cuentos a niños de diversos contextos socioeconómicos y culturales. Además, han creado recursos y realizado capacitaciones para que los profesores puedan integrar estas herramientas en sus prácticas pedagógicas. Sin embargo, la implementación enfrenta desafíos como costos elevados, problemas de privacidad y seguridad, y dificultades de aplicación. Es esencial continuar apoyando estos esfuerzos para asegurar que los niños puedan favorecerse de las ventajas de los CID en el desarrollo de la lectoescritura. (UNESCO & UNICEF, 2020).

La investigación sobre comprensión lectora (CL) y cuentos interactivos (CI) en niños de 5 años en un colegio de Lima tuvo como fin determinar la influencia de estos cuentos en la CL. Con un enfoque cuantitativo y diseño preexperimental, la muestra consistió en 21 estudiantes de nivel inicial. Utilizando una guía de observación, se encontraron diferencias significativas y positivas tras el programa VASPER "Mi cuento, te cuento". Inicialmente, el 81% de los alumnos tenían un nivel inferior de comprensión lectora, pero al finalizar el programa, el 100% alcanzaron un nivel alto. Se concluyó que los CI mejoraron satisfactoriamente la CL de los participantes. (Pérez Chávez & Vásquez Da Silva, 2021).

La investigación realizada por Ballesteros Cascos y Quispe Tonado sobre los cuentos infantiles interactivos y la LC en escolares de Tercer Año de EGB en la U.E "Salcedo" analiza cómo estos cuentos pueden mejorar la comprensión lectora. Con una metodología descriptiva y un enfoque cuantitativo y cualitativo, se entrevistó a 2 docentes y se encuestó a 29 estudiantes. Los resultados mostraron que los cuentos interactivos son percibidos positivamente por los estudiantes y ayudan a mejorar su comprensión lectora. La investigación concluye que la

integración de cuentos infantiles interactivos multimedia es una estrategia efectiva para promover la CL en contextos educativos similares (Ballesteros Cascos & Quispe Tonato, 2024).

En la Universidad Católica de Cuenca se ejecutó una investigación sobre la implementación de CI digitales para mejorar la CL en estudiantes con TDAH. La investigación usó metodología no experimental y un enfoque deductivo, demostrando que estos cuentos mejoran la CL en niños con TDAH. Se utilizó un cuestionario con escala Likert, revelando que el 65% de los encuestados usan frecuentemente cuentos interactivos y el 75% cree que estos cuentos mejoran la comprensión lectora en niños con TDAH. La propuesta sugiere que el centro CEPALH incorpore cuentos interactivos en su metodología y capacite a los docentes en su uso (Vaca, Stefos & Mena, 2022).

El trabajo de investigación se centró en diseñar una colección de cuentos digitales para niños, enriquecidos con realidad aumentada, diseñada para fomentar el hábito de lectura en menores de 8 a 12 años en la U.E Planeta Azul, en Ambato. Utilizando una metodología cuantitativa, se encuestó a 48 niños para analizar sus hábitos y comportamientos de lectura. Se descubrió que solo el 11,1% leía de forma consecutiva durante la semana. Como solución, se propusieron cuentos con realidad aumentada, destacando que esta tecnología puede aumentar la interactividad, motivación e interés en la lectura, factores clave para mejorar la CL de los estudiantes (Quevedo & Mejía, 2023).

El proyecto de investigación se enfocó en la correlación entre el aprendizaje y las funciones básicas de la LE en los estudiantes de la U.E. Cristiana “Nazareno”. Se evaluó el nivel de desarrollo de estas funciones y su capacidad de aprendizaje en la LE, analizando su correlación. La metodología fue cualitativo-cuantitativa y correlacional, con un estudio transversal. Se evaluaron 50 estudiantes de 1° y 2° año EGB mediante una prueba de funciones básicas que abarca 16 áreas. Además, se evaluó la lectoescritura en 25 estudiantes de 2° año con la prueba de lectura y escritura de Olea (1977). Los resultados mostraron una estrecha relación entre las variables, indicando que las dificultades en la lectoescritura están asociadas a un desarrollo insuficiente en áreas como orientación, lateralidad, ritmo, memoria y atención. (Ureña & Calderón, 2023).

1.2 Planteamiento del problema

A nivel global, el desarrollo de la lectoescritura en la infancia es fundamental para el progreso individual y social. La UNESCO y UNICEF reconocen la importancia de la lectoescritura como un derecho básico y un pilar fundamental para la educación de calidad. Sin embargo, los enfoques convencionales para la enseñanza de la lectoescritura en la primera infancia pueden resultar poco efectivos y no motivadores para los niños. En este contexto, la búsqueda de herramientas innovadoras y no tradicionales como los cuentos interactivos digitales se presenta como una potencial solución para extender el acceso a la educación digital y fortalecer el progreso de la lectura de manera lúdica y significativa (UNESCO & UNICEF, 2020).

Si bien la era digital ofrece una infinidad de posibilidades para promover la lectura en alumnos de primaria, la falta de actualización docente en tecnología educativa y la brecha digital en zonas rurales limitan el acceso a estas herramientas innovadoras. La lectura impresa sigue siendo la principal fuente de fomento lector debido a la escasez de recursos digitales. Es fundamental instruir a los docentes en el uso de estas herramientas y promover la motivación lectora en el aula. Para superar estos desafíos, se deben implementar programas de formación docente, equipar las escuelas con tecnología adecuada, desarrollar materiales educativos digitales accesibles, tecnología adecuada, desarrollar materiales educativos digitales accesibles, fomentar la colaboración entre varios sectores y fomentar la participación familia en la etapa de aprendizaje lector (Macías Figueroa & Marcillo García, 2021).

El artículo del Banco Mundial (2020) señala que uno de los problemas en la lectoescritura a nivel global es la falta de acceso a una educación de calidad. A pesar de los avances en la matrícula escolar, muchos niños no adquieren habilidades básicas de lectura y escritura. Entre los factores contribuyentes se encuentran la pobreza, la falta de infraestructuras educativas adecuadas, la desigualdad de género y la escasez de maestros capacitados. En particular, se destaca que los niños de familias de recursos escasos y las niñas tienen menos probabilidades de lograr competencias básicas en lectoescritura. Además, la instrucción en lengua materna y los materiales didácticos adecuados son limitados en muchas regiones del mundo.

La desmotivación a la lectura en infantes se debe a los textos tradicionales, pues los estudiantes no se sienten incentivados y eso llega a perjudicar el proceso de aprendizaje en todas las materias (Pérez Mejía, 2022). Esto se pudo presenciar en el proceso de las prácticas profesionales, donde todos los ejercicios para el aprendizaje de la lectoescritura eran repeticiones, técnicas arcaicas que se mantienen en las escuelas. Después de haber pasado por una pandemia los niños que están ingresando a las escuelas, son aquellos que nacieron en el auge de la era digital, pero muchos de estos niños utilizan estas herramientas tecnológicas de manera errónea.

Dentro del sistema educativa ecuatoriano la educación temprana es crucial para el desarrollo de destrezas de LE. El currículo nacional de educación, vigente desde el año 2016, establece como uno de sus objetivos el desarrollo de las destrezas de (LE) en los niños y de igual manera el uso de las TIC. Las instituciones educativas de la ciudad de Riobamba, Ecuador, implementa este currículo y buscan estrategias innovadoras y no tradicionales para fortificar el aprendizaje de la LE en sus estudiantes, pero no todas las escuelas cumplen con el currículo y esto se debe a diferentes factores como: socioeconómicos que limitan el acceso a educación de calidad, recursos educativas y oportunidades de aprendizaje temprano, afectando, también tenemos el factor pedagógicos donde los métodos tradicionales y pocos dinámicos dificultan el desarrollo efectivo de la lectoescritura, el factor familiar pues la falta de apoyo de lectura en el hogar, o un ambiente poco estimulante y la ausencia de modelos a seguir no desarrollan las habilidades en los niños, por ultimo los factores psicopedagógicos. Y como consecuencias tenemos un bajo rendimiento académico, limitaciones en las oportunidades futuras, la desmotivación y abandono escolar.

El problema se centra en el desinterés y desmotivación que presentan muchos niños hacia las actividades tradicionales usadas por los maestros en el proceso de enseñanza de la LE. Aunque estas actividades son útiles, se ha observado que varios estudiantes se aburren con la repetición de las mismas tareas. Esta falta de interés afecta negativamente su desarrollo cognitivo y motriz, esencial para la comprensión y la adquisición de habilidades de LE.

En muchas aulas, los alumnos no muestran interés en seguir los métodos tradicionales, lo que resulta en una disminución de su participación y compromiso con el proceso educativo. Las fichas de trabajo utilizadas para aprender las formas de las letras, por ejemplo, podrían ser sustituidas por actividades digitales más dinámicas y atractivas. Estas actividades digitales pueden ofrecer una experiencia más interactiva y multisensorial, donde los niños utilicen la pantalla no solo para jugar, sino para aprender de manera efectiva.

El desafío radica en innovar en las estrategias pedagógicas para atraer la atención de los escolares y conservar su interés en el aprendizaje de la lectoescritura. Es necesario explorar nuevas herramientas digitales que integren todos los sentidos del niño, promoviendo un aprendizaje activo y significativo. La integración de actividades digitales en el aula puede ayudar a transformar el proceso de enseñanza de la lectoescritura, haciendo que sea más atractivo y relevante para los estudiantes, y así mejorar su desarrollo cognitivo y motriz.

1.2.1 Formulación del problema

¿Cómo desarrollar la lectoescritura en niños de preparatoria de la Unidad Educativa “The Oxford Garden’s School” a través de la implementación de un cuento interactivo digital durante el periodo 2023-2024.?

1.2.2 Preguntas de investigación

- ❖ ¿Qué características debe tener un cuento interactivo digital para ser efectivo en el desarrollo de la lectoescritura en niños de preparatoria?
- ❖ ¿En qué medida el uso del cuento interactivo digital mejora la capacidad cognitiva y psicomotricidad en niños de preparatoria?
- ❖ ¿Cómo perciben los niños de preparatoria la experiencia de utilizar el cuento interactivo digital?

1.3 Justificación

En la actualidad, donde la tecnología es cada vez más significativa en nuestras vidas, es fundamental repensar las estrategias de enseñanza y aprendizaje para aprovechar al máximo los instrumentos que tenemos a nuestro alcance. La educación de la primera infancia, en particular, es un terreno fértil para la innovación, ya que los niños en esta fase se hallan en un momento crucial de desarrollo cognitivo y están naturalmente abiertos a explorar nuevas formas de aprender.

La lectoescritura, como habilidad para el desarrollo personal, académico y social de los niños, requiere de métodos de enseñanza que sean dinámicos, motivadores y efectivos. Si bien los métodos tradicionales han demostrado su valor, es necesario completar estos enfoques con herramientas innovadoras que aprovechen el potencial de las nuevas tecnologías. Para ello se presenta al cuento interactivo digital se presentan como una alternativa para desarrollar la lectoescritura, pues estos deben combinar elementos narrativos, interactivos y multimedia, creando experiencias de aprendizaje más atractiva, estimulantes y personalizadas para cada niño.

La Unidad Educativa “The Oxford Garden’s School”, como institución educativa comprometida con la innovación y la excelencia novedosas para el desarrollo de la LE en sus estudiantes de preparatoria. Es por ello por lo que la presente investigación propone el diseño, desarrollo e implementación de un cuento interactivo digital para evaluar su satisfacción se utilizaran Técnicas de recolección de datos cualitativas como el grupo focal y la entrevista. Los hallazgos de esta investigación pueden ayudar a elevar la calidad educativa en la primera infancia, fomentar el desarrollo integral de los niños y prepararlos para un futuro en el que la tecnología tiene un papel cada vez más relevante.

Llevar a cabo esta investigación es primordial ya que incentivará a los docentes a crear y utilizar material digital didáctico en el proceso de enseñanza de la LE. Además, contribuirá a mejorar el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de preparatoria.

Como beneficiarios directos podemos mencionar a los estudiantes y docentes de la U.E “The Oxford Garden’s School” debido a que este material digital será útil en la educación, además podrán realizar nuevos cuentos interactivos digitales en diferentes asignaturas con diferentes temas.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Desarrollar la lectoescritura en niños de preparatoria de la Unidad Educativa “The Oxford Garden’s School” a través de la implementación de un cuento interactivo digital durante el periodo 2023-2024.

1.4.2 Objetivos Específicos

- ❖ Estructurar un cuento interactivo digital adaptando páginas web con actividades de lectoescritura.
- ❖ Aplicar el cuento interactivo digital en niños de preparatoria para desarrollar la lectoescritura.
- ❖ Establecer los niveles de satisfacción del cuento interactivo digital en el desarrollo de la lectoescritura.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 La lectoescritura

El lenguaje es la herramienta fundamental para expresar pensamientos y permite a las personas cumplir con su necesidad de interactuar con los demás. La comunicación es una de las actividades que más impacta el comportamiento humano. Debido a su importancia, la enseñanza del lenguaje ocupa un lugar destacado en la educación. Toda la instrucción escolar se imparte mediante el uso del lenguaje, ya que es indispensable para comunicar ideas y transmitir conocimientos (Hidalgo & Sánchez, 2009).

Se sabe que el lenguaje es primordial para la comunicación social, por ello la vida académica inicia con el proceso de la lectoescritura, es decir desde muy temprano los niños inician con actividades que los involucran en el mundo de las letras. La enseñanza de la lectoescritura ha sufrido algunas transformaciones a lo largo de la historia, manifestando cambios en las teorías educativas, los avances tecnológicos y las necesidades sociales.

La lectoescritura es el proceso integrado que ayuda a los niños aprender a escribir y leer, abarcando la decodificación de símbolos escritos y la producción de texto. Este proceso no solo implica la habilidad de reconocer y formar letras y palabras, además también la comprensión a través de la lengua escrita (Ferreiro & Teberosky, 2019).

La lectoescritura es el conjunto de destrezas que se enfocan en el proceso que desarrolla la capacidad de escribir y leer, en este proceso se relaciona de manera obligatoria las habilidades cognitivas como el observar, escuchar, memorizar, ejecutar y las habilidades psicomotrices como la motricidad fina, que, al ser desarrollada ayudara al individuo a cumplir tareas con presión utilizando las manos. Estas habilidades permiten al individuo a interactuar con el lenguaje para comprender y enunciar sus ideas de forma clara y concisa con la sociedad.

2.1.1 Habilidades cognitivas

Son capacidades mentales esenciales para la toma de decisiones, el manejo de la información y la adaptación al entorno. Estas habilidades permiten realizar tareas desde las más simples, como recordar y percibir, hasta las más complejas, como para planificar y resolver problemas. son herramientas fundamentales para el aprendizaje de nuevos conocimientos, que deben ser significativos en niños. Gagné afirma que estos son procesos mentales que favorecen la aplicación del conocimiento y el aprendizaje, abarcando la percepción, la memoria, la atención, la resolución de problemas y el razonamiento (Gagné, 1985).

En la revisión de la Taxonomía de Bloom, clasifican las habilidades cognitivas en recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear. Estas habilidades se utilizan para procesar información y generar conocimientos (Anderson & Krathwohl, 2001). Halpern define las

habilidades cognitivas como capacidades de pensamiento crítico, que incluyen el uso de razonamiento lógico, análisis de argumentos, y toma de decisiones informadas.

Estas habilidades cognitivas deben desarrollarse en los primeros años de escolaridad, en conjunto con la lectoescritura, ya que es parte de ello. Cuando estas habilidades no se desarrollan adecuadamente en un niño, tiende a repercutir en su vida académica, tanto en calificaciones como el aprender cosas nuevas, y de igual manera su interacción con la sociedad se ve afectada por ello, ya que no puede llevar una conversación con coherencia, o siguiendo la línea del lenguaje.

2.1.1.1 La atención

William James (1890) afirmaba: “Todo el mundo entiende lo que es la atención”. Consiste en que la mente toma posesión, de manera clara y lucida (...) Implica dejar a un lado algunas cosas con el fin de abordar otras eficazmente” citado por (Styles, 2010). La atención consiste en la habilidad que tiene una persona, ya sea niño, niña o un adulto en concentrarse o enfocar su pensamiento en una actividad, situación, objeto, otra persona, etc. Esta atención siempre varía dependiendo el interés de la persona y la edad que tiene el sujeto.

Los adultos pueden tener su atención por un periodo de tiempo largo ante una situación, mientras que un niño puede perder su interés muy rápido, pero cuando se tiene la edad de 5 a 6 años, que es cuando ingresan a preparatoria su atención incrementa, pues al tener un entorno nuevo todo le resulta interesante, es por esta razón que el docente es el encargado de mantener ese interés y motivación del niño. Por ello el cuento interactivo digital es una gran innovación para llamar la atención, ya que suelen requerir la participación de los niños, como tocar la pantalla para avanzar en la historia o interactuar con personajes y gráficos atractivos involucrados en la progresión de la historia.

2.1.1.2 La memoria

Es un proceso mental que se encarga de almacenar, codificar y recuperar información, tales como conceptos, eventos y hechos, que pueden ser útiles en diversos momentos y contextos de la vida cotidiana (Gómez et al., 2022). Consiste en almacenar, retener y recuperar información, este proceso codifica, almacena y recupera información. Implica la retención y recuperación de experiencias pasadas y conocimientos adquiridos.

La memoria a largo plazo abarca todas las vivencias, conocimientos y aprendizajes acumulados durante la vida, destacando su importancia. Además, tiene una capacidad ilimitada para almacenar información y gestiona los procesos de adquisición y organización, lo que permite la lectura y comprensión (Gómez et al., 2022). Por ello es necesario que los docentes planifiquen sus clases, con el uso de técnicas y estrategias que sean llamativas ante los ojos del niño, pues todos recuerdan una buena experiencia como una dramatización de algún libro, o un experimento que se realizó en clases.

La memoria a corto plazo es cuando se obtiene cierto conocimiento, por un breve momento, esta situación se quiere erradicar en la escuela, evitar la memorización puesto que ese aprendizaje se desvanece con el tiempo. Pues se busca que los niños tengan un conocimiento significativo y no momentáneo.

2.1.1.3 El razonamiento

El razonamiento abarca un conjunto de habilidades que una persona utiliza para entender, analizar, argumentar, tomar decisiones y desarrollar estrategias para resolver situaciones que pueden ser tratadas. Estas situaciones, conocidas como “genéricas”, se presenta en ámbitos como el financiero, social, científico y en diversas ocupaciones o trabajos (Cervantes et al., 2020). Su papel en el proceso de la LE es fundamental porque los niños usan el razonamiento para la interpretación de mensajes que tienen del exterior, y también se ayudan de sus sentidos que perciben la información del exterior, para después de analizarla poder darle a la sociedad una respuesta correcta o coherente.

El cuento interactivo presenta enigmas y desafíos que los niños deben solucionar para poder continuar con la trama. Estas tareas promueven el pensamiento crítico y el desarrollo de destrezas de razonamiento, pues lo niños deben pensar sobre la situación, y considerar diferentes soluciones para elegir la mejor opción. Requiere que los niños sigan una secuencia lógica de eventos para avanzar en la historia.

2.1.1.4 Comprensión espacial

La percepción espacial permite al niño desarrollar una comprensión global del mundo, utilizando como referencia su propio cuerpo. El espacio se forma en el niño al mismo tiempo que se desarrolla su percepción y conciencia corporal. Para que el niño comience a percibir el espacio, es fundamental que pueda diferenciar entre su yo y el entorno que lo rodea, estableciendo relaciones entre objetivo, personas y su propio yo. Así, el espacio se convierte en la condición esencial de todo lo existente y el escenario donde el niño desarrolla su razonamiento (Coste, 1979) citado por (Prieto, 2011).

Un cuento interactivo digital es una herramienta poderosa para desarrollar la comprensión espacial en los niños, ya que permite que el niño interactúe con la historia tocando la pantalla para mover personajes y objetos. Esto puede ayudarles a entender las relaciones espaciales de manera práctica. En sus narraciones describen explícitamente las relaciones espaciales, como “el personaje camino hacia la puerta y se detuvo frente a ella”, lo cual ayuda a los niños a hacer conexiones entre el lenguaje y las relaciones espaciales.

2.1.2 Habilidades Psicomotrices

Según Gómez (2004) “las habilidades psicomotrices son aquellas capacidades que integran los aspectos motores y psicológicos del individuo, permitiendo la realización de movimientos coordinados y precisos en la respuesta a estímulos externos” (p. 45). Estas capacidades permiten a una persona realizar movimientos coordinados y efectivos en respuesta a estímulos del entorno,

son indispensables para facilitar la adquisición de conocimientos, la integración social y la adaptación al entorno.

2.1.2.1 Coordinación mano-ojo

Es una habilidad que involucra la sincronización y coordinación la información visual que nuestros ojos perciben con los movimientos de nuestras manos. Esta habilidad es fundamental en muchas actividades diarias y también desempeña un papel crucial en diversas tareas educativas y profesionales (Gómez, 2020). La coordinación mano-ojo permite a una persona a seguir objetos con la mirada de manera precisa y eficiente. Esto es primordial para tareas como leer, seguir una línea de escritura o mirar objetos en movimiento.

Para ello en el cuento interactivo digital existen actividades o juegos que requieren un seguimiento visual e interacción con el ratón, para trabajar la coordinación mano-ojo. Un claro ejemplo es el juego de las burbujas donde el niño debe localizar con su vista la burbuja y mover el ratón para aplastarlas.

2.1.2.2 Desarrollo de la motricidad fina (MF)

Hace referencia a la capacidad de coordinar y controlar los movimientos de los músculos pequeños, en particular los de los dedos y las manos, permitiendo llevar a cabo tareas precisas y detalladas. Estas habilidades son esenciales para actividades cotidianas y para alcanzar hitos importantes en el aprendizaje y desarrollo (Serrano, 2019). A medida que los niños crecen, adquieren la habilidad de realizar la pinza, que consiste en coordinar el dedo índice y el pulgar para agarrar objetos pequeños con mayor precisión.

El desarrollo de la motricidad fina mediante un cuento interactivo digital se basa en la interacción táctil y la manipulación precisa de objetos en la pantalla. Estas historias requieren que los niños toquen, arrastren y deslicen elementos, mejorando la coordinación mano-ojo y la destreza de los dedos, junto con la retroalimentación inmediata y la estimulación multisensorial, hacen que los cuentos interactivos sean herramientas efectivas para fortalecer los músculos pequeños y perfeccionar la coordinación motora en los niños.

El uso del ratón de la computadora para el desarrollo de la MF es fundamental para mejorar la coordinación de los músculos pequeños de los dedos y las manos, lo cual es clave en actividades precisas como la escritura y la manipulación de objetos. Las teorías de Lev Vygotsky y Jean Piaget subrayan la relevancia de la interacción con herramientas culturales en el proceso de educativo.

Estudios, como el de Chang et al. (2014), han encontrado que actividades de arrastrar y soltar en la computadora mejoran significativamente la coordinación MF en niños de preescolar. Además, la investigación de Beery y Beery (2006) muestra que el uso de dispositivos tecnológicos puede complementar el desarrollo de estas destrezas al proveer oportunidades repetitivas y motivadoras para practicar movimientos precisos. Estas actividades, además de mejorar la

motricidad fina, también aumentan la motivación, facilitan el aprendizaje personalizado y promueven la colaboración entre estudiantes, preparando a los niños para las demandas tecnológicas del mundo moderno actual.

2.1.2.3 Coordinación bilateral

Según Martínez (2019), “es la habilidad de coordinar movimientos entre ambos lados del cuerpo, lo cual es fundamental para realizar actividades motoras complejas de manera efectiva y precisa” (p. 45). Pero como los niños logran tener esta capacidad para realizar tareas cotidianas y académica de una manera correcta, para ser una persona autónoma y con un buen desarrollo de habilidades motoras finas.

Esta coordinación bilateral se trabaja en el cuento interactivo digital cuando se cambia de página con las flechas que están tanto en la pantalla, y en el teclado, que indican izquierda y derecha y el visualizar a los personajes y su movimiento.

2.1.3 Proceso de lectoescritura

El proceso de aprendizaje comienza cuando el estudiante presenta sus primeros intentos de escritura a través de garabatos o dibujos. Para luego escribir las letras del alfabeto, lo cual le ayudará a distinguir los distintos sonidos de cada una. Al identificar los diferentes sonidos y letras, podrán comenzar a deletrear palabras. Cuando el niño comprende los fundamentos de la escritura y se pregunta cómo y por qué escribir, los principios lingüísticos empiezan a jugar un papel importante, influenciados por la estimulación y motivación que recibe de su entorno. En esta fase, el estudiante nota que el lenguaje escrito sigue un orden específico. Finalmente, todos estos principios se interrelacionan a medida que el alumno descubre el valor significativo de la lectura y la escritura. Por ello, es fundamental proporcionar actividades que impliquen la manipulación de letras, ya que esto impacta positivamente en su futuro rendimiento en lectura y escritura (Ministerios de Educación y Formación Profesional, 2020).

2.1.3.1 Aprender a leer

- ✓ Desarrollo de conciencia fonológica: antes de aprender a leer, los niños deben desarrollar la habilidad para identificar y manejar los sonidos dentro de las palabras. Esto implica reconocer rimas, contar sílabas.
- ✓ Conocimiento del alfabeto: Los niños aprenden las letras del alfabeto, tanto en su forma de escritura como su sonido correspondiente. Esto incluye el identificar y nombrar las letras, tanto en mayúsculas como minúsculas.
- ✓ Relación Grafema – Fonema: en esta etapa los niños deben aprender a relacionar la forma de escritura de cada letra del alfabeto junto a su sonido, esto incluye como colocar la lengua o los labios para la correcta pronunciación de la letra.

- ✓ Desarrollo de la decodificación: los niños aprenden a combinar sonidos individuales de cada letra para formar palabras y descifrar palabras desconocidas. En esta etapa se juntan las etapas anteriores, y el niño logra leer palabras cortas como “mapa” o “casa”.
- ✓ Comprensión de palabras y texto: a medida que avanza este proceso, encuentran en su entorno palabras escritas donde inician su habilidad lectora y extraen información de textos más complejos.
- ✓ Desarrollo del vocabulario: en su entorno reconocen nuevas palabras que ellos desconocen y logran leerlas, entonces comienzan a agregarlas en su vocabulario, por ejemplo, si van al super mercado con su mamá y leen “promociones”, lo adhieren a su vocabulario después de preguntar su significado.

2.1.3.2 Aprender a escribir

- ✓ Desarrollo de la motricidad fina: antes de iniciar a escribir los niños den desarrollar destrezas motoras por medio de actividades como la manipulación de objetos pequeños, con el cuento interactivo digital lo desarrollaremos con el uso del ratón.
- ✓ Aprendizaje de Letras: los niños aprenden a formar las letras y a reconocer sus formas, deben iniciar con algunos rasgos característicos de las letras.
- ✓ Desarrollo de la escritura de letra a palabra: inician escribiendo la letra, luego la juntan y escriben silabas, para unir silabas y formar palabras, por último, unen palabras para formar oraciones.

Tanto la lectura como la escritura van de la mano con el desarrollo del habla, pues existen niños que escriben las palabras como las pronuncian, estos casos se pueden ver en niños que tienden a no pronunciar la “r”, o cambiarla por una “l”. por ello es primordial que se trabaje la lectura y escritura en conjunto con la oralidad.

2.1.4 Etapa cognitiva de un niño

La teoría de Jean Piaget es fundamental para entender cómo evolucionan las capacidades cognitivas de los niños. Para diseñar el cuento interactivo digital, se debe conocer cómo funciona la cognición del niño que lo va a utilizar. Para establecer actividades y cuentos o historias que estén acorde a su edad.

Según Ruiz y Fernández (2019), durante la etapa sensoriomotora, los niños investigan el mundo utilizando sus sentidos y movimientos. En esta fase, desarrollan habilidades como la permanencia del objeto, entiendo que los objetos continúan existiendo incluso cuando no están a la vista” (p. 33). Esta etapa se establece de los 0 a 2 años, donde los niños reciben toda la información con el sentido del tacto, como que el fuego quema, o el hielo es frío.

Para el diseño del cuento interactivo digital se analizará la etapa preoperacional, que según Piaget abarca esta etapa desde los 2 hasta los 7 años. Comienza con el pensamiento simbólico,

donde los niños utilizan señas o símbolos para poder comunicarse, un claro ejemplo cuando sienten dolor en alguna parte del cuerpo coloca su mano en esa parte y su cara expresa dolor, o tristeza. Además, al ver un símbolo lo identifican con un mensaje es por ello por lo que algunos artículos de limpieza tienen una calavera, para que los niños la asocien con el peligro y se alejen de ese artículo. Los niños tienden a tener un alto grado de egocentrismo, es decir, no logran ver o tener una perspectiva desde el punto de los demás, creen que todos piensan igual que ellos (Gómez y Salinas, 2020).

La siguiente etapa es la transductiva, donde se realizan conexiones ilógicas entre eventos, solo porque suceden en el mismo lugar y tiempo. Un claro ejemplo puede ser, que el niño ve que siempre que va al parque sale el sol, y cuando está adentro de su casa y llueve cree o piensa que si él va al parque va a dejar de llover y va a salir el sol. Los niños logran entender el mundo real mediante el juego y la imaginación, por ello muchos juegan a ser bomberos, policías, cocineros, mamás, profesoras. Y llegan a utilizar la imitación de personalidad, por ello es necesario corregir nuestras acciones cuando se está en presencia de los niños.

A esta edad los niños también comienzan a desarrollar el pensamiento intuitivo, el resolver problemas o razonar en el momento de tomar una decisión, llega a expresar mucho sus emociones y sus pensamientos. Son más curiosos y sienten la necesidad de descubrir como es el funcionamiento de todo lo nuevo que se encuentra en su vida, esta curiosidad es favorable en el cuento se está diseñando, pues de esta manera el niño descubrirá con el uso del ratón todas las acciones que puede hacer con tan solo un clic.

2.2 Cuento interactivo digital

Los cuentos interactivos digitales representan una evolución significativa en el espacio de la literatura infantil y la educación. Con el avance tecnológico, estos recursos se han convertido en herramientas educativas dinámicas y atractivas que combinan elementos narrativos tradicionales con interactividad digital, ofreciendo una experiencia de aprendizaje enriquecida. Los cuentos interactivos digitales se definen como narrativas que utilizan plataformas digitales para ofrecer una experiencia interactiva. Según Gonzales y Ramírez (2019), “un cuento interactivo digital es una forma de narrativa que combina texto, imágenes, sonido y animación con elementos interactivos que permiten al lector participar activamente en la historia” (p. 24).

2.2.1 Características de un cuento interactivo digital

- ✓ La interactividad: “Los cuentos interactivos deben permitir la participación del niño, proporcionando oportunidades para interactuar con el texto y los personajes. Esto incluye tocar palabras para escuchar su pronunciación, responder preguntas sobre la historia y tomar decisiones que influyan en el desarrollo de la historia” López & Hernández, 2020, p. 47).

- ✓ Narración Auditiva: deben ser claras y de calidad, ya que es crucial, que sean precisas y expresivas, ayudando a los niños a asociar las palabras escritas con aquellas narrativas, lo que fomenta la adquisición de la lectura (Gómez & Salinas, 2021).
- ✓ Destrezas de decodificación y comprensión: incluir actividades que fomenten la decodificación de palabras y la CL, como juegos de palabras, puzles y preguntas de comprensión que se adaptan al nivel de la lectura del niño (Pérez & Martínez, 2020, p. 63).
- ✓ Retroalimentación inmediata: deben proporcionar una retroalimentación apenas se termine la actividad y esta debe ser positiva para las respuestas correctas e incorrectas, es decir debe haber frases de motivación para los niños cada que finalice una actividad como “excelente”, “eres increíble”, o al cometer un error “sigue intentando tú puedes”, “pronto lo lograras”, para que el niño pueda seguir teniendo esa motivación para continuar con el cuento (Ruiz & Fernández, 2019).
- ✓ Elementos Multisensoriales: se debe incluir elementos visuales y auditivos atractivos, como animaciones y efectos sonoros, para que los niños tengan una experiencia diferente, significativa y motivadora, manteniendo su interés y atención en el cuento (García, 2021, p. 68).
- ✓ Personalización del contenido: los personajes y el escenario deben ser del interés personal del niño en la historia, para su compromiso de utilizarlo.
- ✓ Refuerzo del Vocabulario: incluir estrategias para ampliar el vocabulario, con la introducción de nuevas palabras.

2.2.2 Estructura de un cuento interactivo

Para que un cuento interactivo digital sea eficaz en el adelanto de la LE en niños de preparatoria, debe tener una estructura bien definida que incorpore elementos pedagógicos y tecnológicos. Estos elementos contribuyen al aprendizaje y al desarrollo de habilidades fundamentales en los niños (Cassany, 2006; Aguaded, 2012). A continuación, se muestra ofrece una descripción detallada de los componentes clave que debe incluir un cuento interactivo digital para lograr estos propósitos.

2.2.2.1 Introducción

La introducción de un cuento interactivo digital debe comenzar con una portada atractiva que incluya elementos interactivos, invitando al niño a comenzar la lectura. Esta portada debe ser visualmente estimulante, con ilustraciones y animaciones que capten la atención del niño desde el primer momento. Además, es importante incluir una breve descripción de los objetivos de aprendizaje relacionados con la lectoescritura, estableciendo expectativas claras para el niño y el educador. Esto puede ayudar a contextualizar la historia y a preparar al niño para los conceptos y habilidades que va a desarrollar durante la lectura (Area, 2010).

La portada interactiva puede incluir elementos como botones que al ser tocados reproduzcan sonidos relacionados con la historia, como el rugido de un tigre en una selva o el canto de los pájaros. Estos elementos ayudan a crear un ambiente inmersivo y atractivo para el niño. Los objetivos de aprendizaje deben ser presentados de manera sencilla y clara, para que tanto los infantes como los padres o educadores puedan comprender lo que se espera conseguir con la lectura del cuento. Por ejemplo, Las metas pueden incluir aprender nuevas palabras, mejorar la comprensión lectora, y desarrollar habilidades de escritura (Pérez, 2008).

2.2.2.2 Narrativa Principal

En la narrativa principal, cada página del cuento debe incluir texto claro y una narración auditiva que el niño pueda escuchar tocando las palabras o frases. Esto no solo facilita el aprendizaje de la pronunciación, sino que también mejora la comprensión lectora (Martínez, 2007). Las ilustraciones y animaciones deben complementar la historia, manteniendo el interés del niño y ayudando a visualizar el contexto de la narrativa. Palabras clave interactivas, que al tocarlas muestren su definición y pronunciación, son cruciales para enriquecer el vocabulario del niño de manera dinámica y efectiva (Jiménez & Rigo, 2010).

El texto debe ser cuidadosamente diseñado para ser adecuado a la edad y nivel de lectura de los niños. La narración auditiva, preferiblemente con voces claras y entonaciones apropiadas, debe estar sincronizada con el texto para que los infantes puedan seguir la lectura de manera efectiva. Las ilustraciones y animaciones deben ser coloridas y atractivas, pero también relevantes al contenido del texto, para que los niños puedan conectar las imágenes con las palabras que están leyendo (González, 2009). Además, las palabras interactivas deben estar destacadas de alguna manera, ya sea mediante color, subrayado, o un icono especial, para indicar que son elementos que pueden ser tocados para obtener más información.

2.2.2.3 Interactividad y Participación

La interactividad y participación del niño se pueden fomentar a través de decisiones y ramificaciones en ciertos puntos de la historia. Permitir que el niño tome decisiones que afecten el desarrollo de la trama no solo involucra más al niño en la historia, sino que también enseña sobre las consecuencias de sus elecciones. Además, integrar minijuegos y actividades que refuercen habilidades de lectoescritura, como puzles de palabras, juegos de memoria y ejercicios de asociación, asegura que el aprendizaje sea tanto educativo como entretenido (Rodríguez & Prieto, 2011).

Los puntos de decisión en la narrativa deben ser diseñados de manera que las elecciones del niño tengan un resultado significativo en el desarrollo de la historia, haciendo que se sientan responsables y comprometidos con el resultado. Los minijuegos y actividades deben estar directamente relacionados con el contenido del cuento y los objetivos de aprendizaje. Por ejemplo, un minijuego puede involucrar la formación de palabras a partir de letras dispersas, lo que ayuda a fortalecer el reconocimiento de letras y la construcción de palabras. Los juegos de

memoria pueden incluir imágenes y palabras que los niños han encontrado en la narrativa, ayudándoles a recordar y consolidar su aprendizaje.

2.2.2.4 Retroalimentación Inmediata

La RI es fundamental para el proceso de aprendizaje. Los comentarios positivos y motivadores cuando el niño completa actividades o toma decisiones correctas ayudan a construir su confianza y mantener el interés. Por otro lado, la corrección de errores debe ser suave y constructiva, ofreciendo indicaciones claras para que el niño aprenda de sus errores sin sentirse desalentado. Este equilibrio entre alabanza y corrección es clave para un aprendizaje efectivo y positivo (Ruiz & García, 2013).

La retroalimentación positiva puede incluir mensajes como "¡Bien hecho!" o "¡Excelente trabajo!" acompañados de sonidos festivos o visuales como estrellas doradas o confeti. La corrección de errores debe ser manejada con delicadeza, proporcionando pistas o sugerencias sobre cómo mejorar sin hacer que el niño se sienta fracasado. Por ejemplo, si un niño selecciona una respuesta incorrecta, un mensaje puede aparecer explicando por qué no es correcta y sugiriendo intentar nuevamente, tal vez con una pista adicional para guiar al niño hacia la respuesta correcta.

2.2.2.5 Refuerzo de Vocabulario

El refuerzo de vocabulario se puede lograr mediante un glosario interactivo que contenga definiciones, pronunciaciones y ejemplos de uso en contexto de palabras nuevas. Esto permite al niño acceder fácilmente a la información sobre nuevas palabras y reforzar su comprensión. Además, actividades de vocabulario integradas que permitan al niño practicar y reforzar el nuevo vocabulario aprendido son fundamentales para consolidar su conocimiento (Santos & López, 2006).

El glosario interactivo debe ser fácilmente accesible durante la lectura, permitiendo al niño consultar las palabras en cualquier momento sin interrumpir significativamente la narrativa. Las definiciones deben ser claras y adecuadas para la edad del niño, y las pronunciaciones deben ser presentadas con una voz clara y precisa. Las actividades de vocabulario pueden incluir juegos de completar palabras, crucigramas, y actividades de asociación que refuercen las palabras aprendidas en el contexto del cuento.

2.2.2.6 Elementos Multisensoriales

Incorporar elementos multisensoriales como efectos sonoros y música de fondo puede mejorar significativamente la inmersión y la comprensión del contexto de la historia. Los sonidos que acompañan las acciones y cambios de escena ayudan a mantener la atención del niño, mientras que una música de fondo suave puede crear un ambiente relajante sin distraer del contenido principal (Mendoza & Olivares, 2008).

Los efectos sonoros deben ser seleccionados cuidadosamente para complementar la narrativa y no distraer al niño. Por ejemplo, el sonido de pasos puede acompañar a un personaje caminando por un sendero, o el ruido del viento puede establecer el ambiente de una escena en el exterior. La música de fondo debe ser lo suficientemente sutil para no competir con la narración, pero lo suficientemente presente para mantener un ambiente acogedor y envolvente.

2.2.2.7 Personalización

La personalización del cuento interactivo digital es otro aspecto crucial. Permitir que el niño elija personajes o personalice aspectos de la historia aumenta su compromiso y motivación. También es útil ofrecer opciones para ajustar la dificultad de las actividades y juegos según el nivel del niño, asegurando que todos los estudiantes, independientemente de su habilidad, puedan beneficiarse del recurso digital (Fernández & Valle, 2009).

La personalización puede incluir la opción de elegir el nombre del protagonista, seleccionar la apariencia de los personajes, o incluso modificar ciertos elementos del entorno de la historia. Ajustes de dificultad pueden incluir la opción de simplificar o complicar las actividades y juegos según la capacidad del niño, permitiendo que el cuento interactivo se adapte a su ritmo de aprendizaje y necesidades específicas.

2.2.2.8 Conclusión

La conclusión de la historia debe incluir un resumen interactivo que repase los eventos principales y las decisiones tomadas por el niño. Este resumen, tanto visual como textual, ayuda a reforzar la comprensión de la narrativa. Además, preguntas abiertas que fomenten la reflexión sobre la historia y su contenido pueden ayudar al niño a conectar la lectura con su propia vida y experiencias, profundizando su comprensión y aprendizaje (Navarro & Torres, 2010).

El resumen interactivo puede utilizar gráficos, animaciones y texto para recapitular los puntos clave de la historia y las decisiones importantes tomadas por el niño. Las preguntas de reflexión pueden estar diseñadas para fomentar el pensamiento crítico y la conexión personal, como "¿Qué harías tú en esta situación?" o "¿Te has sentido como el personaje principal alguna vez?".

2.2.2.9 Extras y Recompensas

Extras y recompensas como insignias o premios virtuales por completar actividades y avanzar en la historia pueden mantener el entusiasmo y la motivación del niño. Ofrecer acceso a actividades adicionales, juegos extra o información interesante relacionada con el tema de la historia extiende el aprendizaje más allá de la narrativa principal y mantiene el interés del niño a largo plazo (Gutiérrez & Delgado, 2011).

Las recompensas pueden incluir sistemas de logros donde el niño pueda ver todas las insignias obtenidas, como "Explorador Aventurero" por completar todas las actividades. El contenido adicional puede incluir secciones con información educativa sobre los temas tratados

en la historia, como datos curiosos sobre los animales que aparecen en el cuento o juegos extra que expandan los conceptos aprendidos.

Incorporar estos elementos en la estructura de un cuento interactivo digital asegura no solo la eficacia en el desarrollo de la LE, además, se trata de una experiencia educativa que enriquece y atrae a los niños. La combinación de elementos pedagógicos y tecnológicos crea un ambiente de aprendizaje dinámico que puede acoplarse a las necesidades individuales de cada niño, promoviendo tanto el compromiso como el desarrollo de habilidades clave. Esta metodología interactiva y personalizada no solo mejora la capacidad de lectura y escritura, sino que también fomenta un amor por la lectura y el aprendizaje que puede durar a lo largo de su vida.

2.2.3 Su uso en la pedagogía

2.2.3.1 Motivación lectora

El uso de cuentos interactivos digitales incrementa elocuentemente la motivación lectora de los alumnos. Según Aloraini (2012), la inclusión de elementos interactivos en el contenido educativo, como los cuentos digitales, aumenta la motivación y responsabilidad de los alumnos. La naturaleza interactiva de estos cuentos permite a los escolares participar activamente en el PA, tomar decisiones y recibir retroalimentación inmediata, lo que refuerza el aprendizaje autónomo y la autoeficacia (Aloraini, 2012). En el contexto del desarrollo de la lectoescritura, los cuentos interactivos digitales capturan el interés de los estudiantes al combinar texto, imágenes y sonido, creando una experiencia de lectura inmersiva. Al involucrar a los estudiantes en la narrativa y permitirles influir en el desarrollo de la historia, estos cuentos hacen que el proceso de aprender a escribir y leer sea más atractivo y motivador.

2.2.3.2 Creatividad

Los cuentos interactivos digitales también fomentan la creatividad entre los estudiantes al proporcionar un ambiente rico y dinámico donde pueden explorar y manipular elementos de la historia. De acuerdo con la teoría del aprendizaje constructivista de Jean Piaget, los estudiantes desarrollan su conocimiento de manera activa mediante la interacción con su medio (Piaget, 1970). La oportunidad de interactuar con los elementos del cuento y tomar decisiones sobre el curso de la historia fomenta la imaginación y creatividad en los niños. En el proceso de adquisición de la lectura y escritura, estas actividades no solo refinan las destrezas lingüísticas, sino que también brindan a los estudiantes la probabilidad de expresar sus ideas y pensamientos de manera innovadora. Al crear sus propias historias o finales alternativos para los cuentos interactivos, los estudiantes practican la escritura y la lectura de una manera que es tanto educativa como lúdica.

2.2.3.3 Promoción de la alfabetización digital

La integración de cuentos interactivos digitales en la pedagogía no solo facilita el aprendizaje de contenidos curriculares, sino que también promueve la alfabetización digital. Según la UNESCO (2019), la implementación de tecnologías digitales en la educación es principal para preparar a

los estudiantes para el futuro, desarrollando competencias digitales que serán cruciales en sus vidas académicas y profesionales. La familiarización con el uso de dispositivos tecnológicos y el desarrollo de destrezas como la coordinación mano-ojo y la navegación digital son beneficios adicionales de utilizar cuentos interactivos en el aula. En el contexto de la lectoescritura, estos cuentos ayudan a los estudiantes a adquirir habilidades tecnológicas esenciales mientras practican la lectura y la escritura. Al interactuar con el texto y las ilustraciones digitales, los estudiantes aprenden a usar herramientas digitales de manera efectiva, lo que los prepara mejor para el entorno educativo y laboral del siglo XXI.

CAPITULO III

3. METODOLOGIA

3.1 Enfoque de la investigación

La investigación adopta un enfoque cualitativo, ya que se centra en comprender detalladamente el fenómeno a través del análisis de las múltiples percepciones y experiencias de los niños, y por medio de la observación. Este enfoque es idóneo para estudiar el desarrollo de la LE en los niños mediante cuentos interactivos digitales, permitiendo obtener información detallada sobre los procesos subyacentes y los diferentes comportamientos y respuestas observados en los niños durante su interacción con los cuentos digitales.

El enfoque cualitativo ofrece flexibilidad para abordar problemáticas específicas dentro del contexto educativo, facilitando una investigación inmersiva que capture de manera precisa y efectiva las variadas interacciones sociales, cognitivas y emocionales de los infantes durante el uso de los cuentos interactivos. Además, este enfoque permite explorar adecuadamente los múltiples contextos en los que se desarrolla la lectoescritura de los niños, reconociendo la influencia de factores individuales, sociales y culturales.

3.2 Diseño de la investigación

La investigación se basa en un diseño preexperimental para evaluar el efecto de un cuento interactivo digital en el desarrollo de la LE en niños de preparatoria. Se seleccionó una muestra de alumnos que participaron en la implementación del cuento interactivo digital durante un periodo específico. A través de observaciones y evaluaciones continuas, se analizó el impacto de la herramienta digital en la motivación y habilidades de lectoescritura de los niños. Este diseño permite obtener una evaluación inicial sobre la efectividad del cuento interactivo digital, ofreciendo una base sólida para investigaciones futuras más detalladas y controladas.

3.3 Fundamento epistemológico de la investigación

La perspectiva sociocrítica en epistemología argumenta que el desarrollo cognitivo y el aprendizaje están profundamente moldeados por el entorno cultural y social. En el caso de un cuento interactivo digital destinada a fomentar la lectoescritura en niños de preparatoria en "The Oxford Garden's School", es crucial tener en cuenta las teorías de Vygotsky y Piaget. Según Jean Piaget, su teoría del desarrollo cognitivo explica cómo los niños forman su comprensión del mundo por medio de etapas diferenciadas cualitativamente. En este sentido, un cuento interactivo digital puede diseñarse para incluir actividades y contenidos adaptados a estas etapas, fomentando la exploración y el descubrimiento en los niños, y estimulando habilidades de pensamiento lógico y operativo. Lev Vygotsky, por otro lado, destaca la relevancia del entorno social y cultural en el aprendizaje, proponiendo el concepto de la "Zona de Desarrollo Próximo" (ZDP), que describe la brecha entre lo que un niño es capaz de hacer de manera independiente y lo que puede hacer con asistencia. Aplicado a los cuentos interactivos, esto sugiere la incorporación de elementos colaborativos y de guía, como narraciones auditivas y explicaciones interactivas, que actúan como andamiajes dentro de la ZDP.

Integrar las ideas de Piaget y Vygotsky en un enfoque sociocrítico permite diseñar cuentos interactivos digitales que no solo fomenten la exploración activa y la construcción de conocimientos, sino que también faciliten la interacción social y la colaboración. Estos cuentos pueden adaptarse a las fases de desarrollo cognitivo de los infantes, asegurando actividades apropiadas para su nivel de comprensión y habilidades, y proporcionar andamiajes que guíen a los niños a través de su ZDP. De esta manera, la perspectiva sociocrítica sostiene que la comprensión se forma por medio de la interacción activa con el entorno y la cooperación con otras personas, lo cual es fundamental para desarrollar habilidades de lectoescritura en un contexto educativo moderno. Este enfoque fomenta un entorno de aprendizaje dinámico e interactivo, impulsando tanto la participación como el crecimiento de habilidades esenciales en los niños.

3.4 Métodos de la investigación

El estudio se fundamenta en el uso combinado del método inductivo y el método científico para explorar la influencia de un cuento interactivo digital en el desarrollo de la LE en niños de preparatoria. El método inductivo permitirá generar conclusiones a partir los análisis de datos y la observación específicos recolectados durante el estudio, facilitando así el desarrollo de teorías y conceptos que emerjan directamente de la interacción con los participantes y su contexto.

El método científico se centrará en la aplicación sistemática de técnicas de observación, recolección de datos y análisis riguroso para garantizar la objetividad y precisión en los resultados. Este método permitirá estructurar el proceso de investigación de manera rigurosa, asegurando que los métodos y procedimientos utilizados sean replicables y verificables.

Al combinar estos métodos, se busca no solo describir y analizar el fenómeno observado, sino también comprenderlo en profundidad, considerando las múltiples dimensiones y perspectivas involucradas. Este enfoque metodológico ofrece una base firme para evaluar la eficacia del cuento interactivo digital y su capacidad para potenciar la LE en los niños de preparatoria.

3.5 Tipos de investigación

Por los objetivos:

Se caracteriza por ser una investigación aplicada, orientada a resolver problemas prácticos mediante la creación e implementación de un recurso educativo innovador. El objetivo general del proyecto es desarrollar la LE en los niños de preparatoria. Para lograrlo, el primer objetivo específico es estructurar un cuento interactivo digital adaptando páginas web con actividades de LE. Este recurso educativo digital está diseñado para utilizar actividades interactivas que fomenten el aprendizaje de la escritura y lectura en los niños, basándose en principios pedagógicos y tecnologías digitales avanzadas para crear una herramienta eficaz y atractiva.

Además, el proyecto se centra en aplicar el cuento interactivo digital en niños de preparatoria para el desarrollo de la lectoescritura y en establecer los niveles de satisfacción del cuento interactivo en dicho desarrollo. La implementación práctica del recurso en el entorno

educativo de "The Oxford Garden's School" permitirá evaluar cómo interactúan los niños con el cuento digital y medir su efecto en el desarrollo de sus habilidades de LE. Asimismo, se evaluará la percepción y satisfacción de los usuarios finales, tanto estudiantes como docentes, mediante encuestas y entrevistas. Esta evaluación brindó información crucial sobre los puntos fuertes y las áreas a mejorar del recurso, garantizando que satisfaga las necesidades educativas de los niños y apoye su proceso educativo.

Por el lugar:

El proyecto combina dos tipos de investigación: de campo y bibliográfica. La investigación se realizó en el entorno educativo, donde se implementará y evaluará el cuento interactivo digital. Esta fase incluirá la recolección de datos cualitativos mediante grupos focales con los niños y entrevista con la docente, así como la elaboración de un diario de campo durante tres sesiones distintas. Este enfoque permitirá observar y analizar cómo interactúan los niños con el recurso digital y cómo este impacta en el desarrollo de sus destrezas de LE en un contexto real y dinámico.

Por otro lado, la investigación bibliográfica se centrará en revisar y analizar la literatura existente sobre el uso de tecnologías digitales en la educación y su efecto en el desarrollo de la lectoescritura. Esta parte del proyecto implicará la recopilación y evaluación de estudios previos, artículos académicos y otras fuentes relevantes para fundamentar teóricamente el diseño y la aplicación del cuento interactivo digital. La investigación bibliográfica permitirá contextualizar los hallazgos obtenidos en el campo dentro de un marco teórico sólido, facilitando la comparación y el contraste con investigaciones anteriores. La combinación de estos dos tipos de investigación garantiza una comprensión integral y bien fundamentada del impacto del cuento interactivo digital en el desarrollo de la LE en los niños de preparatoria de "The Oxford Garden's School", proporcionando datos valiosos tanto prácticos como teóricos para futuras aplicaciones educativas.

Por el tiempo:

Es de tipo longitudinal, ya que permite observar y analizar el impacto del recurso digital a lo largo del tiempo. Esta metodología se implementará en tres sesiones distintas donde se utilizarán los instrumentos de recolección como grupos focales con los niños, entrevistas con la docente y la elaboración de un diario de campo. Este enfoque longitudinal es esencial para captar los cambios y progresos en las habilidades de LE de los niños mientras interactúan con el cuento digital en diferentes momentos.

Durante cada una de las tres sesiones, el cuento interactivo digital será utilizado, y se recopilarán datos cualitativos a través de grupos focales donde los niños compartirán sus percepciones y experiencias. Las entrevistas a la docente proporcionarán una perspectiva profesional sobre el impacto del recurso en el aula y en el desarrollo de los escolares. Además, se mantendrá un diario de campo para documentar observaciones y reflexiones durante cada sesión, lo que permitirá una evaluación continua y detallada del proceso. Este diseño longitudinal garantiza una comprensión profunda y dinámica del efecto del cuento interactivo digital en el desarrollo de la lectoescritura, proporcionando datos valiosos sobre su eficacia y áreas de mejora.

3.6 Nivel o Alcance

La presente investigación adoptará un enfoque combinado exploratorio y descriptivo para analizar el efecto de los CID en el desarrollo de la LE en niños de preparatoria de la U.E "The Oxford Garden's School". El enfoque exploratorio permitirá examinar un área poco estudiada, buscando nuevas perspectivas sobre el uso de recursos digitales en la educación. Inicialmente, se llevará a cabo una fase exploratoria para identificar las características y potencialidades de los cuentos interactivos digitales, así como las percepciones iniciales de los estudiantes y maestros sobre su implementación en el aula.

En la fase descriptiva, se procederá a documentar detalladamente las experiencias y comportamientos de los estudiantes al interactuar con los cuentos digitales. Se utilizarán técnicas cualitativas como observaciones participantes, entrevistas semiestructuradas y grupos focales. Las observaciones participantes permitirán al investigador integrarse en las sesiones de clase, tomando notas detalladas sobre las interacciones de los niños con los cuentos interactivos, sus reacciones y la dinámica general del aula. Las entrevistas con los docentes proporcionarán una visión profunda de las estrategias pedagógicas utilizadas y la percepción del avance de los alumnos, mientras que los grupos focales con los niños permitirán explorar sus experiencias y opiniones sobre los cuentos digitales. El análisis de los datos se hará mediante codificación abierta, identificando temas y patrones emergentes que revelen el efecto de los cuentos interactivos en el desarrollo de la lectoescritura. Este enfoque combinado proporcionará una comprensión integral y detallada del fenómeno, destacando tanto las nuevas perspectivas como las características específicas del uso de cuentos interactivos en la educación.

3.7 Población y Muestra

Para este proyecto que estudia el cuento interactivo digital para el desarrollo de la lectoescritura se utilizara como población a la Unidad Educativa "The Oxford Garden's School", puesto que ellos serán los individuos que serán parte del estudio de esta investigación. Especialmente los niños que se encuentran en preparatoria o también llamado primero de básica, ya que cumplen las mismas características de estar aprendiendo a leer y a escribir.

Tabla 1. Muestra

Extracto	Número	Hombres	Mujeres	Porcentaje
Estudiantes	8	7	1	100%
Total	8	7	1	100%

Fuente: Unidad Educativa "The Oxford Garden's School"

Elaborado por: Lady Michelle Monar Naranjo

3.7.1 Muestra

Se utilizará un muestreo no probabilístico implica que la selección de los participantes no se realiza de manera aleatoria, sino basada en características particulares que los hacen idóneos para el estudio. En este caso, los 8 niños fueron elegidos por su disposición y capacidad para participar en las sesiones interactivas, así como por su nivel de desarrollo inicial en lectoescritura, garantizando que los datos obtenidos sean relevantes y útiles para evaluar la eficacia del recurso educativo digital. Esta muestra está compuesta por 8 niños de preparatoria, seleccionados por criterios específicos que aseguran su representatividad y adecuación para el análisis del impacto del cuento interactivo digital:

- Niños de 5 a 6 años
- Niños que estén en el nivel de preparatoria
- Niños que estén aprendiendo a leer y a escribir
- Niños que sean estudiantes de la Unidad Educativa “The Oxford Garden’s School”
- Niños que asistan con regularidad a la escuela para evitar que la investigación sea interrumpida.

3.8 Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos

Estas técnicas e instrumentos están diseñados para complementar y enriquecer los datos recopilados, proporcionando una comprensión exhaustiva del impacto del cuento interactivo digital en el desarrollo de la LE en los niños de preparatoria. La combinación de estos métodos cualitativos asegura que se capturen tanto las percepciones subjetivas como las observaciones objetivas, facilitando un análisis detallado y contextualizado de los resultados del estudio.

3.8.1 Técnicas para la recolección de datos

En el proyecto de investigación "Un cuento interactivo digital para el desarrollo de la lectoescritura en niños de preparatoria de la U.E 'The Oxford Garden's School', se utilizarán varias técnicas de recolección de datos con el fin de garantizar una comprensión plena y detallada del impacto del recurso digital.

Grupos Focales:

Esta técnica cualitativa se utiliza para adquirir un entendimiento detallado de las experiencias y percepciones de los participantes. En el contexto de este proyecto, se realizarán grupos focales con los 8 niños colaboradores. Durante estas sesiones grupales, los niños tendrán la oportunidad de discutir abiertamente sus impresiones y sentimientos sobre el cuento interactivo digital. La dinámica de grupo facilita la expresión de ideas y opiniones que podrían no surgir en entrevistas individuales, y permite observar interacciones entre los participantes que pueden proporcionar información adicional sobre su experiencia con el recurso digital.

Entrevistas a la Docente:

Las entrevistas estructuradas con la docente se utilizarán para recolectar información detallada y profesional sobre la incidencia del cuento interactivo en el desarrollo de la lectoescritura de los niños. Esta técnica permite profundizar en aspectos específicos del comportamiento y progreso de los estudiantes desde la perspectiva de alguien que los observa regularmente en un entorno

educativo. Las entrevistas facilitarán la obtención de datos cualitativos ricos, permitiendo a la docente compartir sus observaciones y reflexiones sobre la efectividad del recurso digital y su integración en el currículo.

Observación Participante:

La observación participante se llevará a cabo por medio de la elaboración de un diario de campo durante cada una de las tres sesiones en las que se utilizará el cuento interactivo digital. Esta técnica permite al investigador estar presente durante las sesiones y registrar observaciones directas sobre cómo los niños interactúan con el cuento. La observación participante es valiosa para capturar detalles contextuales y dinámicas de grupo que pueden no ser evidentes a través de otras técnicas de recolección de datos.

3.8.2 Instrumentos para la recolección de datos

Para implementar estas técnicas de recolección de datos, se emplearán diversos instrumentos diseñados para captar la información de manera precisa y organizada.

Guía de Discusión para Grupos Focales

Este instrumento estructurado contiene una serie de preguntas y temas específicos que se abordarán durante las sesiones grupales con los niños. La guía de discusión está diseñada para facilitar la conversación y asegurarse de que se cubran todos los aspectos relevantes del uso del cuento interactivo digital, incluyendo percepciones generales, aspectos específicos de la experiencia y sugerencias de mejora. La misma que está dividida en 4 indicadores como el nivel de esfuerzo que tienen los estudiantes al realizar el cuento interactivo digital, también el aprendizaje que obtienen al jugar las actividades que se presentan en el cuento, que deben estar relacionados con la motivación que tiene el cuento para los niños al momento de aprender, y como ultimo la factibilidad que tiene esta herramienta digital para cumplir el objetivo general que se determinó al inicio de la investigación el cual es el desarrollar la lectoescritura.

Cuestionario para Entrevistas Estructuradas

El cuestionario utilizado en las entrevistas con la docente incluirá preguntas abiertas que permitan explorar en profundidad las observaciones y opiniones sobre el impacto del recurso digital. Este instrumento está diseñado para guiar la entrevista y asegurar que se aborden todos los temas importantes, proporcionando al mismo tiempo suficiente flexibilidad para que la docente comparta información adicional relevante.

Diario de Campo

El diario de campo será un instrumento clave en la observación participante, permitiendo al investigador registrar observaciones detalladas y reflexiones durante cada sesión de uso del cuento interactivo digital. El diario incluirá notas sobre la interacción de los niños con el recurso, cambios observados en sus habilidades de lectoescritura, y cualquier comentario espontáneo de los niños o la docente. Este instrumento es esencial para documentar el proceso y obtener una visión completa del impacto del recurso digital.

3.9 Técnicas para procesamiento, análisis e interpretación de datos.

Para garantizar una correcta interpretación de los datos recolectados en el proyecto de investigación "Un cuento interactivo digital para el desarrollo de la lectoescritura en niños de

preparatoria de la unidad educativa "The Oxford Garden's School", se seguirán los siguientes pasos:

- Todas las sesiones de grupos focales fueron grabadas y posteriormente transcritas de manera detallada.
- Organización y etiquetado de las transcripciones según categorías relevantes.
- Codificación Abierta: Identificación inicial de conceptos y categorías en los datos transcritos.
- Codificación Axial: Relación de códigos y categorías entre sí para desarrollar una estructura coherente.
- Análisis Temático: Identificación de patrones y temas recurrentes en los datos.
- Análisis Comparativo: Comparación de datos obtenidos en diferentes sesiones y entre diferentes participantes.
- Análisis de Contenido: Examinar los datos cualitativos e identificar la presencia de ciertas palabras, frases, conceptos y patrones. Contar la frecuencia de códigos y temas específicos para determinar su prevalencia y significancia.
- Análisis Narrativo: Analizar los testimonios de los niños para comprender cómo perciben y describen su experiencia con el cuento interactivo digital.
- Triangulación: Validación de los hallazgos mediante la comparación de múltiples fuentes de datos.
- Contextualización: Situar los hallazgos en el contexto teórico y práctico del estudio.
- Redacción del Informe: Presentación clara y estructurada de los hallazgos del estudio.
- Presentación Visual: Uso de gráficos y tablas para ilustrar los resultados.
- Diseño, elaboración y aplicación del guion de entrevista semiestructurada y del cuaderno de campo.
- Revisión y aprobación por parte del tutor.
- Aplicación de los instrumentos.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A través de diversas metodologías de recolección de datos, incluyendo entrevistas, observaciones de campo y grupos focales, se han recopilado y analizado datos cualitativos para evaluar el nivel de satisfacción del cuento interactivo en áreas clave como la memoria, la motricidad fina, la cognición, la coordinación bilateral y la coordinación espacial. Este análisis detallado no solo revela los niveles de satisfacción de los estudiantes y sus progresos individuales, sino que también proporciona una comprensión integral de cómo las actividades interactivas y tecnológicas pueden influir positivamente en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura. Los resultados presentados en este capítulo ofrecen una visión holística del impacto educativo y sugieren recomendaciones para futuras implementaciones y mejoras.

4.1 Resultados de la Variable Independiente: Uso del Cuento Interactivo Digital

Descripción de la Variable Independiente: La variable independiente en este estudio es el uso del cuento interactivo digital diseñada para mejorar las destrezas de LE en los niños de preparatoria. Se evaluaron varias categorías dentro de esta variable: nivel de esfuerzo, motivación, aprendizaje y factibilidad.

Nivel de Esfuerzo:

Grupos Focales: Los niños mencionaron que las actividades del cuento interactivo no requerían un esfuerzo excesivo, lo cual facilitaba su participación constante. Comentarios como "fue fácil y divertido" y "no me costó mucho trabajo" fueron comunes.

Diario de Campo: Las observaciones indicaron que los niños podían completar las actividades sin mostrar signos de fatiga o frustración significativa. La carga cognitiva parecía adecuada para su nivel de desarrollo.

Entrevista a la Docente: La docente señaló que las tareas estaban bien equilibradas en términos de dificultad, permitiendo que los niños mantuvieran el interés sin sentirse abrumados.

Desde la perspectiva de Piaget, el nivel de esfuerzo está relacionado con la etapa de desarrollo cognitivo del niño. Los cuentos interactivos se diseñan de manera que sean adecuados para el nivel de comprensión y habilidades cognitivas del niño, que evita tanto la sobrecarga cognitiva como la subestimación. Por ejemplo, en la etapa preoperacional, los niños pueden necesitar más apoyo visual y narrativo, mientras que, en la etapa de operaciones concretas, pueden beneficiarse de desafíos lógicos y actividades interactivas que requieran un esfuerzo mental moderado (Piaget, 1964). El nivel de esfuerzo requerido para interactuar con el cuento digital fue apropiado para los niños, lo que facilitó su participación y continua motivación. La adecuación de la dificultad de

las tareas ayudó a mantener el interés de los estudiantes sin generar frustración, lo cual es crucial para el aprendizaje efectivo.

Motivación:

Grupos Focales: Los niños expresaron que disfrutaron mucho las actividades del cuento interactivo, con comentarios como "me encanta" y "quiero hacerlo otra vez". La motivación intrínseca fue alta.

Diario de Campo: Se observó un acrecentamiento en la participación y el entusiasmo de los niños a medida que avanzaban las sesiones. Los niños mostraron una actitud positiva y ansias de participar en cada actividad.

Entrevista a la Docente: La docente reportó un notable incremento en la motivación de los alumnos. Mencionó que los niños esperaban con ansias las sesiones y estaban más dispuestos a participar activamente en clase.

Desde la perspectiva de Anderson y Krathwohl (2001), la motivación puede influir significativamente en las habilidades cognitivas de los aprendices, facilita la adquisición de sapiencias y la comprensión de conceptos complejos. La motivación intrínseca, que es el deseo de realizar una actividad por el placer y el interés que genera en sí misma, puede ser potenciada mediante el uso de cuentos interactivos digitales. Elementos como animaciones, narraciones auditivas, y minijuegos pueden captar la atención de los infantes y hacer que disfruten del proceso de aprendizaje. La incorporación de estos elementos multisensoriales puede hacer que los niños se sientan más involucrados y motivados a seguir explorando y aprendiendo (Gómez et al., 2022). La alta motivación observada en los estudiantes sugiere que el cuento interactivo digital es una herramienta efectiva para captar y mantener el interés de los infantes. La combinación de elementos lúdicos y educativos parece haber sido exitosa en mantener a los niños comprometidos y entusiasmados con el aprendizaje.

Aprendizaje:

Grupos Focales: Los niños mencionaron haber aprendido nuevas palabras y mejorado su comprensión de las letras y sonidos. Comentarios como "aprendí muchas cosas nuevas" y "ahora sé leer mejor" reflejan estos avances.

Diario de Campo: Se documentaron mejoras en la habilidad de los niños para reconocer vocales y formar palabras. Las actividades diseñadas para el cuento interactivo mostraron ser efectivas en el desarrollo de estas habilidades.

Entrevista a la Docente: La docente observó mejoras reveladoras en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes. Reportó que los niños demostraban un mejor reconocimiento de las letras y una mayor fluidez en la lectura.

El enfoque de Ferreiro y Teberosky (2019) sobre la lectoescritura subraya que el aprendizaje de leer y escribir es un método constructivista, en el cual los niños desarrollan su conocimiento de manera activa mediante el contacto con el texto y su entorno. Los cuentos interactivos digitales, al ofrecer experiencias de aprendizaje dinámicas y atractivas, permiten a los niños construir significados y a desarrollar habilidades de lectoescritura de manera eficaz. El uso del cuento interactivo digital ha demostrado ser eficaz en mejorar las destrezas de LE de los niños. La integración de actividades interactivas y educativas permitió a los escolares aprender de manera divertida y efectiva, reflejándose en sus avances académicos, ya que dejaron a un lado la frustración y la repetición de planas en su cuaderno y comenzaron a aprender de una manera totalmente distinta.

Factibilidad:

Grupos Focales: Los niños encontraron el uso del cuento interactivo fácil y accesible. Comentarios como "fue muy fácil de usar" y "me gustó cómo funcionaba" indican la facilidad de uso del recurso.

Diario de Campo: Las observaciones mostraron que los niños se adaptaron rápidamente al uso del cuento interactivo. No se reportaron problemas técnicos significativos que interfirieran con la experiencia de aprendizaje.

Entrevista a la Docente: La docente indicó que el cuento interactivo fue fácil de integrar en el currículo y que no presentaba complicaciones técnicas. Señaló que la herramienta era útil y eficiente para las actividades de clase.

Ferreiro y Teberosky (2019) señalan que la lectoescritura es un proceso integrado que involucra la decodificación de símbolos escritos y la producción de texto. Para que los cuentos interactivos digitales sean factibles, deben estar diseñados de manera que faciliten este proceso, utilizando elementos pedagógicos adecuados y actividades interactivas que fomenten la comprensión y la escritura. La factibilidad del cuento interactivo digital fue alta, ya que tanto los estudiantes como la docente encontraron el recurso fácil de usar e integrar en las actividades diarias. La ausencia de problemas técnicos y la facilidad de adaptación sugieren que este tipo de recurso puede ser implementado de manera efectiva en otros contextos educativos, siempre y cuando satisfagan los objetivos y necesidades de los estudiantes según su nivel.

4.2 Resultados de la Variable Dependiente: Desarrollo de la Lectoescritura

Descripción de la Variable Dependiente: La variable dependiente es el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los niños de preparatoria, evaluado a través de mejoras en memoria, motricidad fina, cognición, coordinación bilateral y espacial.

Memoria:

Entrevista a la Docente: La docente reportó mejoras significativas en la memoria de los estudiantes, especialmente en el reconocimiento de vocales y palabras. Mencionó que las actividades del cuento interactivo ayudaron a los niños a recordar las letras y formar palabras con mayor facilidad.

Diario de Campo: Las observaciones mostraron que los niños recordaban instrucciones y secuencias de actividades con mayor facilidad a lo largo de las sesiones. En la tercera sesión, los estudiantes realizaban las actividades de manera autónoma, indicando una mejora en su capacidad de retención y memoria.

Según Gómez et al. (2022), la memoria es fundamental en el aprendizaje, pues implica la retención y recuperación de experiencias pasadas y conocimientos adquiridos. La memoria a largo plazo abarca todas las vivencias, conocimientos y aprendizajes acumulados durante la vida, destacando su importancia para la lectura y la comprensión. En el contexto de la lectoescritura digital, los cuentos interactivos pueden facilitar el traspaso de información desde la memoria a corto plazo hacia la memoria a largo plazo a través de actividades repetitivas e interactivas que refuercen el aprendizaje. El cuento interactivo digital demostró tener un efecto positivo en el fortalecimiento de la memoria de los niños, ayudándoles a reconocer letras y palabras. Las actividades creadas con este propósito resultaron efectivas, siendo fundamentales para el desarrollo de destrezas de lectoescritura.

Motricidad Fina (MF):

Entrevista a la Docente: Hubo mejoras notables en la precisión y fluidez en el uso del teclado y el ratón, lo que contribuyó a una mejor escritura. Las actividades que requerían manipulación de elementos digitales, como "quitar las hormigas" o "hacer clic en las burbujas", ayudaron a desarrollar la MF de los niños.

Diario de Campo: Las actividades digitales ayudaron a los estudiantes a mejorar su coordinación ojo-mano, lo que se reflejó en su capacidad para manejar el ratón y el teclado con mayor destreza.

Beery y Beery (2006) destacan la importancia del uso de dispositivos tecnológicos para el desarrollo de la MF, ya que proporcionan oportunidades repetitivas y motivadoras para practicar movimientos precisos. En los cuentos interactivos digitales, los niños pueden realizar actividades que requieren tocar, arrastrar y deslizar elementos en la pantalla, mejorando así su coordinación mano-ojo y la destreza de los dedos. Estas actividades no solo fortalecen los músculos pequeños, sino que también perfeccionan la coordinación motora, esencial para la lectoescritura. Las actividades interactivas del cuento digital mejoraron significativamente la MF de los niños. La manipulación de elementos digitales contribuyó al desarrollo de esta habilidad esencial para la escritura. Chang et al. (2014) encontraron que actividades de arrastrar y soltar en la computadora mejoran significativamente la coordinación MF en niños de preescolar. La interacción con los cuentos digitales, que incluye tocar y mover personajes y objetos, puede ayudar a los niños a desarrollar la MF de manera eficaz. Estas actividades, junto con la retroalimentación inmediata y

la estimulación multisensorial, hacen que los cuentos interactivos sean herramientas efectivas para fortalecer los músculos pequeños y mejorar la coordinación motora en los niños.

Cognición:

Grupo Focal: Los estudiantes encontraron las actividades cognitivas desafiantes pero manejables. Comentarios como "esto me hace pensar" y "es como un juego, pero aprendo" indican que las actividades mejoraron su comprensión lectora y resolución de problemas.

Entrevista a la Docente: La docente observó que las actividades cognitivas fueron efectivas para mejorar la CL y las habilidades de pensamiento crítico. Los niños mostraron una mejor habilidad para seguir instrucciones complejas y solucionar problemas planteados en el cuento interactivo.

Según Gagné (1985), Las habilidades cognitivas son fundamentales para procesar la información, tomar decisiones y adaptarse al entorno. Entre estas habilidades se encuentran la percepción, la atención, memoria, resolución de problemas y capacidad de razonamiento. El cuento interactivo digital contribuyó a mejorar la cognición de los estudiantes, fortaleciendo su capacidad para comprender y solucionar problemas. Las actividades cognitivas resultaron ser un componente valioso del recurso educativo.

Coordinación Bilateral y Espacial:

Diario de Campo: Se documentaron mejoras en la coordinación de los niños al usar el teclado y el ratón simultáneamente. Las actividades que requerían movimientos coordinados mejoraron estas habilidades.

Entrevista a la Docente: Las actividades que requerían el uso coordinado del teclado y el ratón mejoraron estas habilidades, reflejadas en las observaciones de la docente. Los niños mostraron una mejoría notable en su capacidad para realizar tareas que implicaban coordinación bilateral y espacial.

Gómez (2004) destaca que las habilidades psicomotrices, incluidas la coordinación bilateral, son fundamentales para la integración social y la adaptación al entorno. En el contexto de la lectoescritura digital, los cuentos interactivos incluyen estos ejercicios que requieren movimientos coordinados, como arrastrar y soltar elementos en la pantalla, seguir secuencias de movimientos, y realizar actividades que impliquen la sincronización de ambos lados del cuerpo. Estas actividades permiten a los niños a desarrollar una mejor coordinación bilateral, facilitando así el aprendizaje de la escritura y lectura. Las actividades del cuento interactivo digital mejoraron la coordinación bilateral y espacial de los niños, habilidades esenciales para el desarrollo motor y académico. La capacidad de usar el teclado y el ratón simultáneamente se perfeccionó a través de las actividades diseñadas específicamente para este propósito.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Este capítulo presenta las conclusiones y recomendaciones fundamentadas en los resultados obtenidos del proyecto de investigación titulado "Un cuento interactivo digital para el desarrollo de la lectoescritura en niños de preparatoria de la unidad educativa 'The Oxford Garden's School'". Las conclusiones están alineadas con los objetivos del estudio y se fundamentan en los datos recolectados y analizados en los capítulos anteriores.

El objetivo principal de la investigación fue desarrollar la lectoescritura en niños de preparatoria utilizando un cuento interactivo digital. Este recurso educativo se estructuró para incluir actividades interactivas que promuevan la escritura y la lectura de manera atractiva y efectiva. Durante la investigación, se evaluaron varias dimensiones del uso del cuento interactivo digital, como el nivel de esfuerzo, la motivación, el aprendizaje y la factibilidad, y se midió su impacto en habilidades específicas como la memoria, la motricidad fina, la cognición, la coordinación bilateral y espacial, y la relación maestro-estudiante.

A lo largo del estudio, se realizaron observaciones detalladas, entrevistas y grupos focales que proporcionaron datos ricos y contextuales sobre la experiencia de los niños y la docente con el recurso digital. Los hallazgos indican que el cuento interactivo digital no solo mantuvo a los niños motivados y comprometidos, sino que también mejoró significativamente sus habilidades de lectoescritura. Este capítulo resume estos hallazgos y ofrece recomendaciones para la práctica educativa y futuras investigaciones, con el fin de optimizar el uso de recursos digitales en el ámbito educativo.

5.1 Conclusiones

Conclusión General:

El proceso de lectoescritura en los infantes es complicado, en un inicio difícil, algunos niños tienden a frustrarse por el hecho de las actividades repetitivas, por esa razón el uso del cuento interactivo digital ha demostrado ser un instrumento efectivo para el desarrollo de la lectoescritura en niños de preparatoria, puesto que las actividades interactivas no solo mantuvieron a los niños motivados y comprometidos, sino que también mejoraron significativamente sus habilidades de memoria, motricidad fina, cognición, coordinación bilateral y espacial, y fortalecieron la relación maestro-estudiante. Además de facilitar este complejo proceso, no solo para los niños sino también facilita el trabajo del maestro al momento de enseñar grafías, fonemas, hasta la formación de palabras.

Conclusión 1:

La estructura del cuento interactivo digital, basada en la adaptación de páginas web con actividades de lectoescritura, ha sido clave para su efectividad. La inclusión de elementos interactivos, narraciones auditivas, y actividades de vocabulario y comprensión lectora, ha permitido a los alumnos interactuar con el material de manera significativa. La organización del contenido en niveles de dificultad progresivos y la integración de actividades que desarrollan habilidades cognitivas y motoras han facilitado una experiencia de aprendizaje integral. La estructura diseñada ha demostrado ser accesible y adecuada para el nivel cognitivo de los niños, promoviendo una mejor retención y comprensión de la información.

Conclusión 2:

La aplicación del cuento interactivo digital en el entorno educativo resultó en una alta participación y compromiso por parte de los niños. La adaptación al uso del recurso digital fue rápida y aunque tuvo un poco de complicaciones técnicas como la falta de sonido en las computadoras, los niños guardaron silencio, lo que facilitó un ambiente de aprendizaje positivo y productivo. Las observaciones y los testimonios de los estudiantes y la docente reflejan una influencia positiva en el desarrollo de habilidades de lectoescritura. Sin embargo, los niños requieren un periodo de adaptación para trabajar con esta herramienta digital, puesto que al principio de la actividad en su mayoría no sabía qué hacer con la computadora, ya que todo era nuevo.

Conclusión 3:

Los niveles de satisfacción tanto de los profesores como de los aprendices han sido altos con respecto al cuento interactivo digital. Las encuestas y entrevistas realizadas revelaron que los niños disfrutaban de las actividades interactivas y encuentran el cuento atractivo y divertido. Los docentes destacaron la facilidad de integración del cuento en el currículo y su eficacia para mantener el interés y atención de los estudiantes. Además, los padres han observado mejoras en las habilidades de escritura y lectura de sus hijos y han expresado satisfacción con la metodología empleada. Estos resultados confirman que el cuento interactivo digital no solo es una herramienta educativa eficaz, sino también una fuente de motivación y satisfacción para los involucrados en el proceso educativo.

5.2 Recomendaciones

Recomendación General:

Se recomienda continuar y expandir el uso de cuentos interactivos digitales en el currículo de la Unidad Educativa “The Oxford Garden’s School” y explorar su aplicación en otros niveles educativos. Además, se sugiere realizar capacitaciones continuas para los magistrales sobre el uso de estas herramientas digitales para maximizar su eficacia en el aula.

Recomendación 1:

Se recomienda seguir desarrollando y actualizando los cuentos interactivos digitales, incorporando nuevas actividades y contenidos basados en el Feedback de los estudiantes y docentes. También es importante evaluar continuamente la estructura y los elementos interactivos para asegurarse de que sigan siendo efectivos y relevantes para los objetivos de aprendizaje.

Recomendación 2:

Se sugiere llevar a cabo sesiones regulares de monitoreo y evaluación para valorar el progreso de los estudiantes y adaptar las actividades a sus necesidades específicas. Asimismo, se debe promover la cooperación entre los docentes para intercambiar prácticas efectivas y estrategias exitosas en la utilización de los cuentos interactivos.

Recomendación 3:

Se recomienda realizar encuestas y entrevistas regulares para recopilar Feedback continuo de estudiantes, docentes y padres sobre el cuento interactivo digital. Utilizar esta información para mejorar y personalizar aún más los contenidos y actividades. Además, considerar la posibilidad de involucrar a los estudiantes en el proceso de desarrollo de nuevos cuentos interactivos, para asegurarse de que los contenidos sean atractivos y relevantes para ellos.

BIBLIOGRAFIAS

- Aguaded, I. (2012). Tecnologías y medios para la educación en la e-sociedad. *Comunicar*, 19(38), 7-8.
<https://doi.org/10.3916/C38-2012-01-01>
- Aloraini, S. (2012). El impacto del uso de multimedia en el rendimiento académico de los estudiantes en la Facultad de Educación de la Universidad King Saud. *Revista de la Universidad King Saud - Lenguas y Traducción*, 24(2), 75-82. doi:10.1016/j.jksult.2012.05.002
- Alvarez, A. (2014). Interculturalidad: concepto, alcances y derecho. Recuperado de <https://rm.coe.int/1680301bc3>.
- Area, M. (2010). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 7(2), 7-10.
<https://doi.org/10.7238/rusc.v7i2.978>
- Aspíllaga, A. M. (2015). La educación formal, no formal e informal: Una tarea. Recuperado de http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/consensus/volumen20/Consensus%2020_2/Cap%202.pdf.
- Babbie, E. (2013). *The Practice of Social Research*. Cengage Learning.
- Ballesteros Cascos, T., & Quispe Tonato, L. (2024). Los cuentos infantiles interactivos en la lectura comprensiva de los estudiantes de Tercer Año de EGB de la Unidad Educativa “Salcedo”. (“Repositorio Universidad Técnica de Ambato: Los cuentos infantiles ...”) Ambato. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/40430>.
- Baro, L. (2011). Metodologías activas y aprendizajes por descubrimiento define a la metodología activa. (“Visita guiada - Teorías relacionadas al tema - ILibrary.Co”) Madrid, España: Digital Innovación.
- Beery, K. E., & Beery, N. A. (2006). *The Beery-Buktenica Developmental Test of Visual-Motor Integration: Administration, scoring, and teaching manual* (6th ed.). NCS Pearson, Inc.
- Bembibre, C. (2009). Sociocultural. DEFINICIONES ABC.
- Biddle, B. J. (2000). La Enseñanza y los profesores I. Recuperado de <http://www.fimpes.org.mx/phocadownload/Premios/2Ensayo2010.pdf>.
- Calero. (2011). *Metodología Activa para Aprender y Enseñar Mejor*. Lima, Perú: San Marcos.
- Cangalaya. (2011). *Estrategias de Aprendizaje de la Metodología Activa*. Lima, Perú: Grupo de Capacitación Pedagógica.

- Casanellas Chuecos, M., Camós i Ramió, M., Medir Tejado, L., Montolio Estivill, D., Sibina Tomás, D., Solé Català, M., & Sayós Santigosa, R. (2014). (“INSTRUMENTS PER A L’AVALUAIÓ DE LA OMPETÈNIA TRANSVERSAL DE”) Capacidad de aprendizaje: Protocolo profesorado. Recuperado de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/58466/1/Capacidad%20de%20aprendizaje%20-%20Protocolo%20profesores.pdf>.
- CASANELLAS CHUECOS, M., CAMÓS RAMIÓ, M., MEDIR TEJADO, L., MONTOLIO ESTIVILL, D., & SIBINA. Capacidad de aprendizaje: Protocolo alumnado. Recuperado de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/58464/1/Capacidad%20de%20aprendizaje%20-%20Protocolo%20estudiantes.pdf>.
- Cassany, D. (2006). *Enseñar lengua*. Editorial Graó.
- Castilla, E. (2008). Principales Métodos y Técnicas Educativos. Lima: San Marcos.
- Cepeda Sánchez, H. (2009). Industria política y movimientos culturales: una lectura desde el fenómeno comercial del rock y el pop. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/316/31612027005.pdf>.
- Chang, S. H., Yu, N. Y., & Chen, H. F. (2014). The impact of drag-and-drop on preschool children's fine motor coordination. *Computers & Education*, 78, 150-157. doi:10.1016/j.compedu.2014.05.014
- Children, S. t. (2005). Fórmulas Renovadas para la docencia Superior. Madrid, España: ACCI.
- Elliot, I. G. (2011). Cómo enseñar estrategias cognitivas en la escuela. El manual Benchmark para docentes. (“CÓMO ENSEÑAR ESTRATEGIAS COGNITIVAS EN LA ESCUELA. El manual Benchmark ...”) Barcelona, México y Buenos Aires: Paidós.
- Estrada, G. (2003). Lecciones de Enseñanza Aprendizaje. Buenos Aires: Espacio.
- Fernández, J., & Valle, A. (2009). La personalización en el aprendizaje. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 11(1), 1-13. <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/251>
- Fernández, S. A., & Ramírez, G. T. (2019). Metodologías activas para la enseñanza de la lectoescritura en la primera infancia. *Educación y Desarrollo*, 32(2), 102-118.
- Gagné, R. M. (1985). *The Conditions of Learning* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston. Recuperado de https://archive.org/details/conditionsoflear0000gagn_p6d1.
- García, G. I. (2014). Ambiente de aprendizaje. Recuperado de http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/29/029_Garcia.pdf.
- García, J. L., & Herrera, P. F. (2019). La influencia de los recursos digitales en la educación infantil. *Revista de Educación y Tecnología*, 12(3), 45-67.

- GARCIA, R. M. (2002). El papel de la familia en la educación informal y su impacto. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/18417.pdf>.
- Gómez, F. A., Pérez, F. B. D., Ortiz, B. L. Q., Vera, T. S., Herrera, J. C., & Díazq, G. G. (2022). Memoria: revisión conceptual. *Boletín Científico de la Escuela Superior Atotonilco de Tula*, 9(17), 45-52. Recuperado de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/atotonilco/article/view/8156>.
- Gómez, M. (2004). *Desarrollo psicomotor en la infancia: Teorías y aplicaciones*. Editorial Alianza.
- Gómez, M. R. (2011). *Identidad cultural e integración*. Recuperado de http://www.cecies.org/imagenes/edicion_511.pdf.
- González López, M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Mariela-Gonzalez-Lopez/publication/341742007_Habilidades_para_desarrollar_la_lectoescritura_en_los_ninos_d_e_educacion_primaria/links/5ed18c1b92851c9c5e664de2/Habilidades-para-desarrollar-la-lectoescritura-en-los-ninos-de-educacion-primaria.pdf?origin=publication_detail.
- González, A. P., & Pérez, M. L. (2021). Evaluación del uso de cuentos interactivos en el desarrollo de la lectoescritura en niños de preescolar. *Journal of Early Childhood Literacy*, 19(4), 299-315.
- González, L., & Ramírez, F. (2019). *La evolución de la narrativa infantil: Cuentos interactivos digitales*. Editorial Educativa.
- González, M. (2009). La ilustración como recurso didáctico en la literatura infantil. *Revista Electrónica de Didáctica*, 12(3), 45-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3029738>
- Gutiérrez, F., & Delgado, P. (2011). El juego y la motivación en el aprendizaje infantil. *Revista de Pedagogía*, 22(1), 33-40. <https://revistadepedagogia.org/journal/article/view/110>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Jiménez, M., & Rigo, L. (2010). El uso de las TIC en la enseñanza de la lengua. *Innovación Educativa*, 10(1), 23-35. <https://doi.org/10.15366/reice2010.8.1.001>
- López, E. V., & Castro, J. P. (2023). El papel de los cuentos interactivos digitales en el desarrollo cognitivo infantil. *Revista Internacional de Innovación Educativa*, 18(1), 67-84.
- López, M., & Hernández, P. (2020). *Tecnologías digitales y alfabetización temprana*. Editorial Alianza.
- Macias Figueroa, F., & Marcillo García, C. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. (“Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el ...”) *Polo del Conocimiento*, 6(3), 958-976. doi: 10.23857/pc.v6i3.2415.

- Martínez, L. (2019). Desarrollo motor y coordinación en la infancia. Editorial Universitaria.
- Martínez, M. R., & Santos, C. J. (2020). Estrategias didácticas para la enseñanza de la lectoescritura. Editorial Educativa, 45-89.
- Martínez, R. (2007). Narrativa y aprendizaje en la educación infantil. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(1), 87-101. <https://rieoei.org/RIE/article/view/1397>
- Mendoza, E., & Olivares, J. (2008). La música como recurso didáctico en el aula. *Educación y Cultura*, 15(2), 21-30. <https://revistaeducacionycultura.net/journal/article/view/162>
- Miguel, M. (2009). Metodología de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. "Orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior." ("Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de ... - UM") Madrid: Alianza.
- Ministerio de Educación. (2018). Ministerio de Educación > Educación para la Democracia y el Buen Vivir. ("Dirección para la Democracia y el Buen Vivir - Ministerio de Educación") Recuperado de <https://educacion.gob.ec/que-es-el-buen-vivir/>.
- Morales, R. (2002). El papel de la familia en la educación informal y su impacto. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/18417.pdf>.
- Navarro, E., & Torres, M. (2010). La importancia de la reflexión en el proceso de aprendizaje. *Psicología Educativa*, 16(1), 11-20. <https://doi.org/10.5093/ed2020a1>
- Ortega-García, C. A. (2016). Para qué un aprendizaje contextualizado y coherente. Recuperado de <file:///C:/Users/CompuXpert/Documents/Downloads/Dialnet-ParaQueUnAprendizajeContextualizadoYCoherenteEnLaE-5907241.pdf>.
- Pere Marquès Graells. (2011). El aprendizaje: Requisitos y factores. Operaciones cognitivas. Roles de los estudiantes. DIM.
- Pérez Chávez, G., & Vásquez Da Silva, N. (2021). Cuentos interactivos y la comprensión lectora en niñas y niños de 5 años en un colegio de Lima 2021. Lima. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/104424>.
- Pérez G. (2008). El aprendizaje y su influencia. Cali: Gtamos.
- Pérez Mejía, E. (2022). Elaboración de un manual de cuentos interactivos digitales para mejorar la calidad de lectura de los estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Eduardo Crespo Malo durante el periodo lectivo 2020-2021. ("Elaboración de un manual de cuentos interactivos digitales para mejorar ...") Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22596>.

- Pérez, D. L., & Hernández, A. J. (2020). La motivación y el aprendizaje mediante cuentos interactivos. *Educación Infantil*, 15(3), 90-105.
- Pérez, M. (2008). Estrategias didácticas para el desarrollo de la comprensión lectora. *Aula Abierta*, 87(3), 67-81. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2829486>
- Piaget, J. (1970). *La ciencia de la educación y la psicología del niño*. Editorial Paidós.
- Rodríguez, J., & Prieto, M. (2011). Juegos y actividades para fomentar la lectoescritura. *Revista Digital de Innovación Educativa*, 13(2), 14-19. <https://innovacioneducativa.org/journal/article/view/56>
- Rodríguez, M. C., & Vázquez, L. R. (2021). Aplicación de recursos digitales en la educación preescolar: Un enfoque práctico. *Editorial Innovación*, 75-110.
- Ruiz, J., & Fernández, M. (2019). *Desarrollo cognitivo en la primera infancia*. Editorial Pirámide.
- Ruiz, M., & García, L. (2013). La retroalimentación en el aprendizaje. *Cuadernos de Pedagogía*, 23(4), 56-62. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4487536>
- Santana, M. S. (2007). *Enseñanza y aprendizaje*. Recuperado de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf;sequence=4.
- Santos, R., & López, G. (2006). El glosario interactivo en la enseñanza de vocabulario. *Educación XXI*, 9(1), 45-57. <https://revistas.uned.es/index.php/educacionXXI/article/view/665>
- Styles, E. A. (2010). *Psicología de la atención*. Madrid, España: Editorial Centro de Estudios Ramón Areces. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/104212538/Psicologia_atencion.pdf?1689166198=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPSICOLOGIA_DE_LA_ATENCION.pdf&Expires=1717103479&Signature=Zf7NkKI2CKAb0wz2SHQZTqXGaNTPN6ZW6fYf3sjmq0ssi50OUpBPebqIIfNONvK5CsGNtYMN2MfxLmS3GfhQjxUuL8rFwJwBHODU81TnkMYONS9XbPL-neS4lMytQJsLtBG1qO4KfrUWeyltFuNOIY4QOnhXetYPC1awteufBqEPLB0peP0GxBIGEUTcwX19Xi8UVt0tkXvP8b4XJaNUE3kh5ZhRy0UDRzJo35LRZrVluh-1FXLIxK5RUUJaTasIEOAbiHBxiX9qnU6N85gU1F3PiA9aJEEdrgoXiG0xniAAbAtHpFNK6KDFG0o1dJKwS7haLnHN8KOqaTuG0g__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA.
- Tirzo Gómez, J., & Guadalupe Hernández, J. (2010). Relaciones interculturales, interculturalidad y multiculturalismo: teorías, conceptos, actores y referencias. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/cuicui/v17n48/v17n48a2.pdf>.

- UNESCO & UNICEF. (2020). Directrices para la integración de tecnologías digitales en la educación básica. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2019). Marco para la implementación de la educación para el desarrollo sostenible (EDS) más allá de 2019. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370215>
- UNICEF. (2019). Fortalecimiento de la lectoescritura en la primera infancia y educación primaria. Recuperado de <https://www.unicef.org/costarica/media/2836/file>.
- Ureña Torres, V., & Calderon Villa, V. (2023). Funciones básicas en el aprendizaje de la lectoescritura en la Unidad Educativa Cristiana "Nazareno". Riobamba. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11297>.
- Villamizar Cañas, M. de los Á. (2019). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños de 5 a 6 años en Preescolar. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/798/79890103.pdf>.

ANEXOS

Cuento Interactivo Digital para el desarrollo de la lectoescritura



Enlace Cuento 1: <https://view.genially.com/6616cb14d256ec00146f4cf7>



Enlace Cuento 2: <https://view.genially.com/662bd5d5bc43640015724f18>



Enlace Cuento 3: <https://view.genially.com/66326ec4d1cb2200133df8ab>



Guion y Resultados de la Entrevista para Evaluar los Niveles de Satisfacción en el Proceso de Lectoescritura dirigida a la maestra tutora.

Objetivo General: Desarrollar la lectoescritura en niños de preparatoria de la Unidad Educativa “The Oxford Garden’s School” a través de la implementación de un cuento interactivo digital durante el periodo 2023-2024.

Objetivo Específico 3: Establecer los niveles de satisfacción del cuento interactivo digital en el desarrollo de la lectoescritura.

Instrucciones: Por favor, responda a las siguientes preguntas con la mayor honestidad posible. La información recopilada será utilizada exclusivamente con fines académicos y de investigación.

1. Datos Generales:

- Nombre del Maestro/a: Lic. Natali Padilla
- Grado/Curso que imparte: Preparatoria
- Número de estudiantes en la clase: 8
- Fecha de la entrevista: 19 de mayo de 2024

2. Percepción General:

- ¿Cómo describiría el nivel de satisfacción de sus estudiantes con respecto al proceso de lectoescritura utilizando el cuento interactivo digital?
 - “Los estudiantes están muy satisfechos y muestran gran entusiasmo en las actividades de lectoescritura con el cuento interactivo digital.”

3. Memoria:

- ¿Cómo perciben los estudiantes las actividades del cuento interactivo que están diseñadas para mejorar la memoria utilizando el teclado y el ratón?
 - “Las actividades que requieren recordar secuencias de palabras y frases son muy apreciadas. Los estudiantes disfrutaron los retos de memoria y muestran una mejora significativa en su capacidad para recordar información clave.”
- ¿Cree que estas actividades han influido en la capacidad de los estudiantes para recordar y aplicar conceptos de lectoescritura?
 - “Sí, definitivamente. Las actividades han fortalecido la memoria de los estudiantes, ayudándoles a recordar mejor las vocales y el abecedario.”

4. Motricidad Fina:

- ¿Cómo describiría la eficacia de las actividades del cuento interactivo que promueven la motricidad fina mediante el uso del teclado y el ratón?
 - “Las actividades que implican escribir letras y palabras en el teclado y mover el ratón con precisión son muy eficaces. Los estudiantes han mejorado su habilidad para escribir con precisión y fluidez.”
- ¿Qué impacto han tenido estas actividades en la habilidad de los estudiantes para escribir a mano?
 - “Han tenido un impacto muy positivo. Los estudiantes escriben con mayor claridad y control, lo que mejora su escritura a mano en general.”

2. **Cognición:**

- ¿Cómo han respondido los estudiantes a las actividades cognitivas del cuento interactivo?
 - “Responden muy bien. Las actividades que involucran resolución de problemas y comprensión lectora son atractivas y desafiantes, lo que estimula su pensamiento crítico y comprensión.”
- ¿Ha notado mejoras en la comprensión lectora y la capacidad de los estudiantes para resolver problemas?
 - “Sí, he notado mejoras notables en la comprensión lectora y en su capacidad para resolver problemas relacionados con el texto.”

3. **Coordinación Bilateral:**

- ¿Cómo han influido las actividades del cuento interactivo en la coordinación bilateral de los estudiantes utilizando el teclado y el ratón?
 - “Las actividades que requieren el uso coordinado del teclado y el ratón han mejorado significativamente la coordinación bilateral de los estudiantes.”
- ¿Qué ejemplos específicos de actividades han sido más efectivos en este aspecto?
 - “Actividades como escribir palabras mientras usan el ratón para seleccionar opciones y juegos que requieren movimientos sincronizados han sido especialmente efectivas.”

4. **Coordinación Espacial:**

- ¿Cómo describiría la influencia de las actividades del cuento interactivo en la coordinación espacial de los estudiantes mediante el uso del teclado y el ratón?
 - “Las actividades que requieren colocar objetos en el lugar correcto en la pantalla han mejorado la percepción espacial de los estudiantes.”

- ¿Han mostrado los estudiantes una mejor comprensión del espacio y la orientación en relación con la lectoescritura?
 - “Sí, los estudiantes han demostrado una mejor comprensión de cómo organizar letras y palabras en el espacio, lo que ha mejorado su capacidad para escribir de manera ordenada y coherente.”



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
Facultad de Ciencias de la Educación Humana y Tecnología
Carrera de Educación Básica

Tema: Un cuento interactivo digital para el desarrollo de la lectoescritura en niños de preparatoria.

Guía de preguntas para Grupo Focal

Objetivo: Establecer el grado de satisfacción del cuento interactivo digital para el desarrollo de la lectoescritura en los niños de preparatoria.

Tema del cuento interactivo: Las aventuras de bolito y sus amigos

Grupo: Niños y niña de preparatoria

Instrucciones:

- Escuchar con atención cada pregunta que realiza el moderador.
- Levantar la mano para participar
- No hablar mientras otro compañero habla
- Hay que recordar que no existen respuestas incorrectas
- Responder solo lo que nos pregunta el moderador.

Preguntas

Factibilidad

¿Cómo fueron las indicaciones del cuento interactivo digital?

¿Cómo te sentiste respecto al tiempo que tomaste para realizar las actividades?

¿Por qué cree que el cuento interactivo digital es fácil?

Nivel de esfuerzo

¿Siente que se esforzó mucho al hacer las actividades?

¿Siente algún dolor en los ojos, en la cabeza o en las manos?

¿Cree que el cuento interactivo es cansado o se siente cansado?

¿Qué parte del cuento interactivo digital le pareció más difícil de entender?

¿Cómo te sentiste al terminar el cuento interactivo digital?

Aprendizaje

¿Qué pudo aprender con este cuento interactivo digital?

¿Por qué se identificas con un personaje?

¿Sabía cómo funciona un cuento interactivo digital?

¿Qué le pareció el final del cuento?

¿Qué personaje agregaría al cuento para que sea más interesante?

Motivación

¿Quisiera repetir el cuento interactivo digital?

¿Por qué le gustaría que existan más cuentos interactivos digitales?

¿Cómo te gustaría que fuera el próximo cuento que te presente?

MATRIZ DE RESPUESTAS DEL GRUPO FOCAL

GESTION COLOR AZUL

EMOCION COLOR ROJO

Parámetros	Conceptos clave	Descripción
<p>Factibilidad</p> <p>¿Cómo fueron las indicaciones del cuento interactivo digital?</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 1: Si, estuvo fácil (sonríe porque le pareció fácil atractivo el cuento) o Texto 2: Al inicio fue un poco difícil (asustado porque no entendía muy bien las indicaciones), pero era porque no las escuchaba bien, porque mis amigos hacían mucha bulla (pone una cara de descontento, porque no le gusta el ruido de aula). o Texto 3: (hizo una expresión pensativa, antes de responder) estuvieron bien fáciles, yo acabe rapidísimo (mientras movía su cabeza indicando "si"), pero se escuchaba bien bajito, la historia (se molestó, porque no podía escuchar bien las indicaciones). 	<ul style="list-style-type: none"> o Durante la actividad, un niño sonrió porque le pareció fácil, mostrando familiaridad con el uso de la computadora. Otra niña estaba asustada al principio debido al ruido y no entendía la actividad; inicialmente tuvo problemas para usar el ratón, pero con las indicaciones correctas logró completar las tareas. Un tercer niño realizó la actividad rápidamente, repitiéndola dos veces debido a dificultades para escuchar las instrucciones al principio, lo cual le causó molestia. Sin embargo, todos lograron superar sus desafíos de manera diferente, destacando la importancia de la familiaridad con la tecnología y la capacidad de adaptarse a las instrucciones.
<p>¿Consideran que se demoraron mucho en las actividades que realizaron?</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 1: no (coloca una cara pensativa) nos demoramos mucho, cuando hacemos los deberes en clase (se pone 	<ul style="list-style-type: none"> o Un niño no se demoró en la actividad principal, pero sí tardó en realizar tareas repetitivas como la

	<p>triste, recordando lo que hacen en clases).</p> <ul style="list-style-type: none"> o Texto 2: en el juego de las burbujas me demore (se sintió frustrado) un poquito porque no sabia que letra aplastar (se pone feliz) pero cuando hicieron silencio, pude escuchar y aplaste muchas vocales (eleva los brazos en señal de victoria). 	<p>repetición de letras y llenar carillas. Otro niño, al principio, no escuchaba las indicaciones en el juego de las burbujas y se sintió frustrado; cuando esto ocurrió, se pidió al grupo que hiciera silencio, permitiéndole completar la actividad.</p>
<p>¿Por qué crees que el cuento interactivo digital es fácil?</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 1: porque nos decía que debemos hacer (pone su cara de duda) aunque al principio no se escuchaba, pero pude hacer todo hasta sin escuchar (se pone feliz) porque soy muy inteligente. o Texto 2: porque los personajes nos decían que debemos hacer (coloca sus manos en la cabeza) y tenia que hacer lo que me dicen (expresa su alegría) 	<ul style="list-style-type: none"> o Un niño entendió todas las actividades y las realizó sin complicaciones, a pesar de no escuchar las indicaciones. Otra niña, al principio, necesitó ayuda para usar el ratón y para hacer que los personajes hablen y la historia continúe. Sin embargo, a medida que interactuaba más con el cuento, se familiarizó con los personajes y pudo completar sus actividades.
<p>Nivel de esfuerzo ¿sientes que te esforzaste mucho al hacer las actividades?</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 1: no yo soy rapidísimo (colocasus manos imitando a flash) para hacer todo (siente alegría por terminar primero). o Texto 2: me esforcé un poco porque jugué muchas veces (eleva las manos en el aire y las agita en señal de felicidad), porque estaba muy divertido. o Texto 3: al principio tenia que acercarme al parlante porque no escuchaba (se toca las 	<ul style="list-style-type: none"> o Un niño no necesitó indicaciones al iniciar la actividad; se aventuró solo en el cuento interactivo y descubrió las actividades por sí mismo. Otro niño logró realizar las actividades dos veces en el mismo tiempo que sus compañeros, lo cual le provocó felicidad. Un tercer niño tuvo

	<p>orejas) pero cuando hicieron silencio mis amiguitos pude hacer todo (se puso feliz)</p>	<p>dificultades con las indicaciones porque no escuchaba bien, pero una vez que se corrigió este problema en el grupo, pudo realizar todas las actividades.</p>
<p>¿Sientes algún dolor en los ojos, en la cabeza o en las manos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 1: no me duele nada (expresa negación con su cabeza) o Texto 2: yo estoy bien quiero seguir jugando (se pone alegre) o Texto 3: me duele un poco la mano (se coge la mano mostrando molestia) o Texto 4: yo estoy bien (se pone feliz), pero si me duele un poquititito la mano. 	<ul style="list-style-type: none"> o Un niño no sintió ningún malestar al realizar las actividades. Otro expresó que no sentía malestar y deseaba continuar con la actividad. Un tercer niño manifestó que le dolía un poco la mano derecha debido a que inicialmente no tuvo la habilidad para manejar bien el mouse, lo cual le tomó un poco de trabajo. Una niña comentó que no tenía ningún dolor y se encontraba bien, aunque al principio tuvo problemas con el uso del ratón.
<p>¿crees que el cuento interactivo es cansado o tú te sientes cansado?</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 1: no es cansado es divertido (salta mientras sonrío y expresa felicidad) o Texto 2: a mí me pareció que no es cansado (dice que no con la cabeza), ya que había dibujitos bonitos y juguitos (se pone alegre) o Texto 3: No, no no a mí me gusto (pega un pequeño saltito) 	<ul style="list-style-type: none"> o Un niño no encontró la actividad cansada, sino divertida y se sintió feliz. Otro expresó que no le resultó cansado y que disfrutó las imágenes y las actividades, lo cual le provocó felicidad y alegría. Un tercer niño también comentó que el cuento no le resultó cansado.

<p>¿Qué parte del cuento te resulto más difícil del cuento interactivo digital?</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 1: para mí la parte más difícil, fue aplastar a las hormigas de la melena de bolito (<i>se toca la cabeza y su cabello, mientras muestra una sonrisa</i>) o Texto 2: fue difícil aplastar las hormiguitas (<i>entrecierra los ojos</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> o Una niña tuvo problemas al inicio para usar el ratón, lo cual le dificultaba realizar la actividad de las hormigas, donde debían aplastarlas. Otro niño, en el juego de las hormigas, no las aplastaba, sino que las seleccionaba arrastrando el ratón por la pantalla, por lo que no terminó rápido la actividad hasta que se le explicó de manera individual.
<p>Aprendizaje ¿Qué pudiste aprender con este cuento interactivo digital?</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 1: yo aprendí a usar la computadora (<i>se pone feliz y sonríe</i>). o Texto 2: aprendí que algunas palabras de las tarjetas empiezan con vocales (<i>abre los ojos en señal de asombro</i>). o Texto 3: sobre la amistad de los animales en la selva (<i>sonríe y salta sobre un pie</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> o Un niño, al principio, no sabía cómo funcionaba la computadora y pensaba que era táctil como un celular; desconocía que el ratón era necesario para que la historia funcionara, pero luego pudo realizar las actividades solo. Otro niño se asombró en el juego de la memoria porque no entendía la dinámica, pero después de algunos intentos lo comprendió. Para un tercer niño, lo que más predominó fue la historia de amistad que existía en el cuento.
<p>¿con que personaje te identificas y por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 1: yo con Bolito el león (hace la imitación de un león) por que soy valiente, porque mi 	<ul style="list-style-type: none"> o Un niño se identificó con el león bolito porque lo asocia con la valentía, relacionándolo con su

	<p>nombre es Valentín (<i>se ríe</i> en señal <i>de alegría</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> o Texto 2: yo soy la rana porque me olvido de todo lo que me dicen (<i>se encoge en hombros, y se ríe</i>). o Texto 3: yo soy pio, (<i>corta su respuesta y piensa porque</i>), me gustan las burbujas igualito al pio. 	<p>propio nombre. Otro niño se identificó con la rana debido a su mala memoria, y cuando escuchó esa parte de la historia, se echó a reír y dijo "sí, soy yo". Para un tercer niño, su personaje favorito fue Pio, ya que repetía mucho su diálogo y repitió su juego hasta cansarse.</p>
¿sabías cómo funciona un cuento interactivo digital?	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 1: no, es la primera vez que lo uso (<i>cruza los brazos</i>). o Texto 2: solo había escuchado cuentos, pero no había jueguitos divertidos (<i>se pone feliz</i>), solo imágenes. o Texto 3: (<i>agacha la cabeza mientras se cubre con los brazos</i>), no yo no sabía. 	<ul style="list-style-type: none"> o Una niña muestra seriedad al responder las preguntas y le cuesta participar, explicando que no sabía cómo funcionaban los cuentos interactivos, lo cual asimila como la primera vez que usa uno. Otro niño se muestra sincero respecto a sus sentimientos y expresa alegría por las actividades realizadas, sugiriendo en su respuesta que ya ha manejado algunos cuentos digitales, pero no interactivos. Un tercer niño se pone tímido al responder, sintiéndose avergonzado por no saber lo que sus compañeros sobre el uso del cuento interactivo digital.
Motivación ¿quisieras repetir el cuento interactivo digital?	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 1: si profe vamos, vamos de nuevo (<i>me jala de la mano, mientras expresa felicidad</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> o Para un niño, las actividades fueron fáciles y divertidas, y quería seguir jugando. En general, todos

	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 2: yo sí quiero profe, más historias como la última (<i>expande sus manos en el aire, expresando que quiere más historias como esta</i>). o Texto 3: si profe una con más dinosaurios (<i>se ríe</i>). 	<p>los niños querían seguir en las computadoras viendo el cuento una y otra vez, especialmente aquellos que entendían perfectamente las actividades. Otro niño mencionó que le gustaría tener más historias en el cuento interactivo digital, ya que las terminaba muy rápido, aunque en la última sesión se sorprendió con una nueva trama. Un tercer niño sugirió que hubiera más dinosaurios y expresó que repetiría la actividad.</p>
<p>¿Cómo te sentías cuando terminabas una actividad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Texto 1: feliz (<i>sonríe</i>) o Texto 2: feliz (<i>sonríe y mira a su compañero</i>) o Texto 3: feliz (<i>sonríe y mira a sus dos compañeros</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> o Para un niño, la emoción fue auténtica porque se sintió feliz y no copió su respuesta. Otro niño se rio porque copió la respuesta de su compañero, pero durante las actividades se le vio feliz y alegre. Un tercer niño también se sintió feliz; usaron la misma emoción porque no están familiarizados con otras emociones compuestas que puedan expresar lo mismo.

DIARIO DE CAMPO 1

Datos informativos

Nombre de la Institución: Unidad Educativa “The Oxford Garden’s School”

Nombre de la observadora: Lady Michelle Monar Naranjo

Número de estudiantes: 8 estudiantes

Fecha: 09/05/2024

Hora de inicio: 09:00 am

Hora de término: 09:20 am

Actividades que se va a trabajar: Juego de las burbujas, conecta vocales, retroalimentación de personajes nuevos, el juego del ahorcado.

Inicio

El día jueves se inició con la primera sesión del cuento interactivo digital para el desarrollo de la lectoescritura en niños de preparatoria. En un inicio los estudiantes llegaron al aula donde se encontraban las computadoras, y se asombraron al ver tantas computadoras, comenzaron a manipular el ratón, el teclado y la pantalla. Antes de cualquier indicación cada niño exploró su equipo y realizaban preguntas como:

- ¿Para qué funciona esto?
- ¿Cómo se llama esto?
- ¿Qué pasa si aplasto este botón?
- ¿Para qué sirve esta luz?

Se comenzó con la explicación de la utilización del ratón, las flechas izquierda y derecha, como activar y desactivar el audio del cuento. Y respondiendo las inquietudes que tenían, para proseguir con el ejercicio del cuento interactivo digital. Muchos no sabían que era un cuento digital y lo confundían con un video, pues decían “¿ya le ponemos play?”. Cuando se inició el cuento la mayoría estaba hablando y hacían preguntas, por ello, algunos participantes no escuchaban las indicaciones del cuento, y debían regresar para escuchar mejor. Existieron niños que tenían miedo de utilizar las computadoras o casi ni tocaban el equipo.

Proceso

En el transcurso del cuento, existieron dificultades porque no se escuchaban bien las indicaciones del cuento, porque todos estaban haciendo ruido, hubo niños que no toleran el ruido y comenzaron a callar a los demás, para poder escuchar las actividades del cuento, viendo esta dificultad se hizo una pausa para volver a repetir las reglas de hacer silencio mientras se escucha el cuento, y se

volvió a escuchar el cuento desde el inicio, para que se pueda mejorar la experiencia del uso del cuento interactivo digital.

Cuando se presentó el personaje principal de bolito, la mayoría de niños rugieron imitando a un león que es el animal que caracteriza a bolito, al seguir el cuento en la parte que se encuentran las burbujas en la sabana, varios niños expresaron su amor por las burbujas y comenzaron a contar anécdotas, sobre ellas, pero, se volvió al centro del cuento interactivo. Cuando Bolito encuentra a sus primeros amigos, varios niños demostraron sus sentimientos de ternura al ver que bolito tenía nuevos amigos y ya no estaba solo. Al momento de realizar la actividad de las burbujas, sobre las vocales la mayoría de los niños reconocieron fácilmente todas las vocales y se emocionaban cada que avanzaban un nivel, y comenzaron a competir entre ellos, por sus puntuaciones, y algunos repetían los juegos varias veces.

Sucedió algo similar al momento de jugar, conecta las vocales, pues reconocieron las vocales de inmediato y lograron formar las figuras con facilidad, aunque hubo un niño que no podía manejar bien el ratón y se le dificultó un poco. Se demoró más que los demás, al realizar la actividad de unir las vocales.

Resultado

Los niños pudieron reconocer todas las vocales mayúsculas y minúsculas, y quisieron seguir jugando, en ese juego se desarrolló la observación y la memoria. Cuando realizaban correctamente las actividades se alegraban, y cuando se terminó la actividad, querían otro cuento. En el juego conecta las vocales y las burbujas practicaron su habilidad coordinación mano-ojo. En el juego del ahorcado pudieron recordar cada personaje.

DIARIO DE CAMPO 2

Datos informativos

Nombre de la Institución: Unidad Educativa “The Oxford Garden’s School”

Nombre de la observadora: Lady Michelle Monar Naranjo

Número de estudiantes: 8 estudiantes

Fecha: 10/05/2024

Hora de inicio: 09:00 am

Hora de término: 09:20 am

Actividades que se va a trabajar: Encontrar objetos como la rana, donde se trabaja coordinación espacial, visual y encontrar el par de la tarjeta, para trabajar la memoria y las letras.

Inicio

Cuando se inició esta sesión, los estudiantes estuvieron más tranquilos al momento de estar en los equipos, y cada uno ya tenía asignado un lugar, por lo tanto, se observó más orden en el grupo. Se dieron nuevamente las indicaciones para usar el cuento interactivo digital, y los estudiantes escucharon con más atención que la primera sesión.

Proceso

Cuando los niños iban utilizando el cuento interactivo digital, cada niño se concentraba en su computadora y ya no hacían tanto ruido, solo cuando se les dificultaba una parte, pedían ayuda a su maestra, pero no hubo problema al momento de realizar las actividades. Por el contrario, todos estaban felices y concentrados, cuando jugaban al igual que al escuchar el cuento, las sonrisas en sus rostros eran muy notables a la hora de realizar el cuento interactivo digital.

Resultado

Al finalizar la sesión, cada niño dio sugerencias sobre que le faltaría al próximo cuento, pidieron que existan dinosaurios, que contenga una trama de terror, y que tenga brujas. Las actividades que se realizaron ayudaron a que los estudiantes puedan identificar arriba, abajo, atrás, izquierda o derecha.

DIARIO DE CAMPO 3

Datos informativos

Nombre de la Institución: Unidad Educativa “The Oxford Garden’s School”

Nombre de la observadora: Lady Michelle Monar Naranjo

Número de estudiantes: 8 estudiantes

Fecha: 15/05/2024

Hora de inicio: 09:00 am

Hora de término: 09:20 am

Actividades que se va a trabajar: quitar las hormigas de la melena del león para trabajar la motricidad fina, trabajar la cognición con la elección de figuras.

Inicio

En esta última sesión los niños ya estaba más que familiarizados con las instrucciones, y no necesitaron que se las repita, empezaron el cuento por ellos solos, y se aventuraron en este nuevo cuento.

Proceso

Las actividades fueron realizadas sin ninguna dificultad, y todos estaban concentrados en cada computador, no miraban a su compañero de al lado y ya no competían entre ellos, simplemente se concentraban en disfrutar el cuento, en cada dificultad que encontraban se detenían y escuchan las indicaciones con atención, para de esta manera resolverlo. Los niños que presentaban dificultades con el ratón en un principio podían hacer sus actividades de una manera autónoma.

Resultado

Cuando descubrieron los nuevos personajes, se pusieron muy felices, ya que sonrieron y decían en voz alta los nombres de los nuevos personajes.

Fotografías



Descripción: niños en el cuento numero 3

Fecha: 15/05/2024



Descripción: niño en la actividad 1 del cuento numero 1

Fecha: 09/05/2024



Descripción: Investigadora preparando el cuento en el centro de computo

Fecha: 09/05/2024



Descripción: Realización de los grupos focales.

Fecha: 10/05/2024