



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Título

**CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES PARA FOMENTAR EL
PENSAMIENTO CRÍTICO EN NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA CRISTIANA NAZARENO, CIUDAD DE
RIOBAMBA**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en
Educación Inicial**

Autor:

JÁCOME ALVEAR, JANYNA DAYANARA

Tutor:

Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Janyna Dayanara Jácome Alvear**, con cédula de ciudadanía **0604903484**, autora del trabajo de investigación titulado: **Cuentos Interactivos Digitales para Fomentar el Pensamiento Crítico en Niños de Preparatoria de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, Ciudad de Riobamba**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí 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 referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 18 de noviembre de 2025.



Janyna Dayanara Jácome Alvear

C.I: 0604903484

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa** catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **“CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES EN EL FOMENTO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTIANA NAZARENO, CIUDAD DE RIOBAMBA”**, bajo la autoría de **Janyna Dayanara Jácome Alvear** ; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 7 días del mes de Julio del 2025



Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

C.I: 0602891582

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **Cuentos Interactivos Digitales para Fomentar el Pensamiento Crítico en Niños de Preparatoria de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, Ciudad de Riobamba** por **Janyna Dayanara Jácome Alvear**, con cédula de identidad número **0604903484**, bajo la tutoría de **Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa**; 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, a los 18 días del mes de noviembre de 2025.

Presidente del Tribunal de Grado

Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez



Firma

Miembro del Tribunal de Grado

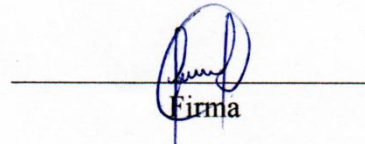
Mgs. Tannia Alexandra Casanova Zamora



Firma

Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Luis Fernando Alvear Ortiz



Firma



CERTIFICACIÓN

Que, **JÁCOME ALVEAR, JANYNA DAYANARA** con CC: **0604903484**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTIANA NAZARENO, CIUDAD DE RIOBAMBA**", cumple con el 8%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 30 de octubre de 2025



Firmado electrónicamente por:
**MARCELA ELIZABETH
CADENA FIGUEROA**
Validado electrónicamente con FirmasEC

Mgs. Marcela Cadena Figueroa
TUTOR(A)

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico en primer lugar a Dios por protegerme y darme fortaleza para avanzar en cada paso de este proyecto.

A mis queridos padres, Silvia Alvear y Cesar Jácome por su amor incondicional, sus consejos sabios, cada palabra de aliento, por cada abrazo lleno de cariño y por enseñarme que los sueños se construyen con paciencia, sacrificio y mucha fe.

A mi querido hermano Mauricio Jácome por ser un guía, amigo y ejemplo de vida porque me enseñaste que no importa cuán grandes sean los obstáculos ni cuantas veces caigamos, siempre se puede volver a empezar y luchar por seguir adelante con valentía.

También a mi abuelita Humbelina Miranda, porque es mi inspiración para ser una gran docente, me enseñó que educar es mucho más que impartir conocimientos, sino que hay que dejar una huella significativa en el corazón de los estudiantes, gracias a usted es que descubrí mi pasión por enseñar y comprendí el valor de acompañar a otros en su aprendizaje.

Janyna Dayanara Jácome Alvear

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a mi amada madre quien ha estado a mi lado en buenas y malas en este largo trayecto, gracias por nunca dejarme caer y ser mi apoyo incondicional, por motivarme a seguir adelante con su amor, paciencia y fortaleza que fueron la luz que me guiaron para alcanzar mis metas.

A mi padre por creer siempre en mis sueños y confiar en mí sin dudar, por enseñarme a ser positiva y demostrarme que con esfuerzo y fe todo es posible.

A mi querido hermano quien ha sido un ejemplo de fortaleza y perseverancia para mí, gracias por inspirarme a no rendirme nunca, a seguir adelante sin importar los obstáculos y a creer que cada dificultad es una oportunidad para crecer, tu ejemplo me motiva a ser mejor cada día.

A mi querida abuelita con quien descubrí mi verdadera vocación, gracias por haber sido una maestra ejemplar que con su amor y dedicación me inspiro a seguir sus pasos porque con su pasión por enseñar despertaron en mí el deseo por convertirme en maestra y dejar huellas en cada niño como usted lo hizo.

A una persona muy especial Mateo quien me acompañó en todas esas largas noches de desvelo a pesar de la distancia, gracias por tus palabras llenas de aliento, por tu paciencia infinita y por darme ánimo cada que lo necesitaba. Aunque la distancia nos separa tu cariño me hizo sentirme cerca en cada paso, así que te agradezco por ser mi compañero en esta aventura.

También agradecer a los docentes de educación inicial de la Universidad Nacional de Chimborazo por compartir con tanta vocación sus valiosas enseñanzas para mi formación, que siempre quedaran en mi corazón. Finalmente, agradecer a mi tutora Mgs. Marcela Cadena por su valioso apoyo e infinita paciencia durante la realización de este proyecto de investigación para culminar con esta etapa tan importante en mi vida académica.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.	14
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	16
1.3. OBJETIVOS	16
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	16
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	17
2.1. ANTECEDENTES.....	17
2.2. DEFINICIÓN DE CUENTOS	18
2.3. CARACTERÍSTICAS DEL CUENTO.....	18
2.3.1. Brevedad	19
2.3.2. Estructura compacta	19
2.3.3. Narrativa concisa.....	19
2.3.4. Unidad temática	19
2.3.5. Desenlace sorprendente o impactante	20
2.3.6. Personajes limitados	20
2.3.7. Ritmo narrativo ágil.....	20
2.4. CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES	20
2.5. IMPORTANCIA DE LOS CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES.	21
2.6. BENEFICIOS DE LOS CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES.....	21
2.7. CARACTERÍSTICAS DE LOS CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES.....	21
2.8. PLATAFORMAS DIGITALES PARA CREAR CUENTOS	22
2.8.1. StoryJumper	22

2.8.2.	TeCuento:	23
2.8.3.	My Storybook:	23
2.8.4.	Creappcuentos:	23
2.8.5.	Storybird	23
2.8.6.	Canva	24
2.9.	PENSAMIENTO CRÍTICO	24
2.10.	IMPORTANCIA DEL PENSAMIENTO CRÍTICO	24
2.11.	CARACTERÍSTICAS DEL PENSAMIENTO CRÍTICO	24
2.12.	ASPECTOS QUE DESARROLLA EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN NIÑOS DE PREPARATORIA	
	25	
2.12.1.	La observación y la curiosidad	25
2.12.2.	Resolución de problemas	25
2.12.3.	La empatía y la perspectiva	25
2.12.4.	La imaginación	26
2.12.5.	Toma de decisiones	26
2.13.	CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL CON RESPECTO AL PENSAMIENTO CRÍTICO.	26
CAPÍTULO III. METODOLOGIA		27
3.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	27
3.1.1.	Enfoque Cualitativo:	27
3.1.2.	Documental:	28
3.1.3.	Transversal:	28
3.2.	MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN	28
3.2.1.	Método Descriptivo	28
3.3.	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	28
3.3.1.	Técnica	28
3.3.2.	Instrumento	28
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA	29
3.4.1.	Población	29
3.4.2.	Muestra	29

CAPÍTULO IV. RESULTADOS	29
4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS	29
4.2. DISCUSIÓN	45
4.2.1. Elaboración de Cuento Interactivo Digital	46
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	51
5.1. CONCLUSIONES.....	51
5.2. RECOMENDACIONES.....	51
6. BIBLIOGRAFÍA	53
7. ANEXOS.....	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra curiosidad por lo que sucede a su alrededor.	30
Tabla 2. Formula preguntas relacionadas con lo que observa o escucha.	30
Tabla 3. Da su opinión sobre una situación.	31
Tabla 4. Hace preguntas que demuestran interés por comprender más.....	32
Tabla 5. Escucha con atención cuando otros hablan	32
Tabla 6. Respeta opiniones de sus compañeros.	33
Tabla 7. Propone una posible solución ante un problema presentado.....	34
Tabla 8. Toma decisiones sencillas y explica por qué las tomó.....	34
Tabla 9. Utiliza frases como “porque”, “yo pienso que” al expresarse.....	35
Tabla 10. Usa su imaginación para explicar lo que haría en una situación dada.	36
Tabla 11. El cuento seleccionado causa interés en el niño.	36
Tabla 12. Demuestra iniciativa al participar sin necesidad de ser motivado constantemente.	37
Tabla 13. Sigue instrucciones durante la lectura del cuento interactivo digital.....	38
Tabla 14. Responde a preguntas simples sobre la historia después de interactuar con el cuento.	38
Tabla 15. Completa actividades integradas en el cuento.	39
Tabla 16. Conecta los temas o situaciones del cuento con experiencias personales.....	40
Tabla 17. Identifica problemas simples presentados durante el cuento.....	40
Tabla 18. El niño sugiere al menos una solución cuando se le plantea un problema.....	41
Tabla 19. Explica con sus propias palabras el porque se sus decisiones durante la actividad.....	42
Tabla 20. Realiza preguntas relacionadas con el tema que demuestre curiosidad en aprender más.....	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Muestra curiosidad por lo que sucede a su alrededor.	30
Figura 2. Formula preguntas relacionadas con lo que observa o escucha.	31
Figura 3. Da su opinión sobre una situación.	31
Figura 4. Hace preguntas que demuestran interés por comprender más.	32
Figura 5. Escucha con atención cuando otros hablan.	33
Figura 6. Respeta opiniones de sus compañeros.	33
Figura 7. Propone una posible solución ante un problema presentado.	34
Figura 8. Toma decisiones sencillas y explica por qué las tomó.	35
Figura 9. Utiliza frases como “porque”, “yo pienso que” al expresarse.	35
Figura 10. Usa su imaginación para explicar lo que haría en una situación dada.	36
Figura 11. El cuento seleccionado causa interés en el niño.	37
Figura 12. Demuestra iniciativa al participar sin necesidad de ser motivado constantemente.	37
Figura 13. Sigue instrucciones durante la lectura del cuento interactivo digital.	38
Figura 14. Responde a preguntas simples sobre la historia después de interactuar con el cuento.	39
Figura 15. Completa actividades integradas en el cuento.	39
Figura 16. Conecta los temas o situaciones del cuento con experiencias personales.	40
Figura 17. Identifica problemas simples presentados durante el cuento.	41
Figura 18. El niño sugiere al menos una solución cuando se le plantea un problema.	41
Figura 19. Explica con sus propias palabras el porque de sus decisiones durante la actividad.	42
Figura 20. Realiza preguntas relacionadas con el tema que demuestre curiosidad en aprender más.	43
Figura 21. Portada Cuento Interactivo Digital.	47
Figura 22. Decisiones dentro del Cuento.	47
Figura 23. Ejemplo Decisión 1.	48
Figura 24. Ejemplo Decisión 2.	48
Figura 25. Diálogos del Cuento.	49
Figura 26. Desarrollo de Cuento en Canva.	49
Figura 27. Creación de personajes.	50
Figura 28. Recorte de fondos.	50

RESUMEN

Esta investigación permitió el diseño y aplicación de un cuento interactivo digital como herramienta pedagógica para fomentar el pensamiento crítico en niños de preparatoria de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, para eso se emplearon técnicas como la observación y la encuesta través de fichas de observación dirigidas a los estudiantes y una encuesta a la docente con el objetivo de comprender como el cuento interactivo digital puede ser un medio de motivación para que los estudiantes sean más activos en horas de clases y aprendan a desarrollar la capacidad de analizar. Con los resultados obtenidos se demostró que los niños sienten más curiosidad y por ende son más participativos al expresar sus ideas y opiniones formulando preguntas y proponiendo soluciones a los problemas que existen en la historia, también la docente destacó que al usar cuentos interactivos digitales promueve un aprendizaje más significativo. Como resultado final se elaboró un cuento interactivo digital con imágenes llamativas, sonidos e interacciones en la historia que invitan a los niños a participar y decidir sobre el desarrollo de la historia fortaleciendo su pensamiento crítico. Este cuento interactivo digital se presenta como una propuesta innovadora adaptado a la nueva era digital para los contextos educativos demostrando que las herramientas tecnológicas en el aula pueden servir como una estrategia efectiva para desarrollar su capacidad de reflexionar y expresar sus pensamientos.

Palabras claves: Cuentos interactivos digitales, pensamiento crítico, preparatoria, recursos tecnológicos.

ABSTRACT

This research facilitated the design and implementation of a digital interactive story as a pedagogical tool to foster critical thinking in preschool children at the Nazareno Christian Educational Unit. Techniques such as observation and surveys were employed, using observation sheets for students and a survey for the teacher. The objective was to understand how the digital interactive story can motivate students to be more active during class time and develop their analytical skills. The results showed that the children were more curious and therefore more participative, expressing their ideas and opinions by asking questions and proposing solutions to the problems in the story. The teacher also highlighted that using digital interactive stories promotes more meaningful learning. The final result was a digital interactive story with engaging images, sounds, and interactive elements that encourage children to participate and make decisions about the story's development, thus strengthening their critical thinking. This interactive digital story is presented as an innovative approach adapted to the new digital age for educational contexts, demonstrating that technological tools in the classroom can serve as an effective strategy for developing students' ability to reflect and express their thoughts.

Keywords: Interactive digital stories, critical thinking, high school, technological resources.



Reviewed by: Alison Varela

ID: 0606093904

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.

Los cuentos interactivos digitales son una herramienta educativa innovadora en la que se emplea un lenguaje sencillo con un mensaje dirigido a una audiencia infantil en donde se combinan animaciones, sonidos, imágenes e interacciones táctiles con el fin de que los estudiantes tengan una experiencia de aprendizaje más innovadora y llamativa. Por otra parte, al adaptarse al nivel de desarrollo cognitivo infantil estos cuentos fomentan habilidades como la resolución de problemas y la toma de decisiones las cuales a su vez favorecen al desarrollo del pensamiento crítico desde la etapa inicial. En este sentido, Piaget señala que para potenciar el aprendizaje las actividades deben ajustarse a las etapas de desarrollo cognitivo del niño, haciendo que los cuentos interactivos digitales exijan un esfuerzo mental suficiente para mantener el interés y fomentar la reflexión de los estudiantes durante su aprendizaje.

El pensamiento crítico en la educación se presenta cuando los niños son capaces de observar, analizar y tomar decisiones ante situaciones que se presentan en su entorno de aprendizaje. Con la implementación de los cuentos interactivos digitales esta habilidad se estimula mediante actividades que les permiten cuestionar, reflexionar y elegir alternativas dentro de la historia como por ejemplo cuando interactúan con un cuento digital el niño puede seleccionar la decisión que seguirá el personaje identificando el problema y proponiendo soluciones, dándose cuenta de las consecuencias de sus decisiones, fomentan procesos como la comparación y deducción de opciones lo cual fortalece su razonamiento lógico y su capacidad para tomar decisiones fundamentadas, haciendo que los cuentos interactivos se conviertan en un recurso valioso para el desarrollo del pensamiento crítico desde edades tempranas.

Por lo anterior señalado es que hoy en día en la era digital los cuentos interactivos digitales no solo son una herramienta para fomentar la creatividad, sino que también son un medio para fomentar el pensamiento crítico en los niños, permitiendo que puedan participar de manera activa en la historia.

Esta investigación se desarrolla para analizar como los cuentos interactivos digitales pueden contribuir al fortalecimiento del pensamiento crítico en los estudiantes de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno para fomentar un aprendizaje significativo, participativo y adaptado a las necesidades de la era digital.

Seguirá una metodología con enfoque cualitativo de tipo documental y transversal que permitirá analizar la importancia de este recurso a partir de la revisión bibliográfica y la observación directa en el contexto educativo, empleando técnicas como la observación y la encuesta, aplicadas mediante instrumentos diseñados específicamente para este estudio, la encuesta será dirigida a la docente y se realizará en formato físico con preguntas cerradas que permitirán conocer su percepción sobre la influencia de los cuentos digitales en el desarrollo del pensamiento crítico cuyas respuestas serán analizadas a través de una interpretación cualitativa, considerando las experiencias y criterios pedagógicos de la docente. En cambio la ficha de observación se aplicará a los niños de preparatoria en dos momentos, el primero para evaluar el nivel inicial de pensamiento crítico y el segundo después de la aplicación del cuento interactivo

digital, con indicadores de “Sí” y “No” para registrar interacciones relacionadas con la atención, la participación, la formulación de preguntas y la toma de decisiones frente a situaciones del cuento permitiendo recoger evidencias concretas del desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes demostrando cómo los cuentos interactivos benefician a la reflexión, curiosidad y la capacidad de análisis desde edades tempranas.

1.1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel global el desarrollo del pensamiento crítico es un objetivo clave en la educación ya que organismos como la UNESCO (2021), señala que el pensamiento crítico es una de las competencias fundamentales para el aprendizaje en el Siglo XXI. En el Ecuador los recursos educativos digitales que ofrece el Ministerio de Educación del Ecuador ofrecen tecnologías interactivas para mejorar la calidad de aprendizaje de los niños. Un estudio reciente en el país realizado por Mendoza y Chávez (2024), en la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez en Ambato, demostró que el uso de cuentos interactivos digitales obtuvo resultados significativos en el aprendizaje de los niños de preparatoria. Sin embargo, en algunas instituciones educativas con recursos tecnológicos limitados, su aplicación es escasa lo que restringe oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, se plantea como solución la implementación de cuentos interactivos digitales, los cuales son adecuados para el nivel de preparatoria y garantizan ser atractivos, educativos y fáciles de usar.

En el Ecuador, el Ministerio de Educación ha fomentado la importancia de agregar recursos tecnológicos en el aula para mejorar la calidad educativa y preparar a las nuevas generaciones para un mundo cada vez más digitalizado (Ministerio de Educación, 2024). Gracias a eso al incorporar cuentos interactivos digitales durante las clases, se puede notar un cambio en el comportamiento de los niños ya que se muestran más motivados y participativos, por lo que ayuda a fomentar habilidades como el pensamiento crítico, por medio de preguntas en donde tomaran diferentes decisiones con respecto al cuento además de tener estímulos visuales, sonoros e interacciones táctiles permitiendo la reflexión, el razonamiento y la participación activa de los estudiantes.

Es así como en la provincia de Chimborazo y específicamente en la “Unidad Educativa Cristiana Nazareno” del cantón Riobamba, se observa que los métodos tradicionales de enseñanza aun predominan en las aulas de preparatoria, esto se relaciona con ciertas limitaciones económicas y de infraestructura tecnológicas presente muchas veces en la región la cuales dificultan la incorporación de recursos digitales en el proceso de aprendizaje en donde el mayor desafío de los docentes es mantener la atención y motivación de los niños durante las clases y aunque el uso de los cuentos tradicionales tenga su valor pedagógico no siempre logra captar la atención de los niños haciendo que se distraigan mostrando desinterés, dificultando el desarrollo integral del niño en habilidades cognitivas y reflexivas ya que no se aprovecha de manera adecuada los recursos tecnológicos para fomentar su pensamiento crítico.

Por eso se propone implementar la herramienta de cuentos interactivos digitales adecuadas para el nivel de preparatoria, garantizando que sean llamativos, educativos y fáciles de usar con actividades como preguntas abiertas y situaciones de reflexión basados en estos cuentos, con el propósito de transformar la manera en que se fomenta el pensamiento crítico en el aula de clases. La implementación de estos cuentos interactivos será evaluada mediante observaciones directas, una encuesta a la docente y el análisis de la participación de los niños con el fin de identificar avances en sus habilidades de razonamiento, reflexión y toma de decisiones.

1.2. JUSTIFICACIÓN

Los cuentos interactivos ayudan al fortalecimiento de habilidades como la comprensión, la imaginación y el hábito de escuchar, además ofrecer un espacio para que los niños relajen su mente y comprendan situaciones difíciles. En el contexto actual, donde las tecnologías digitales son una herramienta educativa cada vez más crucial, los cuentos interactivos digitales se presentan como un recurso innovador que combina aprendizaje y entretenimiento. Esta investigación busca explorar cómo estos cuentos pueden fomentar habilidades de análisis y reflexión en los niños de preparatoria de la "Unidad Educativa Cristiana Nazareno" del cantón Riobamba, respondiendo a la necesidad de implementar estrategias didácticas que integren las tecnologías de manera efectiva y pedagógica.

Los principales beneficiarios de este proyecto son los niños de preparatoria, quienes tendrán la oportunidad de fortalecer su capacidad de reflexionar y tomar decisiones frente a diferentes situaciones dentro de la historia promoviendo un aprendizaje más activo y significativo, incorporando herramientas pedagógicas innovadoras que contribuyan a mejorar la calidad educativa.

Por lo tanto, estos cuentos interactivos digitales se integrarán en las clases como una herramienta complementaria que permitirá a los estudiantes participar activamente, tomar decisiones dentro de las historias y reflexionar sobre situaciones presentadas, todo dentro de un ambiente dinámico y atractivo, esenciales para el desarrollo del pensamiento crítico, promoviendo un aprendizaje significativo. Además de los beneficios para los estudiantes, esta investigación también tiene el objetivo de ofrecer a los docentes nuevas herramientas pedagógicas que faciliten la integración de la tecnología en el aula de manera efectiva

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

- Analizar la importancia de los cuentos interactivos digitales para el fortalecimiento del pensamiento crítico en los estudiantes de preparatoria de la “Unidad Educativa Cristiana Nazareno” en la ciudad de Riobamba, fomentando un aprendizaje significativo, participativo y adaptado a las necesidades de la era digital.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las habilidades cognitivas de los niños de preparatoria.
- Seleccionar estrategias que permitan al niño desarrollar habilidades cognitivas.
- Elaborar un cuento interactivo digital para fomentar el pensamiento crítico.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

2.1. ANTECEDENTES

En los últimos tiempos con el avance de la tecnología los cuentos interactivos digitales se han introducido en el contexto educativo como una herramienta para la motivación, comprensión y el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico ofreciendo una experiencia de aprendizaje más activa y atractiva fomentando la participación y concentración.

Según Kettler (2020), en su estudio, el pensamiento crítico es un proceso de reflexión enfocado en tomar decisiones acerca de las acciones que surgen. Incluyendo habilidades como la identificación de conclusiones y suposiciones, donde se evalúa cada argumento al expresar opiniones personales basadas en un razonamiento. Se manifiesta formulando preguntas para aclarar dudas, y manteniendo siempre una mentalidad abierta a nuevas formas de expresión.

El trabajo de investigación realizado por la autora García, C. (2021), por otra parte, fundamenta que los docentes tienen a su alcance variedad de contenidos digitales, sitios web y aplicaciones para crear cuentos digitales de una forma lúdica con ayuda de las TIC para lograr despertar el interés en sus estudiantes y motivarlos a leer para fomentar su pensamiento crítico.

Posteriormente, Benito, M. (2023) destaca que desde los primeros años de vida el cuento es una herramienta importante, lo que ayuda a comprender el mundo que los rodea proporcionándolos de conocimientos, brindando experiencias para desarrollar la imaginación. Es por eso que los cuentos interactivos es un incentivo para los estudiantes ya que les ofrece experiencias que les ayudarán en toda su vida.

Finalmente, Ramírez, R. (2025) sostiene que el pensamiento crítico en los niños se desarrolla al momento que lee cuentos, junto con otras habilidades como aprender nuevo

vocabulario y mejorar la atención. Capacidades que son necesarias para que aprenda a reflexionar analizar y razonar reforzando el diálogo.

2.2. DEFINICIÓN DE CUENTOS

Marisa Bortolussi (2021) reconoce a los cuentos como una “obra estética destinada a un público infantil, es un fenómeno relativamente reciente que nace de la conversión posterior de los cuentos de hadas, de origen popular en materia de lectura infantil, fenómeno que no se produjo definitivamente hasta el siglo XIX”. Con el paso del tiempo, los cuentos infantiles se han transformado incluyendo relatos didácticos, fábulas, poesías y novelas adaptadas a las distintas edades. Además, la ilustración adquirió un papel fundamental en los cuentos infantiles, haciendo que las historias sean más llamativas. En la actualidad, los cuentos abarcan una amplia variedad de temáticas desde álbumes ilustrados hasta literatura digital e interactiva, reflejando los cambios culturales y educativos de cada época.

Según Armijos et al. (2024) los cuentos están presentes en el ambiente familiar desde el nacimiento, siendo fuente importante de entretenimiento permitiendo despertar la curiosidad y el pensamiento simbólico favoreciendo hábitos como la atención y observación. Gracias a esto, los niños adquieren la capacidad de aumentar su pensamiento crítico explorando sus emociones y tomando decisiones que les pueden ayudar a lo largo de su vida.

El uso de cuentos adecuados y adaptados a las características de los niños es beneficioso por lo que puede convertirse en una estrategia didáctica efectiva, lo importante es que el docente pueda agregarlos dentro de su planificación para hacer de las clases más diversas y activas, fortaleciendo el proceso de enseñanza- aprendizaje, la imaginación, creatividad desde edades tempranas. Considerando que el cuento no solo entretiene, sino que ayuda al niño a comprender sus propias emociones, temores y deseos convirtiéndose en un medio importante para su educación integral de calidad.

2.3. CARACTERÍSTICAS DEL CUENTO

“El cuento es una de las formas más eficientes de la narración, su propósito es relatar un hecho breve de manera significativa centrándose en las emociones, atención, comprensión y resolución de conflictos, volviéndose una herramienta importante para el entretenimiento y la reflexión.” (Superprof, s. f.).

En el contexto educativo, el cuento desempeña un rol fundamental en el desarrollo de la imaginación y del pensamiento infantil, porque posibilita que los niños entiendan valores, razonen situaciones y prevean desenlaces. En la era digital, la interactividad, el sonido, la animación y la intervención activa del niño en la narración refuerzan estas cualidades, lo que propicia procesos de reflexión y comprensión.

2.3.1. Brevedad

Su principal característica es que siempre va a ser corto, a diferencia de una novela donde se extiende a desarrollar múltiples conflictos, el cuento exige una narración enfocada y condensada centrándose solo en lo esencial lo que ayuda a la intensidad de la historia. Al ser breve no significa que limita su profundidad, sino que puede ser aprovechada de diferentes formas permitiendo que el lector ponga toda su atención en las situaciones más relevantes creando un vínculo emocional más fuerte, es por eso que los cuentos están creados para atrapar al lector de manera inmediata ya sea con asombro, miedo, tristeza o risa.

2.3.2. Estructura compacta

Dentro del cuento la estructura es limitada siguiendo un esquema de introducción, desarrollo y desenlace. Cada parte tiene una función y no hay espacios para elementos innecesarios, es por eso que la estructura compacta hace que la historia avance con rapidez sin que el lector pierda el interés por el contenido de la historia haciendo que todo en el cuento esté conectado desde el primer párrafo hasta el final.

En muchos cuentos los detalles son parte fundamental para que sean simbólicos y el desenlace depende de los elementos que se han introducido al inicio, este tipo de estructura hace que el lector este atento en todo momento ya que cada palabra puede tener una función clave.

2.3.3. Narrativa concisa

La función principal de la narrativa en un cuento es que utiliza un lenguaje claro y directo evitando el uso excesivo de descripciones y adornos literarios innecesarios o explicaciones demasiado largas, es por eso que busca transmitir emociones, hechos y acciones cortas haciendo que el lector pueda escoger cuidadosamente cada palabra haciendo de la historia más entretenida ya que al tener pocas palabras tiene un significado más profundo abriéndose a interpretaciones más amplias.

El lector tiene un papel activo en la lectura haciendo que adquiera más imaginación, por lo tanto, la narrativa no limita el contenido del cuento, sino que se enfoca en la atención del lector hacia lo importante.

2.3.4. Unidad temática

Toda narración se hace con el objetivo de explorar ideas, emociones y enseñanzas otorgando coherencia y profundidad haciendo que el lector pueda identificar con claridad lo que el cuento quiere transmitir entre ello puede ser una situación moral, un sentimiento o un suceso extraordinario.

Cuando el cuento se centre en un solo asunto el mensaje queda más claro y conecta con el lector de manera emocional, por lo que muchas historias terminan dejando una sensación de cierre para reflexionar.

2.3.5. Desenlace sorprendente o impactante

El cuento se caracteriza por tener un desenlace que sorprenda e impacte al lector generando asombro, risa o una reflexión. En muchos casos se trata de una revelación que puede cambiar la percepción de los hechos narrados dando un giro a la historia dejando al lector con una marca significativa.

El final no se lo hace de forma improvisada por lo que el autor deja varias pistas construyendo una historia narrativa que se resuelve al final. La finalidad del cierre es que no sea solo una conclusión lógica, al contrario, tiene que ser un momento donde el cuento se transforme obligando al lector a reevaluar lo leído.

2.3.6. Personajes limitados

Por lo general la historia se center en uno o dos protagonistas que estén implicados en el problema central lo que hace que el autor pueda centrarse en las emociones, decisiones y desarrollo en general de los personajes, lo que contribuye mayor realismo y una conexión simbólica con el lector.

Cuando aparecen los personajes secundarios tienen objetivos específicos dentro del relato como desencadenar acciones, representar ideas o facilitar la solución al problema de la historia. Al no existir demasiados personajes el lector puede centrarse en el desarrollo del personaje principal sin distracciones ayudando a contribuir en la unidad estructural del cuento ya que no generan subtramas complicadas de resolver, haciendo que cada personaje cumpla con su objetivo en la historia.

2.3.7. Ritmo narrativo ágil

El cuento avanza de manera rápida ya que desde el principio presenta la situación inicial captando la atención del lector, a partir de ahí los sucesos avanzan sin pausas innecesarias manteniendo siempre un nivel de expectativa que termina en el desenlace, manteniendo todo tiempo el interés del lector, la emoción y el suspenso hasta el final.

Esta característica hace que el cuento tenga un formato importante en la narración ya que provoca un efecto de atención inmediato, en donde el lector se impresiona desde el primer momento dejando una fuerte impresión duradera por lo que pasara al final del cuento.

2.4. CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES

Los cuentos interactivos forman parte de la tecnología digital, haciéndolos llamativos para los niños, ya que pueden ayudar a fomentar el desarrollo de sus habilidades lectoras y cognitivas de manera creativa, brindando la oportunidad de familiarizarse con los avances tecnológicos y mantenerse actualizados en este ámbito. El uso de las TIC en la educación debe planificarse de manera organizada y con un enfoque didáctico a través de los cuentos

interactivos digitales, ayudando a los niños a participar activamente en su aprendizaje, estimulando sus sentidos y promoviendo tanto la expresión individual como la grupal (Domínguez, Aguilar-Parra, & Fernández-Campoy, 2020). Su valor no solo radica en el manejo de estos recursos, sino también en la capacidad de los alumnos para analizar y seleccionar de manera crítica la información disponible en las nuevas tecnologías, empleando herramientas interactivas de lectura que ayuden a los niños a desarrollar hábitos lectores desde una edad temprana.

2.5. IMPORTANCIA DE LOS CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES.

- Emplea el razonamiento como una herramienta importante para que los niños comprendan su valor y lo integren a su vida cotidiana, motivándolos a reflexionar y tomar decisiones más conscientes, impulsando un crecimiento basado en la confianza en sí mismos y el sentido de la responsabilidad. (Valdés, 2019, p. 13).
- Estrategia que potencia el aprendizaje, estimular la creatividad y desarrolla el pensamiento crítico en los niños representando una opción innovadora que capta su atención y enriquece su proceso educativo de manera dinámica y participativa.

2.6. BENEFICIOS DE LOS CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES.

- Ayudan a que los niños presten más atención de manera que haya un mejor comportamiento en clases, además motiva a los estudiantes que normalmente les cuesta participar en clases haciendo que se interesen más en aprender.
- Facilita la comprensión de los temas, incluyendo sonidos, animaciones y actividades interactivas, captan la atención de los niños motivando a participar activamente en el aprendizaje.
- Permite un trabajo colaborativo entre docente y estudiantes haciendo que interactúen de forma dinámica a través de preguntas y respuestas a las interacciones con el cuento, fomentando el diálogo y la construcción conjunta del conocimiento.
- Los cuentos interactivos digitales son flexibles permitiendo que cada niño avance según sus propias habilidades.

2.7. CARACTERÍSTICAS DE LOS CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES

- Las Ilustraciones de calidad son clave para la comprensión del relato por lo que deben ser llamativas, con colores vibrantes y formas definidas para captar la atención de los niños, las imágenes deben estar bien diseñadas para completar la narración y ayudar a relacionarse con el texto de lo que ocurre en la historia, pero sin sobrecargar el contenido.

- Un argumento apropiado para niños en la etapa de aprendizaje de la lectura, el contenido del cuento debe ser adecuado, claro y simple para la edad del niño, también el vocabulario debe ser comprensible. Se debe usar frases cortas y un lenguaje cotidiano. igualmente debe estar diseñado para generar interés y curiosidad, fomentando la imaginación y creatividad.
- Una estructura narrativa adecuada, siguiendo la estructura clásica de una narración es decir que tenga inicio, nudo y desenlace, permitiendo la participación del niño a través de preguntas que lo involucren en la historia.
- Legibilidad y descripciones claras de los personajes, contextos y eventos, las descripciones de los personajes, escenarios y sucesos deben estar bien determinadas para que los niños puedan imaginar lo que ocurre en la historia. Se debe incluir detalles sobre el tiempo y el lugar en que transcurre la historia, así como las emociones y características de los personajes para que los niños puedan identificarse con ellos.
- Fácil interacción y elementos interactivos que no interfieran con la historia, es importante que en estos cuentos los niños puedan interactuar con la historia, ya sea con botones, enlaces, además pueden incluir una buena narración en voz alta, opciones de respuesta a desafíos que se den en la historia permitiendo que el niño pueda tomar sus propias decisiones de la historia, efectos visuales o sonoros que refuercen la experiencia, animaciones en donde el niño pueda tocar la pantalla para revelar información o mover objetos dentro del cuento (Escribano et al., s. f.).

2.8. PLATAFORMAS DIGITALES PARA CREAR CUENTOS

Según Mena (2022) “Los cuentos interactivos digitales son una herramienta primordial en la primera infancia; sin embargo, en la etapa de 5 años los estudiantes deben adquirir mayores destrezas como: habilidades, capacidades, creatividad, pensamiento crítico, motricidad, autonomía y en especial el desarrollo de la lectoescritura en la alfabetización inicial.” Los cuentos interactivos digitales son una herramienta tecnológica didáctica importante en la educación, ya que ayuda a los procesos pedagógicos, centrándose en el desarrollo del niño. En esta fase los niños deben adquirir habilidades cognitivas y socioemocionales como la creatividad, la autonomía y el pensamiento crítico. Estas herramientas no solo estimulan el interés y participación activa de los niños, sino que también son diseñadas para apoyar a su desarrollo de conciencias lingüísticas.

Con la ayuda de estos cuentos más las actividades integradas como la identificación de personajes, asociación de imágenes y ordenamiento de frases, los niños adquieren habilidades críticas de forma natural y significativa.

2.8.1. StoryJumper

Es una plataforma digital gratuita dirigida a centros educativos y asociaciones con la finalidad de que puedan crear y publicar narraciones digitales de manera individual o

colaborativa en línea (Schustek, 2019, p.29). Presenta herramientas muy útiles como: plantillas para la elaboración de portadas, fuentes de textos, opciones de insertado de imágenes, con el objetivo de convertir textos, cuentos o narraciones a formatos digitales a manera de libro, haciendo que los que lo utilicen puedan desarrollar su creatividad y habilidades de escritura.

“Permite crear, diseñar historias, trabajar la escritura creativa, crear libros completos, con imágenes, caricaturas o dibujos o crear una historia en base a algo ya existente” (Del Campo Juárez, 2020, p.20). Al usar imágenes, colores y dibujos con los niños, sobre todo facilitará su entendimiento en el lenguaje y comprensión de conceptos y contenido, puesto que, logra mantener la atención en su aprendizaje. También, dichas narraciones acompañadas de ilustraciones se presentan a modo de cuento, lo cual posibilita al estudiante o docente imprimir su historia y presentarla, ya sea en digital o en físico.

2.8.2. TeCuento:

Es una aplicación gratuita inclusiva en donde se puede editar de forma sencilla cuentos propios en lengua de signos. Se puede personalizar creando ilustraciones con imágenes personalizadas, además se puede incorporar en la biblioteca cuentos ya editados y ayuda a fomentar la lectura entre las personas sordas. (Centro de Normalización Lingüística de la Lengua de Signos Española [CNLSE], 2015)

2.8.3. My Storybook:

Es una herramienta digital interactiva que permite crear cuentos propios de manera sencilla y creativa, fomentando la escritura, lectura e imaginación a través de un entorno en donde los usuarios puedan diseñar historias personalizadas con textos, dibujos, personajes, fondos y elementos visuales, convirtiéndose en un recurso importante para la alfabetización inicial (My Storybook, s. f.).

2.8.4. Creappcuentos:

Es una APP móvil fundamental para trabajar con estudiantes de distintos aspectos, aplicando la narrativa digital dentro del aula de clases y ofrece distintos beneficios como explicar de manera visual temas para reforzar lo aprendido, fortalecer idiomas, educar en valores, ayuda en el proceso de lectoescritura, fomenta su creatividad e imaginación, desarrolla su inteligencia emocional y despierta la motivación del estudiante (Aulaplaneta, 2016).

2.8.5. Storybird

Es un programa de idioma y literatura, contiene gran cantidad de recursos y proyectos que se adaptan a las necesidades de cada autor, alineados con los estándares de enseñanza. Es una herramienta de artes que se centra en la narración visual con arte e ilustraciones que inspira a jóvenes escritores a crear todo tipo de libros ilustrados, comics, historias largas, poesía y microrrelatos (Edutools TEC, 2024).

2.8.6. Canva

Es un sitio web de diseño gráfico que permite crear una amplia variedad de contenidos de forma creativa, gracias a las diversas plantillas que se pueden encontrar en línea. Entre sus usos se destaca como una herramienta para crear cuentos interactivos gracias a su extensa biblioteca de plantillas, imágenes y elementos decorativos (Xataka, 2023).

2.9. PENSAMIENTO CRÍTICO

Entre uno de los teóricos más influyentes en la definición del pensamiento crítico es Robert Ennis (1985). Según Ennis, este tipo de pensamiento se caracteriza por ser un proceso racional y reflexivo que busca orientar a las personas en la toma de decisiones sobre qué acciones realizar o en qué ideas creer. Implica que el pensamiento crítico no es un proceso simple, sino que requiere de un análisis profundo. En este proceso se debe reconocer lo que es justo y verdadero demostrando que una persona actúa de manera racional, reflexiva y consciente en la toma de decisiones (Díaz & Montenegro, 2010).

2.10. IMPORTANCIA DEL PENSAMIENTO CRÍTICO

Según I. López et al. (2020) la importancia del pensamiento crítico ayuda para la formación de personas íntegras. En la educación de hoy en día, uno de los mayores desafíos de los docentes es fomentar en los estudiantes la capacidad de pensar de manera crítica, promoviendo el análisis, la reflexión y la toma de decisiones para su desarrollo personal y académico.

2.11. CARACTERÍSTICAS DEL PENSAMIENTO CRÍTICO

Según Gutiérrez (2015), una manera efectiva de comprender el pensamiento crítico es a través de su caracterización identificando las cualidades esenciales que definen a una persona con un pensamiento crítico bien desarrollado.

- Bien informada: Posee conocimientos verídicos y relevantes, además de ser diligente en la búsqueda de información necesaria.
- Mente abierta: Considera ideas y perspectivas desde diferentes puntos, incluso cuando no está de acuerdo con ellas.
- Valoración justa: Aprecia de manera justa las opiniones de los demás sin dejarse influenciar por emociones o sentimientos, mostrando prudencia al tomar decisiones.
- Cuestionamiento permanente: Es capaz de analizar y examinar situaciones de manera crítica.

- Coraje intelectual: Sabe afrontar desafíos, defiende sus ideas con respeto manteniendo seguridad frente a las críticas.
- Control emotivo: Mantiene la calma ante ideas y actitudes opuestas, haciendo que no reaccione de manera impulsiva y expresándose con claridad sin ofender a los demás.
- Construcción y reconstrucción del saber: Muestra interés por aprender nuevos conocimientos, siempre reflexionando y ajustando sus ideas para relacionar la teoría con la práctica.
- Autorregulación: Posee el control sobre su forma de pensar y actuar, siendo consciente de sus fortalezas y limitaciones para mejorar su desarrollo personal.

2.12. ASPECTOS QUE DESARROLLA EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN NIÑOS DE PREPARATORIA

Según Suárez (2024) el pensamiento crítico en niños desarrolla procesos de interpretación y reflexión sobre la información que reciben, permitiéndoles tomar decisiones, promoviendo su curiosidad y creatividad. A continuación, se detallan algunos aspectos que desarrollan al pensamiento crítico:

2.12.1. La observación y la curiosidad

Son habilidades que aportan en el desarrollo cognitivo infantil ya que los niños comienzan a relacionarse con su entorno de una forma más consciente, activa y reflexiva lo que les permite captar información a través de los sentidos y formar representaciones mentales más complejas. Implica concentrar la atención sobre lo que tiene alrededor con el objetivo de reconocer y comprender sus cualidades captando detalles específicos y organizando la información en su mente para utilizarla cuando sea necesario (M. Sánchez, 2010).

La curiosidad actúa como un impulso natural en el niño al momento de aprender, por lo que se debe estimular en los niños el hábito de realizar preguntas sobre lo que les rodea promoviendo su deseo de ampliar sus conocimientos fomentando de esta manera su curiosidad para fomentar un entorno de exploración de ideas.

2.12.2. Resolución de problemas

Según Nickerson y Smith (1987) implica una serie de procesos mentales y conductuales en donde se llevan a cabo tareas que demandan un alto nivel de exigencia intelectual. Cuando una persona se enfrenta a un problema lo que busca es intentar solucionarlo lo que se convierte en un proceso de análisis y reflexión. Esta capacidad permite analizar variables de soluciones que sean las más adecuadas en donde se pueden aplicar métodos inductivos o deductivos.

2.12.3. La empatía y la perspectiva

La empatía puede definirse como la habilidad para identificar, comprender y conectar emocionalmente con los sentimientos de otras personas (López et al., 2014). Esta capacidad aparece a través de acciones como por ejemplo consolar a un compañero que este triste o que se alegre por el logro de un amigo, resultando importante porque favorece al desarrollo de relaciones sociales y contribuye al desarrollo de vínculos afectivos duraderos.

La toma de perspectiva es la capacidad de comprender que las personas pueden tener otros tipos de pensamientos, sentimientos y emociones (Castro & Morales, 2015). En preparatoria los niños desarrollan habilidades de ponerse en el lugar del otro lo que representa un avance significativo en su desarrollo.

La relación entre empatía y perspectiva es que los niños empiezan a reflexionar sobre sus propias ideas y emociones, comparando sus experiencias con los demás fortaleciendo su capacidad de análisis y razonamiento consciente.

2.12.4. La imaginación

Según Mainardes, (2023) La imaginación es una facultad esencial que también alimenta el desarrollo del pensamiento crítico en los niños. Con la ayuda de actividades como el juego simbólico o la creación de relatos los niños pueden explorar diferentes situaciones para potenciar su imaginación, creando experiencias que le permitan expandir su forma de pensar sin limitaciones.

Desarrollando esta capacidad los niños pueden generar respuestas innovadoras fortaleciendo su pensamiento flexible lo que es importante para su análisis crítico, adquiriendo habilidades de razonamiento y resolución de problemas de una forma creativa.

2.12.5. Toma de decisiones

Ancajima (2021) expresa que se debe fomentar la toma de decisiones en los niños desde edades tempranas porque fortalece su autonomía y desarrollo de una actitud segura y responsable para la vida, promoviendo la capacidad de razonar, comparar y capacidad de seleccionar.

Con las experiencias personales aprenden de forma reflexiva, analizando las ventajas y desventajas de cada situación que se les presente. Con la practica constante favorece su seguridad emocional preparándolos para enfrentarse a retos mayores a lo largo de su vida personal y académica.

2.13. CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL CON RESPECTO AL PENSAMIENTO CRÍTICO.

El Currículo de Educación Inicial del Ecuador (2014) recalca la importancia de que los niños aprendan a expresarse y a comunicarse desde la etapa inicial, no solo como una habilidad lingüística sino como una forma de expresar sus pensamientos y emociones. Según el eje de

expresión y comunicación, se busca “desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás” (Currículo de Educación Inicial del Ecuador, 2014, p. 20).

Cuando los niños expresan sus ideas y escuchan a sus compañeros, empiezan a reflexionar, a cuestionar lo que piensan y a considerar otros puntos de vista. Este proceso de diálogo constante y de intercambio de ideas es fundamental para sembrar las bases del pensamiento crítico.

Asimismo, el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en el subnivel Inicial 2 potencia el desarrollo del lenguaje como herramienta para la comunicación y la construcción de relaciones. Este ámbito destaca que el lenguaje permite “exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias y sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales y como medio de relación con los otros” (Currículo de Educación Inicial del Ecuador, 2014, p. 32).

En la etapa inicial, el pensamiento crítico no aparece en análisis complejos, sino en situaciones sencillas como escoger entre varias opciones o justificar por qué le gusta algo, estas decisiones siempre deberán ser tomadas en cuenta lo que les ayuda a desarrollar su pensamiento crítico reflexivo ayudándoles a pensar por sí mismos.

Dentro del aula de clases en cada conversación, cada pregunta y toda oportunidad para compartir sus ideas se convierte en ejercicios donde podrá alimentar su curiosidad y capacidad para analizar y comprender el mundo que lo rodea.

El currículo no solo promueve la comunicación y la expresión, sino que, de manera implícita, ayuda a que los niños empiecen a desarrollar un pensamiento crítico que les ayudará a expresarse de muchas maneras en el futuro con mayor seguridad y creatividad.

CAPÍTULO III. METODOLOGIA.

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Enfoque Cualitativo:

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que se basa en una revisión bibliográfica y en un análisis descriptivo sobre el uso de cuentos interactivos digitales en el fomento del pensamiento crítico en niños de preparatoria. Mediante la observación y la interpretación de experiencias, se busca comprender cómo estos recursos digitales influyen en el desarrollo del pensamiento crítico en los niños. Finalmente, con los resultados obtenidos permite generar conclusiones y recomendaciones que aporten a la reflexión sobre su ejecución en el ámbito educativo.

3.1.2. Documental:

La presente investigación dentro de este proyecto es de tipo documental, ya que se basa en la exploración y análisis de libros, artículos, ensayos, revistas, monografías, a través de la recopilación y revisión crítica de estos materiales, se busca comprender el impacto de los cuentos interactivos digitales en el fomento del pensamiento crítico en niños.

3.1.3. Transversal:

La presente investigación es de tipo transversal, ya que se llevará a cabo en un periodo de tiempo determinado, lo que permite analizar el impacto de los cuentos interactivos digitales en el fomento del pensamiento crítico en niños de preparatoria. Con la aplicación de estos recursos en un momento específico, se busca examinar cómo influyen en el desarrollo de habilidades como la argumentación y la toma de decisiones, proporcionando una visión clara de su efectividad en el contexto educativo.

3.2.MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.2.1. Método Descriptivo

El método descriptivo se empleará en esta investigación para mediante de la observación y el registro de las interacciones de los niños con los cuentos, se describirán los comportamientos, las respuestas cognitivas y las habilidades de pensamiento crítico que surgen durante su participación en estas actividades, permitiendo ofrecer una visión clara de cómo los cuentos interactivos fomentan el desarrollo de habilidades críticas, sin intervenir ni modificar el contexto natural de aprendizaje de los niños.

3.3.TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. Técnica

- **Observación:** Consiste en observar atentamente el objeto de estudio para tomar información y posteriormente registrarla para su análisis.
- **Encuesta:** Utilizado como medio de investigación permitiendo obtener información de manera rápida.

3.3.2. Instrumento

- **Ficha de Observación:** Permite documentar de manera estructurada las interacciones y comportamientos relevantes para las variables de estudio.
- **Cuestionario:** Instrumento que debe ser validado para la recolección de datos a través de una serie de preguntas con el fin de juntar información de los participantes en el estudio.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

La población objeto del presente proyecto de investigación, está conformada por los 28 estudiantes de preparatoria, edad de 6 a 8 años de la “Unidad Educativa Cristiana Nazareno” de la ciudad de Riobamba, en el periodo 2024 – 2025.

3.4.2. Muestra

El tipo de muestreo empleado es no probabilístico/intencional por conveniencia, ya que se seleccionan los estudiantes de preparatoria de la ‘Unidad Educativa Cristiana Nazareno’ que participan en el aula durante el periodo 2024-2025, así como la docente encargada del grupo.

Instrumento N°1

En este proyecto de investigación la población es pequeña por lo tanto no se extrae ninguna muestra, se trabaja con toda la población (28 niños del nivel preparatorio).

BENEFICIARIOS	NÚMERO	PORCENTAJE
NIÑAS	11	39%
NIÑOS	17	61%
TOTAL	28	100%

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Fuente: Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

Instrumento N°2

En este proyecto de investigación se realizó un cuestionario a la docente tutora de primero de básica a través de una serie de preguntas donde el objetivo fue recoger su percepción sobre el desarrollo del pensamiento crítico en los niños a través de los cuentos interactivos digitales.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Primera ficha de observación dirigida a los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno” para valorar el nivel del pensamiento crítico.

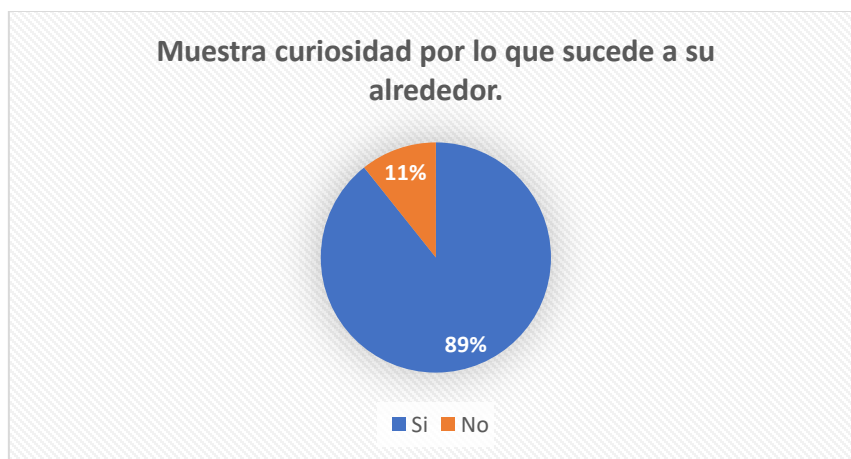
Tabla 1. Muestra curiosidad por lo que sucede a su alrededor.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	89%
NO	3	11%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 1. Muestra curiosidad por lo que sucede a su alrededor.



Fuente: Tabla N° 1

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el primer ítem se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 25 niños que equivalen al 89%, si muestran curiosidad por lo que sucede a su alrededor, mientras que 3 niños, es decir el 11% no muestran curiosidad.

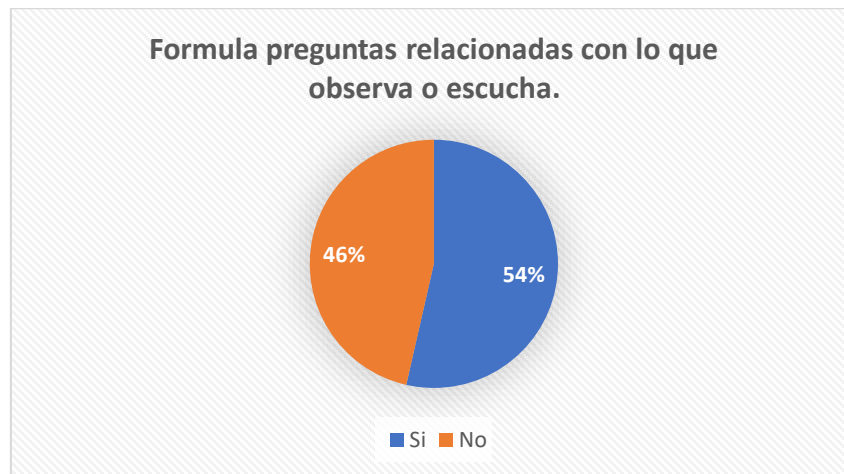
Tabla 2. Formula preguntas relacionadas con lo que observa o escucha.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	54%
NO	13	46%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 2. Formula preguntas relacionadas con lo que observa o escucha.



Fuente: Tabla N° 2

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el segundo ítem se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 15 niños que equivalen al 54%, si formulan preguntas relacionadas con lo que observa o escucha, mientras que 13 niños, es decir el 46% no formulan preguntas.

Tabla 3. Da su opinión sobre una situación.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	79%
NO	6	21%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 3. Da su opinión sobre una situación.



Fuente: Tabla N° 3

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el tercer ítem se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 22 niños que equivalen al 79%, si dan su opinión sobre una situación, mientras que 6 niños, es decir el 21% no dan su opinión.

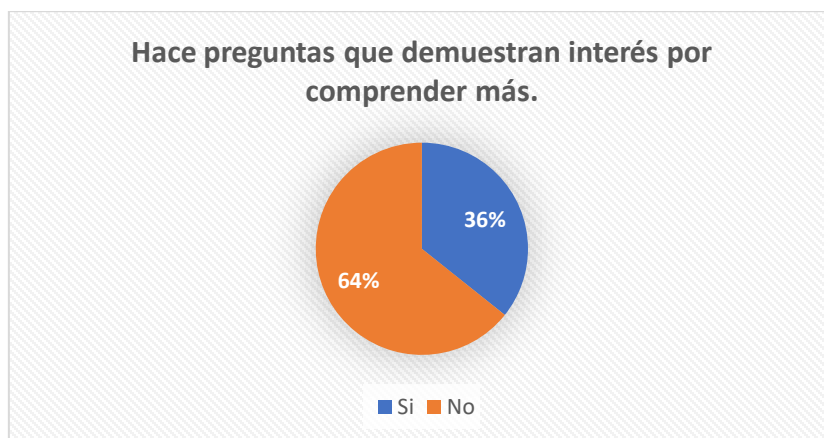
Tabla 4. Hace preguntas que demuestran interés por comprender más.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	36%
NO	18	64%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 4. Hace preguntas que demuestran interés por comprender más.



Fuente: Tabla N° 4

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el cuarto ítem se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 10 niños que equivalen al 36%, si hacen preguntas que demuestran interés por comprender más, mientras que 18 niños, es decir el 64% no hacen preguntas.

Tabla 5. Escucha con atención cuando otros hablan

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	79%
NO	6	21%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 5. Escucha con atención cuando otros hablan.



Fuente: Tabla N° 5

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el quinto ítem se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 22 niños que equivalen al 79%, si escuchan con atención cuando otros hablan, mientras que 6 niños, es decir el 21% no escuchan con atención.

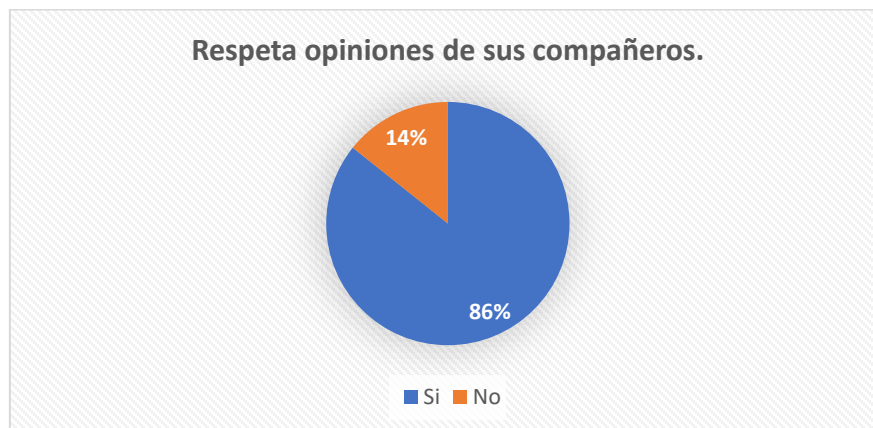
Tabla 6. Respeta opiniones de sus compañeros.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	86%
NO	4	14%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 6. Respeta opiniones de sus compañeros.



Fuente: Tabla N° 6

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el sexto ítem se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 24 niños que equivalen al 86%, si respetan las opiniones de sus compañeros, mientras que 4 niños, es decir el 14% no respetan opiniones.

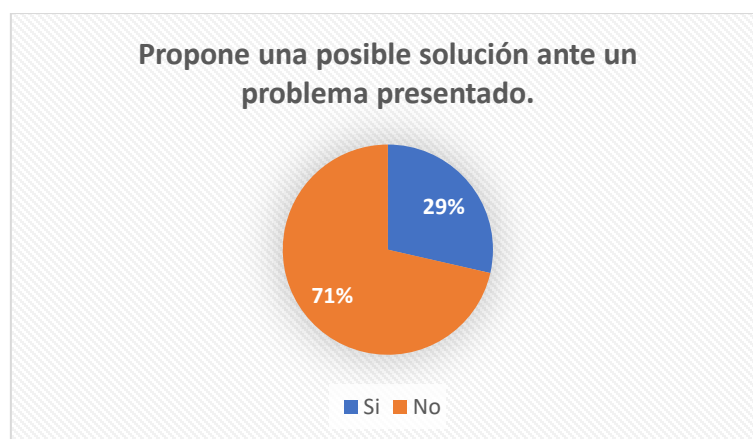
Tabla 7. Propone una posible solución ante un problema presentado.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	29%
NO	20	71%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 7. Propone una posible solución ante un problema presentado.



Fuente: Tabla N° 7

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el séptimo ítem se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 8 niños que equivalen al 29%, si proponen una posible solución ante un problema presentado, mientras que 20 niños, es decir el 71% no proponen una posible solución.

Tabla 8. Toma decisiones sencillas y explica por qué las tomó.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	10	36%
NO	18	64%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 8. Toma decisiones sencillas y explica por qué las tomó.



Fuente: Tabla N° 8

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el octavo ítem se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 10 niños que equivalen al 36%, si toman decisiones sencillas y explica por qué las tomó, mientras que 18 niños, es decir el 64% no toman decisiones sencillas.

Tabla 9. Utiliza frases como “porque”, “yo pienso que” al expresarse.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	54%
NO	13	46%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 9. Utiliza frases como “porque”, “yo pienso que” al expresarse.



Fuente: Tabla N° 9

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el noveno ítem se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 15 niños que equivalen al 54%, si utilizan frases como “porque”, “yo pienso que” al expresarse, mientras que 13 niños, es decir el 46% no utilizan estas frases.

Tabla 10. Usa su imaginación para explicar lo que haría en una situación dada.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	61%
NO	11	39%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 10. Usa su imaginación para explicar lo que haría en una situación dada.



Fuente: Tabla N° 10

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el décimo ítem se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 17 niños que equivalen al 61%, si usan su imaginación para explicar lo que haría en una situación dada, mientras que 11 niños, es decir el 39% no usan su imaginación.

Segunda ficha de observación dirigida a los niños de preparatoria de la “Unidad Educativa Cristiana Nazareno” para registrar las evidencias del pensamiento crítico durante la interacción con cuentos interactivos digitales.

Tabla 11. El cuento seleccionado causa interés en el niño.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	100%
NO	0	0%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 11. El cuento seleccionado causa interés en el niño.



Fuente: Tabla N° 11

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el primer ítem durante el segundo encuentro, posterior a la aplicación del cuento interactivo digital, se pudo evidenciar que, los 28 niños de preparatoria observados que equivalen al 100%, si les causo interés con el cuento interactivo digital seleccionado.

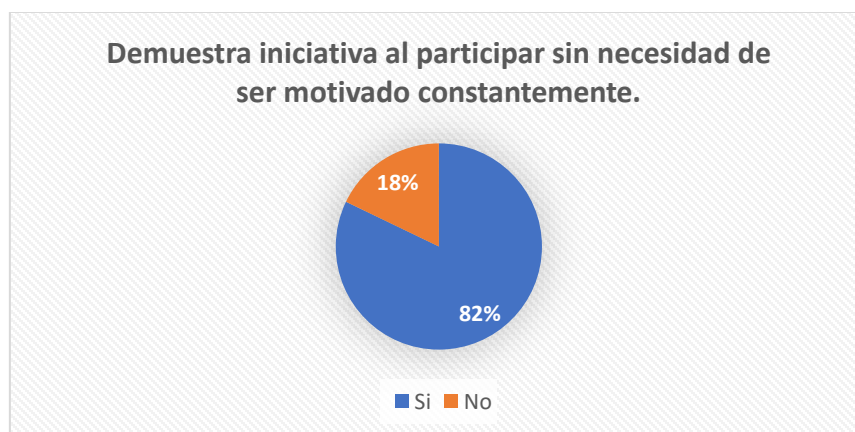
Tabla 12. Demuestra iniciativa al participar sin necesidad de ser motivado constantemente.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	82%
NO	5	18%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 12. Demuestra iniciativa al participar sin necesidad de ser motivado constantemente.



Fuente: Tabla N° 12

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el segundo ítem durante el segundo encuentro se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 23 niños que equivalen al 82%, si demuestran iniciativa al participar sin necesidad de ser motivado constantemente, mientras que 5 niños, es decir el 18% no demuestran iniciativa.

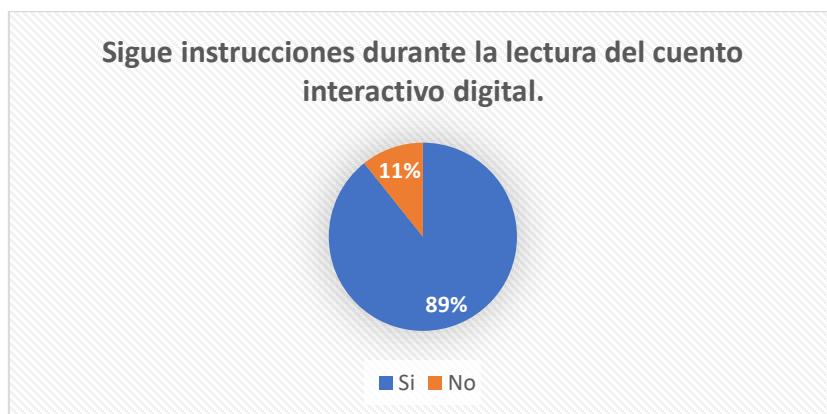
Tabla 13. Sigue instrucciones durante la lectura del cuento interactivo digital.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	89%
NO	3	11%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 13. Sigue instrucciones durante la lectura del cuento interactivo digital.



Fuente: Tabla N° 13

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el tercer ítem durante el segundo encuentro se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 25 niños que equivalen al 89%, si siguen instrucciones durante la lectura del cuento interactivo digital, mientras que 3 niños, es decir el 11% no siguen instrucciones.

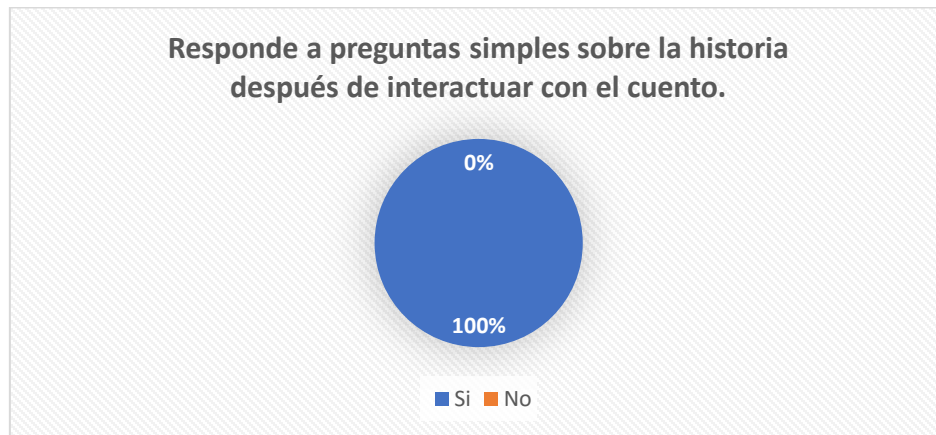
Tabla 14. Responde a preguntas simples sobre la historia después de interactuar con el cuento.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	100%
NO	0	0%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 14. Responde a preguntas simples sobre la historia después de interactuar con el cuento.



Fuente: Tabla N° 14

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el cuarto ítem durante el segundo encuentro se pudo evidenciar que, los 28 niños de preparatoria observados que equivalen al 100%, si respondieron a preguntas simples sobre la historia después de interactuar con el cuento.

Tabla 15. Completa actividades integradas en el cuento.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	93%
NO	2	7%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 15. Completa actividades integradas en el cuento.



Fuente: Tabla N° 15

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el quinto ítem durante el segundo encuentro se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 26 niños que equivalen al 93%, si completan actividades integradas en el cuento, mientras que 2 niños, es decir el 7% no completan actividades.

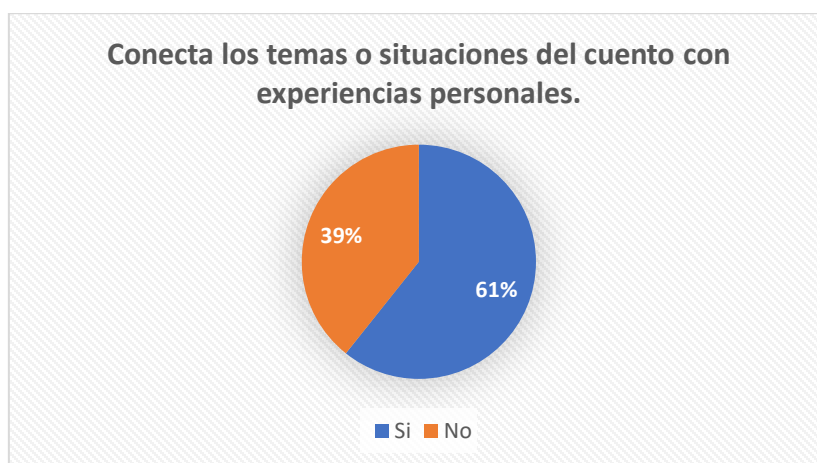
Tabla 16. Conecta los temas o situaciones del cuento con experiencias personales.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	61%
NO	11	39%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 16. Conecta los temas o situaciones del cuento con experiencias personales.



Fuente: Tabla N° 16

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el sexto ítem durante el segundo encuentro se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 17 niños que equivalen al 61%, si conectan los temas o situaciones del cuento con experiencias personales, mientras que 11 niños, es decir el 39% no conectan los temas.

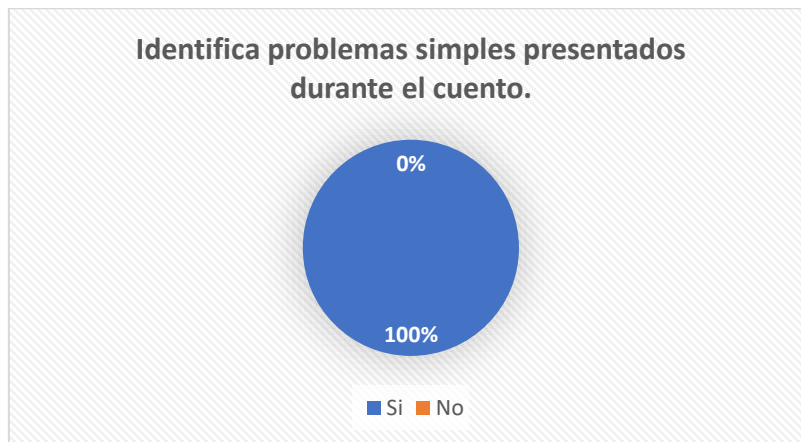
Tabla 17. Identifica problemas simples presentados durante el cuento.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	28	100%
NO	0	0%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 17. Identifica problemas simples presentados durante el cuento.



Fuente: Tabla N° 17

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el séptimo ítem durante el segundo encuentro se pudo evidenciar que, los 28 niños de preparatoria observados que equivalen al 100%, si identifican problemas simples presentados durante el cuento.

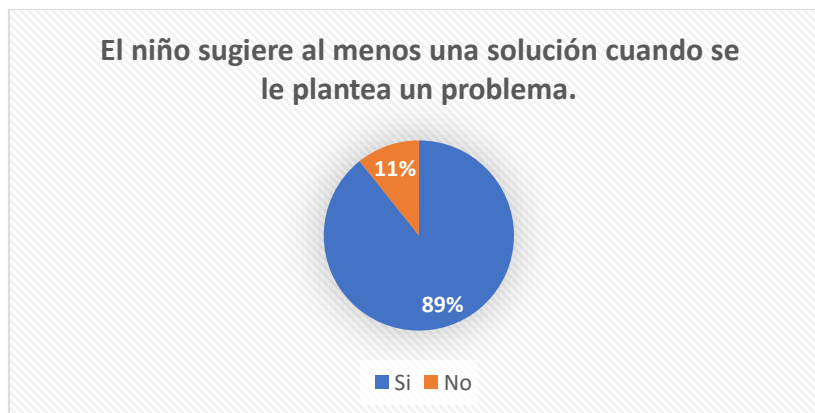
Tabla 18. El niño sugiere al menos una solución cuando se le plantea un problema.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	89%
NO	3	11%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 18. El niño sugiere al menos una solución cuando se le plantea un problema.



Fuente: Tabla N° 18

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el octavo ítem durante el segundo encuentro se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 25 niños que equivalen al 89%, si sugieren al menos una solución cuando se le plantea un problema, mientras que 3 niños, es decir el 11% no sugieren soluciones.

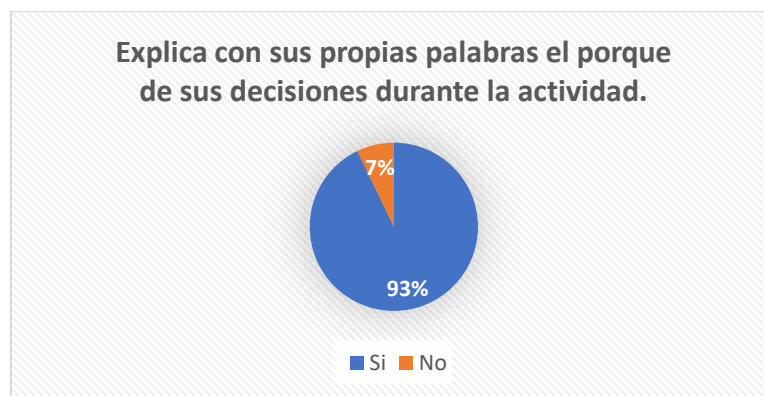
Tabla 19. Explica con sus propias palabras el porque se sus decisiones durante la actividad.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	93%
NO	2	7%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 19. Explica con sus propias palabras el porque de sus decisiones durante la actividad.



Fuente: Tabla N° 19

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el noveno ítem durante el segundo encuentro se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 26 niños que equivalen al 93%, si explican con sus propias palabras el porqué de sus decisiones durante una actividad, mientras que 2 niños, es decir el 7% no lo explican con sus propias palabras.

Tabla 20. Realiza preguntas relacionadas con el tema que demuestre curiosidad en aprender más.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	86%
NO	4	14%
TOTAL	28	100%

Fuente: Técnica de Observación

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 20. Realiza preguntas relacionadas con el tema que demuestre curiosidad en aprender más.



Fuente: Tabla N° 20

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Análisis: En el décimo ítem durante el segundo encuentro se pudo evidenciar que, de los 28 niños de preparatoria observados, 24 niños que equivalen al 86%, si realizan preguntas relacionadas con el tema que demuestra curiosidad en aprender más, mientras que 4 niños, es decir el 14% no realizan preguntas.

4.1.1. Encuesta

Encuesta dirigida a la docente de preparatoria de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

Pregunta 1

¿Qué tan familiarizada está con el uso de recursos digitales (apps, plataformas, cuentos interactivos) en la educación inicial?

Respuesta: Muy familiarizada.

Análisis:

La docente esta familiarizada con el uso de recursos digitales lo que significa que implementa herramientas innovadoras dentro de sus clases, facilitando el aprendizaje de sus estudiantes con estrategias didácticas interactivas.

Pregunta 2

¿Cree que los cuentos digitales captan la atención de los niños en el aula?

Respuesta: Siempre.

Análisis:

La docente enfatiza el hecho de que los cuentos interactivos digitales captan la atención de los niños en el aula ya que estos recursos sirven para motivar y despertar el interés en aprender promoviendo un aprendizaje significativo, lleno de reflexión y análisis.

Pregunta 3

¿Nota que los niños hacen preguntas o comentarios relacionados al contenido del cuento?

Respuesta: Sí, con frecuencia.

Análisis:

La docente afirma que los niños realizan preguntas y comentarios, lo cual es importante para desarrollar el pensamiento crítico. Al hacer preguntas los niños demuestran que los niños están procesando la información y buscando comprender lo que ocurre en el cuento expresando sus propias ideas.

Pregunta 4

¿Considera que los cuentos digitales fomentan la participación activa de los niños?

Respuesta: Totalmente de acuerdo.

Análisis:

La docente manifiesta que está totalmente de acuerdo en que los cuentos interactivos digitales fomentan la participación activa, factor importante para el desarrollo integral ya que promueve la autonomía y toma de decisiones, experimentando situaciones que requieren reflexionar y buscar respuestas creativas.

Pregunta 5

¿Los niños logran identificar y resolver situaciones planteadas en los cuentos digitales?

Respuesta: Sí, la mayoría.

Análisis:

La docente indica que la mayoría de los niños logran identificar y resolver situaciones planteadas en los cuentos digitales, reflejando la capacidad de los niños para analizar el contenido y tomar sus propias decisiones, fortaleciendo su autoconfianza sintiendo satisfacción por sus logros.

Pregunta 6

¿Considera que el uso de cuentos digitales estimula habilidades como el razonamiento y la toma de decisiones en los niños?

Respuesta: Sí.

Análisis:

La docente reconoce que el uso de cuentos digitales estimula habilidades como el razonamiento y la toma de decisiones, ya que con estas herramientas los niños piensan, reflexionan, y eligen entre diferentes opciones y situaciones que se les presenten. También aprenden a asumir las consecuencias de sus elecciones desarrollando el pensamiento crítico.

Pregunta 7

¿Considera que los cuentos interactivos digitales captan más la atención que los cuentos impresos?

Respuesta: De acuerdo.

Análisis:

La docente considera que los cuentos digitales captan más la atención de los niños que los cuentos impresos, reflejando los considerables cambios que trae la era digital en estos tiempos, ya que con los cuentos interactivos digitales llaman la atención de los niños por los sonidos e intenciones.

Pregunta 8

¿Qué elementos considera más importantes para que un cuento digital favorezca el pensamiento crítico?

Respuesta: Narración atractiva y comprensible.

Análisis:

Para la docente la narración atractiva y comprensible es importante para valorar la claridad del mensaje y la forma en la que se lo presenta destacando la importancia del lenguaje sencillo y cautivador. Una buena narración hace que los niños puedan identificar situaciones planteadas y busquen soluciones.

Pregunta 9

¿Cuál cree que podrían ser las dificultades para implementar cuentos digitales en el aula?

Respuesta: No he tenido dificultades.

Análisis:

La docente enfatiza que no ha tenido dificultades en el momento que implementa cuentos digitales, lo que indica que tiene los recursos digitales necesarios para utilizarlos dentro del aula de clases y motivar a los estudiantes en su aprendizaje.

Pregunta 10

¿Estaría dispuesta a incorporar cuentos interactivos digitales como estrategia para fomentar el pensamiento crítico en sus estudiantes?

Respuesta: Sí.

Análisis:

La docente si está dispuesta a incorporar cuentos interactivos digitales reflejando un compromiso con la innovación pedagógica para el desarrollo integral de sus estudiantes, demostrando que reconoce el valor de estas herramientas para el análisis de la toma de decisiones en los niños.

4.2. DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación indican que los cuentos interactivos digitales son una herramienta digital importante para desarrollar el pensamiento crítico en los niños de preparatoria fomentando un aprendizaje significativo, participativo y adaptado a la realidad actual donde existe un constante avance tecnológico.

En la observación inicial se evidencio que la mayoría de los niños muestran interés por compartir sus opiniones y muchos de ellos formulan preguntas lo que muestra disposición para pensar y reflexionar, pero a pesar de todo existen niños que necesitan de acompañamiento para motivarse a expresar sus pensamientos evidenciando la importancia de crear estrategias que fortalezcan habilidades como el pensamiento crítico desde la primera infancia.

En el momento que se utilizó el cuento interactivo digital se demostró un cambio en la participación de los niños mostrando entusiasmo al responder preguntas relacionadas con la

historia además se observó que al crear una historia interactiva los niños pudieron reflexionar y plantear soluciones.

Por otra parte, el punto de vista de la docente fue necesario para complementar los resultados ya que manifestó que con el uso de herramientas digitales como los cuentos interactivos motivan y despiertan la curiosidad de los niños generando un ambiente de aprendizaje participativo. Además, destacó la importancia de que los cuentos deben tener una narración clara y atractiva para captar la atención de los niños y facilitar la comprensión del mensaje.

Para finalizar estos resultados permiten confirmar la importancia de los cuentos interactivos digitales como una estrategia pedagógica positiva para estimular el desarrollo del pensamiento crítico en los niños de preparatoria y que cuando son usados dentro del aula de clases los niños son capaces de potenciar habilidades de observación, reflexión y toma de decisiones.

4.2.1. Elaboración de Cuento Interactivo Digital

Se empezó desarrollando el cuento con el objetivo de fomentar el pensamiento crítico en los niños con un problema en donde aprendan a reflexionar y tomar decisiones. Se utilizó la herramienta Canva en donde se redactó el texto de diálogos e historia, sonido y además se diseñaron los botones interactivos en donde se puede escoger entre 2 opciones para que la historia continúe, también se contó con el apoyo de ChatGPT para generar los personajes y escenarios del cuento logrando que sea llamativo para el lector y finalmente se empleó Removebg para retirar el fondo de las imágenes y ubicar a los personajes en diferentes escenarios.

Figura 21. Portada Cuento Interactivo Digital



Fuente: Canva

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 22. Decisiones dentro del Cuento.



Fuente: Canva

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 23. Ejemplo Decisión 1.



Fuente: Canva

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

Figura 24. Ejemplo Decisión 2.



Fuente: Canva

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

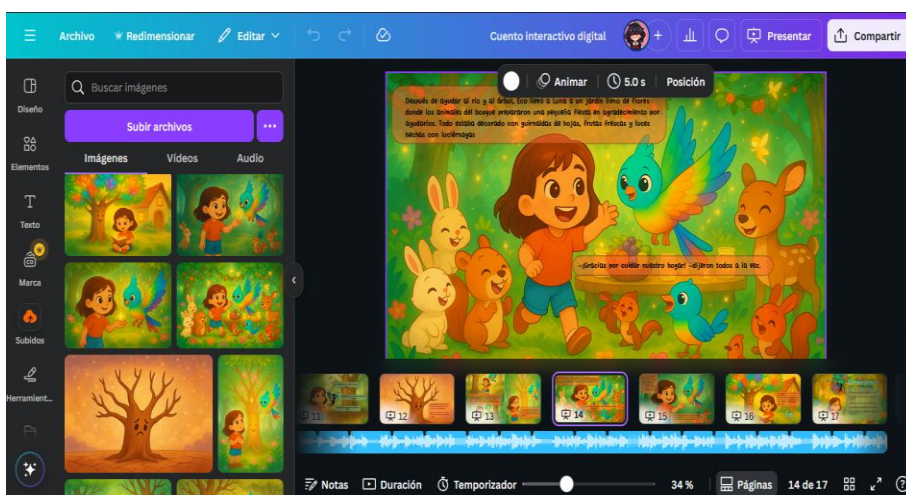
Figura 25. Diálogos del Cuento.



Fuente: Canva

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

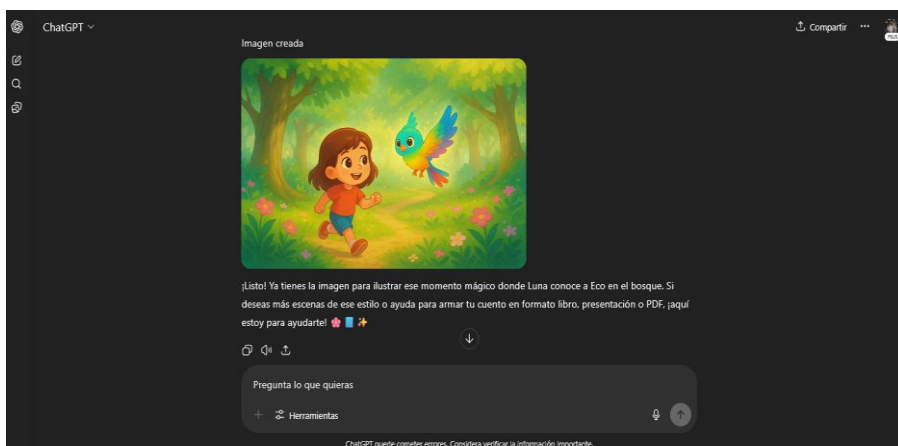
Figura 26. Desarrollo de Cuento en Canva.



Fuente: Canva

Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear

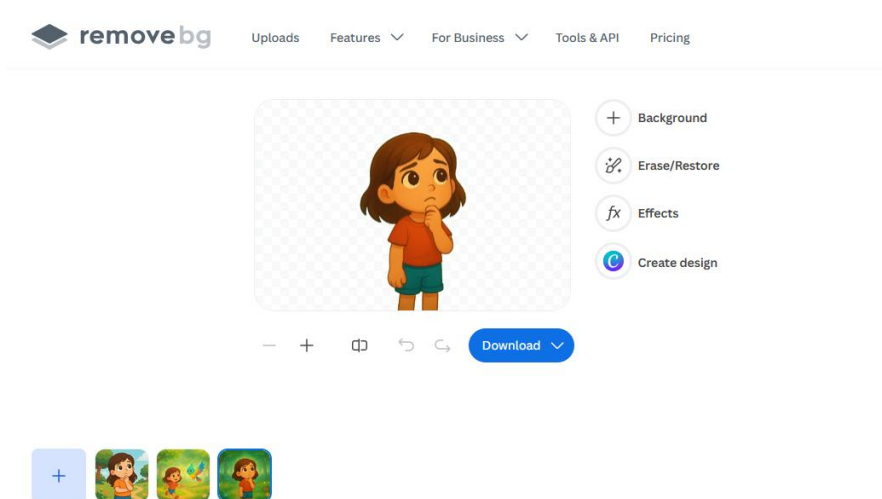
Figura 27. Creación de personajes.



Fuente: ChatGPT

Elaborado por: Janyana Dayanara Jácome Alvear

Figura 28. Recorte de fondos.



Fuente: Removebg

Elaborado por: Janyana Dayanara Jácome Alvear

Enlace Cuento Interactivo digital:

https://www.canva.com/design/DAGqA9mUYl4/lPkMjevxyY0PROxKDIH4kTQ/view?utm_content=DAGqA9mUYl4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utlId=heb848ca82e

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Se pudo analizar que los cuentos interactivos digitales son mucho más que recursos tecnológicos por lo que se ha demostrado que aportan significativamente al desarrollo del pensamiento crítico de los niños de preparatoria a través de la combinación de imágenes, sonidos, narraciones y actividades interactivas con la historia. Además, este recurso responde de manera efectiva a las demandas de la nueva era en la que la tecnología forma parte esencial de las nuevas generaciones, por ello se debe aprovechar en el ámbito educativo permitiendo un aprendizaje más cercano y dinámico.
- Durante la investigación realizada se pudo identificar que los niños de preparatoria poseen habilidades cognitivas que están en constante desarrollo como la capacidad de observar, imaginar y preguntar, sin embargo, para profundizar estas habilidades fue de suma importancia escoger estrategias que permitan despertar su curiosidad y motivación que fueron dinámicas interactivas que permitieron a los niños ejercitar su capacidad de observación, imaginación y formulación de preguntas, contribuyendo de manera activa al desarrollo de su pensamiento crítico.

Como resultado de la creación de un cuento interactivo digital, al seleccionar los recursos necesarios hizo que sea una experiencia motivadora para los niños porque los estudiantes no solo tomaron decisiones dentro del cuento, sino que también reflexionaron sobre sus elecciones, discutiendo las diferentes alternativas y comprendiendo las consecuencias de cada acción, lo que fomentó su capacidad para analizar y evaluar situaciones de forma crítica, comprobando que este tipo de material despierta en los niños el entusiasmo por aprender.

5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda que las instituciones educativas integren el uso de cuentos interactivos digitales, ya que no solo fomentan la motivación de los estudiantes para aprender, sino que también fortalecen habilidades cognitivas clave, como el análisis, la reflexión y la toma de decisiones.
- Otra recomendación es que para que las clases sean más atractivas los docentes deben diseñar actividades complementarias a los cuentos interactivos digitales, tales como la creación de finales alternativos, el uso de personajes atractivos, y la inclusión de escenarios variados. Estas actividades pueden incorporar preguntas reflexivas y decisiones dentro de la historia para hacer el material más interactivo y motivador, lo que permitirá un aprendizaje más activo y significativo.

- Finalmente se recomienda ofrecer capacitaciones continuas a los docentes en el uso de herramientas digitales interactivas y la creación de contenido educativo digital. Esto les permitirá diseñar clases más innovadoras, fomentando la participación activa y el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Ancajima, J. (2021). Cómo desarrollar el pensamiento crítico de los niños. Universidad de Piura. <https://www.udep.edu.pe/hoy/2021/04/como-desarrollar-pensamiento-critico-de-ninos/>
- Armijos, A., Coronel, A., Andrade, V., Guayllas, J., & Pardo, C. (2024). El cuento como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico en los niños. *Opuntia Brava*, 15(1), 1–15. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000102009&script=sci_arttext
- AulaPlaneta. (2016). Creappcuentos: Tus propios cuentos ilustrados en un clic. *AulaPlaneta*. <https://www.aulaplaneta.com/2016/01/07/recursos-tic/creappcuentos-tus-propios-cuentos-ilustrados-en-un-clic>
- Benito, M. (2023). *El cuento como recurso didáctico en Educación Infantil: Una propuesta de intervención* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62958/TFG-L3596.pdf?sequence=1>
- Bortolussi, M. (2021). El cuento infantil: Aproximación a un concepto. *Brazilian Journal of Development*, 7(7), 75945–75954. <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/22215/17737>
- Castro-Pérez, M., & Morales-Ramírez, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 19(3). <https://doi.org/10.15359/ree.19-3.11>
- Centro de Normalización Lingüística de la Lengua de Signos Española (2015). Te Cuento. *CNLSE*. <https://cnlse.es/es/recursos/biblioteca/te-cuento>
- Del Campo Juárez, M. (2020). Herramientas tecnológicas para la creación de cuentos interactivos. *Revista Científica Universidad Israel*, 7(2), 18–24. <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/830/849>
- Díaz, E., & Montenegro, A. (2010). El pensamiento crítico: Una habilidad que debe ser enseñada. *Facultad de Ciencias Económicas, Universidad de Buenos Aires*. https://www.economicas.uba.ar/wp-content/uploads/2016/05/CECONTA_SIMPOSIOS_T_2010_06_Diaz_Montenegro.pdf
- Domínguez, A., Aguilar-Parra, J. M., & Fernández-Campoy, J. M. (2020). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el lenguaje. *Realia*, 26, 75–93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926965>
- Edutools TEC. (2024). *Storybird*. <https://edutools.tec.mx/es/colecciones/tecnologias/storybird>
- Escribano, C. L., Montesino, S. V., & Ortega, V. G. (s. f.). ¿Ayudan los cuentos digitales a aprender a leer? Recuperado de <https://theconversation.com/ayudan-los-cuentos-digitales-a-aprender-a-leer-208214>
- García, C. (2021). *El uso de los cuentos en Educación Infantil a través de las TIC* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Salamanca]. GREDOS. [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/147046/2021_TFG_Infantil_El%20uso%](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/147046/2021_TFG_Infantil_El%20uso%20de%20los%20cuentos%20en%20educacion%20infantil%20a%20traves%20de%20las%20tic.pdf)

- 20de%20los%20cuentos%20en%20Educaci%C3%B3n%20Infantil%20a%20trav%C3%A9s%20de%20las%20TIC.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Gutiérrez, G. (2015). Características del pensamiento crítico. *Revista Conrado*, 11(51), 187–192. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/939/939>
- Kettler, T. (2020). A Differentiated Approach to Critical Thinking in Curriculum Design. ResearchGate, July. <https://doi.org/10.4324/9781003236696-8>
- López, I., Robalino, D., & Muñoz, P. (2020). Pensamiento crítico en los estudiantes del subnivel superior de Educación General Básica. *Revista Innova Educación*, 2(3), 493–504. <http://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/572>
- López, M., Filippetti, V., & Richaud, M. (2014). Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 32(1), 37–51. <https://www.redalyc.org/pdf/799/79929780004.pdf>
- Mainardes Waiga, J. (2023). Imaginación en las investigaciones sobre enseñanza y aprendizaje de la historia. *Clio & Asociados*, 36. <https://doi.org/https://doi.org/10.14409/cya.2023.36.e0015>
- Mena, M. (2022). Los cuentos interactivos digitales como herramienta didáctica para el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 5 años. *Repositorio UTA*. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/de8c19a5-7023-48f1-8024-826fe1ac3889>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de educación inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Mendoza, L., & Chávez, K. (2024). *El uso de cuentos interactivos digitales y su incidencia en el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez, Ambato*. *Revista Ciencia y Educación*, 8(2), 45–57. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/zenodo.15291954>
- Ministerio de Educación. (2024). *Ministerio de Educación fomenta el potencial tecnológico de los estudiantes*. <https://educacion.gob.ec/ministerio-de-educacion-fomenta-el-potencial-tecnologico-de-los-estudiantes/>
- My Storybook. (s. f.). *My Storybook*. <https://www.mystorybook.com/>
- Nickerson y Smith (1987) Nickerson, R. S., & Smith, E. (1987). ¿ Por Que Enseñar a Pensar ? ResearchGater, January 1987, 87 134. <https://cursos.aiu.edu/Desarrollo%20de%20Habilidades%20del%20Pensamiento/PDF/Tema%202.pdf>
- Ramírez, R. (2025, marzo 4). Cómo desarrollar el pensamiento crítico de los niños a través de los cuentos. *El País*. <https://elpais.com/mamas-papas/actualidad/2025-03-04/como-desarrollar-el-pensamiento-critico-de-los-ninos-a-traves-de-los-cuentos.html>
- Schustek, E. (2019). StoryJumper: Plataforma para la creación de cuentos digitales. *Revista Científica Universidad Israel*, 6(2), 25–33. <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/830/849>

- Suárez, K. L. (2024). *El pensamiento crítico en los niños de preparatoria para el desarrollo de aprendizajes significativos en la Unidad Educativa Juan Montalvo* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/12770>
- Sánchez, M. (2010). Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Proceso Básicos del Pensamiento. In *Contaduría y Administración* (Vol. 124, Issue (-), pp. 1–31). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=39521404%0ACómo>
- Superprof. (s.f.). ¿Qué es un cuento y cuáles son sus características? *Superprof Blog*. <https://www.superprof.cr/blog/que-es-un-cuento-y-cuales-son-sus-caracteristicas/>
- UNESCO. (2021). *El pensamiento crítico y la interdisciplinariedad son esenciales para preparar a los alumnos para el futuro*. <https://www.unesco.org/es/articles/el-pensamiento-critico-y-la-interdisciplinariedad-son-esenciales-para-preparar-los-alumnos-para-el>
- Valdés, A. (2019). *El cuento como estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento crítico en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 119 La Molina* [Tesis de licenciatura, Universidad de Piura]. Repositorio Institucional UDEP. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/4238>
- Xataka. (2023). Qué es Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear diseño. *Xataka*. <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>

7. ANEXOS

ANEXO 1- FICHA DE OBSERVACIÓN



CARRERA DE
EDUCACIÓN INICIAL

Ficha de Observación

Nombre del niño/a: _____

Fecha: _____

Edad: _____

Objetivo: Valorar el nivel de pensamiento crítico que poseen los niños de preparatoria de la Unidad Educativa Cristiana Nazarena, con el propósito de identificar habilidades como la formulación de preguntas, expresión de opiniones y la toma de decisiones.

Item	Aspecto a Valorar	Si	No
1	Muestra curiosidad por lo que sucede a su alrededor.		
2	Formula preguntas relacionadas con lo que observa o escucha.		
3	Da su opinión sobre una situación.		
4	Hace preguntas que demuestran interés por comprender más.		
5	Escucha con atención cuando otros hablan.		
6	Respeto opiniones de sus compañeros.		
7	Propone una posible solución ante un problema presentado.		
8	Toma decisiones sencillas y explica por qué las tomó.		
9	Utiliza frases como "porque", "yo pienso que" al expresarse.		
10	Usa su imaginación para explicar lo que haría en una situación dada.		

ANEXO 2- SEGUNDA FICHA DE OBSERVACIÓN

Ficha de Observación

Nombre del niño/a: _____

Fecha: _____

Edad: _____

Objetivo: Observar y registrar las evidencias del desarrollo del pensamiento crítico en niños de preparatoria durante la interacción con cuentos digitales interactivos, en la Unidad Educativa Cristiana Nazarena de la ciudad de Riobamba.

Item	Aspecto a Valorar	Si	No
1	El cuento seleccionado causa interés en el niño.		
2	Demuestra iniciativa al participar sin necesidad de ser motivado constantemente.		
3	Sigue instrucciones durante la lectura del cuento interactivo digital.		
4	Responde a preguntas simples sobre la historia después de interactuar con el cuento.		
5	Completa actividades integradas en el cuento.		
6	Conecta los temas o situaciones del cuento con experiencias personales.		
7	Identifica problemas simples presentados durante el cuento.		
8	El niño sugiere al menos una solución cuando se le plantea un problema.		
9	Explica con sus propias palabras el porque se sus decisiones durante la actividad.		
10	Realiza preguntas relacionadas con el tema que demuestre curiosidad en aprender más.		

ANEXO 3- CUESTIONARIO

Cuestionario

Objetivo: Recoger la percepción del docente sobre el desarrollo del pensamiento crítico en los niños, a partir de la aplicación de cuentos interactivos digitales.

Datos generales:

Nombre de la docente: _____

Nivel que imparte: _____

Instrucciones: Marque con una "X" la opción que más se acerque a su opinión.

1. ¿Qué tan familiarizada está con el uso de recursos digitales (apps, plataformas, cuentos interactivos) en la educación inicial?

- ☐ Nada familiarizada
- ☐ Poco familiarizada
- ☐ Muy familiarizada

2. ¿Cree que los cuentos digitales captan la atención de los niños en el aula?

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Nunca

3. ¿Nota que los niños hacen preguntas o comentarios relacionados al contenido del cuento?

- ☐ Sí, con frecuencia
- ☐ A veces
- ☐ Muy poco
- ☐ No

4. ¿Considera que los cuentos digitales fomentan la participación activa de los niños?

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Totalmente en desacuerdo

5. ¿Los niños logran identificar y resolver situaciones planteadas en los cuentos digitales?

- ☐ Sí, la mayoría
- ☐ Algunos
- ☐ Muy pocos
- ☐ Ninguno

6. ¿Considera que el uso de cuentos digitales estimula habilidades como el razonamiento y la toma de decisiones en los niños?

- ☐ Sí
- ☐ Parcialmente
- ☐ No

7. ¿Considera que los cuentos interactivos digitales captan más la atención de los niños que los cuentos impresos?

- ☐ En desacuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Totalmente de acuerdo

8. ¿Qué elementos considera más importantes para que un cuento digital favorezca el pensamiento crítico? (Seleccione una opción)

- ☐ Interactividad (que el niño participe activamente)
- ☐ Imágenes llamativas y animaciones
- ☐ Contenido que plantee conflictos o situaciones para resolver
- ☐ Narración atractiva y comprensible
- ☐ Juegos o actividades al final del cuento

9. ¿Cuál cree que podrían ser las dificultades para implementar cuentos digitales en el aula? (Marque todas las que correspondan)

- ☐ Falta de equipos tecnológicos (tabletas, computadoras, proyectores)
- ☐ Conectividad a internet limitada
- ☐ Poco conocimiento en el manejo de recursos digitales
- ☐ Falta de tiempo en la planificación
- ☐ Poca capacitación docente sobre herramientas digitales
- ☐ No he tenido dificultades

10. ¿Estaría dispuesta a incorporar cuentos interactivos digitales como estrategia para fomentar el pensamiento crítico en sus estudiantes?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

ANEXO 4- FOTOGRAFÍAS



Fuente: “Unidad Educativa Cristiana Nazareno”
Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear



Fuente: “Unidad Educativa Cristiana Nazareno”
Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear



Fuente: “Unidad Educativa Cristiana Nazareno”
Elaborado por: Janyna Dayanara Jácome Alvear