

IMPACTO DE LOS CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES EN EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMERO DE BÁSICA: UN ESTUDIO EN LA UNIDAD EDUCATIVA "CÉSAR AUGUSTO SALAZAR CHÁVEZ", AMBATO
IMPACT OF DIGITAL INTERACTIVE STORIES ON THE DEVELOPMENT OF LITERACY SKILLS IN FIRST-GRADE STUDENTS: A STUDY AT THE "CÉSAR AUGUSTO SALAZAR CHÁVEZ" EDUCATIONAL UNIT, AMBATO

Autores: ¹Mariela Alexandra Mogollón Mena, ²Vanessa Fernanda Mena Chilinguina, ³Mayra Jazmín Cunalata Yambay y ⁴Pedro Renato Araujo Fierro.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-7936-6907>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9017-9259>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0000-4947-2306>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0000-7196-7516>

¹E-mail de contacto: mary_mogo@hotmail.es

²E-mail de contacto: vmena.istt@gmail.com

³E-mail de contacto: cunalata_mayra2e@yahoo.es

⁴E-mail de contacto: goriluec@yahoo.com

Afiliación: ¹*Unidad Educativa España, (Ecuador). ²*Instituto Superior Tecnológico Tungurahua, (Ecuador). ³*Unidad Educativa Bolívar, (Ecuador). ⁴*Fuerza Aérea Ecuatoriana, (Ecuador).

Artículo recibido: 22 de marzo

Artículo revisado: 24 de marzo

Artículo aprobado: 15 de abril

¹Licenciada en Ciencias de la Educación mención Parvularia graduada en la Universidad Técnica de Ambato, (Ecuador). Máster en Pedagogía de la Lengua y la Literatura graduada en la Universidad Técnica de Ambato, (Ecuador).

²Ingeniera en Administración de Empresas graduado en la Universidad Técnica de Ambato, (Ecuador). Magíster en Dirección de Empresas graduado en la Universidad Camilo Cela, (España).

³Licenciada en Ciencias de la Educación mención Parvularia graduada en la Universidad Técnica de Ambato, (Ecuador). Máster en Pedagogía de la Lengua y la Literatura graduada en la Universidad Técnica de Ambato, (Ecuador).

⁴Licenciado en Administración Aeronáutica Militar graduado en la Escuela Politécnica del Ejército, (Ecuador). Máster en Gerencia y Liderazgo Educativo graduado de la Universidad Particular de Loja (Ecuador). Máster en Gerencia de Seguridad de Riegos graduado en la Universidad de la Fuerzas Armadas ESPE, (Ecuador).

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo determinar la relación entre los cuentos interactivos digitales y el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica. El estudio se realizó en la Unidad Educativa César Augusto Salazar Chávez, ubicada en una zona rural de Ambato, con una muestra intencional de 48 estudiantes, la investigación es de tipo cuasiexperimental, con un enfoque descriptivo y exploratorio, utilizando metodologías cualitativas y cuantitativas, se emplearon técnicas de observación y una ficha de observación con 12 parámetros, evaluando el proceso de lectoescritura en dos momentos: antes (pretest) y después (postest) de la aplicación de cuentos interactivos digitales, los resultados mostraron que los cuentos interactivos digitales tienen un impacto positivo en el proceso de lectoescritura,

facilitando el reconocimiento de grafías, vocales, consonantes, vocabulario, articulación y pronunciación, el análisis de los datos, utilizando el método Chi-Cuadrado, permitió establecer que la relación entre las variables es significativa, el uso de cuentos interactivos digitales en el entorno educativo de preescolar contribuye significativamente al desarrollo de la lectoescritura, ofreciendo una metodología innovadora que incorpora imágenes, sonidos, voces y colores, lo que motiva y mejora el aprendizaje de los niños en esta etapa educativa.

Palabras clave: Cuentos interactivos digitales, Lectoescritura, Articulación, Grafías, Educación preescolar.

Abstract

The objective of this research is to determine the relationship between digital interactive stories and the process of literacy in first-grade

children. The study was conducted at the César Augusto Salazar Chávez Educational Unit, located in a rural area of Ambato, with an intentional sample of 48 students. The research is of a quasi-experimental type, with a descriptive and exploratory approach, using both qualitative and quantitative methodologies, observation techniques and an observation sheet with 12 parameters were employed, evaluating the literacy process at two moments: before (pretest) and after (posttest) the application of digital interactive stories, the results showed that digital interactive stories have a positive impact on the literacy process, facilitating the recognition of letters, vowels, consonants, vocabulary, articulation, and pronunciation. Data analysis, using the Chi-Square method, established that the relationship between the variables is significant, the use of digital interactive stories in the preschool educational environment significantly contributes to the development of literacy, offering an innovative methodology that incorporates images, sounds, voices, and colors, which motivates and enhances the learning of children at this educational stage.

Keywords: Digital interactive stories, Literacy, Articulation, Graphs, Preschool education.

Sumário

A presente pesquisa tem como objetivo determinar a relação entre os contos interativos digitais e o processo de alfabetização em crianças do Primeiro Ano do Ensino Fundamental. O estudo foi realizado na Unidade Educativa César Augusto Salazar Chávez, localizada em uma zona rural de Ambato, com uma amostra intencional de 48 alunos, a pesquisa é do tipo quase-experimental, com uma abordagem descritiva e exploratória, utilizando metodologias qualitativas e quantitativas, foram empregadas técnicas de observação e uma ficha de observação com 12 parâmetros, avaliando o processo de alfabetização em dois momentos: antes (pré-teste) e depois (pós-teste) da aplicação de contos interativos digitais. Os resultados mostraram que os contos interativos

digitais têm um impacto positivo no processo de alfabetização, facilitando o reconhecimento de grafias, vogais, consoantes, vocabulário, articulação e pronúncia, a análise dos dados, utilizando o método Qui-Quadrado, permitiu estabelecer que a relação entre as variáveis é significativa, o uso de contos interativos digitais no ambiente educacional infantil contribui significativamente para o desenvolvimento da alfabetização, oferecendo uma metodologia inovadora que incorpora imagens, sons, vozes e cores, o que motiva e melhora o aprendizado das crianças nesta fase educacional.

Palavras-chave: Contos interativos digitais, Alfabetização, Articulação, Grafias, Educação infantil.

Introducción

La educación tradicional aún predomina en la enseñanza, limitando el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas que han avanzado considerablemente en el ámbito educativo. Para mejorar el proceso de lectoescritura en los niños de Primero de Básica, se propone la implementación de cuentos interactivos digitales, con el fin de optimizar la comprensión lectora y facilitar el aprendizaje de los estudiantes a través de metodologías innovadoras y atractivas. El currículo nacional para el subnivel preparatoria promueve el desarrollo de la comprensión y expresión oral y escrita mediante actividades lúdicas, estrategias cognitivas y el uso de TIC, favoreciendo la escucha activa, la lectura de pictogramas y la escritura con códigos propios (Ministerio de Educación, 2020). El docente, al crear espacios de aprendizaje, debe fortalecer el desarrollo de la lectoescritura. En este contexto, el uso de cuentos interactivos digitales fomenta el interés, la curiosidad y el aprendizaje significativo, contribuyendo de manera innovadora a este proceso.

Los cuentos interactivos digitales son una forma innovadora de narrativa que utiliza plataformas tecnológicas para involucrar a los lectores de manera activa en la historia. A diferencia de los cuentos tradicionales, que se presentan de manera lineal, estos relatos permiten a los usuarios explorar diferentes caminos narrativos, tomar decisiones que afectan el desarrollo de la trama e interactuar con elementos visuales y sonoros (Macías y Marcillo, 2021). Esta interactividad no solo capta el interés de los lectores jóvenes, sino que también les brinda una experiencia inmersiva que puede enriquecer su comprensión y disfrute de la lectura. La combinación de texto, imágenes, sonido y animación crea un entorno atractivo que puede motivar a los usuarios a leer más, explorando la narrativa desde una perspectiva nueva y envolvente. La importancia de los cuentos interactivos digitales radica en su capacidad para desarrollar la imaginación y la creatividad de los lectores. Al permitirles elegir el rumbo de la historia, estos relatos fomentan el pensamiento crítico y la toma de decisiones, habilidades que son esenciales para el aprendizaje en general (Landívar y Salvatierra, 2018). Además, los cuentos interactivos pueden abordar una amplia gama de temas y géneros, permitiendo a los lectores explorar no solo historias de ficción, sino también narrativas educativas integradas que abordan conceptos académicos de manera entretenida. Este enfoque puede ser especialmente útil en entornos educativos, donde los docentes buscan métodos innovadores para captar la atención de sus estudiantes y facilitar el aprendizaje.

Por último, los cuentos interactivos digitales son herramientas versátiles que pueden adaptarse a diversos contextos y niveles educativos. Pueden ser utilizados tanto en el aula como en el hogar, brindando a los padres y educadores recursos adicionales para fomentar

la lectura. Además, con el avance de la tecnología, la accesibilidad a estos cuentos se ha incrementado, permitiendo que más niños y jóvenes en diferentes partes del mundo puedan beneficiarse de ellos. Así, los cuentos interactivos digitales no solo son un recurso divertido, sino que también son una pieza clave en la modernización de la educación y en la promoción de la lectura en la era digital. La lectoescritura se refiere al proceso mediante el cual los individuos adquieren y desarrollan las habilidades de lectura y escritura. Este proceso es fundamental para la comunicación efectiva y el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento. Desde una edad temprana, la lectoescritura se convierte en la base sobre la que se construyen habilidades posteriores, como el pensamiento crítico, la comprensión lectora y la expresión escrita. A través de la práctica de la lectoescritura, los niños aprenden a decodificar el lenguaje escrito, reconocer palabras, construir frases y expresar sus pensamientos de manera coherente (Gallardo, 2022).

Esta habilidad es esencial no solo en el ámbito académico, sino también en la vida cotidiana, donde la capacidad de leer y escribir influye en diversas interacciones sociales y profesionales. La importancia de fomentar la lectoescritura en los primeros años de vida es crucial para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Al aprender a leer y escribir, los individuos no solo adquieren las herramientas necesarias para la comunicación, sino que también desarrollan una comprensión más profunda del mundo que les rodea. La lectura, en particular, estimula la imaginación, enriquece el vocabulario y expande el conocimiento, mientras que la escritura permite al individuo organizar sus pensamientos y comunicar sus ideas de forma efectiva. Esta dualidad en el aprendizaje contribuye a la formación de individuos críticos

y reflexivos, capaces de participar activamente en la sociedad y entender contextos complejos (Cuasapud y Maiguascha, 2023). Además, la lectoescritura tiene un efecto directo en el rendimiento académico y en la autoestima de los jóvenes. Los estudiantes que cuentan con habilidades sólidas en lectoescritura tienden a tener mejor desempeño en diversas materias, ya que la capacidad de comprender textos y expresar ideas claramente es crucial para el éxito escolar. La promoción de la lectoescritura en el aula y en casa no solo mejora el rendimiento académico, sino que también ayuda a los niños a construir confianza en sus habilidades comunicativas. Por lo tanto, es vital que educadores y padres trabajen juntos para integrar prácticas de lectura y escritura en la vida diaria de los niños, creando un entorno en el que la lectoescritura sea valorada y celebrada (Cusme, 2024).

Los cuentos interactivos digitales tienen un impacto significativo en el desarrollo de la lectoescritura, ya que integran elementos multimedia que hacen el proceso de aprendizaje más dinámico y atractivo (Macías y Marcillo, 2021). Al incorporar animaciones, sonidos y actividades interactivas, estos relatos logran captar la atención de los lectores jóvenes de una manera que los libros tradicionales no siempre pueden. Este tipo de cuentos estimula el interés por la lectura, fomentando una mayor motivación y entusiasmo por participar activamente en el aprendizaje de la lengua escrita (Tapia et al., 2024). Los lectores pueden interactuar con la narrativa, elegir diferentes rutas y resultados, lo que no solo fortalece su comprensión de la historia, sino que también les permite desarrollar habilidades críticas al reflexionar sobre las decisiones que toman en el relato. Además, los cuentos interactivos digitales proporcionan oportunidades únicas para la práctica de la lectoescritura en contextos

diversificados. Al permitir la personalización de la experiencia de lectura y escritura, estos recursos se adaptan a los diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad de los usuarios (Vaca et al., 2022). Los niños que pueden tener dificultades en la lectura pueden beneficiarse de elementos como ayudas visuales y auditivas, que facilitan la comprensión del texto. A su vez, la interactividad promueve un aprendizaje más autodirigido y colaborativo, ya que a menudo se fomentan actividades en grupo donde los niños pueden discutir sus elecciones y compartir sus pensamientos. En consecuencia, el uso de cuentos interactivos digitales no solo avanza las competencias en lectoescritura, sino que también crea un ambiente de aprendizaje inclusivo y motivador, esencial para el desarrollo educativo integral de los niños (Vargas, 2021).

González (2020) expone sobre la adquisición en la lectoescritura: “Proceso que cobra cada vez más importancia en la enseñanza para los docentes, en la manera de cómo se enseña a leer, es posible que haya un patrón que marque la vida de los niños y niñas para el aprendizaje” (p. 47). El rol del docente implica marcar en la vida del estudiante patrones que generan independencia, motivación, criticidad, ser partícipes de sus propias aventuras al descubrir conceptos y palabras nuevas mientras juegan, esto permite el desarrollo de habilidades comunicativas. Las narrativas digitales como herramienta pedagógica permiten a los docentes crear y producir cuentos e historias dentro del marco de la didáctica de la lengua, promoviendo un contacto directo con los estudiantes al analizar personajes y sucesos narrativos, la tecnología se presenta como un recurso que avanza en el ámbito educativo, ofreciendo al docente la oportunidad de formar estudiantes creativos, curiosos y con diversas habilidades (Ibarra y Ballester, 2016). En este

sentido, los cuentos interactivos digitales ofrecen múltiples posibilidades para trabajar temas como el proceso de lectoescritura, mediante la manipulación de pictogramas, la escucha de sonidos, la escritura de vocales y consonantes, y la estimulación de la imaginación a través del contexto narrativo.

Materiales y Métodos

El presente trabajo se enfoca en una investigación de tipo cuasiexperimental, como lo señala Cruz et al. (2014) mencionan que: “Los diseños cuasiexperimentales manipulan deliberadamente al menos una variable independiente, sólo que difieren de los experimentos en el grado de seguridad o confiabilidad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos” (p. 131). En virtud de esto, se tomará la variable independiente con el objeto de observar y analizar el efecto que produce sobre la variable dependiente. Se centra en dos enfoques cualitativo y cuantitativo de lo cual Hernández et al. (2014) exponen que: El enfoque cualitativo busca principalmente la “dispersión o expansión” de los datos e información, mientras que el enfoque cuantitativo pretende “acotar” intencionalmente la información (medir con precisión las variables del estudio, tener “foco”) (p. 10). En definitiva, la investigación se aplicó un enfoque cualitativo y cuantitativo, debido a que el enfoque cualitativo busca información sobre el uso de los cuentos interactivos digitales que utilizan los niños de Primero de Básica de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” por medio de un estudio contextualizado del entorno; también es cuantitativo porque se recopiló datos en base a cálculos numéricos y análisis estadísticos, se utilizó como técnica la observación e instrumento la ficha de observación.

La presente investigación es de nivel descriptivo, permite detallar los aspectos más sobresalientes del fenómeno de estudio para describir todas las causas y efectos del problema y evaluar las dimensiones, la herramienta tecnológica interactiva utilizada para la investigación fue StoryJumper favoreciendo el proceso de lectoescritura en los niños. Por otra parte, la investigación es de nivel exploratorio porque se basa en generar hipótesis, desarrollar nuevos métodos investigativos y es un problema poco investigado en el contexto educativo; por esta razón este nivel permite realizar un diagnóstico para comprender y conocer de qué manera los cuentos interactivos digitales enseñan el proceso de lectoescritura en los estudiantes. En este sentido, la presente investigación será bibliográfica como lo sostienen Herrera et al. (2010) “Tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos (fuentes primarias), o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones (fuentes secundarias)” (p. 87). Se efectuó la búsqueda en la biblioteca de la universidad, libros electrónicos, revistas científicas para obtener mayor información.

La investigación plantea la hipótesis de que los cuentos interactivos digitales tienen un impacto positivo en el proceso de lectoescritura en niños de Primero de Básica, la hipótesis nula (H_0) establece que no hay incidencia de los cuentos interactivos digitales en dicho proceso, mientras que la hipótesis alterna (H_1) sostiene que sí tienen un efecto en el desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes. La población debe medirse claramente por sus descripciones y características del contenido, espacio, tiempo y lugar donde se realiza la investigación, según Barzillai (2020) mencionan que: “población o

universo es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174). La población del tema de estudio es finita, conformado por 48 estudiantes de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” pertenecientes a dos jornadas matutina y vespertina que oscilan en un rango de edad entre 5 a 6 años, por lo tanto, como la población es pequeña, se trabajará con la totalidad sin la necesidad de sacar una muestra, con la finalidad de obtener los resultados esperados en la investigación planteada. La técnica de observación para Arias (2012) radica en: “Es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos.” (Arias, 2012) (p.69). En virtud este método se aplicó para el análisis de datos, a partir de la información obtenida en las fichas de observación a los estudiantes, permitiendo así comprender y analizar la información recolectada.

El instrumento aplicado fue una ficha de observación dirigida a los estudiantes del primer año de la Unidad Educativa “César Augusto Salazar Chávez” se utilizó escala de Likert. Para adquirir eficacia en el instrumento, se aplicó en dos tiempos, el pretest se realizó mediante un cuento de manera tradicional con 12 parámetros observables y el postest con un cuento interactivo digital para evaluar los conocimientos. A realizar la validación de aprobación de un pretest y postest mediante una ficha de observación por expertos, exponiendo sus respectivas observaciones se obtuvo la fiabilidad y validez de dichos instrumentos. Los resultados fueron verificados y validados por medio del SPSS. Para la asociación de variables se aplicó el Chi - cuadrado puesto que se trabajó con la escala de Likert, la investigación tiene un

enfoque cuantitativo y cualitativo por lo que se aplicará la recolección de datos de los instrumentos aplicados. El procesamiento de la información es la comprobación y elaboración de tablas y gráficos para analizar e interpretar datos, así obtener conclusiones.

Adlerstein et al. (2016) afirma que en este punto se describen las distintas operaciones a las que serán sometidos los datos que se obtengan: clasificación, registro, tabulación y codificación si fuere el caso. En lo referente al análisis, se definirán las técnicas lógicas (inducción, deducción, análisis-síntesis), o estadísticas (inferenciales), que serán empleadas para descifrar lo que revelan los datos recolectados (p. 111). Esta información se recabó una vez aplicado una ficha de observación utilizando el modelo estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), dicha herramienta fue de gran utilidad para el procesamiento de los resultados a obtener; también se aplicó el método de distribución Chi - cuadrado a través del programa Microsoft Excel que permitió realizar la comprobación entre las variables por medio de un pretest y postest, afirmando las hipótesis planteadas.

Resultados y Discusión

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la ficha observacional:

Tabla 1. *Desarrollan el sentido audiovisual a través de los cuentos*

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

Fuente: Elaboración propia.

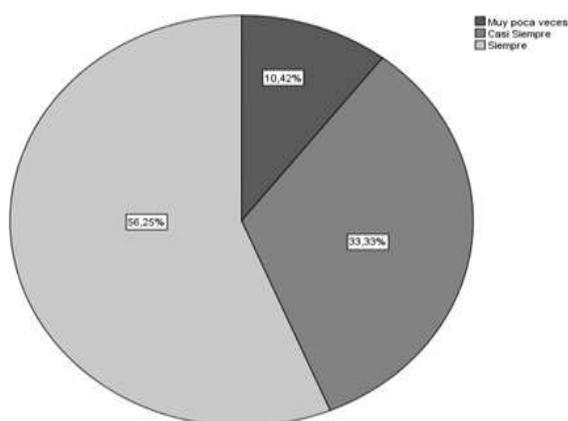


Figura 2. Audiovisual

El análisis de los datos muestra una tendencia en el desarrollo del sentido audiovisual a través de los cuentos, destacando que el 56,3% de los observados lo desarrollan de manera efectiva. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes están logrando una respuesta positiva al interactuar con los cuentos, lo que implica una buena integración de la observación y la escucha como elementos clave en el proceso de aprendizaje. El 33,33% de los estudiantes que indican que "casi siempre" desarrollan el sentido audiovisual refleja una respuesta igualmente favorable, aunque no tan contundente como el grupo del 56,3%. Esto podría implicar que estos estudiantes tienen alguna dificultad ocasional para integrar completamente los estímulos visuales y auditivos, aunque en general tienen un buen desempeño. El 10,4% que menciona que "muy pocas veces" desarrolla el sentido audiovisual indica una posible brecha en el aprendizaje de estos estudiantes, lo que podría reflejar dificultades en la percepción de estímulos visuales y auditivos durante la manipulación de los cuentos. Los datos reflejan que, en su mayoría, los estudiantes están desarrollando el sentido audiovisual de manera efectiva a través de los cuentos, pero aquellos que no lo logran presentan un riesgo de desinterés y dificultades en la manipulación y comprensión de materiales

educativos, lo que podría afectar su rendimiento en otras áreas del aprendizaje.

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

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

Fuente: Elaboración propia.

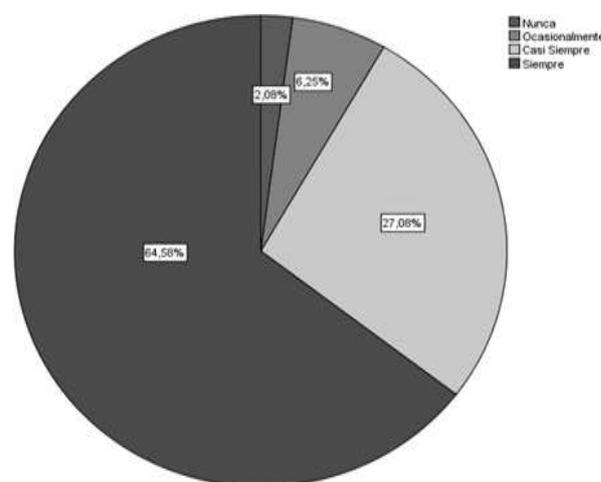


Figura 2. Audiovisual

El análisis de los datos revela que una gran mayoría de los estudiantes 64,6% estimulan su imaginación y creatividad mediante el uso de cuentos, lo que indica una respuesta positiva y activa en su proceso de aprendizaje, este porcentaje refleja que los cuentos tienen un impacto notable en el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la imaginación, la creatividad y la exploración, aspectos fundamentales en la etapa preescolar. El 27,1% de los estudiantes que indican que "casi

siempre" estimulan la imaginación a través de los cuentos también sugiere una respuesta mayoritaria favorable, aunque con una leve variabilidad que podría estar asociada a factores individuales como el contexto, la disposición de los estudiantes o la metodología empleada. Por otro lado, el 6,3% que señala "ocasionalmente" y el 2,1% que afirma "nunca" estimulan la imaginación a través de los cuentos representan una pequeña fracción de los estudiantes, lo que podría indicar la presencia de barreras en su aprendizaje, tales como falta de interés, dificultades en la comprensión o incluso limitaciones en los recursos disponibles. Los cuentos juegan un papel fundamental en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, por lo que la implementación de cuentos interactivos digitales podría enriquecer aún más este proceso, promoviendo un ambiente de aprendizaje más estimulante y dinámico.

cómo los cuentos, acompañados de imágenes, contenidos y narraciones atractivas, logran captar la atención de los niños, generando un alto nivel de motivación. Además, se subraya la importancia de integrar espacios de interacción tecnológica que favorezcan el interés de los estudiantes, no solo por los aspectos visuales, sino también por la facilidad de manipulación y la dinamización que ofrecen las aplicaciones, estimulando la innovación, la autonomía y la creatividad en los niños.

Tabla 3. Los niños y niñas se motivan al observar un cuento.

| Alternativas | f | (%) | (% válido) | Porcentaje acumulado |
|-----------------|--------|-----------|------------|----------------------|
| Muy pocas veces | 1 | 2,1 | 2,1 | 2,1 |
| Ocasionalmente | 1 | 2,1 | 2,1 | 4,2 |
| Casi Siempre | 2 2 | 45, 8 | 45, 8 | 50,0 |
| Siempre | 2 4 | 50, 0 | 50, 0 | 100,0 |
| Total | 4 8 | 100 ,0 | 100 ,0 | |

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados obtenidos indican del 100% de observados, el 50% se siente siempre motivado al emplear un cuento como recurso educativo, mientras que el 45,8% señala que casi siempre se motiva, y un 2,1% muestra una motivación ocasional o muy limitada, este análisis resalta

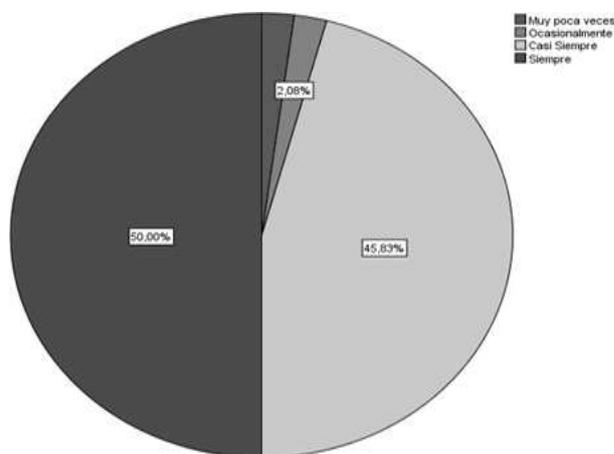


Figura 3. Motivación

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

| Alternativas | f | (%) | (% válido) | Porcentaje acumulado |
|----------------|--------|-----------|------------|----------------------|
| Ocasionalmente | 3 | 6,3 | 6,3 | 6,3 |
| Casi Siempre | 2 4 | 50, ,0 | 50, 0 | 56,3 |
| Siempre | 2 1 | 43, ,8 | 43, 8 | 100,0 |
| Total | 4 8 | 100 ,0 | 100 ,0 | |

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados muestran que el 50% de los se concentran casi siempre en la parte inicial y

final del contenido del cuento, mientras que el 43,8% señala que siempre lo hacen, y solo el 6,3% lo hace muy ocasionalmente. No se registraron datos para las opciones "muy pocas veces" y "nunca". Esto sugiere que los estudiantes, al escuchar un cuento digital, tienden a focalizar su atención principalmente en el inicio y el final de la narración. En este contexto, es fundamental que el contenido cuente con una diversidad de imágenes interactivas que estén alineadas con los sucesos de la historia, garantizando que el cuento sea novedoso, atractivo y capaz de generar el impacto necesario para mantener la concentración de todos los estudiantes.

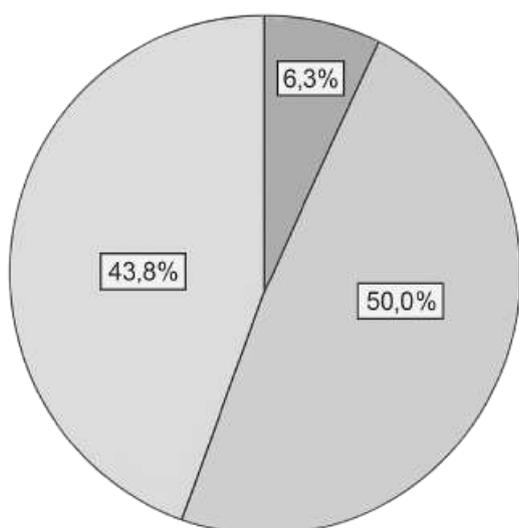


Figura 4. Concentración

Conclusiones

Se llevó a cabo una investigación detallada sobre los cuentos interactivos digitales, lo que facilitó el diseño de los mismos a través de una plataforma digital, este enfoque proporcionó una base sólida para desarrollar el aspecto práctico de la variable independiente, además al explorar las diversas conciencias lingüísticas, como la semántica, léxica, sintáctica y fonológica, se diseñaron los instrumentos necesarios para recolectar datos y evaluar los

resultados en las aplicaciones de los tests. En la aplicación del pretest, se identificaron deficiencias en las áreas de conciencia semántica, léxica y sintáctica al utilizar un cuento tradicional con la técnica de observación. Se observó una tendencia media-baja en la habilidad para identificar y diferenciar sonidos de fonemas, con un vocabulario limitado, poco interés en el significado de nuevas palabras y dificultades para organizar sus ideas, sin embargo, el postest ofreció la oportunidad de implementar diversas actividades interactivas que facilitaron el aprendizaje de estas conciencias, favoreciendo así el desarrollo del proceso de lectoescritura. La implementación de los cuentos interactivos digitales se diseñó con un enfoque lúdico para captar la atención de los estudiantes con diversos ritmos de aprendizaje, al utilizar la aplicación del postest, se observó una mejora significativa en los resultados, con un aumento superior al 50% en las calificaciones, destacándose una tendencia de alto rendimiento, esta mejora reflejó un avance notable en el proceso de lectoescritura, evidenciado en su escala calificativa.

Referencias Bibliográficas

- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación. Caracas, Venezuela: Episteme. http://spe-library.oss-us-west1.aliyun.com/Seminario%20y%20Proyecto%20de%20Investigaci%C3%B3n/FidiasArias-proyecto_Invest_6taEdic.pdf
- Adlerstein, C., Pardo, M., Díaz, C., & Villalón, M. (2016). Formación para la enseñanza del lenguaje oral y escrito en carreras de educación parvularia: variedad de aproximaciones y similares dilemas. *Estudios Pedagógicos*, 17(1), 17-36. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173547563002>
- Barzillai, M., & Thomson, J. (2020). ¿Cómo aprenden a leer los niños en el mundo

- digital? *CERLALC*, 1-140.
https://curis.ku.dk/portal/files/240245978/Cerlalc_Publicaciones_Dosier_Pantalla_vs_Papel_042020.pdf#page=128
- Cruz, C., Olivares, S., & González, M. (2014). Metodología de la investigación. México: Grupo Editorial Patria.
<https://elibro.net/es/ereader/uta/39410>
- Cuasapud J., Manguashca M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. Epub 10 de abril de 2023.
<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Cusme L. (2024). Análisis de estrategias didácticas para mejorar la lectoescritura en niños y niñas de 6 a 7 años. *Nexus Research Journal*, 3(1), 39–53.
<https://doi.org/10.62943/nrj.v3n1.2024.80>
- Gallardo S. (2022). Consideraciones teóricas sobre la Enseñanza Aprendizaje de la Lectoescritura. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 4(6), 168–179. Recuperado a partir de <https://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/344>
- González, M. (2020). Habilidades para desarrollar la lectoescritura en los niños de educación primaria. *Estudios en Educación*, 3(4), 45-68.
<http://ojs.umc.cl/index.php/estudioseneeducacion/article/view/83/63>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación. México: Editorial Mexicana. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Herrera, L., Medina, A., & Naranjo, G. (2010). Tutoría de la investigación científica. Ambato.
https://kupdf.net/download/libro-final_5c64a88ee2b6f59b2ff3101a_pdf
- Ibarra, N. y Ballester, J. (2016). Booktrailer en Educación Infantil y Primaria: adquisición y desarrollo de las competencias comunicativa, digital y literaria a través de narrativas digitales. *Educación Digital*, (30), 76-93.
<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/16164/pdf>
- Landívar L., y Salvatierra R. (2018) Desarrollo de una aplicación móvil para la comprensión lectora mediante juegos interactivos para niños de 7 a 8 años en el Centro Educativo El Libertador.
<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/11771/1/T-UCSG-PRE-ART-IPM-152.pdf>
- Macías F., Marcillo C. (2021) Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. *Pol. Con.* 6(3)
<http://10.23857/pc.v6i3.2415>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Preparatoria.pdf>
- Silvana, T., Orellana S., Suarez, G., Cárdenas, V., Chávez M. y Eras S. (2024). El uso de cuentos interactivos para fomentar la adquisición temprana del lenguaje en niños de educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(6), 4995-5014.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15218
- Vaca L., Stefos, E., y Mena, S. (2022). Application of interactive stories to promote reading comprehension of children with ADHD. *ConcienciaDigital*, 5(4), 127-144.
<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2356>
- Vargas K. (2021). Las tecnologías informáticas (cuentos interactivos) y su incidencia en el desarrollo de la memorización. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(spe3), 00004. Epub 30 de

agosto de 2021.
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i.26>
83



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Mariela Alexandra Mogollón Mena, Vanessa Fernanda Mena Chiliquinga, Mayra Jazmín Cunalata Yambay y Pedro Renato Araujo Fierro.

