



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA:

**EL CUENTO DIGITAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y DE MOTIVACIÓN
EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
ELEMENTAL**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación
mención Innovación y Liderazgo Educativo.

Autor

Vásquez Acosta Pablo Iván

Tutor

Ing. Fredy Esparza Bernal MSc.

QUITO – ECUADOR

2020-2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL
TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Vásquez Acosta Pablo Iván, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “EL CUENTO DIGITAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN ELEMENTAL”, como requisito para optar al grado de **Magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo** y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI). Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo. Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios. Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 30 días del mes de enero de 2022, firmo conforme:

Autor: Vásquez Acosta Pablo Iván



Firma:

Número de Cédula: 1717065013

Dirección: Provincia de Pichincha, Ciudad de Quito,

Correo Electrónico: pablin86@hotmail.es Teléfono:0992583786

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación” EL CUENTO DIGITAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN ELEMENTAL” presentado por Vásquez Acosta Pablo Iván, para optar por el Título de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 18 de marzo del 2022

.....

Ing. Fredy Esparza Bernal MSc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 18 de marzo del 2022

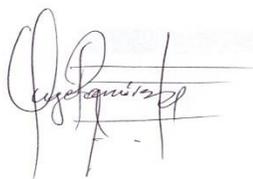


.....
Vásquez Acosta Pablo Iván
1717065013

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: EL CUENTO DIGITAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN ELEMENTAL previo a la obtención del Título de Magister en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 31 de mayo del 2022



.....
Dr. MSc. Ángel Marcelo Ramírez Eras
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Dr. Wilson Tinoco Tinoco
VOCAL

.....
Ing. Fredy Esparza Bernal MSc.

VOCAL

DEDICATORIA

Dedico el presente documento a todos los que han forjado en mí un gran ser y también a todos quienes han colaborado en mi realización profesional en especial a mis maestros, tutor de tesis y demás personas que con su responsabilidad y paciencia han permitido el cumplimiento del presente documento y han sido la clave para mi carrera.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la oportunidad de ser quien soy y por darme la salud y la vida para seguir adelante junto con mis seres queridos.

También a mi familia que ha sido un pilar fundamental y por quien lucho

a diario y a mis queridos docentes quienes han sido mi ejemplo a seguir.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	x
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA.....	xviii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xviii
ABSTRACT.....	xxix
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y Actualidad.....	1
Planteamiento Del Problema.....	6
Formulación del problema.....	8
ÁRBOL DE PROBLEMA.....	9
Análisis Crítico.....	11
Delimitación de la Investigación.....	11
Delimitación Espacial: Escuela “Línea Equinoccial” ubicada al Noroccidente de la ciudad de Quito, Provincia de Pichincha, Parroquia de Calacalí en la latitud 0°,0` 0”, en el círculo imaginario, Mitad del Mundo.....	11
Destinatarios del Proyecto.....	12
Objetivos.....	12
Objetivo General:.....	12
Objetivos Específicos:.....	13
CAPÍTULO I.....	14
MARCO TEÓRICO.....	14

Antecedentes de la Investigación	14
Organizador Lógico de Variables	19
Constelación de Ideas de la Variable Independiente.....	20
Desarrollo Teórico de la Variable Independiente: Cuento Digital	21
Definición	21
Características	21
Beneficios en el proceso pedagógico	22
Ámbito cognitivo	23
Ámbito socio constructivo.....	23
Tipos.....	24
-Narrativa.....	24
-Eventos Históricos	24
-Formativos/instructivos	25
Desarrollo Teórico de la variable: TIC	25
Definición	25
Características de las TIC	26
TIC, TAC, TEP	27
Las Web 1.0, 2.0 y 3.0	227
Software/Hardware	28
Desarrollo teórico de la variable: Innovación Educativa	28
Las TIC en la educación	30
Las TIC en la educación en línea.....	31
Herramientas tecnológicas para crear el cuento digital	33
REA (Recursos Educativos Abiertos)	33
Constelación de Ideas de la Variable Dependiente	34
Desarrollo Teórico de la Variable Dependiente: Proceso de Aprendizaje lecto escritor	33
La Lectura	34
El desarrollo de la Lectoescritura	37
Aspectos del lenguaje.....	39
Tipos de aprendizaje	40

-Aprendizaje implícito	40
-Aprendizaje explícito´	41
Enfoque del aprendizaje.....	42
Enfoque tradicional	42
-Conductual.....	42
-Cognitivo.....	43
-Constructivo	44
Enfoque moderno	45
Desarrollo Teórico de la variable de estrategias didácticas.....	47
Definición	47
Tipos de estrategias didácticas.....	47
Desarrollo Teórico de la subvariable de planificación curricular	48
Definición	48
Objetivos específicos de la planificación curricular	48
Enfoques educativos.....	50
Metodología de planificación didáctica	51
Planificación de clase	51
CAPÍTULO II.	51
DISEÑO METODOLÓGICO	52
Generalidades.....	52
Paradigma y tipo de investigación	52
Paradigma	51
Modalidad de Investigación	53
Aplicada	53
La modalidad es aplicada porque tiene el fin de resolver un problema como es el limitado nivel de aprendizaje de la lectoescritura en niños de educación básica, por lo tanto se enfoca a incluir el cuento digital para la consolidación del conocimiento.	53
De campo	53
Bibliográfico – Documental	53
Nivel de investigación	53
Descriptivo	53

Exploratorio	54
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos	54
Plan y procedimiento de recolección de la información.....	56
Operacionalización de la Variable Independiente	60
Operacionalización de la Variable Dependiente	62
Análisis e Interpretación de Resultados	63
Resultados de la encuesta a los padres de familia de los estudiantes de básica elemental de la Escuela Línea Equinoccial.....	63
Análisis e interpretación de los resultados obtenidos de las entrevistas a docentes	80
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	86
Conclusiones	86
Recomendaciones	87
CAPÍTULO III.	89
PROPUESTA	89
TÍTULO	89
Antecedentes de la propuesta	89
Justificación.....	90
Definición del tipo de producto	91
Estrategias didácticas	91
Cuento digital.....	92
Objetivos	93
Objetivo General	93
Elaborar una guía docente para el diseño de un cuento digital con el propósito de fomentar el aprendizaje de la lectoescritura de Básica Elemental de la Escuela Línea Equinoccial	93
Objetivos Específicos	93
Análisis de factibilidad.....	93
Factibilidad Normativa	93
Factibilidad Técnica	94
Factibilidad Financiera.....	94
La herramienta que se usará no implica costos para la institución y para el desarrollo del proyecto y específicamente para el diseño del cuento digital	

pues será el docente quien lo generará y se usará el software libre Storyjumper para el diseño del mismo.	94
Factibilidad Educativa-pedagógica	94
Metodología	95
Contenidos.....	95
PLAN DE ACCIÓN.....	95
PORTADA DE LA GUÍA	97
ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA GUÍA	98
PRESENTACIÓN	99
OBJETIVOS.....	100
OBJETIVO GENERAL	100
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	100
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	100
Pasos para el diseño del cuento digital	101
PLAN DE CLASE.....	102
EL CUENTO DIGITAL.....	104
DESCRIPCIÓN.....	104
El cuento digital a diferencia de un cuento convencional tiene a bien incorporar en la lectura recursos multimediales y también incluye un relato lúdico, atractivo y que permite que el lector interactúe de forma adecuada entre las imágenes, el texto y su persona.	104
ACCIONES DIDÁCTICAS.....	104
ACCIONES DIDÁCTICAS 1. DEFINICIÓN DEL TEMA Y ASPECTOS GENERALES DEL CUENTO	105
ACCIONES DIDÁCTICAS 2. DESARROLLO DEL DISEÑO DE CUENTO DIGITAL	107
ACCIONES DIDÁCTICAS 3. INTERACCIÓN DEL ESTUDIANTE PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DEL GRUPO	108
ACCIONES DIDÁCTICAS 4. EVALUAR LA MEJORA DE LA LECTOESCRITURA A PARTIR DE LA LECTURA DEL CUENTO DIGITAL... 	110
VALORACIÓN DE LA PROPUESTA.....	113
Bibliografía.....	115
ANEXOS	133

ANEXO 1:ENCUESTAS DIRIGIDAS A PADRES DE FAMILA	133
ANEXO 2:ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES	136
ANEXO 3: MATRIZ DE RESPUESTAS A PREGUNTAS DE RESPUESTAS ...	138
ANEXO 4: VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	144
ANEXO 5:CARTA DE AUTORIZACIONCIÓN DE LA INSTITICIÓN EDUCATIVA.....	148
ANEXO 6:FICHAS DE VALORACION DE LA PROPUESTA	150

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Artículos sobre TIC en el tiempo.....	26
Tabla 2. Características y detalle de las TIC, TAC, TEP.....	27
Tabla 3. Comparación entre web 1.0, 2.0 y 3.0	27
Tabla 4. Comparativo de hardware y software	28
Tabla 5. Herramientas tecnológicas para crear cuentas digitales	33
Tabla 6. Concepto, usos y beneficios de los REA	33
Tabla 7. Niveles de desarrollo operativo.....	38
Tabla 8. Objetivos específicos del currículo y su planificación.....	48
Tabla 9. Metodologías de planificación didáctica.....	51
Tabla 10. Distribución de la población	57
Tabla 11. Operacionalización de la variable independiente.....	60
Tabla 12. Operacionalización de la variable dependiente.....	62
Tabla 13. El docente de su hijo (a) usa con frecuencia recursos educativos con TIC en el aula virtual.....	65
Tabla 14. Usted Cree que los recursos de innovación TIC son para motivar al estudiante .	65
Tabla 15. Conoce su hijo sobre el cuento digital	66
Tabla 16. Cree que un cuento digital motivaría al aprendizaje de su hijo (a) y al de los compañeros	68
Tabla 17. Le agradecería a usted y a su hijo (a) por disponer de un cuento digital como estrategia didáctica en el aula de clase virtual	69
Tabla 18. Está de acuerdo con el uso de recursos digitales ayudaría al buen desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje significativo de su representado (a)	70
Tabla 19. Cree de que los docentes del hijo (a) están preparados para incluir el uso de estrategias didácticas virtuales como el cuento digital	72
Tabla 20. Su hijo (a) tiene conocimiento de alguna herramienta tecnológica usada para crear el cuento digital	73

Tabla 21. Hijo (a) tiene dispositivo tecnológico en casa para el proceso de enseñanza aprendizaje	75
Tabla 22. Consideración de que los docentes del hijo (a) utilizan un enfoque educativo moderno para enseñar la lectura y escritura.....	76
Tabla 23. Los docentes de su hijo llevan un proceso ordenado al impartir la clase de lengua.....	78
Tabla 24. Recursos educativos modernos usados por los docentes del hijo (a) para aprendizaje de la lectura y escritura.....	79
Tabla 25. Factibilidad de Recursos Humanos.....	94
Tabla 26. Plan de Acción.....	96

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Mapa conceptual de características de las TIC.....	25
Figura 2. Detalle de innovación educativa.....	29
Figura 3. Las TIC en el ámbito educativo.....	30
Figura 4. Educación en línea.....	31
Figura 5. Recursos educativos.....	32
Figura 6. Niveles de desarrollo operativo	38
Figura 7. Aspectos del lenguaje	40
Figura 8. Enfoque conductual	43
Figura 9. Cognitivismo.....	44
Figura 10. Enfoque moderno.....	46
Figura 11. Estrategias didácticas.....	47
Figura 12. Enfoques educativos	50
Figura 13. El docente de su hijo (a) usa con frecuencia recursos educativos con TIC en el aula virtual.....	64
Figura 14. Cree que los recursos de innovación TIC son para motivar al estudiante	65
Figura 15. Conocimiento del hijo sobre el cuento digital	67
Figura 16. Cree que un cuento digital motivaría al aprendizaje de su hijo (a) y al de los compañeros	68
Figura 17. Agrado del hijo (a) por disponer de un cuento digital como estrategia didáctica en el aula de clase virtual	69
Figura 18. Está de acuerdo con el uso de recursos digitales ayudaría al buen desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje significativo de su representado (a)	71
Figura 19. Cree de que los docentes del hijo (a) están preparados para incluir el uso de estrategias didácticas virtuales como el cuento digital	72
Figura 20. Su hijo (a) tiene conocimiento de alguna herramienta tecnológica usada para crear el cuento digital	74

Figura 21. Hijo (a) tiene dispositivo tecnológico en casa para el proceso de enseñanza aprendizaje	75
Figura 22. Consideración de que los docentes del hijo (a) utilizan un enfoque educativo moderno para enseñar la lectura y escritura.....	77
Figura 23. Los docentes de su hijo llevan un proceso ordenado al impartir la clase de lengua.....	78
Figura 24. Recursos educativos modernos usados por los docentes del hijo (a) para aprendizaje de la lectura y escritura.....	79

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA: CUENTO DIGITAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y DE
MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN ELEMENTAL

AUTOR: Pablo Iván Vásquez Acosta

TUTOR: MSC. Fredy Esparza Bernal

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto tiene como objetivo analizar la opción del cuento digital como una estrategia didáctica en el aprendizaje lecto-escritor, de estudiantes del nivel de Educación Elemental, a través del diseño de los mismos, considerando que en la actualidad el uso y aprovechamiento de las TIC en el contexto educativo es la clave para fomentar un proceso de aprendizaje socio constructivo. El paradigma de investigación se orienta en función al enfoque tipo mixto, es decir cualitativa y cuantitativa, porque se hace un análisis objetivo de los hallazgos bibliográficos y de campo, pero también se incluye gráficos estadísticos, tablas de frecuencia y porcentajes que se obtienen de la aplicación de la encuesta a docentes y estudiantes para determinar la posibilidad de inclusión del cuento digital como una herramienta adaptada a los procesos de enseñanza de la lectoescritura. Los resultados obtenidos indican que los docentes tienen conocimiento de uso de software que permite el diseño de cuentos digitales y los estudiantes con autorización de sus padres están dispuestos a aplicarlos. Finalmente, se concluyó que es posible fomentar el aprendizaje de la lectoescritura de manera que el estudiante de básica elemental se motive por el uso y diseño de cuentos digitales encaminado a alcanzar de manera significativa una mejora del dominio lectoescritor, para lo cual se propuso el diseño de esta herramienta digital en Story Jumpers, donde también se puede realizar actividades específicas para motivar el aprendizaje.

DESCRIPTORES: cuento digital, TIC, lectoescritura, básica elemental

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

**THEME: DIGITAL STORY AS A DIDACTIC AND MOTIVATIONAL STRATEGY
IN THE LEARNING OF ELEMENTARY EDUCATION STUDENTS**

AUTHOR: Pablo Iván Vásquez Acosta

TUTOR: MSC. Fredy Esparza Bernal

ABSTRACT

The objective of this project is to design digital story as a didactic strategy in the reading-writer learning of students of the Elementary Education level, through their design, considering that currently the use and exploitation of the ICT in the educational context is the key to promoting a socio constructive learning process. The research paradigm is oriented according to the mixed type approach, that is, qualitative and quantitative, because an objective analysis of the bibliographic and field findings is made, but statistical graphs, frequency tables and percentages obtained from the application of the survey are also included. teachers and students to determine the possibility of including the digital story as a tool adapted to the processes of teaching literacy. The results obtained indicate that teachers are aware of the use of software that allows the design of digital stories and students with permission of their parents are willing to apply them. Finally, it was concluded that it is possible to promote the literacy learning so that the elementary school student is motivated by the use of digital stories aimed at significantly improving the literacy domain, for which the design was proposed of this digital tool in story jumper, where you can also carry out specific activities to motivate learning.

KEYWORDS: digital story, ICT, literacy, basic elementary

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

La Línea de Investigación es: Innovación - con la que se pretende desarrollar estrategias mediante el cuento digital como canal de motivación que permita que los estudiantes desarrollen una autonomía intelectual que coadyuve a generar nuevos conocimientos mediante habilidades de aprendizaje adquirido. Por esta razón, es necesario que el docente, se convierta en una guía mediante las habilidades y la implementación de sus destrezas, que permitan promover el pensamiento crítico en los estudiantes.

La Sub línea de Investigación es: Aprendizaje - mediante el cual se desarrollará el conocimiento, la descripción de las teorías, partiendo del pensamiento autocrítico en cada uno de los estudiantes, de tal forma que permita poner en práctica la habilidad de generar definiciones a partir de una teoría. Por lo tanto, es necesario aplicar la destreza de la lectura como canal para el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes.

En la actualidad el desarrollo educativo utiliza técnicas de motivación para el estudiante dentro de acciones contemporáneas y ambiguas, que ha hecho que el aprendizaje este dentro de una tendencia tradicionalista, sin que exista el desarrollo de elementos necesarios para la educación como es el caso de la lectura, siendo la práctica lectora la que no cubre hoy en día el espacio necesario para el aprendizaje y sobre todo la generación de una motivación propia dentro del ser del estudiante de educación elemental, el cual por su edad se encuentra en una fase formativa de hábitos y costumbres.

El nuevo marco legal educativo establece que la educación es una condición necesaria para la igualdad de oportunidades y para alcanzar la sociedad del Buen Vivir. En tal sentido, se reconceptualiza la educación, que ya no puede ser un privilegio de unos cuantos, sino “un

derecho de las personas a lo largo de su vida” y por lo tanto “un deber ineludible e inexcusable del Estado”, y “un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal” (Constitución de la República del Ecuador, 2008, pág. Art. 26).

El artículo 26, indica que al hablar de educación se reconoce que es parte de la igualdad de derechos de todos y todas los ciudadanos y ciudadanas del país, por lo que este dejó de ser un privilegio como en épocas pasadas se pensaba, y ahora es un derecho “Inexcusable” que garantiza el buen vivir.

En lo que se refiere a la Carta Magna en su artículo 27 Literal – 3 detalla “el desarrollo tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir” (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

También se habla del aprendizaje y el interaprendizaje mencionados en la LOEI, en el artículo 2 numeral h, que detalla “el interaprendizaje debe fundamentarse como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo” (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2009).

Que solo podrán recibir apoyo económico del Estado si cumplen con las condiciones de gratuidad, igualdad de oportunidades para el acceso y permanencia de los estudiantes, rendición de cuentas de sus resultados educativos y su manejo de los recursos, y respeto a la libertad de credo de las familias. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2009)

Dentro del mismo código se habla del derecho a la información, en sus distintas formas, como se ve a continuación:

El artículo 45 del Código de la Niñez y Adolescencia establece: “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes

medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad”.

En las situaciones anteriores, el estudiante debe tener un acceso continuo a la información, pues en plena era de la globalización es de vital importancia que ellos sepan aprovecharla como ventaja para su desarrollo y para lograr el aprendizaje significativo.

De esta manera al integrar información referente al contexto macro (a nivel internacional) se observa lo determinado por La Organización de las Naciones Unidas (2013) para la Educación, la cual coincide en señalar que: “la educación es un derecho inviolable para las personas” y necesita responder a sus necesidades, la cual se debe basar en estrategias que desarrollen el pensamiento crítico a través de actividades prácticas y el entorno social en el que cada estudiante contribuye al desarrollo de conocimientos y habilidades en los estudiantes.

Adicionalmente, se menciona que:

Desde que se adoptó la Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales en octubre del 2005, se produjeron grandes cambios tecnológicos, y de esta forma la era digital ha cambiado el panorama cultural y ha traído cambios en los principales sectores incluyendo el educativo a nivel mundial. (UNESCO, 2016)

En base a ello se ha escrito el documento denominado “El cuento digital como recurso de aprendizaje en el aula” (Rodríguez M. , El cuento digital como recurso de aprendizaje en el aula, 2019) de la Universidad de Huelva en España, en donde se presenta una propuesta de intervención en relación al cuento digital como recurso didáctico que se dirige al público infantil y que se asume como aquel que tiene amplias posibilidades para el entorno educativo. A su vez se parte de que dicha herramienta aporta desde las edades tempranas a una educación de calidad, con bases comunicacionales, además permite el trabajo de

competencias visuales, artísticas, digitales de inicio a la lecto-escritura. Es de esta manera que se menciona a la sociedad actual de niños como los “Google Kids”, pues cada vez el cuento digital se va convirtiendo en una metodología dinámica y de tipo democrática.

Al verificar el contexto meso, en América Latina, se observa al autor Kulesz (2016) quien presenta su artículo “La cultura del entorno digital” y muestra los grandes contrastes entre los países, sobre todo en aspectos como la tecnología, economía y sociedad, pero la mayoría de países latinos suelen incluir la necesidad de reducir asimetrías y se basan en la diversificación de una economía que está cada vez más pendiente de lo que hacen los países de primer mundo, como resultado de la investigación se obtuvo que es alto el impacto que toman las tecnologías en la educación con un sentido clave pues se asocian con la construcción de la paz y con un proceso educativo visto como un derecho y no como un privilegio, siendo lo último un referente de las culturas hispanas en la actualidad.

En Ecuador se presenta el documento denominado “Al otro lado del espejo. El mundo infantil en el nuevo cuento ecuatoriano” (Moscoso, 2016), documento que tiene como objetivo realizar un análisis de diferentes cuentos infantiles ecuatorianos, y a su vez se ha seleccionado narraciones para el trabajo, donde se hace énfasis en la necesidad de digitalizar el cuento de tal forma que también sea parte de la búsqueda por el fomento del incentivo a la lectura, y además al conocimiento de la cultura ecuatoriana en los niños. Como resultado se observó que fue posible definir, cómo ciertas criaturas culturales buscan el camino al bienestar y cómo estas se convierten en los actores principales de los cuentos, he ahí la gran necesidad de ampliar la imaginación de los niños con dichos cuentos.

Por supuesto, entre las limitaciones que se encontraron de la literatura a nivel mundial, latino y ecuatoriano, fue la gran necesidad de que el cuento se adapte a las culturas de las que proviene, pues no se puede dejar a un lado la capacidad receptiva del estudiante, pero también la gran importancia del refuerzo de la lectura mientras no se deje atrás el fomento cultural.

Entre los factores que describen la aplicación de una educación adecuada en el Ecuador, el factor de método o técnica para el aprendizaje, que genere una motivación directa al estudiante de educación básica es uno de los factores que no se aplica como parte de la formación educativa, lo cual no permite tener un aprendizaje motivado en el niño o niña de educación elemental, hecho que no es idóneo para el estudiante y ocasiona una deserción a corta edad; creando paradigmas de negación al estudio y al aprendizaje, y a su vez un hábito de ocio y no interés para el estudio, que al pasar de los años permite generar un hábito de no aceptación al aprendizaje de conciencia . Es así, que en el año 2019 se registró que 14,200 estudiantes a nivel nacional que perdieron el año lectivo, según lo indicó el Ministerio de Educación (MINEDUC). Entre los cuales 6.000, son estudiantes de media que perdieron más de tres asignaturas, sin dejar a un lado que en el mismo año 58,234 estudiantes tuvieron que asistir al Programa de Recuperación Académica.

La importancia del desarrollo de estrategias en el aprendizaje, mediante recursos didácticos y de desarrollo digital, constituye la base de los mecanismos que permitan generar un aprendizaje de contenidos educativos, que a la par con el desarrollo del estudiante permite generar un hábito que coadyuva a un mejor desarrollo del aprendizaje.

Se observarán además indicadores específicos (44 indicadores) que forman un total de 21 competencias digitales y entre estas se encuentran las competencias digitales básicas para el manejo gradual de herramientas y dominio de la web 2.0, entendiéndose que actualmente las competencias didácticas digitales son parte de los PEA (Plan Educativo Anual) de la mayor parte de instituciones educativas públicas y privadas, de tal forma que permita al docente contar con herramientas sólidas para el diseño de estrategias didácticas acorde con la necesidad de innovación del siglo XXI.

De esta manera, lo antes mencionado toma como referente a la gran importancia de crear y desarrollar competencias digitales en los docentes, e incluso se habla de un dominio de estrategias didácticas digitales para lograr una mejora progresiva en el proceso de enseñanza aprendizaje, mucho más cuando en la Escuela Línea Equinoccial (institución objeto de

estudio), se puede evidenciar una deficiencia en el uso de recursos digitales por parte de los docentes para la planificación y desarrollo de las actividades educativas, siendo esta falencia la que permite que la educación en el plantel educativo no cumple a cabalidad con el desarrollo educativo que deben tener cada uno de los estudiantes.

A su vez, se presentan limitaciones como es la falta de conocimiento de nuevas estrategias pedagógicas digitales por docentes, así como la deficiente conectividad con la que cuentan padres y docentes, que dificultan las clases virtuales que actualmente se mantienen a causa de la crisis sanitaria, y otras situaciones como es el caso del poco o nulo uso de herramientas digitales para beneficio de la educación, enfocándose más aún en el campo de la lectura. Todo el contexto descrito hace que se creen limitaciones al proceso de enseñanza aprendizaje en las distintas asignaturas, pero sobre todo cuando se trata de la lectura, pues debe convertirse en una habilidad e incluso un dominio del estudiante, pues es utilizada desde los cursos de básica elemental hasta que el estudiante se convierta en adulto, ya que la lectura analítica, bien estructurada y comprensiva es una pieza clave para el desarrollo integral de todo ser humano, he ahí la necesidad urgente de incorporar diferentes alternativas (estrategias) didácticas con el uso de las TIC.

Planteamiento Del Problema

En la actualidad el desarrollo de la lectura en los niños y niñas, constituye el mayor reto en la educación, debido principalmente al deterioro de la educación tradicional para los alumnos de segundo a cuarto de Educación Elemental, frente a los desafíos tecnológicos actuales, que es el resultado de la desmotivación en el aprendizaje lecto-escritor por falta de actualización por parte de los educadores, en la utilización de instrumentos y materiales innovadores que brinden a los alumnos las características necesarias para llenar las expectativas en el aprendizaje de cualquier temática de estudio de los niños y niñas en edad elemental. Por otro lado, existe una deficiencia en la aplicación de las nuevas tendencias tecnológicas de la era digital, como es el caso de: vídeos, podcast de audio, pdf, presentaciones, cuentos digitales, sistemas de respuesta remota, animaciones de procesos y modelos, simulaciones, juegos, información en páginas web, redes sociales, entre otras; las

que no han sido utilizadas como parte integral del aprendizaje que debe adquirir el estudiante, sino que, constituyen una aplicación exclusiva de uso para comunicación; en éste contexto, el desarrollo de las tendencias tecnológicas como parte didáctica de la enseñanza permitirá generar un desafío para las nuevas generaciones de estudiantes como para el docente.

A nivel mundial, las estrategias didácticas digitales son un claro referente de la gran importancia que tiene la innovación de la educación para las diferentes ideologías y circunstancias sociales que se presentan en un entorno globalizado.

Para el caso del Ecuador, se requiere de incentivos hacia una educación de calidad, tal como lo había mencionado la CEPAL (2017) donde se de paso a gestionar sistemas educativos que conlleven una estructura pedagógica sociocrítica, encaminada a las realidades que vive el país y el mundo.

En el Cantón Quito ha sido preciso implementar nuevas estrategias didácticas para afianzar los procesos de enseñanza y aprendizaje sin dejar de lado el derecho de todo estudiante hacia una educación digna y de calidad, respetando a su vez sus capacidades, habilidades y destrezas, los cuales pueden ser afianzados mediante entornos virtuales. En lo referente a la Escuela Línea Equinoccial ubicada en la Provincia de Pichincha Cantón Quito, Parroquia Calacalí se observa la necesidad de inclusión de estrategias didácticas digitales, pero además se requiere la capacitación total, parcial y constante de los docentes para el uso correcto y oportuno de estas herramientas durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que los procesos de innovación demandan capacitaciones constantes y desafiantes dentro del entorno global.

Delimitación del problema

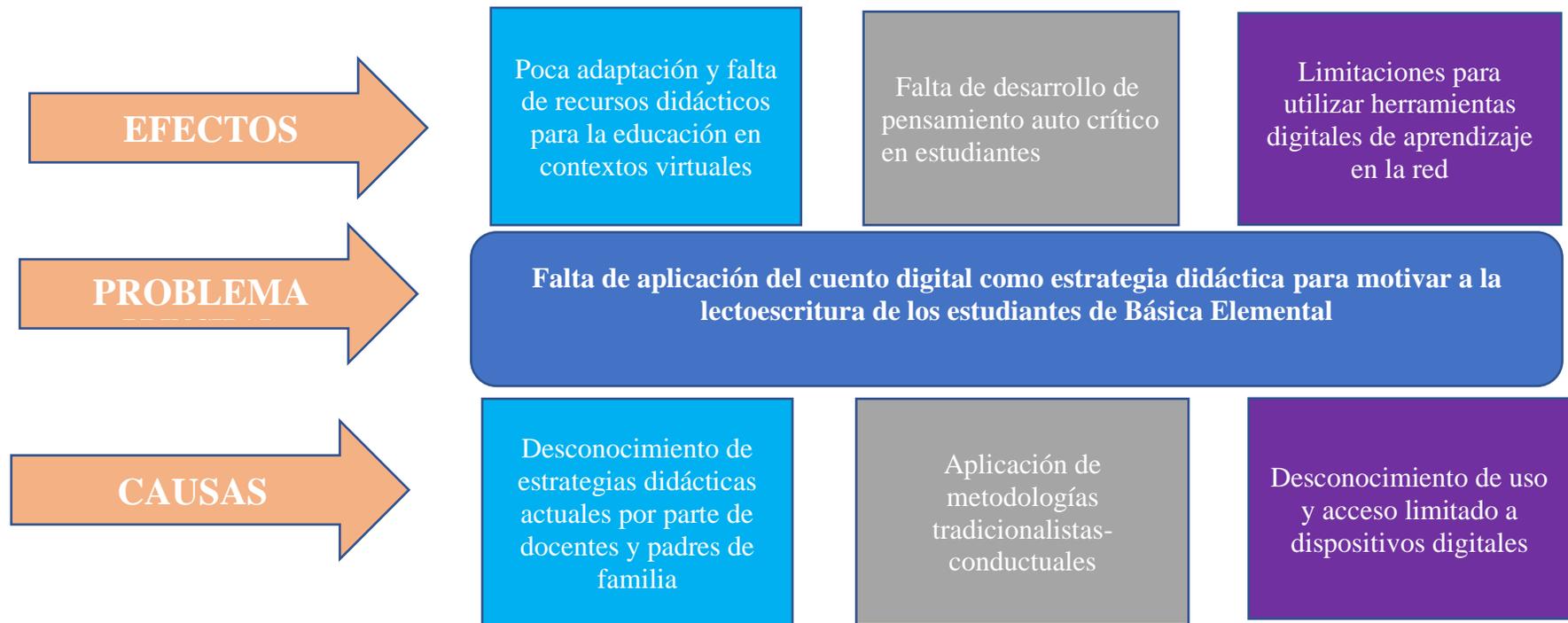
El problema clave radica en la falta de aplicación del cuento digital como estrategia didáctica para motivar a la lectura de los alumnos de Básica Elemental de la Escuela Línea Equinoccial ubicada en la Parroquia de Calacalí en el periodo 2020-2021.

Formulación del problema

¿Cómo el cuento digital ayudaría a la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura en los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela Línea Equinoccial, año lectivo 2020-2021?

ÁRBOL DE PROBLEMA

Gráfico N°1. Árbol de problemas



Interrogantes de investigación

- ¿Qué nivel de conocimiento, poseen los docentes y padres de familia acerca de estrategias didácticas actuales para la educación Elemental en relación a la lectura?
- ¿Cómo incide la aplicación de metodologías tradicionales en el desarrollo del pensamiento autocrítico en los estudiantes de educación básica?
- ¿Qué nivel de acceso y conocimiento poseen los docentes y estudiantes sobre herramientas digitales de aprendizaje?

Análisis Crítico

El árbol de problemas presenta los motivos relevantes por los que se ejecuta el presente proyecto, entre los que se incluye que de estudiantes y docentes desconocen sobre estrategias didácticas con uso de TIC, lo cual hace totalmente difícil la adaptación práctica en contextos virtuales. A su vez se hace prioritario mencionar que actualmente todavía se aplican metodologías tradicionalistas de tipo conductual donde el estudiante solo es “Un papel en blanco por llenar” dejando a un lado la capacidad de pensamiento autocrítico que debe tener el estudiante sobre todo cuando se trata de la lectura, a su vez se dificulta la puesta en práctica de la aplicación del cuento digital como estrategia didáctica porque muchas veces no hay una buena conectividad ya sea por los docentes o estudiantes, lo que por supuesto hace que se colapsen las clases virtuales dejando ciertos temas (lecturas) inconclusas y faltas de comprensión. Adicionalmente se hace énfasis en que hay un bajo afianzamiento del uso de dispositivos digitales, lo que crea limitantes para el uso de herramientas digitales encaminadas al aprendizaje. Todo ello hace que no sea posible la aplicación del cuento digital como estrategia didáctica para motivar a la lectura a estudiantes de Básica Elemental, algo que por supuesto quiere ser fomentado en el presente documento.

Delimitación de la Investigación

Campo: Innovación Educativa

Área: Enseñanza aprendizaje de Lecto escritura

Aspecto: Estrategias didácticas digitales.

Delimitación Espacial: Escuela “Línea Equinoccial” ubicada al Noroccidente de la ciudad de Quito, Provincia de Pichincha, Parroquia de Calacalí en la latitud 0°,0' 0”, en el círculo imaginario, Mitad del Mundo.

Delimitación Temporal: Año lectivo 2020-2021

Unidades de Observación: Estudiantes, docentes y padres

Destinatarios del Proyecto

La investigación actual se enfoca en la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje del campo lecto escritor, por medio de la aplicación de las estrategias didácticas digitales, de tal forma que sea posible que el estudiante se incentive por aprender, y sobre todo que sea dable un aprendizaje significativo de tipo sociocrítico, por ello los beneficiarios directos son los estudiantes de Básica Elemental de la Escuela Línea Equinoccial.

También otros beneficiarios fueron los docentes porque ellos pueden incluir nuevas estrategias didácticas a sus conocimientos, las cuales pueden ser empleadas para todos los estudiantes de básica elemental, facilitando y afianzando su proceso de enseñanza aprendizaje en torno a la lectura, al proponer estrategias didácticas digitales en entornos virtuales, para aprovechar los beneficios pedagógicos de las TIC.

También otros beneficiarios de la investigación fueron los estudiantes y para levantar la información se relizó a través de los padres de familia, porque ellos aplicaron también en el hogar las estrategias didácticas digitales que se mencionan en el presente documento y lograron que sus hijos se motiven más por aprender sin necesidad de pasar largas horas tratando de que entiendan un tema específico, en torno a lo que leen.

Objetivos

General:

Analizar el cuento digital como estrategia didáctica en el aprendizaje lecto-escritor, de estudiantes del nivel de Educación Elemental

Específicos:

- Establecer el nivel de conocimiento que poseen los docentes y padres de familia acerca de los cuentos digitales, como estrategia didáctica en el aprendizaje lecto escritor de estudiantes de educación elemental.
- Identificar las herramientas tecnológicas que permitan la implementación del cuento digital en el proceso educativo de los estudiantes del nivel de Educación Elemental.
- Elaborar una propuesta de aplicación del cuento digital basada en el conocimiento de herramientas digitales de docentes y estudiantes de Educación Elemental.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

A nivel local existen dos proyectos que se han tomado como relevantes y que han sido documentados en la región Sierra, en diferentes instituciones académicas de instrucción superior, cuyos autores son egresados y graduados de carreras afines con la pedagogía o aplicación de recursos digitales a nivel educativo, tal como se mencionan a continuación:

Según el trabajo: Los problemas de Lenguaje en la Adquisición de conocimientos significativos en los estudiantes de séptimos años de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta 'Oswaldo Guayasamín de la Provincia de Pichincha Ciudad de Quito en el año lectivo 2012-2013, de la autora (Jácome, 2012) de la Universidad Central del Ecuador, que tiene el objetivo de determinar los problemas existentes de Lenguaje en la Adquisición de conocimientos significativos en estudiantes de séptimos años de educación básica de la unidad educativa en mención.

La metodología que se usó en este trabajo será, citando: “de tipo descriptivo y experimental ya que presenta el análisis e interpretación de resultados y en base a estos resultados se elabora las conclusiones y recomendaciones” (Jácome, 2012)

En este trabajo, se hablará de la comunicación como medio visible de toda percepción humana y también como aquella herramienta facilitadora de conocimiento, por lo que se analiza el impacto directo entre la deficiencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura y la adquisición de conocimientos significativos en torno a la comprensión e interpretación lectora, para lo cual se aplicara una metodología de observación directa a los estudiantes de séptimos años de donde se obtuvo como resultado que cerca del 30% de niños tienen baja comprensión lectora y bajo análisis semántico, por lo que se puso en consideración la

propuesta de ayudar a los estudiantes que presentan problemas en la asignatura de Lengua y Literatura, para que puedan mejorar su aprendizaje por medio de actividades que permitan concretar una acción educativa más eficaz, con el uso de herramientas didácticas y digitales que permitan la adquisición de conocimientos significativos y con ello puedan mejorar su desarrollo en torno a la asignatura de Lengua y Literatura.

Los resultados, indicaron que en la mayoría de casos los problemas de lenguaje en la adquisición de conocimientos no permiten un desarrollo integral del estudiante y repercute durante toda su vida escolar.

En conclusión, el proyecto en mención indica que, es posible la mejora del desarrollo de la asignatura de Lengua y Literatura, para lo cual se propuso un software interactivo de juego de palabras, con el fin de entenderlas y detallarlas en todo su contexto, para la mejora de dicha asignatura, y de la comprensión lectora del estudiante, sabiendo que esta es indispensable para abordar.

El autor de este proyecto tiene razón al indicar que existen serios problemas en los estudiantes sobre todo de educación básica cuando las dificultades que presentan en torno al lenguaje y su uso adecuado también se relacionan con el nivel de adquisición de conocimientos significativos, pues si el estudiante no comprende a cabalidad lo que estudia pues tendrá problemas en asimilar el conocimiento adecuado.

Existe otro proyecto en el marco local que se denomina El Uso de las TIC como factor de Generación de Aprendizaje Significativo de la Semántica con estudiantes del séptimo año BGU, en la Unidad Educativa 'Eloy Alfaro' de Santo Domingo (Criollo, 2017) del autor Herman Gabriel Criollo Capelo de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Quito.

Su objetivo es entender la importancia de usar las TIC como factor de Generación del Aprendizaje Significativo en la Semántica de los estudiantes de séptimo año de BGU.

La metodología utilizada en la investigación fue descriptiva porque permitió detallar la variable de semántica, de la que se identificó el nivel de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, también fue transversal, porque se hizo en el año académico 2016 (Criollo, El Uso de las Tic como Factor de Generación de Aprendizajes Significativos de la Semántica con estudiantes del séptimo año BGU, en la Unidad Educativa 'Eloy Alfaro' de Santo Domingo, 2017).

La conclusión del presente proyecto fue que:

El aplicar una enseñanza TIC, no resolverá todos los problemas de la educación en la Unidad Educativa en mención, hará falta continuar esforzándose mucho para continuar con la iniciativa de cambio. Si bien las nuevas tecnologías facilitan el aprendizaje no solo de Lenguaje en el tema de semántica, que el cambio está en saber entender que, con esta modalidad de aprendizaje, es el estudiante el verdadero protagonista de su propio aprendizaje. (Criollo, 2017)

El autor ofrece la semántica como el inicio de un cambio, en las estructuras y en la metodología en la cual, se reflejaría un cambio en las actitudes de los estudiantes el momento de aprender lengua y para el efecto esta sería una fórmula, mediante la cual sin resolver el problema en sí, lograría un camino para el interés de dicha materia, en donde la aplicación de la tecnología tiene una base primordial como fuente del conocimiento, autónomo, logrando que los educandos, sean parte fundamental de dicho proceso. En la unidad educativa objeto de estudio la realidad, es bastante similar, puesto, que también se usarán ejes trasversales que permitan asociar las falencias y las fortalezas encontradas, lo que a la vez permitirá, que el panorama sea más amplio y sobre todo mucho más, por lo tanto la problemática podrá ser tratada en forma remedial, y los estudiantes de la unidad educativa en estudio teniendo una base, existentes serían los beneficiados en el proceso de afianzamiento, y relleno de lagunas, las cuales serían superadas, con la intención de los maestros y de los mismos estudiantes. En este proyecto se puede ver que la semántica

contextual es un tema amplio que debe ser tratado con suma importancia, ya que de este depende no solo el área de Lengua y Literatura sino el contexto interpretativo del estudiante.

A nivel nacional existe el proyecto de tesis denominado: Recursos Didácticos Digitales para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en el Área de Lenguaje, del Quinto Año de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario San Antonio, de la Comunidad Santa Isabel Parroquia Quiguaza, Cantón Huamboya, Periodo 2010-2011, cuyo autor es (Huambaguete, 2012).

Su objetivo es analizar los recursos didácticos digitales para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en el Área de Lenguaje del Quito Año de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario San Antonio. En este proyecto se aplicó una metodología con:

Revisión bibliográfica y linkografía, además hizo uso de la observación directa estructurada al analizar paso a paso el nivel de aprendizaje de los niños en torno a habilidades de escuchar, hablar, leer, así como se hizo una encuesta a la totalidad de estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela San Antonio. (Huambaguete, 2012)

Por la situación geográfica de dicho cantón, este estudio se realiza en un número limitado de estudiantes, y también en un entorno, con poca o ninguna accesibilidad a las tecnologías, por lo tanto, el único acceso que tienen los educandos es a través del colegio, donde se tomó la muestra, puesto que su situación económica no permite que en su gran mayoría la tecnología ingrese en el hogar. Convirtiéndose, la escuela en el lugar donde los chicos pueden acceder a las potencialidades que les da la comunicación mediante el internet.

Como resultado se obtuvo que entre las estrategias de acceso a las TIC en el centro educativo está instaurar horarios alternos para que todos los estudiantes puedan acceder a estas y sobre todo enfocarse en usarlas para practicar programas, juegos virtuales, blogs que permitan la mejora del aprendizaje de Lenguaje.

Se puede indicar que el trabajo tiene su justificación en que no existen recursos didácticos apropiados para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura y desarrollar las habilidades de escuchar, hablar, leer y escribir.

Existe la investigación a nivel internacional, proveniente de la Universidad de París, con el tema “Complejidad Semántica y Contexto”, cuyo autor es (Rastier, 2014).

La metodología que utiliza “es narrativa, porque luego de que se evidencia el problema se desarrolla el proyecto de acuerdo a las operaciones contextuales elementales, además define a la semántica contextual como micro semántica porque afirma que son parte de los componentes semánticos” (Rastier, 2014).

Como conclusión del proyecto mencionado a nivel internacional se llegó a la conclusión de que el 75% de los estudiantes si requerirían utilizar rincones de lectura, con uno de recursos digitales para el afianzamiento de la asignatura de Lenguaje, en este aspecto se plantea el uso de bibliotecas físicas y virtuales para reforzar dichos conocimientos especialmente en la lectura y su interpretación.

Se está de acuerdo con el autor de esta obra porque la investigación indica que la problemática de que las teorías semánticas, en el campo del sistema de la lengua han alcanzado poco estudio hasta la actualidad, pues no se ha dado cabida a todos sus usos, especialmente por esto que existen evidencias que declaran no válidas a los campos textuales de la semántica, algo que sucede a nivel de una cantidad significativa de estudiantes en las unidades educativas en general.

Como conclusión final de los estudios locales, y de los presentados a nivel nacional e internacional, fue posible reconocer que, en cada uno de estos trabajos se pretende que el docente y las instituciones educativas concienticen sobre la importancia del aprendizaje correcto de la asignatura de Lengua y Literatura, especialmente donde la mayor parte de

proyectos se centran en la temática de la lectura y con ella la semántica contextual, no solo como una parte sustancial a nivel académico, sino también se incluye su práctica analítica que ayudará al estudiante a generar el entendimiento del contexto del mundo que le rodea y el que ha de asimilar a lo largo de su vida individual, social y académica, por otro lado se propone el uso de recursos didácticos digitales, siendo aquellos indispensables de ser aprovechados en el entorno educativo actual, con la idea de lograr aprendizajes socio constructivos.

Desarrollo teórico de objeto campo

Organizador Lógico de Variables

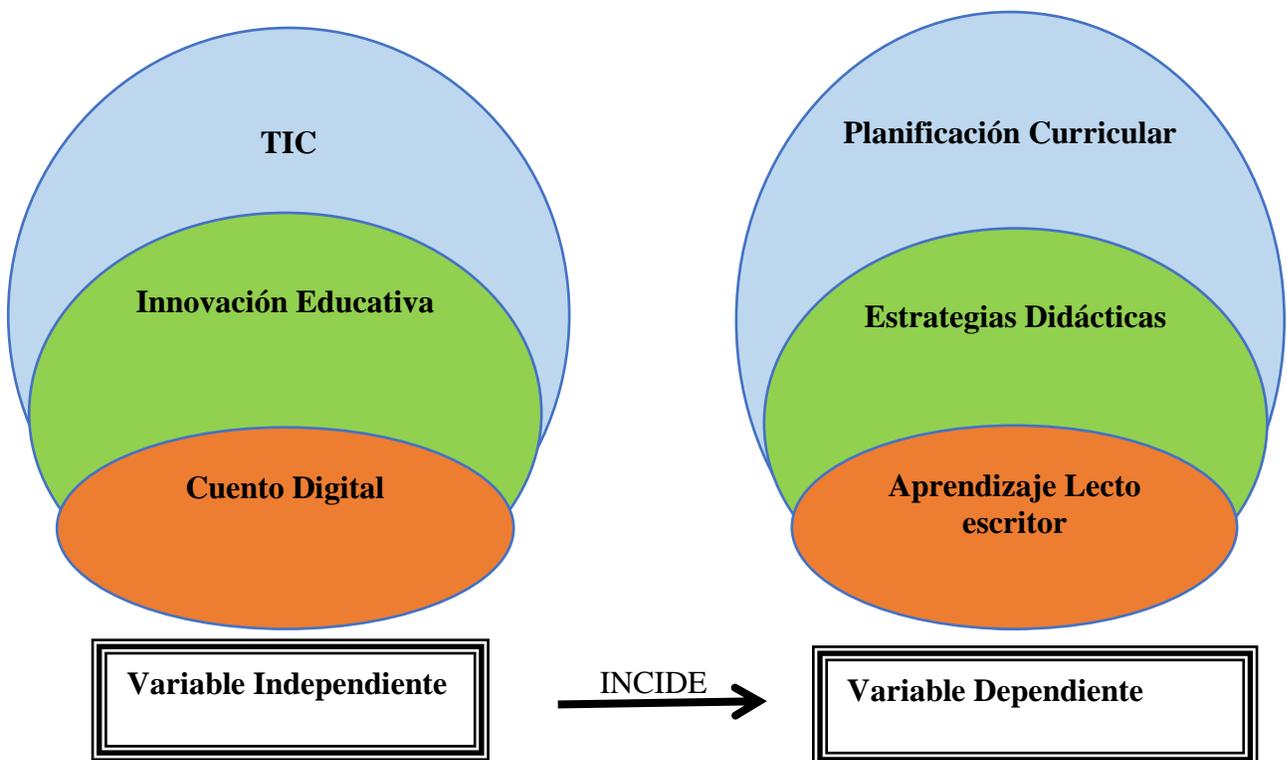
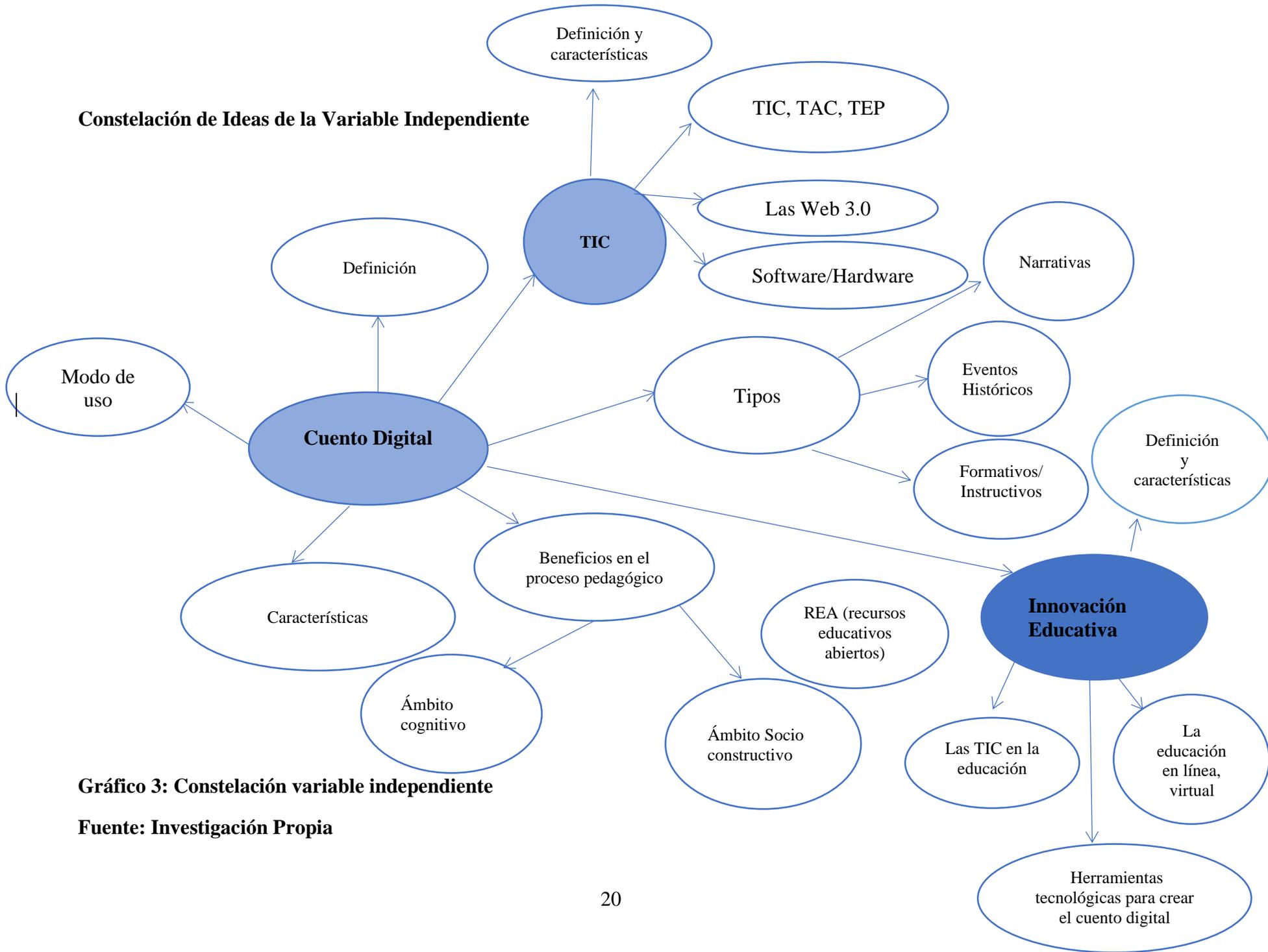


Gráfico 2: Categorías Fundamentales

Elaborado por: Investigador



Constelación de Ideas de la Variable Independiente

Gráfico 3: Constelación variable independiente

Fuente: Investigación Propia

Desarrollo Teórico de la Variable Independiente: Cuento Digital

Definición

Un cuento digital o llamado de tipo electrónico es una herramienta digital que permite:

Saber el significado de una palabra (los de la lengua), su origen (los etimológicos), con qué otras podían ir (los combinatorios), cómo se integraba en una frase (los de construcción y régimen), para buscar equivalente en otro idioma (los bilingües), localizar palabras con el mismo sentido (los de sinónimos), comprobar cómo se escribían (cuentos ortográficos), para buscar rimas y terminaciones (los inversos), o resolver problemas (los de dudas). También han informado, aparte de sobre la lengua, sobre el mundo (los enciclopédicos, ya sean generales o temáticos). (Laraque, 2014).

Existen científicos y sociólogos que indican que ha pasado de moda el cuento manual, y que hoy por hoy son estos tipos de recursos digitales los que se han propagado con mayor fuerza, por la facilidad de uso, y por ejemplo en el caso de Word, existe incluso el cuento incluido, lo cual ha facilitado el proceso de búsqueda de palabras, sin embargo aún falta reforzar en cuentos especializados, por lo que en este proyecto se propone el diseño de un cuento digital de semántica contextual centrado en sinónimos y antónimos.

Características

Los videos y las imágenes son aquellos recursos digitales primarios en el cuento digital, es decir que básicamente se incluyen dentro de otros recursos como los blogs, foros, software para permitir un contenido interactivo, por lo que se constituyen en medios indispensables a ser añadidos a la educación de calidad con uso tecnológico.

Por un lado, está la imagen digital que es “una representación bidimensional de una imagen a partir de una matriz numérica, frecuentemente representada en la realidad, con una disolución estática o dinámica, por lo que puede tratarse de imágenes matriciales o de un

gráfico vertical” (Berruezo, 2005), debido al avance tecnológico las imágenes no solo son fijas, sino que hay otras de tipo dinámico como los llamados gifs.

Por otro lado, los videos, son una secuencia de imágenes; el vídeo digital convierte la imagen real captada por la cámara en lenguaje binario de 1 y 0. La señal eléctrica que recibe la cámara ya no es plasmada en un soporte electromagnético. En vídeo digital la información en sistema de bits se puede almacenar en discos duros o en soportes digitales. (Berruezo, 2005)

En definitiva, tanto la imagen como el video son dos componentes muy importantes dentro de cualquier tipo de recurso digital, principalmente cuando se trata de pretender darles un uso educativo, porque los estudiantes captan mucho más con este tipo de herramientas sus conocimientos.

Beneficios en el proceso pedagógico

Ámbito cognitivo

La grandeza del cuento no se da por el mero entretenimiento o la diversión que este genera, sino que, lo importante es que en el cuento radica el valor del mismo pues dispone de una función didáctica. He ahí que la ventaja del cuento es que otorga conocimiento mientras se lee, por lo que es una herramienta para el docente y cualquier persona que pretende generar un aporte al conocimiento siempre que sea de forma entretenida y de alto impacto

De acuerdo a Bejerano (2011) indica que una de las potencialidades de un cuento es su versatilidad, que depende del público al que se requiere dirigirse ya que puede ser más o menos oportuno, puede realizarse la transmisión de forma oral, escrita o según el propósito del cuento, siendo que en este pueden cambiar elementos como son: personajes, escenas, acontecimientos.

Así también Toledo (2005) se refiere a que los cuentos han servido en la historia como un instrumento de socialización entre lo que incluye las civilizaciones y permite la generación del desarrollo integral de niños y niñas. Siendo que muchos son los aportes de este al individuo. Pues según Pelegrín (1994) citado por Ocaña (2009) verifican la necesidad de:

- Desarrollo intelectual
- Fomento de la atención
- Incentivo a la memoria
- Desarrollo de creatividad
- Comprensión del entorno
- Desarrollo del agrado estético

También se encuentran cerca otras ventajas donde se contempla la técnica dicha por Freinet que es “darle la oportunidad al estudiante de escribir sobre el texto libre”, siendo que dicho autor indica que, al hablar de texto libre, se refiere a la libertad de escribir sobre algún tema en particular, sino que también ayuda para que los estudiantes escriban sobre lo que quieren, entendiendo que les generará la reflexión y les dará paso al gusto por continuar haciéndolo. Además, se verifica que es la forma de trabajo que incluye un valor adicional a la práctica de los discentes, y que a su vez aporta a la libertad de expresión del conocimiento, por lo que implica un proceso de aprendizaje intrínseco. (Santaella & Martínez, 2018). Luego de lo indicado, los propósitos que se marcan para el trabajo con cuentos en el aula pueden ser diversos y por lo tanto es posible que, si las actividades que se plantean son las correctas, motivadoras y se encuentran bien planificadas el grupo logre un aprendizaje significativo como es lo deseado.

Ámbito socio constructivo

Se observa que, la versatilidad de los cuentos contribuye a la mejora de la comprensión de la expresión oral y escrita, además ayuda a desarrollar la imaginación y la creatividad, por lo que el estudiante puede mejorar el desarrollo del conocimiento.

Siendo que la sociedad ha evolucionado de forma significativa en todos los años, se observa que, en las actividades de la vida cotidiana el cuento toma otros papeles, siendo que la escuela ha evolucionado a un enfoque más social y constructivo, se da la necesidad de buscar una relación entre la evolución y la integración en la sociedad de las nuevas tecnologías de la información, lo que es posible con un recurso bastante significativo como es el cuento, para que se tomen otras alternativas que pueden incluirse en la escuela (Rodríguez & Guzmán, El cuento digital como recurso de aprendizaje en el aula. Digital tales as learning resources in classroom, 2020). Por lo que se dificulta la definición del punto histórico acerca del primer cuento interactivo, pero al analizar distintas generaciones digitales se puede definir que el momento próximo está en función a la segunda mitad del siglo XX. He ahí que el cuento digital aporta con el carácter social y constructivo dentro del proceso de aprendizaje en los diferentes ámbitos de estudio de los alumnos y alumnas en el entorno educativo y familiar al ser un recurso digital, además que constituye una acción formativa dentro del siglo XXI con el aprovechamiento del avance tecnológico actual que hacen factible su implementación y aplicación.

Tipos

-Narrativa

El cuento narrativo es un término innovador que se utiliza para denominar el hecho de que todo individuo de diferentes herramientas digitales, puede contar historias. Estas historias digitales en donde se cuenta historias, dichas historias digitales se presentan con formatos persuasivos o de tipo emocional atractivos y se interactúan entre sí. (XI Congreso Iberoamericano de Extensión Univesritaria, 2015).

-Eventos Históricos

El relato digital en su forma conocida que por lo general tiene movimiento música, efectos de sonido, siendo una narración creada por el autor de video, en cual comunica un mensaje que involucra un punto de vista tratando de involucrar a la audiencia, y a pesar de esto hay diversas visiones de lo que debe ser un relato digital. (Cobo, 2008)

-Formativos/instructivos

Los cuentos digitales instructivos tienen el fin de dirigir las acciones del lector, siendo que el texto describe la lista de elementos indispensables para la ejecución de la tarea correspondiente. (Fairstein & Gyssels, 2004).

Tecnologías de la Información y Comunicaciones

Definición

Las TIC son tecnologías que usan la informática, microelectrónica y telecomunicaciones para crear formas innovadoras de comunicación por medio de herramientas de tipo tecnológico y comunicacional. (CEPAL, 2013)

Características de las TIC

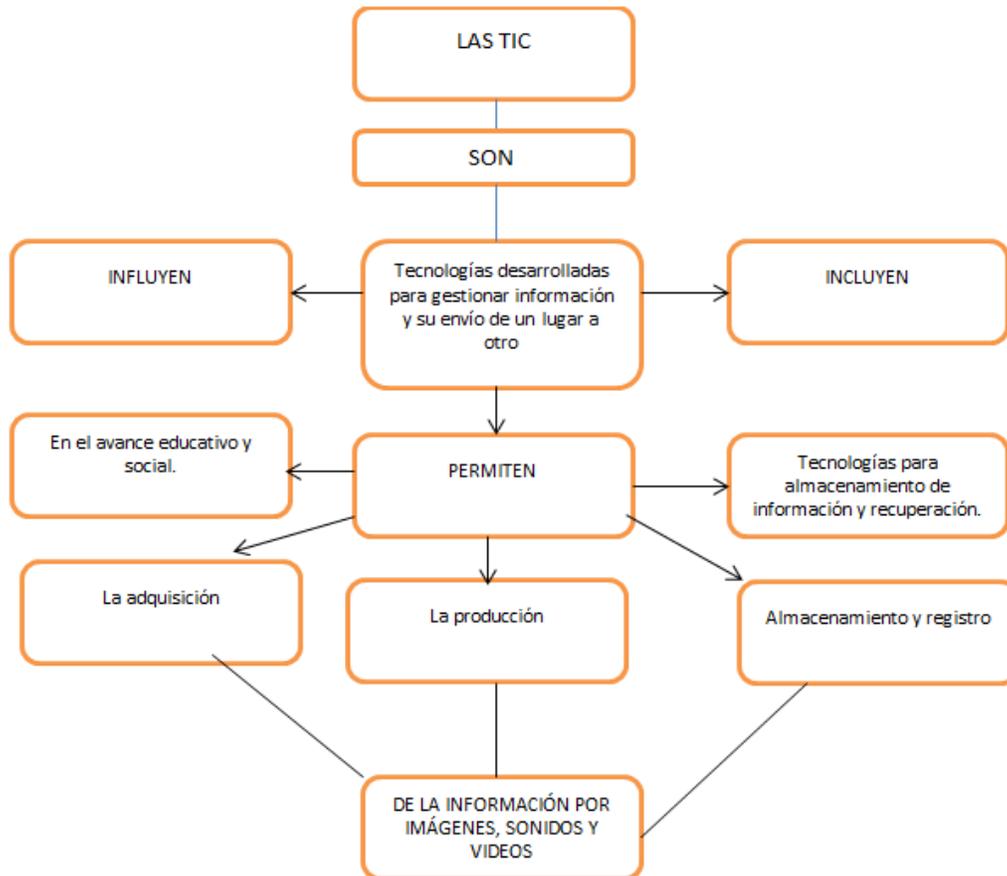


Figura 1. Mapa conceptual de características de las TIC

Fuente: Adaptado de (Cabero Almenari, 2016)

En torno al uso de las TIC hay varios autores que tratan sobre estas y las han tratado a lo largo de los últimos tiempos, y entre las referencias encontradas se incluyen las siguientes:

Tabla 1. Artículos sobre TIC en el tiempo

CATEGORÍA	ARTÍCULOS RELACIONADOS
Herramientas y recursos TIC, fundamentos para diseño y reporte de casos	Aguado et. al (2015), Amo et. al (2014), Grisales (2018), Rivero et. al (2018), Caicedo et. al (2020), Valbuena et. al (2021), Ascheri et. al (2015)
Impacto del uso de TIC	Aguado et. al (2015), Ascheri et. al (2015), Amo et. al (2014), Grisales (2018)
Retos del aprendizaje en matemáticas según TIC	Aguado et. al (2015), Grisales (2018), Rivero et. al (2018), Ascheri et. al (2015)

Fuente: Adaptado de **Invalid source specified.**

Se presenta una compilación de los autores que hacen referencia sobre las TIC en el tiempo, entendiendo que la mayoría de autores mencionados tienen artículos con vigencia menor a cinco o seis años, se observa que todos hablan sobre las herramientas y recursos TIC como fundamento para el diseño y reporte de casos prácticos, siendo que algunos de ellos narran sobre el impacto de su uso y los retos que deben enfrentar en el aprendizaje según las TIC.

TIC, TAC, TEP

Tabla 2. Características y detalle de las TIC, TAC, TEP

	TIC	TAC	TEP
Definición	Tecnologías de la información y la comunicación	Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento	Tecnologías del empoderamiento y la participación
Objetivo	Gestionar la información	Construir conocimiento	Compartir conocimiento
Característica	Conjunto de recursos necesarios para manipular la información	Conjunto de metodologías que apoyadas en la tecnología convierten al docente en un guía	Espacios virtuales comunes de trabajo
Importancia	Mejoran y agilizan la eficiencia de los procesos de comunicación	Permiten la atención de la diversidad y la inclusión	Facilitan la interacción entre personas
Herramientas	Hardware y software	Metodologías activas de aula	Entornos colaborativos de trabajo Redes sociales
Ejemplos	Ordenadores portátiles Pantalla digital Altavoces Dispositivos de almacenamiento	Tutoriales de clases Vídeos explicativos Traductores Juegos interactivos	Blogger Páginas webs Foro Yahoo! Edmodo Educamos

Fuente: (Cepeda, Gallardo, & Rodríguez, 2017)

Las Web 1.0, 2.0 y 3.0

Tabla 3. Comparación entre web 1.0, 2.0 y 3.0

Web 1.0	Web 2.0	Web 3.0
	Las aplicaciones tienen que ser colaborativas	La red semántica.
	Las aplicaciones son simples e intuitivas.	
	La red social la red de colaboración.	
Realización de transacciones	Rol de usuarios	Motores de informáticos.

Fuente: Elaboración propia

Software/Hardware

Mientras el hardware es la parte “dura de la computadora” el software involucra todos los programas y codificaciones internas de la misma, tal como se indica a continuación.

Tabla 4. Comparativo de hardware y software

Hardware	Software
Parte física del ordenador, donde se puede percibir sensorialmente Engloba a todos los componentes de un ordenador, que significan partes duras como lo son CPU, teclado, impresora, mouse, pantalla, etc.	Entre las partes de software están los conjuntos de aplicaciones, programas y procesos que se ejecutan en el ordenador y con las que interactúa, y se da funcionalidad al ordenador, en torno a su contenido, pues no se puede tocar, pero es lo que realmente se maneja internamente.

Fuente: (Google scholar, 2015)

Innovación Educativa

Definición

Se observa que la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el contexto educativo, incluye los conocimientos generados a través del uso de las herramientas tecnológicas en función a la experimentación del estudiante, lo que conllevan a plantearse cada vez nuevas estrategias para las presentes y futuras generaciones, ya que “en su evolución la red ha ido desde un espacio virtual instalado en internet para el entorno que permite la descarga de información Web 1.0 para luego pasar por la conexión de redes sociales que imprime un rol más activo a las comunicaciones inmediatas que se impulsan con fines pedagógicos (Web 2.0)” (Escobar & Sanhueza, 2018).

En este abanico de posibilidades donde en un inicio solo se hablaba de un espacio virtual autónomo y hoy se logra destacar los avances en torno a estrategias tecnológicas orientadas no solo al beneficio de impartir conocimientos e información virtual sino se plantea la importancia de relacionar a la mayor cantidad de personas posibles que requieran el mismo conocimiento, creando grandes redes de comunidades.

Características de la Innovación Educativa

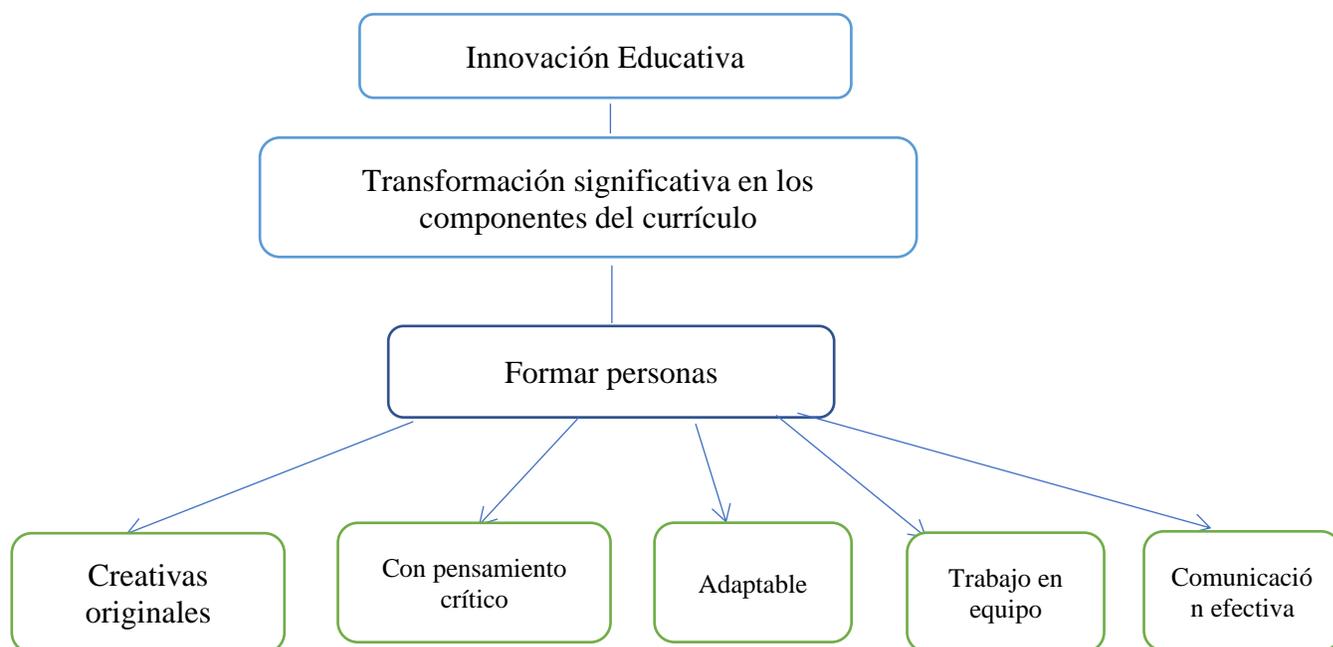


Figura 2. Detalle de innovación educativa

Fuente: Adaptado de (Bara, 2001)

Finalmente, es posible plantear que, la educación del futuro incluye estrategias tecnológicas cada vez más innovadoras, donde la Web 2.0 desempeña un rol indispensable tanto en la adquisición de conocimientos nuevos como en la capacidad para darlos a conocer e interactuar con contenidos virtuales en una gran comunidad tecnológica por medio de herramientas como las redes sociales.

Las TIC en la educación

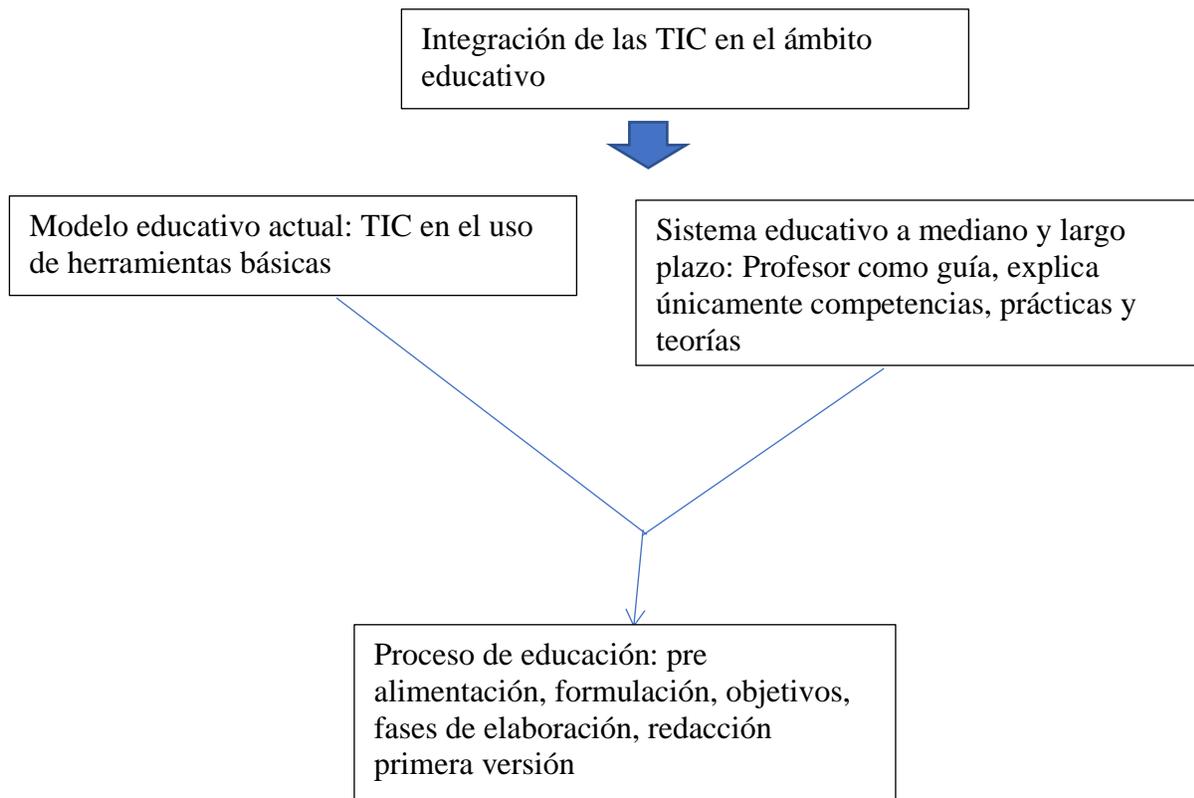


Figura 3. Las TIC en el ámbito educativo

La educación en línea, virtual

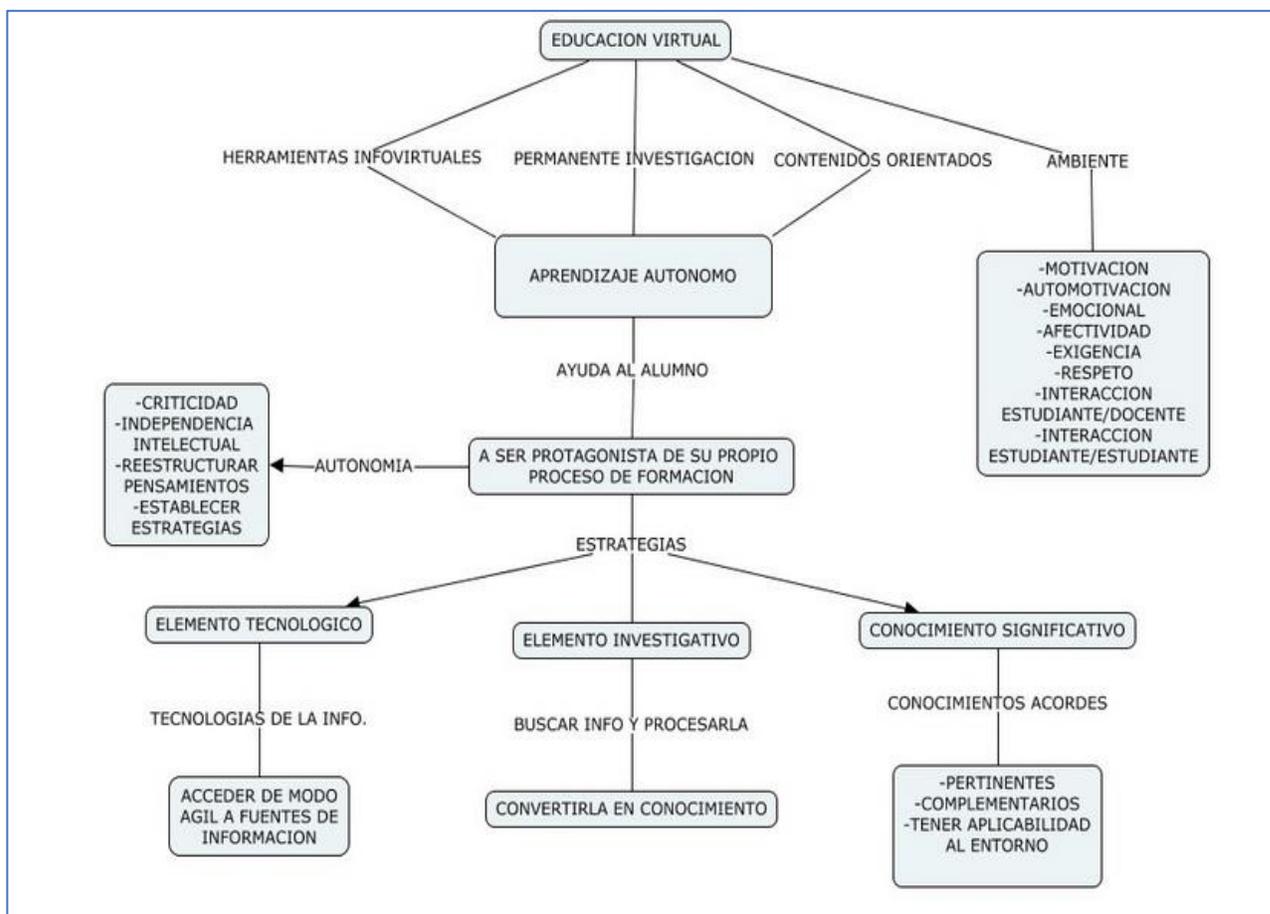


Figura 4. Educación en línea

Fuente: Elaboración propia

Recursos Educativos



Figura 5. Recursos educativos

Fuente: (Arce, Juegos de aprendizaje, 2014)

Herramientas tecnológicas para crear el cuento digital

Tabla 5. Herramientas tecnológicas para crear cuentos digitales

Herramienta	Definición
Storybird	Creación de cuentos mediante plataforma online gratuita
Storyjumper	Crea cuentos con personajes ficticios, tiene audio incluido
Creappcuentos	Los cuentos son como historietas de superhéroes
Tikatok	Se crea una cuenta y suscripción y se accede a crear cuentos

Fuente: (Criollo, El Uso de las Tic como Factor de Generación de Aprendizajes Significativos de la Semántica con estudiantes del séptimo año BGU, en la Unidad Educativa 'Eloy Alfaro' de Santo Domingo, 2017)

REA (Recursos Educativos Abiertos)

Tabla 6. Concepto, usos y beneficios de los REA

Concepto	Cursos completos/programas, materiales de curso, módulos, guías de alumnos, notas de clases, libros de estudio, artículos de investigación, videos, herramientas e instrumentos de evaluación, materiales interactivos tales como simulaciones, juegos de rol, bases de datos, software, aplicaciones (incluidas aplicaciones móviles) y cualquier otro material útil a nivel educativo
Forma de uso	Acciones como retener, reusar, revisar, redistribuir los contenidos
Beneficios	Disminuye costos y tiempos; posibilitan la mejora de la calidad de los recursos educativos; facilitan su adaptación a distintos contextos y la mejora de la enseñanza y el desarrollo del aprendizaje personalizado; proporcionan igualdad de acceso al conocimiento

Fuente: (Rivera, Lau, Esquivel, & Martínez, 2017)

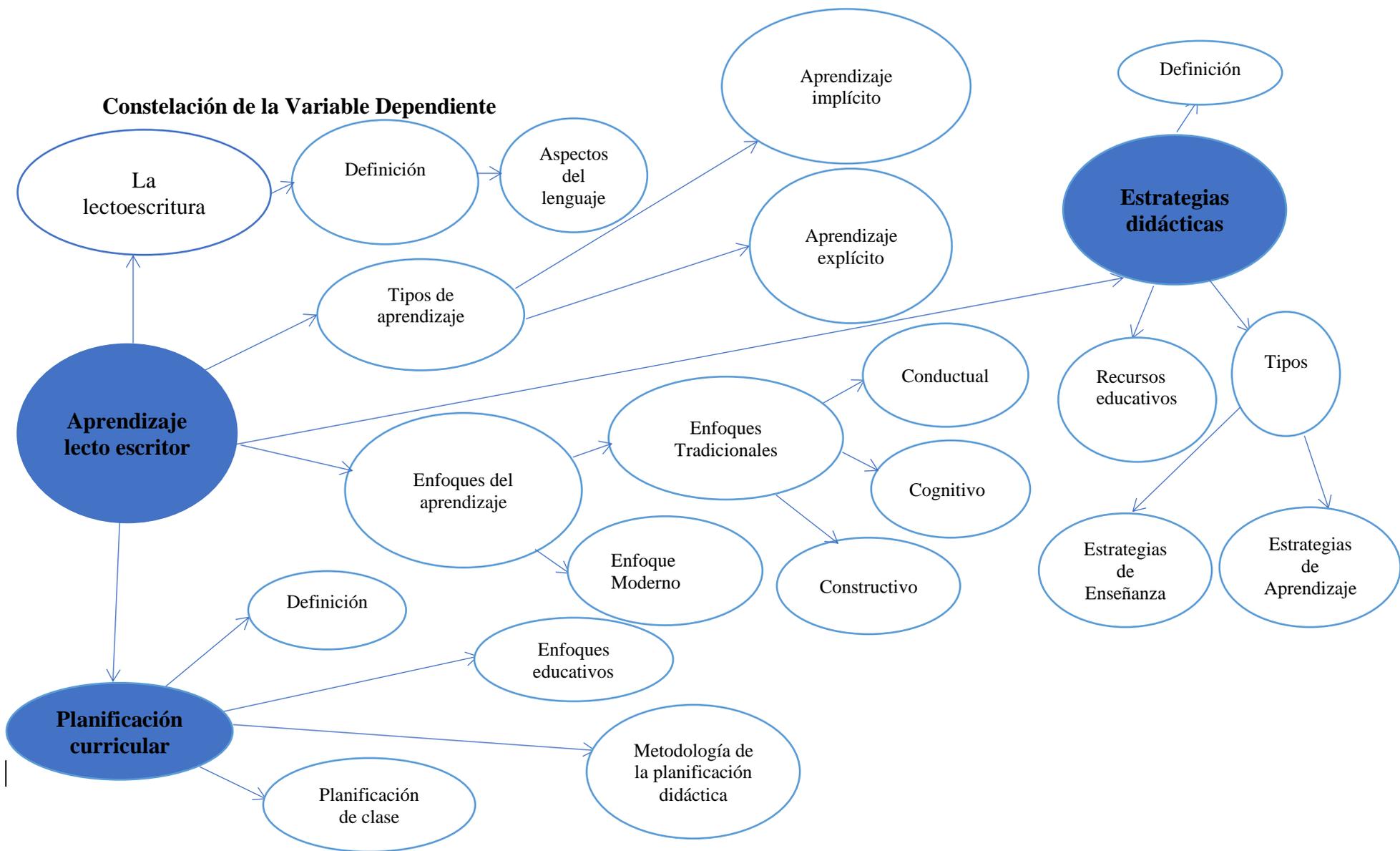


Gráfico 4: Constelación variable dependiente
Fuente: Investigación Propia

Desarrollo Teórico de la Variable Dependiente: Aprendizaje lecto escritor

La Lectura

La lectura es una herramienta intelectual única, pone en marcha nuestras funciones cognitivas, agudizando la inteligencia, desarrollando la creatividad y la fantasía, promueve el esfuerzo y estimula la capacidad atencional y concentración, lo que se puede ver reflejado en un mejor rendimiento académico. La escritura, por su parte, nos permite organizar y estructurar nuestro pensamiento, y en ocasiones, incluso, nuestros propios sentimientos, llegando a niveles de expresión más elaborados. (Cruz M. T., 2019).

Por una parte, se conoce que “la lectura es aquel proceso de recuperar y de aprehender la información o las ideas que se han almacenado y han sido transmitidas por alguna herramienta codificada, puede ser un lenguaje de tipo visual, auditivo, táctil” (Villafan, 2017), también se fundamenta en otros tipos de lecturas como puede ser la notación o pictograma.

Se habla de que el acto de lectura como tal “aporta con conocimientos previos, permite definir hipótesis y comprobarlas, así como cumple con la elaboración de inferencias para lograr la comprensión de lo que se sugiere, para luego construir significados posibles” (Durango, 2014), por ello es que la lectura no solo involucra la deconstrucción textual, sino que ayuda a que el lector fomente sus saberes, su conocimiento, su visión ante el mundo que le rodea, y se adapte también al contexto en el cual lee.

La lectura supone entonces la comprensión de un texto “porque se utilizará la información que esta aporta, representa a su vez acceder a nuevas experiencias, con la idea de trasladar el descifrado de signos hacia el sentido propiamente de las palabras” (Calderón & Quijano, 2015), por lo tanto cuando se lee no solo es un mecanismo de palabras sino que también involucra la tarea de participación activa del lector, puesto que para realizar esta actividad no se requiere solo el saber “interpretar símbolos” sino involucra a su vez el poner énfasis en el conocimiento previo de una temática, las ideas y experiencias.

Es posible definir la comprensión lectora como:

Aquella capacidad que dispone una persona para lograr el análisis, comprensión, interpretación, reflexión, evaluación y uso de textos escritos, por medio de la aplicación de la identidad de estructuras, así como de las funciones de los elementos, con el único fin de desarrollo de competencias de tipo comunicacionales y a su vez generan nuevos conocimientos que le permiten intervenir de forma activa en la sociedad. (Montes, Rangel, & Reyes, 2014)

También existen otras interpretaciones del término de la comprensión lectora como:

Un proceso complejo pues involucra un conjunto de acciones concretas que se relacionan entre sí, se incluye la interpretación de un conjunto de palabras relacionados a un contexto significativo, también involucra la percepción del impacto de la fuerza sensorial, emocional e intelectual. (Hurtado, 2012)

Por otro lado, se vincula también este término con la experiencia que va adquiriendo el lector mientras continúa con su proceso de mejora de la comprensión lectora, lo cual se precede de la compenetración del lector en un contexto específico.

Además, se define la comprensión lectora como:

Aquella habilidad para entender, evaluar, usar e implicar con textos escritos la participación activa en la sociedad y en el entorno al que representa la lectura, además alcanza las metas propuestas y se desarrolla el mayor conocimiento y potencial posibles.(Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico OCDE ,2013)

Se conoce también que en el proceso de comprensión lectora influyen factores significativos tal como menciona Villafan (2017):

- Lectura con determinación del tipo de lectura que se ha seleccionado
- Determinación de la comprensión del texto que ha sido seleccionado,

lo que puede darse por medio de; tipo de texto, lenguaje oral, vocabulario oral

- Las actitudes que posee el lector hacia la comprensión
- El propósito de lectura lo cual interviene en la comprensión de leído.
- El estado físico y afectivo que motiva la lectura y su comprensión.

Entonces, la comprensión es el proceso de elaborar el significado por la vía de aprender las ideas relevantes del texto y relacionarlas con las ideas que ya se tienen: es el proceso a través del cual el lector interactúa con el texto. Sin importar la longitud o brevedad del párrafo, el proceso se da siempre de la misma forma.

El desarrollo de la Lectoescritura

De acuerdo a lo descrito por Santamaría (2016) indica que los niños pueden tomar interés en la lectoescritura por medio de usar las palabras que les resulte atractivas y que formen parte de su entorno, donde se puede incluir también el pintar, dibujar, colorear, lo que ayuda a aprender a escribir. Adicionalmente los niños aprenden por medio de la imitación por lo cual es posible promover un ambiente adecuado para la lectura, en el cual se lea y se manipulen cuentos, poesías, carteles y otros materiales, lo que a su vez le va a dar a la lectura y escritura carácter práctico y funcional, donde los niños (as) van a descubrir dicha funcionalidad.

Los beneficios que aporta la lectoescritura en la etapa infantil son: Desarrollo del pensamiento y del aprendizaje, desarrollo de la empatía y la habilidad de escuchar, desarrollo del lenguaje y de la expresión, mejora la reflexión y la concentración, construye a mejorar la ortografía, fomenta la organización y elaboración de ideas sobre un tema, desarrolla la imaginación y la creatividad. (Ministerio de Educación, 2010)

La lectura es el procedimiento mediante el que cual el lector configura esquemas propios para la explicación del texto en cuestión, y requiere de responder las siguientes preguntas:

- ¿Para qué voy a leer?
- ¿Qué se obtiene del texto?
- ¿De qué va a tratar el texto?

El aprendizaje significativo se produce de la siguiente manera:

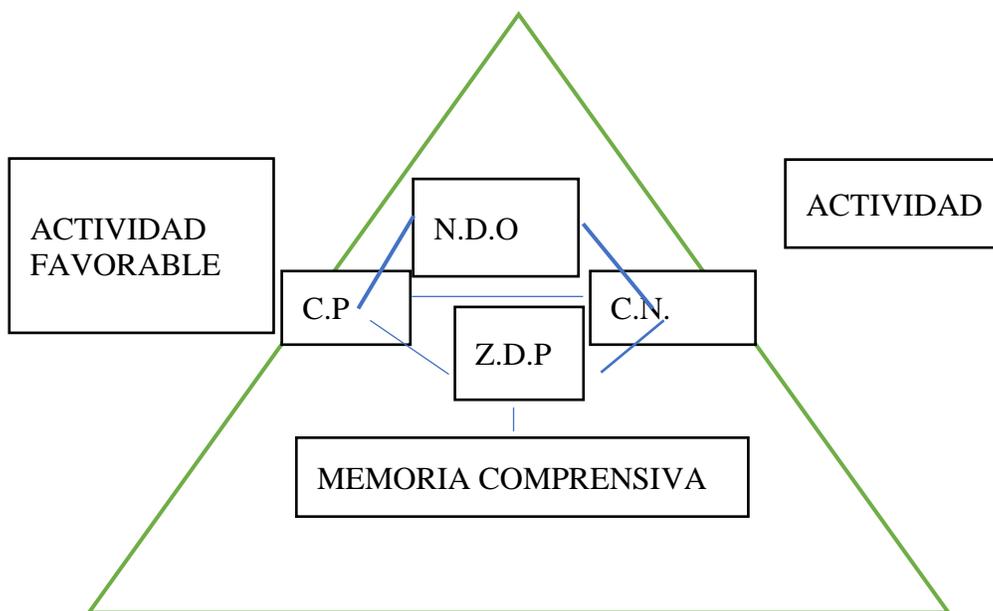


Figura 6. Niveles de desarrollo operativo

Fuente: (Arce, Juegos de aprendizaje, 2014)

- N.DO. Niveles de desarrollo operativo
- C.P. Conocimientos previos
- C.N. Conocimientos nuevos

Tabla 7. Niveles de desarrollo operativo

Desarrollo personal y social	Brinda interés y motivación Mantiene la atención y concentración Se maneja por pate de un grupo y puede compartir recursos
Conocimiento y comprensión	Conocimiento de cosas del entorno Uso del control de software
Lenguaje y alfabetización	Animación a niños a explicar Uso de discurso Organización, secuencia y clarificación del pensamiento

	Ideas, sentimientos, eventos
Desarrollo creativo	Respuesta en forma variada Uso de la imaginación
Desarrollo físico	Control de motricidad

Fuente: (Contreras, Eguía, & Solano, 2011)

En el caso de los juegos entonces es posible asociarlos para su buen uso a temas de desarrollo personas, social, conocimiento del mundo, lenguaje y alfabetización, desarrollo creativo y físico; que si se lo sabe utilizar y llevar a buenos términos es posible mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje también en aulas de clase cuyos docentes decidan utilizar las herramientas tecnológicas como los juegos como una parte fundamental de su método de enseñanza.

Aspectos del lenguaje

Se afirma que, es importante dejar claro que todos los métodos nos llevan al aprendizaje de la lectoescritura, algunos pueden ser más rápidos que otros, más sencillos o más difíciles, pero todos consiguen el mismo fin (Cruz M. T., 2019).

El aprendizaje de la lectoescritura es quizás el primer aprendizaje formal y sistemático más importante que adquieren los niños, convirtiéndose en un referente para la adquisición de otros procesos que se irán adquiriendo a lo largo de la etapa escolar, centrándonos en la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura es posible encontrar diferentes métodos para enseñar la lectoescritura, por ejemplo según lo dicho por docentes al Día (2011) afirma que se puede iniciar por el estudio de las letras, combinándolas para ir formando sílabas, y las unen para componer palabras, frases o enunciados, es decir parte desde la palabra más pequeña hasta poder expresar una frase más compleja.

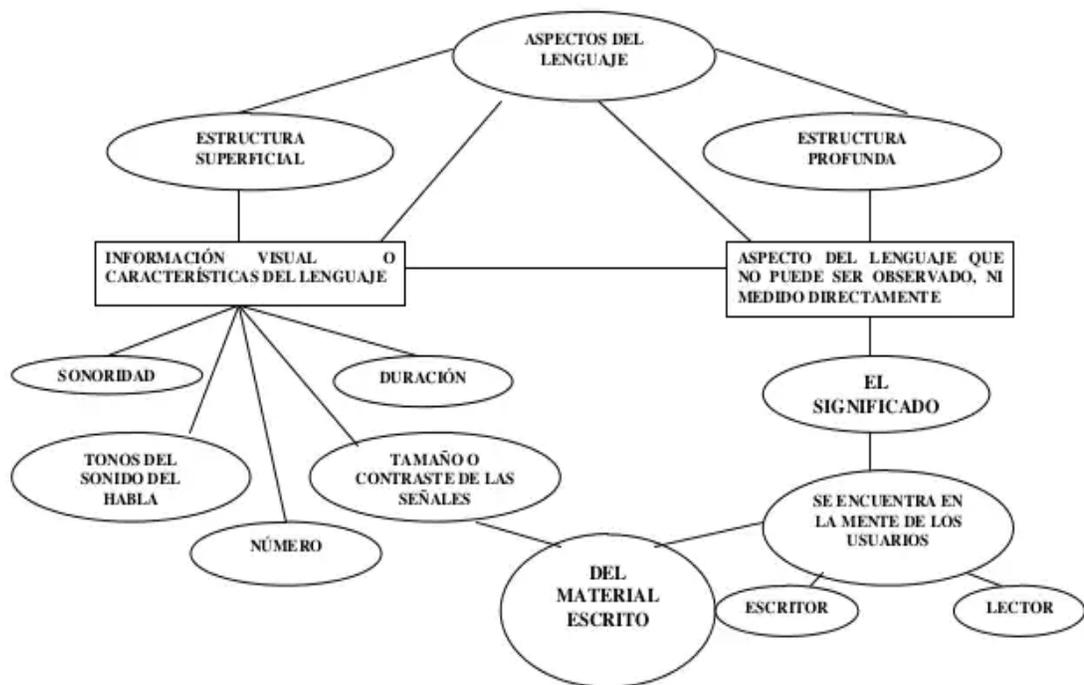


Figura 7. Aspectos del lenguaje

Fuente: (Ayola & Moscote, 2018)

Tipos de aprendizaje

-Aprendizaje implícito

Según Rivas (2011) afirma que, el aprendizaje implícito, tácito o inconsciente se da de forma constante sin que la persona tenga el fin de aprender, ni conciencia de estar aprendiendo, además involucra un rango de experiencias de aprendizaje en las interacciones con el entorno físico y de tipo social, donde se destaca la importancia del entorno actual. En torno al aprendizaje implícito este se conoce como aquel que es producido de forma continua a lo largo de la vida de los individuos, donde se contribuye a la propia naturaleza, en lo cual, el ser humano aprender, y de acuerdo a un concepto original de la filosofía aristotélica, el lenguaje involucra un aprendizaje o propiedad básica del individuo, aun cuando no se construya propiamente la esencia del ser humano.

Es decir, el aprendizaje es una facultad que se da desde que el ser humano viene al mundo, hasta que su vida termina, ya que constituye la parte innata del ser, gracias a su facultad de raciocinio y de análisis.

Aquella persona que aprende, se le denomina como alumno o aprendiz, además el aprendizaje forma ya sea conocimiento o experiencias y con estas se incluyen la manera en cómo se comporta el individuo o reacciona ante las situaciones del medio donde se desarrolla; además el aprendizaje no es una facultad que se apaga sino que por el contrario todo el tiempo se mantiene activo; lo que cambian son los procesos de aprendizaje ya que estos dependen del desarrollo mental, social, cultural, religioso, laboral que vaya adquiriendo el ser humano.

-Aprendizaje explícito´

El aprendizaje es explícito, además se incluye la conciencia del aprendiz donde se da un esfuerzo de las personas donde se analiza el propósito de aprendizaje, así se da la ayuda inmediata y sistematizada, dejando de lado aquello que no integra, pues la ayuda puede ser dada independientemente de la modalidad de estudio, el docente sea presencial o a distancia, debe prestar un instrumento directo para mejorar constantemente la pedagogía.

Mientras que en el aprendizaje implícito el individuo no tiene un criterio concreto de lo que está aprendiendo y porqué lo está haciendo, en el explícito se tiende a generar un aprendizaje enfocado en el razonamiento, el individuo ya tiene conciencia de los conocimientos que está adquiriendo y sobre todo está presto a utilizar un instrumento para ejecutar su aprendizaje, dentro de este aprendizaje también se puede incluir a los juegos didácticos, ya que aquí es donde el niño (a) toma conciencia y le interesa lo que está descubriendo gracias a la aplicación y desarrollo de habilidades que se producen con el juego.

Es entonces donde el aprendizaje se torna en una actividad ya sea interna o externa de quien aprende, ya que es posible que sea un proceso netamente personal o también grupal y asociativo dependiendo de las herramientas que se utilizan para darlo a conocer.

Cabe también mencionar Según Rivas (2000) que el aprendizaje que se produce en la cabeza del aprendiz, sin que haya el recurso expresivo que significa un concepto dualista entre mente y cuerpo.

Es evidente que el aprendizaje significativo también es posible lograrlo por medio de la interacción entre objetos y personas, donde se integran los procesos de tipo asociativo, puesto que todos seguirán una secuencia en base a una determinada conducta.

Enfoque del aprendizaje

El enfoque de aprendizaje se presenta como una ruta que una persona sigue en el momento en que enfrenta una demanda de tipo académica en el entorno educativo, donde se incluye la motivación de la persona que aprende y por las estrategias que utiliza. (Soler, Cárdenas, & Hernández, 2018).

Por supuesto que, los docentes deben anclarse a un enfoque específico también según el sistema educativo al que están sujetos.

Enfoque tradicional

Dentro de los enfoques de aprendizaje se encuentran entre los más conocidos el conductual, cognitivo, constructivo entre los enfoques tradicionales, y el enfoque moderno que incorpora una acción más integral.

-Conductual

El proceso de aprendizaje desde el enfoque conductista se refiere a la forma tradicional de aprendizaje como algo memorístico, repetido, mecánico podemos decir que este enfoque se ha mantenido a lo largo de los años centra su estudio en el proceso de

enseñanza aprendizaje básicamente se ocupa del estudio de la conducta del ser humano como una actividad observable, más no en la mente.

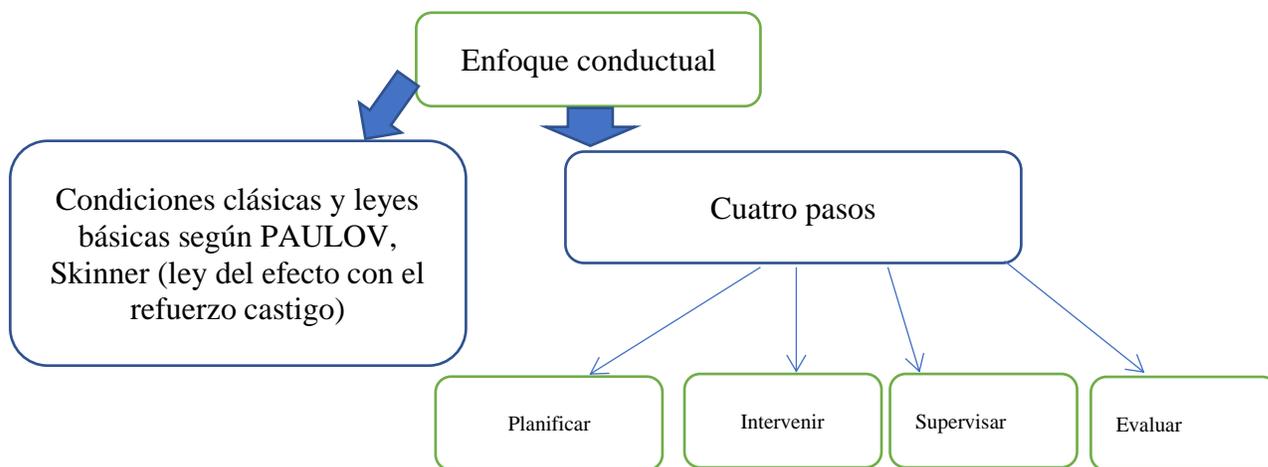


Figura 8. Enfoque conductual

Fuente: (Barcelata, Granados, & Ramírez, 2013)

-Cognitivo

De acuerdo a (Cobo, 2008) detalla que “la estructura cognitiva se presenta como una variable pertinente, aunque no esté influenciada para determinar su efecto en el nuevo aprendizaje”, es decir que la estructura cognitiva es la base fundamental para determinar si existe un aprendizaje significativo o simplemente este no se logra.

También (Bara, 2001) plantea que “si la estructura cognitiva es clara cumple con significados precisos que retienen su fuerza de dissociabilidad o disponibilidad”, es decir que, las estructuras cognitivas son amplias, pero deben hacerse claras, de tal forma que se logre transmitir sus significados específicos, en relación a su capacidad de disponibilidad o de segregación.

De acuerdo a (Ausubel D. , 1976) detalla que “Para que se produzca el aprendizaje significativo debe darse una actitud potencialmente significativa por el aprendiz”, y es que es preciso destacar el interés que ha de disponer previo al aprendizaje el estudiante, pues depende también de su predisposición para lograr el éxito o fracaso de dicho aprendizaje, lo

cual es proporcional, pues si este utiliza una actitud positiva (significativa) también dará lugar a dicho tipo de aprendizaje significativo.

Se considera que “el aprendizaje significativo propone una retención más duradera de la información, modificando la estructura cognitiva del alumno” (Fairstein & Gyssels, 2004), es decir consiste en reacomodar las estructuras cognitivas, en ajustarlas al nuevo campo existencial y experimental que continuamente se va transformando y el cual debe ser asumido por el estudiante

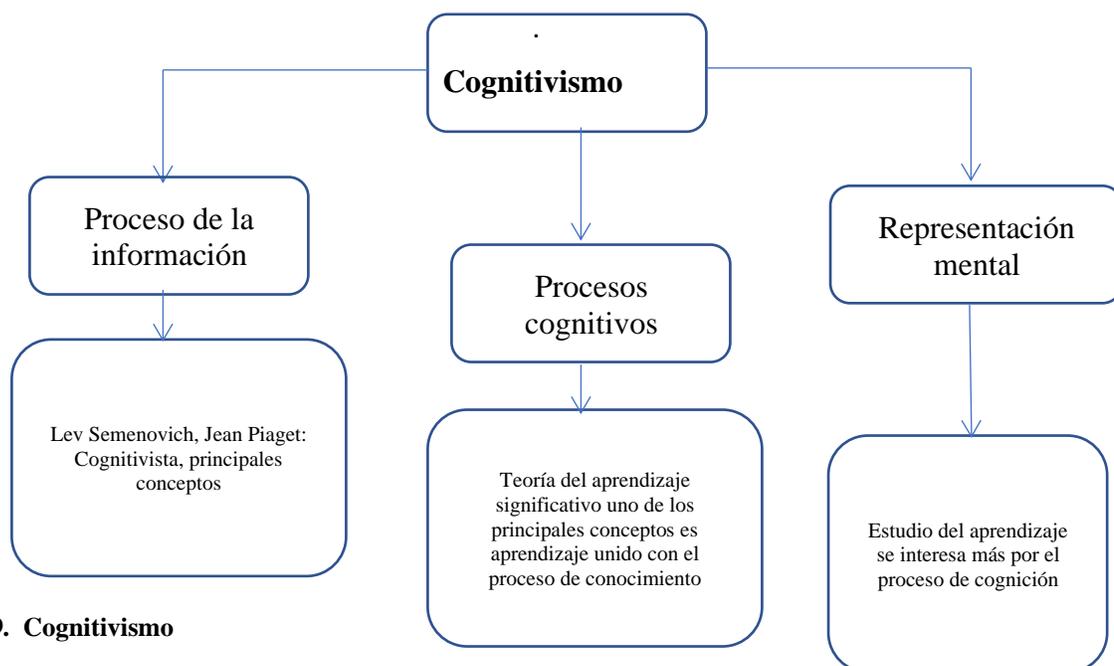


Figura 9. Cognitismo

Fuente: Adaptado de (Bara, 2001)

-Constructivo

Y es que Vygotsky (1978) desarrolló el constructivismo social, el que permite a las personas no comprender ni usar de forma inmediata la información que se les brinda, sino que por el contrario la persona siente la necesidad de construir su propio conocimiento por medio de la experiencia y este a la par ayuda a crear nuevos esquemas, que son modelos mentales que se almacenan en la mente del aprendiz.

Por otro lado, se presenta el proceso de enseñanza desde una perspectiva de tipo sociocultural que se inspira en los escritos de Vygotsky donde se parte de la postulación del origen social de los procesos motivacionales, entendiendo que toda motivación se ha de apoyar en la cultura cuando se desarrolla por los individuos. (Santamaría, 2013)

Es así que, en los años de educación básica, por lo general se ha dado un claro avance hacia la ejecución del consciente de un objetivo que decide el juego frente a la justificación de la actividad. Además, cabe destacar que el fin clave de una actividad lúdica involucra la demostración de conocimientos y habilidades que se han adquirido hasta el mismo reconocimiento del mundo que rodea al estudiante, las relaciones sociales y el respeto por el otro.

Enfoque moderno

El desarrollo integral, se refiere al desarrollo físico, cognitivo, lingüístico, social y emocional del individuo. Integran las distintas manifestaciones de su ser, es decir que coordina los diferentes aspectos de su personalidad y las diferentes áreas de su vida. Es de suma importancia no dejar ninguna atrás, ya que, a través de la integración de estas áreas, el individuo adquiere una creciente capacidad para moverse, pensar, coordinar, sentir e interactuar con los otros y el medio que le rodea, permitiéndole desarrollarse de una manera global. Por lo que, su desenvolviendo dependerá de las condiciones y técnicas que use el adulto para estimular cada una de estas áreas, pudiendo lograr que ellos alcancen su máximo potencial o, todo lo contrario, puede provocar daños severos en su desarrollo.



Figura 10. Enfoque moderno

Fuente: Adaptado de (CEPAL, 2013)

Es necesario recalcar que, existen diversas etapas en las que el individuo va desarrollando su personalidad, pero entre ellas la más importante es la etapa de la primera infancia, porque aquí el ser humano va desarrollando sus capacidades cognitivas, psicomotrices, sociales y afectivas, las cuales le ayudan a formarse como una persona íntegra, por ello la importancia de su estimulación en estas etapas de vida. Pero para ello, necesita la intervención de su contexto, ya que los cambios en esta etapa se ven determinados por dos factores: por un lado, los biológicos, debido a que cada individuo posee características propias, los que se van desarrollando mientras el individuo va creciendo; y, por otro lado, los contextuales, los que influyen en la personalidad y producen cambios en ella.

Estrategias didácticas

Definición

Desde la época de los pensadores clásicos tales como Platón y Aristóteles ya se había tenido presente que las estrategias didácticas era un factor fundamental para el aprendizaje, puesto que estos ayudan a “formar sus mentes para actividades futuras como adultos” (revista vinculando, 2011).

Según Frobel citador por Rodríguez (2011) consideraba que la educación inicia desde la niñez con tres tipos de operaciones fundamentales que son la acción, estrategias didácticas y el trabajo, siendo que esto es parte de la libertad del menor y también tiene que ver con su naturaleza. Es por ello que plantea a la enseñanza como una herramienta que permite el trabajo del docente acorde a la naturaleza del menor.

Es dable considerar que según Frobel las estrategias didácticas es un comportamiento, con la cual el ser humano se hace parte de su cultura propia, crea vínculo con el proceso comunicativo y con ello también se incluye el desarrollo de la imaginación y su relación con la realidad que en épocas futuras deberá aprender a enfrentar.

Tipos de estrategias didácticas

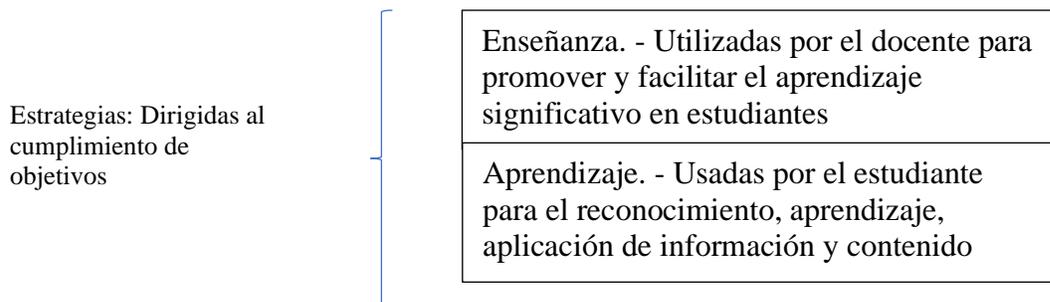


Figura 11. Estrategias didácticas

Fuente: (Bara, 2001)

Planificación curricular

Definición

Partiendo de que el currículo es “aquella expresión de un proyecto educativo en donde los integrantes de una nación elaboran con el propósito de lograr la promoción del desarrollo y la socialización de nuevas generaciones y en general de sus miembros” (Ministerio de Educación, 2015), se parte entonces de la idea de que dentro del contenido curricular se incluyen las intenciones de educación de dicha nación, además se observan las pautas de acción y orientación sobre los procedimientos que se necesitan para hacer reales estas intenciones.

Cuando se habla de un currículo integral de Lenguaje es aquel que incluye un fundamento técnico, coherente y que se ajuste a los requerimientos de aprendizaje de la sociedad específica, lo anterior indica que se ha de acompañar con recursos que aseguren las condiciones básicas para mantener la continuidad y coherencia en la concreción de intenciones educativas para garantizar procesos de enseñanza, aprendizaje con calidad.

Objetivos específicos de la planificación curricular

El currículo contempla objetivos específicos para el subnivel de educación general básica:

Tabla 8. Objetivos específicos del currículo y su planificación

Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos.
Valorar la diversidad lingüística y cultural del país mediante el conocimiento y uso de algunas palabras y frases de las lenguas originarias, para fortalecer el sentido de identidad y pertenencia.
Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar, mantener el tema del diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio.

Comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral y vocabulario pertinente a la situación comunicativa.
Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo mediante el uso de la lengua oral y escrita.
Usar los recursos de la biblioteca del aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria.
Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.
Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.
Apreciar el uso estético de la palabra, a partir de la escucha y la lectura de textos literarios, para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria y desarrollar preferencias en el gusto literario.

Fuente: (Ministerio de Educación, 2015)

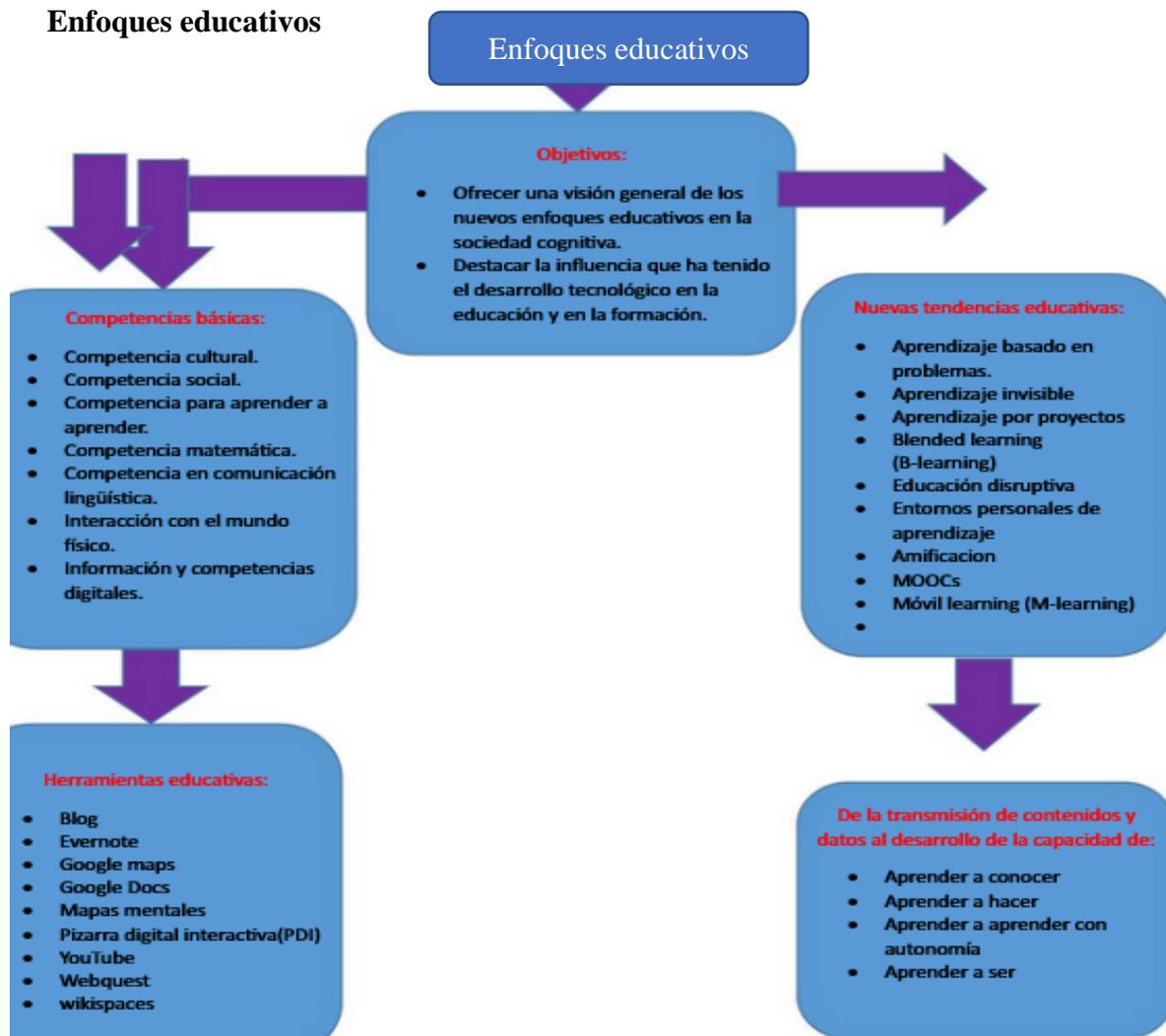


Figura 12. Enfoques educativos

Fuente: (Calameo, 2015)

Metodología de planificación didáctica

Dentro de la metodología didáctica se incluyeron las siguientes características según lo dicho por Euroinnova Business School (2020):

- Es el sistema con el cual los docentes realizaron la planificación de sus clases y fueron utilizadas diversas herramientas
- Se lograron alcances de los objetivos y competencias según cada nivel educativo

- Fue posible identificar criterios por medio de métodos, técnicas y procesos que presentaron una secuencia organizada permitiendo construir conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje

A continuación, se mencionan las metodologías más innovadoras de la planificación didáctica:

Tabla 9. Metodologías de planificación didáctica

Metodología	Concepto
Análisis basado en proyectos	El estudiante adquiere competencias al elaborar un proyecto, le fomenta al pensamiento crítico y resolución de problemas
Aula invertida	Mejorar el tiempo de demora entre una fase y otra para el desarrollo de diversos proyectos cooperativos, donde los niños pueden trabajar ya sea en el aula o desde casa y se invierten roles entre docente y alumno
Aprendizaje cooperativo	Se usa para lograr que los estudiantes tengan más atención en adquirir conocimientos y realizar trabajo en equipo
Gamificación	Integración y dinámica de juegos o videojuegos para la motivación y concentración del estudiante en el estudio
Pensamiento de diseño	Es importante para que el estudiante tenga a bien la resolución de diversos problemas con la ayuda de generación de ideas propias y expansión del pensamiento
Aprendizaje basado en el pensamiento	Enseña al estudiante a analizar y desarrollar destrezas dentro de su propio pensamiento y su lógica

Fuente: (Ayola & Moscote, 2018)

Planificación de clase

El plan de clase es un proceso que incluye según Ayola (2018) lo siguiente:

- la secuencia de actividades prevista para un período temporal limitado
- Se lo hace con el fin de lograr los objetivos de enseñanza fijados en la planificación global para un curso.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Generalidades

A continuación, se expone el diseño metodológico del proyecto, a partir de lo cual se plasma la estructura tanto del paradigma, así como de la modalidad de investigación, las técnicas usadas para la búsqueda y procesamiento de datos, cálculo de población y muestra, así como la información sobre la validez y confiabilidad de los instrumentos utilizados y la operacionalización de variables.

Paradigma y tipo de investigación

Paradigma

Cabe destacar que, el paradigma de investigación se orienta en función al enfoque mixto, pues según Chen (2006) detalla que, la integración sistémica de los métodos cualitativo y cuantitativo en un estudio se da con la idea de obtener una fotografía completa del fenómeno, siendo que, el presente proyecto incluye un paradigma sociocrítico con enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), pues por un lado se observa la realidad actual de los estudiantes de básica elemental y la gran urgencia por incluir estrategias didácticas que permitan motivar los aprendizajes sólidos y significativos como es la inclusión de un cuento digital; y por otro lado, se plasma esto en un análisis con criterio objetivo y también mediante el uso de frecuencias, porcentajes, tablas, gráficas estadísticas en función a los resultados obtenidos de la toma de datos de los instrumentos como la encuesta.

Modalidad de Investigación

Aplicada

La modalidad es aplicada porque tiene el fin de resolver un problema como es el limitado nivel de aprendizaje de la lectoescritura en niños de educación básica, por lo tanto, se enfoca a incluir el cuento digital para la consolidación del conocimiento.

De campo

De acuerdo a Hernández et. al (2014) la investigación de campo, es aquel proceso que permite la obtención de datos de la realidad y los estudia tal como se presentan sin manipular variables. Se ejecutó una investigación de campo porque se presentó un problema específico, siendo que hace falta la inclusión de estrategias didácticas encaminadas a la educación virtual, donde fue posible tomar contacto directo con la realidad vivida por los estudiantes de dicha institución educativa y verificar el impacto de la pedagogía de los docentes, de donde se obtuvieron manifestaciones e indicadores que presentan los docentes y estudiantes sobre la necesidad de la inclusión de estrategias tales como los cuentos digitales.

Bibliográfico – Documental

Según Cegarra (2015) la obtención de información acerca de investigaciones desarrolladas sobre el tema, se da la necesidad de mostrar la información obtenida en función al objeto de estudio. Con el objetivo de reforzar los resultados del análisis con el marco teórico, se obtuvieron datos e información de libros, manuales, revistas, e internet que constituyeron documentos de información primaria.

Nivel de investigación

Descriptivo

De acuerdo a lo descrito por Hernández et. al (2014) las investigaciones de tipo descriptivo, son “las que presentan un panorama del estado de una o más variable en uno o más grupos o indicadores en un momento específico de una comunidad, en un tiempo”. Se utilizó la estadística descriptiva con el uso de Excel para el análisis de los datos cuantitativos, con la idea de describir los diferentes resultados con sus respectivos análisis e interpretaciones cualitativas, basadas en el marco teórico.

Exploratorio

Según Hernández et. al (2014) el estudio exploratorio se da cuando el objetivo es examinar un problema de investigación que ha sido poco estudiado, y se remite a la revisión de literatura que se asocia con el problema de estudio. Se exploró las condiciones que presenta el objeto de estudio que en el caso del presente proyecto fue la pedagogía del docente la cual puede incluir estrategias didácticas digitales como es el cuento digital para motivar al aprendizaje del estudiante de básica elemental, con sus respectivas unidades de observación, como base para futuras investigaciones.

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos

- Técnicas

La investigación actual, necesita el diseño de dos instrumentos (cualitativo: entrevista) y (cuantitativo: cuestionario), que permiten dar respuestas a objetivos planteados, siendo que el uno se aplicará a los docentes, que incluye en una guía de entrevista y otro que es el cuestionario que se aplicará a los padres de familia por medio de la técnica de la encuesta.

- La encuesta. - De tal forma que sea posible la recopilación de información se aplicará la encuesta, la cual según Busot (2004) tiene como objetivo la obtención de la información, al realizar preguntas para el registro de la información que se ha suministrado por los informantes de dicho estudio. Lo anterior refleja que la encuesta permite la recopilación de información necesaria con ayuda del cuestionario que permite el fortalecimiento de objetivos planteados para la investigación.
- La entrevista. - La entrevista tal como lo menciona Troncoso et. al (2017) afirma que es una herramienta que permite la recopilación de información que se utiliza para las investigaciones que presentan un enfoque cualitativo, los datos se obtienen por medio de una asociación directa entre el entrevistado y el investigador. Siendo que esta técnica y su aplicación es útil porque por medio de la guía de entrevista estructurada va a generarse la información sobre la percepción de los docentes sobre la necesidad de incluir un cuento digital como estrategia didáctica.

- Instrumentos

La investigación actual necesita del diseño de instrumentos que se alineen a los objetivos planteados, por lo tanto, uno se aplicará a los docentes como es la guía de la entrevista y el otro que es el cuestionario se aplicará a los estudiantes por la técnica de la encuesta.

- Cuestionario. - De acuerdo a Hernández et. al (2014) el cuestionario es el conjunto de preguntas sobre la variable que se quiere medir, siendo que, el cuestionario es el instrumento más correcto para la recolección de información, pues permite descifrar incógnitas sobre el problema de estudio.

Se realizará un cuestionario de preguntas de selección múltiple haciendo uso de la escala de Likert, la cual se aplicará de la siguiente forma:

- ✓ Totalmente de acuerdo
- ✓ De acuerdo
- ✓ Ni de acuerdo ni desacuerdo
- ✓ En desacuerdo
- ✓ Totalmente en desacuerdo

De esta manera se obtendrán resultados que serán cuantificados (tabulados e interpretados) por el autor de este proyecto. Cabe destacar además que, el cuestionario de las preguntas con escala de Likert, serán contestadas por los estudiantes por medio del formulario Google Forms (de forma virtual en tiempo real) pues no se puede acceder de forma directa a los estudiantes por motivos de la pandemia por Covid-19. Este cuestionario permitirá conocer la percepción de si realmente se requiere la inclusión del cuento digital, al hacer válido el desarrollo del objetivo específico 2 del trabajo actual que es identificar las herramientas tecnológicas que permitan la implementación del cuento digital como estrategia didáctica en los estudiantes del nivel de Educación Elemental.

- ✓ Guía de entrevista. - Según lo dicho por Troncoso et. al (2017) las entrevistas se usan para la recolección de información que no se mide de manera cuantitativa. Para lo cual se requiere ejecutar una serie de preguntas directamente al entrevistado las cuales se enfocan en la profundización del problema al que se pretende dar solución.

Cabe destacar que, por motivos de la pandemia por Covid-19 se realizará la entrevista entre el entrevistado y el investigador, por medio de la plataforma de video conferencia Zoom 2.0 la cual permite incluir una interacción virtual.

Plan y procedimiento de recolección de la información

- Procedimientos

Se procedió mediante el uso del cuestionario diseñado por el autor del proyecto y con la revisión del tutor, a aplicar la encuesta a los estudiantes de básica elemental de la Escuela Línea Equinoccial. De tal forma que se ejecute un proceso de recolección y análisis adecuado de la información se organizó el mismo en tres etapas, que son:

- Etapa 1.- Recolección de información. - Esta etapa tiene como propósito identificar todas las teorías asociadas con el problema de estudio (inclusión de cuento digital como estrategia didáctica) con el propósito de obtener, por el uso de fuentes primarias y secundarias las bases teóricas sólidas para el análisis de resultados y la generación de conclusiones y recomendaciones.
- Etapa 2.- Aplicabilidad de instrumentos de recopilación de datos. - Tal como se ha dicho los instrumentos como son la encuesta y la entrevista permiten la recopilación de información tanto cualitativa como cuantitativa en función a los hechos propiamente del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica elemental, y se les da la posibilidad de acceso a nuevas estrategias digitales como el cuento digital.
- Fase 3.- El análisis de resultados, las conclusiones y recomendaciones. - Se ejecuta e interpretan los datos que han sido recopilados, por el uso de la estadística descriptiva, y luego se emiten conclusiones y recomendaciones en función a los resultados previos obtenidos de la aplicación de instrumentos. Para en lo posterior incluir la propuesta de intervención pedagógica que es el cuento digital para básica elemental.

- Población

Según Tamayo y Tamayo (2001) describen que la población como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de análisis tienen una característica común que estudia tanto el origen a los datos según la derivación de las conclusiones, es por ello que la población actual se conforma por docentes y estudiantes, tal como se menciona a continuación:

Tabla 10. Distribución de la población

Unidades de observación	Paralelo A	Paralelo B	Total	%
Docentes	7	7 (los mismos del paralelo a)	7	3.32%
Alumnos 2do grado	32	32	64	30.33%
Alumnos 3er grado	33	33	66	31.27%
Alumnos 4to grado	37	37	74	35.07%
TOTAL	204			100%

- Muestra

Según lo descrito por Ramírez (2002) la muestra es un grupo relativamente pequeño de una población con características semejantes.

Es así que, se va a realizar un muestro probabilístico aleatorio simple, de tal forma que sea posible para cada muestra que tengan la misma probabilidad de ser seleccionadas de la población.

Para determinar el tamaño de la muestra la fórmula utilizada es la siguiente:

$$n = \frac{z^2 * P * Q * N}{E^2(N - 1) + Z^2 * P * Q}$$

Donde

n=tamaño de la muestra

Z=Valor de z de la curva normal =1.96

P= Probabilidad de éxito=0.50

Q= Probabilidad de fracaso= 0.50

N= Población= 204 (estudiantes)

E=error muestral= 0.05

Al sustituir la fórmula se obtiene:

$$n = \frac{1.96^2 * 0.50 * 0.50 * 204}{0.05^2(204 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{195.92}{1.4679}$$

$$n = 134 \text{ estudiante}$$

Lo anterior quiere decir que según la fórmula del muestreo aleatorio simple se puede escoger al azar 134 padres de familia ya que por ser menores de edad los estudiantes, es preferible indagar a los padres, en el caso de los docentes serán investigados al 100% de la población, debido a que es un número reducido y además se requiere su percepción sobre la necesidad del cuento digital.

- Validez y confiabilidad

Según Busot (2004) describe a la validez del instrumento de recolección de información como “la exactitud con la que se presentan las medidas significativas y adecuadas en el sentido que mide el rasgo que pretende medir” (p. 75). De tal forma que esta medida verifica la calidad de información que se obtiene según los resultados que se pretenden alcanzar.

La validez confiabilidad de la técnica e instrumento se lo hizo con la asistencia del Tutor en investigación y un experto adicional en lectoescritura , quienes emitieron juicios de valor y observaciones para su respectiva corrección y aplicación, así como también tanto los docentes como estudiantes emitieron respuestas confiables y totalmente verídicas sobre las

preguntas generadas acerca de su percepción sobre la necesidad de inclusión de un cuento digital como estrategia didáctica de aprendizaje, sin embargo, se propuso que la información disponga de un máximo del 5% de margen de error, ya sea por falta de información confiable o por ausencia de algún estudiante o docente que se ha tomado en cuenta para el estudio pero que no asistió a la toma de datos.

Muy baja	Baja	Moderada	Buena	alta
0.2	0.4	0.6	0.8	1.0

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

α = alfa	0.925217006
K(numero de items)	12
V_i (varianza de cada item)	20.8192
V_t (varianza total)	137.0724549

El valor de alfa es de 0,9251, esto demuestra que el instrumento de investigación presenta información consistente, para que sea información consistente el alfa tiene que ir desde 0,8 a 1,0, la alfa calculada se encuentra en este rango, esto quiere decir que es alta la confiabilidad.

Operacionalización de Variables

Tabla 11. Operacionalización de la variable independiente.

VARIABLE INDEPENDIENTE: Cuento Digital					
CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
			PADRES DE FAMILIA	DOCENTES	
Cuento digital El cuento digital se caracteriza por incorporar en la lectura recursos multimedia además ayuda a transformar el relato en un objeto de tipo lúdico y muy atractivo donde el lector se motiva a la lectura por medio de la interacción. (Fundación ITAÚ, 2015)	Concepto	Características Beneficios Modo de uso	5	4	TÉCNICA: - Encuesta online - Entrevista vía Zoom
	Beneficios	Ámbito cognitivo Ámbito socioconstructivo	6	5	
	Innovación educativa	Las TIC en la educación La educación en línea/virtual Herramientas tecnológicas para crear o utilizar el cuento digital.	7	6-7	INSTRUMENTOS: - Cuestionario online - Guía de entrevista

	TIC	8
TIC	Nivel de uso de las TIC, TAC, TEP, la web 2.0, 3.0. Acceso a software/hardware	

Elaborado por: El investigado

Tabla 12. Operacionalización de la variable dependiente.

VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje Lectoescritor					
CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
			ESTUDIANTES	DOCENTES	
Aprendizaje lectoescritor Es el proceso por el que un estudiante aprende el proceso de leer y de disponer de la competencia de interpretación de un texto como de escribir al usar un alfabeto. (Villafan, 2017)	Enfoques de aprendizaje	Uso de enfoque tradicional	5	1	TÉCNICA: - Encuesta online
		Uso de enfoque moderno			
	Planificación curricular	Enfoque educativo	6	2	- Entrevista vía Zoom
		Metodología de la planificación didáctica			
	Estrategias didácticas	Planificación de clase	Tipos	7	3
		Recursos educativos	8	4-5	- Guía de entrevista
		Estrategias de enseñanza			
		Estrategias de aprendizaje			

Elaborado por: El investigador

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Análisis e Interpretación de Resultados

Para la recolección de la información se realizó una entrevista a los docentes del área de Lengua de Básica Elemental y una encuesta a los padres de los estudiantes para saber cómo actualmente ellos reciben el aprendizaje en torno a la lectoescritura y si utilizan estrategias didácticas manuales y virtuales para esta parte del conocimiento dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

Resultados de la encuesta a los padres de familia de los estudiantes de básica elemental de la Escuela Línea Equinoccial

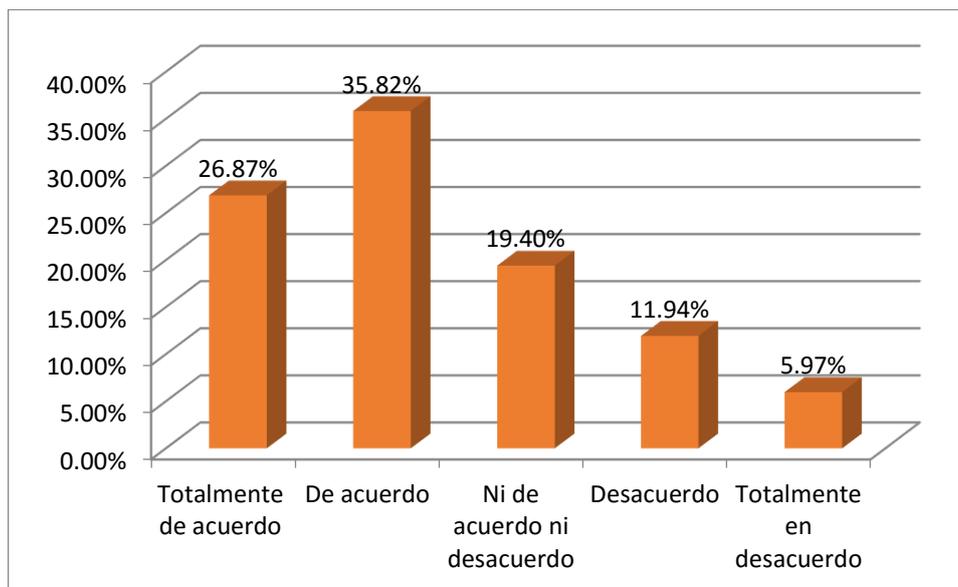
Pregunta 1.- ¿El docente de su hijo (a) usa con frecuencia algún recurso educativo con TIC en el aula virtual para fomentar la lectoescritura?

Tabla 13. El docente de su hijo (a) usa con frecuencia recursos educativos con TIC en el aula virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	36	26.87%	26.87	26.87
	De acuerdo	48	35.82%	35.82	62.69
	Ni de acuerdo ni desacuerdo	26	19.40%	19.4	82.09
	Desacuerdo	16	11.94%	11.94	94.03
	Totalmente en desacuerdo	8	5.97%	5.97	100.00
	Total	134	100%	10.,0	

Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 13. ¿El docente de su hijo (a) usa con frecuencia recursos educativos con TIC en el aula virtual para fomento de la lectoescritura?



Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis y síntesis

Del total de encuestados, el 35.82% de ellos indican que están de acuerdo con que el docente de su hijo (a) usa con frecuencia algún recurso educativo con TIC en el aula virtual, mientras que, el 26.87% indica que está totalmente de acuerdo, lo cual evidencia que un 37% de los padres de familia están seguros de que los docentes de sus hijos no utilizan recursos educativos con TIC o lo hacen de manera inadecuada en lo referente al desarrollo de la lectoescritura. De lo anterior se puede evidenciar que la mayoría de padres están de acuerdo con que el docente de su hijo (a) utiliza con frecuencia algún tipo de recurso educativo con TIC en el aula virtual, lo que representa un indicador positivo, siempre y cuando los padres conozcan la utilidad de las herramientas utilizadas en el aula virtual para fomentar la lectoescritura en los niños y niñas.

Los resultados de la encuesta indican que la mayoría de los padres están de acuerdo con que los profesores utilicen las TIC, como factor de Generación de Aprendizaje Significativo de la Semántica, como lo indica el autor Herman Criollo Capelo de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Quito (Criollo, 2018)

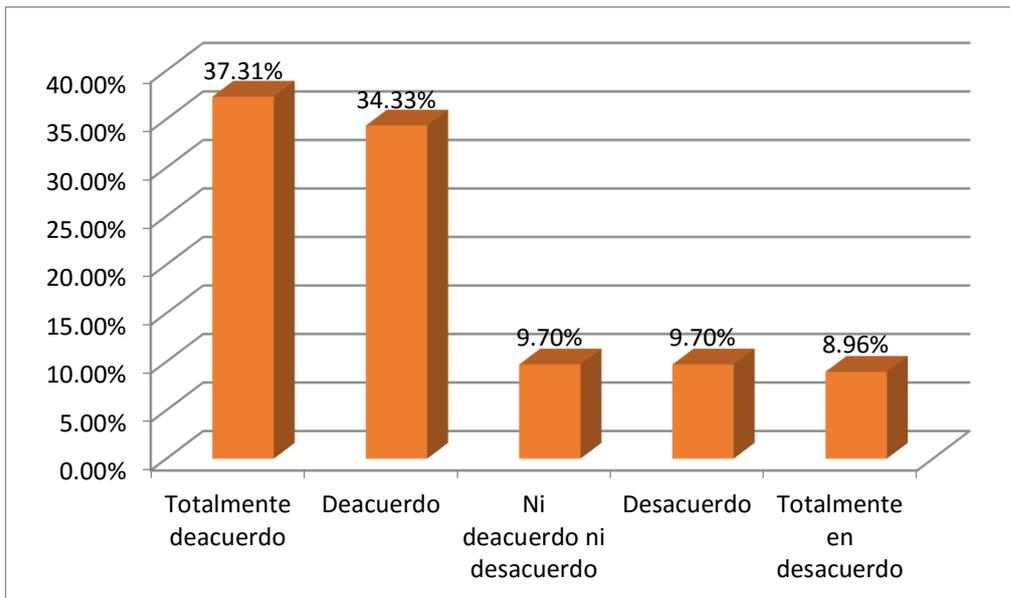
2. ¿Usted cree que los recursos de innovación TIC son indispensables para motivar al estudiante a su proceso de enseñanza aprendizaje en el aula virtual?

Tabla 14. Usted Cree que los recursos de innovación TIC son para motivar al estudiante

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	50	37.31%	37.31	37.31
	De acuerdo	46	34.33%	34.33	71.64
	Ni de acuerdo ni desacuerdo	13	9.70%	9.7	81.34
	Desacuerdo	13	9.70%	9.7	91.04
	Totalmente en desacuerdo	12	8.96%	8.96	100.00
Total		134	100,0		

Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 14. Usted Cree que los recursos de innovación TIC son para motivar al estudiante



Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis y síntesis

Del total de encuestados, el 37.31% de ellos indican que están totalmente de acuerdo con que los recursos de innovación TIC son indispensables para motivar al estudiante a su proceso de enseñanza aprendizaje en el aula virtual, mientras que, el 34.33% está de acuerdo, el 9.7% está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el otro 9.7% está en desacuerdo y el 8.96% dice que está totalmente en desacuerdo.

La encuesta indica que la mayoría de padres están de acuerdo con la importancia de los recursos de innovación TIC para la motivación del estudiante en su proceso de enseñanza de aprendizaje, lo que se evidencia en el entorno educativo del Ecuador y en este caso en la Escuela Línea Equinoccial de la ciudad de Quito en donde se evidencia la necesidad de capacitar tanto a docentes como a los estudiantes sobre el uso de recursos digitales que ofrecen ventajas significativas en el aprendizaje. Esto también se puede apreciar en el proyecto académico de (Criollo, El uso de las Tic como Factor de Aprendizaje Significativo de la Semántica del séptimo año BGU).

Pregunta 3.- ¿Conoce su hijo (a) qué es un cuento digital?

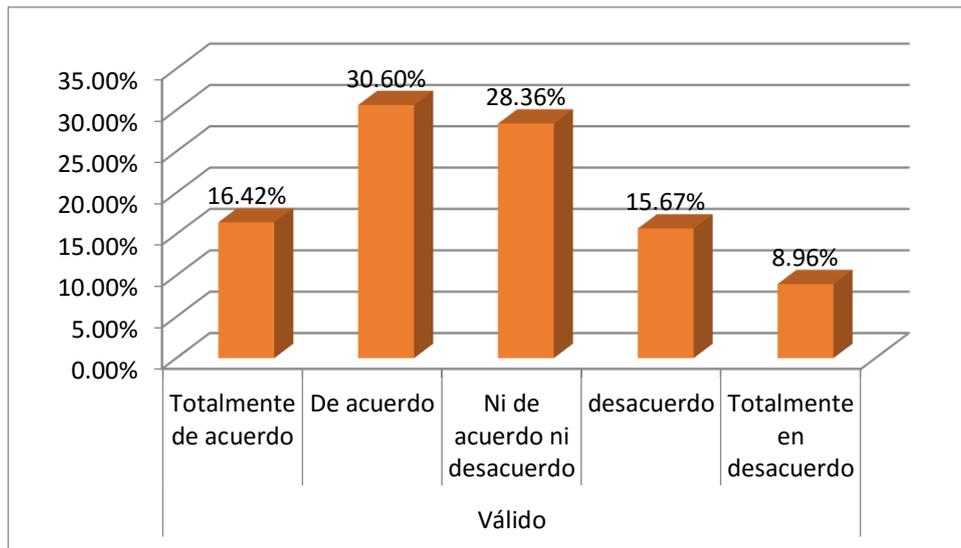
Tabla 15. Conoce su hijo (a) que es un cuento digital

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	22	16.42%	16.42	16.42
	De acuerdo	41	30.60%	30.6	47.02
	Ni de acuerdo ni desacuerdo	38	28.36%	28.36	75.38
	desacuerdo	21	15.67%	15.67	91.05
	Totalmente en desacuerdo	12	8.96%	8.96	100.01
Total		134	100.00%	100	

Elaborado por: El investigador

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 15. Conoce su hijo (a) que es un cuento digital



Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis y síntesis

Del total de encuestados, el 30.6% de los padres indican están de acuerdo en que su hijo conoce el cuento digital, y un 16,42% están totalmente de acuerdo en que sus hijos conocen al cuento digital, en contraste, con los resultados obtenidos se puede deducir que más del 50% de los padres indican que no saben si sus hijos conocen el recurso digital o aseguran que no lo conocen.

Lo anterior indica que la mayoría de padres están de acuerdo en que su hijo (a) conoce el cuento digital, lo que además evidencia la necesidad de hablar y capacitar tanto a docentes como a los estudiantes sobre el uso y los aportes del cuento digital en la educación, así como la importancia de otros recursos digitales que ofrecen ventajas significativas en el aprendizaje de los estudiantes. Se toma como referencia el proyecto de tesis: Recursos Didácticos Digitales para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en el Área de Lenguaje, del Quinto Año de Educación General Básica del Centro Educativo Comunitario San Antonio, del autor (Huambagüete, 2012).

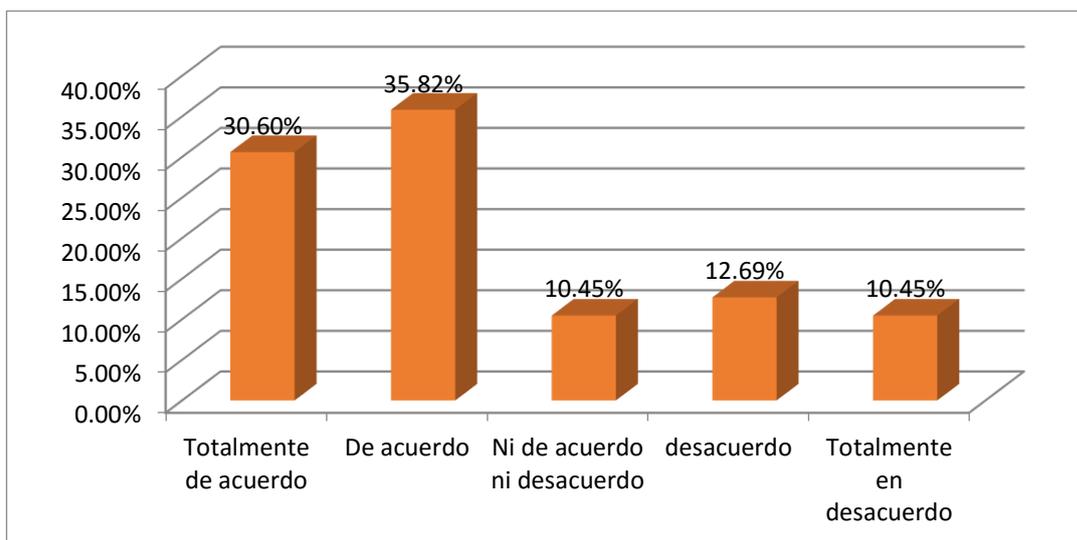
Pregunta 4 ¿Usted cree que un cuento digital motivaría al aprendizaje de su hijo (a) y al de tus compañeros?

Tabla 16. Usted cree que un cuento digital motivaría al aprendizaje de su hijo (a) y al de los compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	41	30.60%	30.6	30.6
	De acuerdo	48	35.82%	35.82	66.42
	Ni de acuerdo ni desacuerdo	14	10.45%	10.45	76.87
	desacuerdo	17	12.69%	12.69	89.56
	Totalmente en desacuerdo	14	10.45%	10.45	100.01
	Total	134	100.00%	100	

Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 16. Usted cree que un cuento digital motivaría al aprendizaje de su hijo (a) y al de los compañeros



Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis y síntesis

Del total de encuestados, más del 65% de los padres indican que están totalmente de acuerdo y de acuerdo en que un cuento digital motivaría al aprendizaje de su hijo (a)

y al de tus compañeros. De lo anterior se puede establecer que la mayoría de padres están de acuerdo en que la utilización del cuento digital motivaría al aprendizaje de su hijo (a) y el de sus compañeros, más aún en la realidad actual, donde es necesario interactuar de manera activa con los niños y niñas con la finalidad de facilitar el conocimiento de los estudiantes en un entorno amigable. De acuerdo al proyecto del autor (Huambaguete,2012), que motive al estudiante la propuesta de instaurar horarios para que puedan acceder a programas, juegos virtuales, blogs que permitan mejorar su aprendizaje.

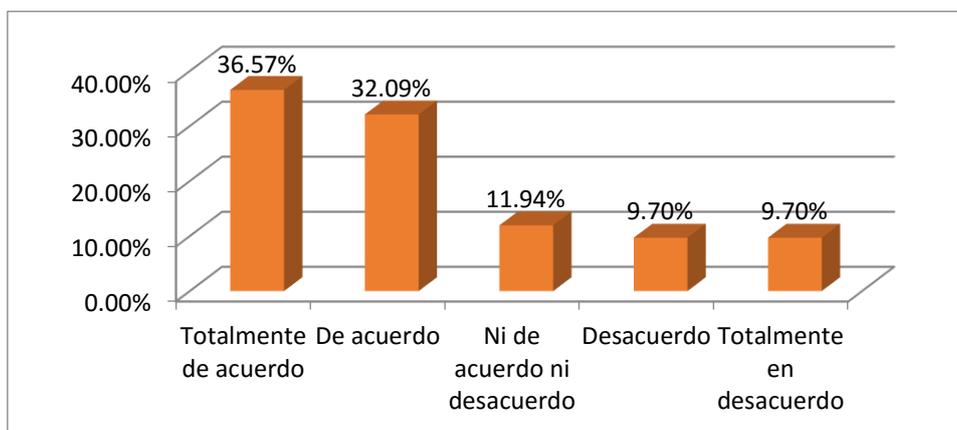
Pregunta 5. ¿Le agradaría a usted y a su hijo (a) disponer de un cuento digital como estrategia didáctica en el aula de clase virtual?

Tabla 14. Le agradaría a usted y a su hijo (a) por disponer de un cuento digital como estrategia didáctica en el aula de clase virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	49	36.57%	36.57	36.57
	De acuerdo	43	32.09%	32.09	68.66
	Ni de acuerdo ni desacuerdo	16	11.94%	11.94	80.6
	Desacuerdo	13	9.70%	9.7	90.3
	Totalmente en desacuerdo	13	9.70%	9.7	100.00
	Total	134	100.00%	100,0	

Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 5. Le agradaría a usted y a su hijo (a) por disponer de un cuento digital como estrategia didáctica en el aula de clase virtual



Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis y síntesis

Del total de encuestados, el 36.57% está totalmente de acuerdo con que le agradaría a ellos como padres y a su hijo (a) disponer de un cuento digital como estrategia didáctica en aula de clase virtual, mientras que el 32.09% dijo que está de acuerdo con esto, dando como resultado una respuesta positiva por parte de los padres de familia sobre disponer de un cuento digital como estrategia didáctica en el aula.

La mayor parte de encuestados indican que están totalmente de acuerdo con que les agradaría a ellos como padres y a su hijo (a) disponer de un cuento digital como estrategia didáctica en el aula de clase virtual, lo cual puede convertirse en una herramienta para motivarles a continuar con su proceso de lectoescritura dinámica, al tratarse de un recurso lúdico propicio para el uso con estudiantes en edades de educación elemental. Este estudio se basa en investigaciones del autor (huambaguete,2012).

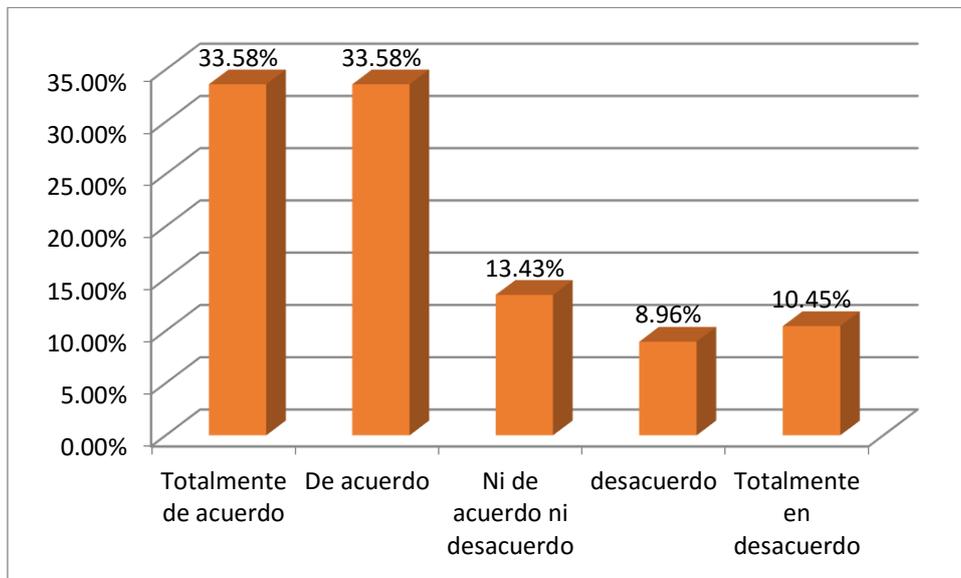
Pregunta 6.- Está usted de acuerdo que el uso de recursos digitales ayudaría al buen desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje significativo de su representado o representada.

Tabla 15. Está de acuerdo con el uso de recursos digitales ayudaría al buen desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje significativo de su representado (a)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	45	33.58%	33.58	33.58
	De acuerdo	45	33.58%	33.58	67.16
	Ni de acuerdo ni desacuerdo	18	13.43%	13.43	80.59
	Desacuerdo	12	8.96%	8.96	89.55
	Totalmente en desacuerdo	14	10.45%	10.45	100.00
	Total	134	100.00%	100,0	

Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 18. Está de acuerdo con el uso de recursos digitales ayudaría al buen desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje significativo de su representado (a)



Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis y síntesis

Del total de encuestados, el 33.58% está de acuerdo y el otro 33.58% está totalmente de acuerdo en que el uso de recursos digitales ayudaría al buen desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje significativo de su representado o representada, mientras que, el 10.45% está totalmente en desacuerdo, mientras que, el 8.96% está en desacuerdo.

La mayoría de encuestados están de acuerdo que el uso de recursos digitales ayudaría al buen desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje significativo de su representado o representada, lo que podría potencializar sus resultados académicos y de rendimiento, así como su habilidad y destreza para la lectoescritura y en otros ámbitos del aprendizaje, ya que es un recurso multimedia que demanda la atenta escucha del estudiante y fomenta el desarrollo intelectual y psicomotor, así como la concentración y la proactividad. El Storyjumper es una aplicación en la web que permite trabajar con la creatividad literaria de los estudiantes, con dicha aplicación se puede crear libros digitales con ilustraciones que luego será posible compartir por medio de enlaces específicos para que sea posible su lectura ya sea con todo el público o con quienes requiera el autor compartir el libro. (Storyjumper, 2020)

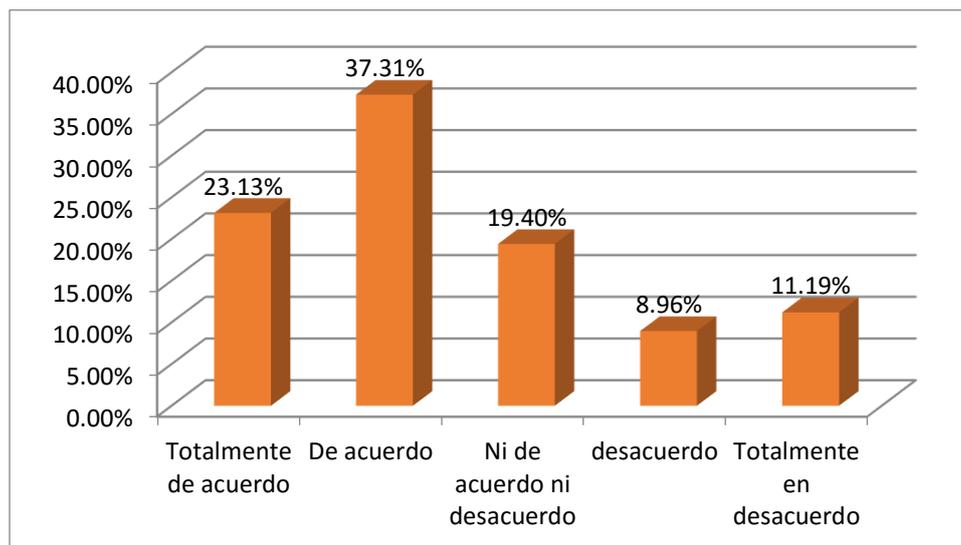
Pregunta 7. ¿Cree que los docentes de su hijo (a) están preparados para incluir el uso de estrategias didácticas virtuales como el cuento digital?

Tabla 19. Cree que los docentes del hijo (a) están preparados para incluir el uso de estrategias didácticas virtuales como el cuento digital

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	31	23.13%	23.13	23.13
	De acuerdo	50	37.31%	37.31	60.44
	Ni de acuerdo ni desacuerdo	26	19.40%	19.4	79.84
	En desacuerdo	12	8.96%	8.96	88.80
	Totalmente desacuerdo	15	11.19%	11.19	100.00
	Total	134	100.00%	100,0	

Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 19. Cree que los docentes del hijo (a) están preparados para incluir el uso de estrategias didácticas virtuales como el cuento digital



Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis y síntesis

Del total de encuestados, según las respuestas dadas el 37.31% está de acuerdo en que los docentes de su hijo (a) están preparados para incluir el uso de estrategias

didácticas virtuales como el cuento digital, y el 23.13% está totalmente de acuerdo, el 19.40% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 11.19% está totalmente en desacuerdo, y el 8.96% está en desacuerdo.

La mayoría de encuestados están de acuerdo con que los docentes de su hijo (a) si están preparados para incluir el uso de estrategias didácticas virtuales como lo es el cuento digital en sus metodologías pedagógicas, pero la realidad de la escuela en donde se desarrolló la investigación indica que los maestros necesitan ampliar su capacitación en el uso de herramientas digitales. (Arce, A, Juegos de aprendizaje)

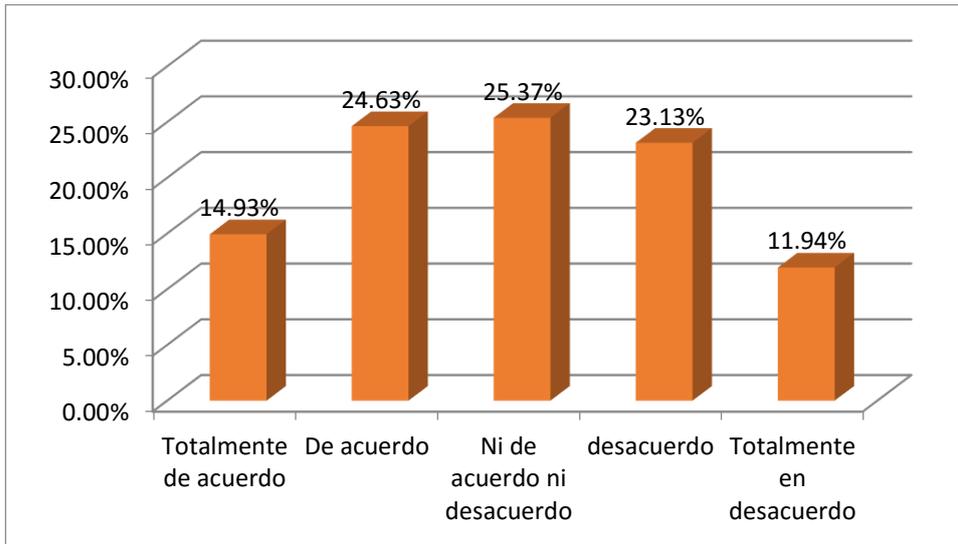
Pregunta 8.- ¿Su hijo (a) tiene conocimiento de alguna herramienta tecnológica usada para crear o utilizar el cuento digital?

Tabla 16. Su hijo (a) tiene conocimiento de alguna herramienta tecnológica usada para crear el cuento digital

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	20	14.93%	14.93	14.93
	De acuerdo	33	24.63%	24.63	39.56
	Ni de acuerdo ni desacuerdo	34	25.37%	25.37	64.93
	Desacuerdo	31	23.13%	23.13	88.06
	Totalmente en desacuerdo	16	11.94%	11.94	100.00
	Total	134	100.00%	100,0	

Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes.

Figura 20. Su hijo (a) tiene conocimiento de alguna herramienta tecnológica usada para crear el cuento digital



Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis y síntesis

El 25.37 % de los encuestados, indican que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo con su hijo (a) tiene conocimiento de alguna herramienta tecnológica usada para crear o usar el cuento digital, mientras que, el 24.63% está de acuerdo, el 23.13% está en desacuerdo, además el 14.93% está totalmente desacuerdo, mientras que el 11.94% está totalmente en desacuerdo.

La mayor parte de los participantes de la encuesta coinciden en que no están ni de acuerdo ni en desacuerdo en que su hijo (a) tiene conocimiento de alguna herramienta tecnológica usada para crear o usar el cuento digital. Por ejemplo, se puede aplicar el PowerPoint, storybird o storyjumper para lograr la creación de estos cuentos, lo que indica que se requiere el fomento de utilización de dichas herramientas y también evidencia la falta de conocimiento de los beneficios que ofrece este recurso didáctico en el aprendizaje de los niños y niñas en edad de Educación Elemental.

Se considera la información del autor Cedillo, M. (2013)., en su libro Aprender a aprender jugando con técnicas que refuercen la eficacia motriz para corregir la pinza digital en el Nivel de Básica Elemental de la Escuela Particular La Asunción. Cuenca: Universidad del Azuay.

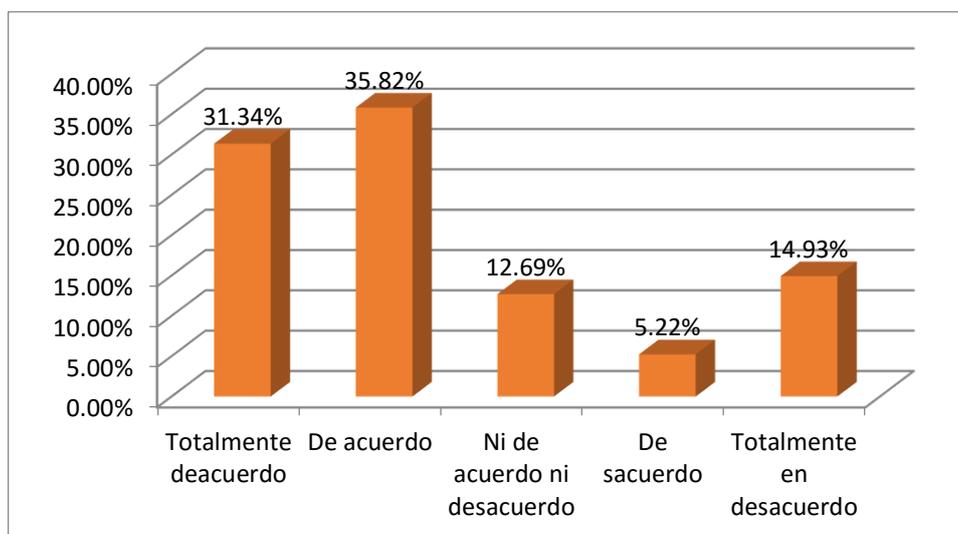
Pregunta 9. ¿Su hijo (a) tiene algún dispositivo tecnológico en casa para el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 17. Su hijo (a) tiene dispositivo tecnológico en casa para el proceso de enseñanza aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	42	31.34%	31.34	31.34
	De acuerdo	48	35.82%	35.82	67.16
	Ni de acuerdo ni desacuerdo	17	12.69%	12.69	79.85
	Desacuerdo	7	5.22%	5.22	85.07
	Totalmente en desacuerdo	20	14.93%	14.93	100.00
	Total	134	100.00%	100,0	

Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 6. Su hijo (a) tiene dispositivo tecnológico en casa para el proceso de enseñanza aprendizaje



Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis y síntesis

Del total de encuestados, el 35.82% dice que está de acuerdo con que su hijo (a) tiene algún dispositivo tecnológico en casa para el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que, el 31.34% dice que está totalmente de acuerdo con ello, el 14.93 % dice que está totalmente en desacuerdo, el 12.69% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, y el 5.22% está en desacuerdo.

La mayoría de encuestados afirman que su hijo (a) tiene algún dispositivo tecnológico en casa para el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo menos en lo que respecta un Smartphone o computador, ya que por la pandemia los estudiantes han tenido que pasar totalmente a la virtualidad y al uso de estas herramientas digitales. En este sentido, se evidencia la viabilidad de poner en marcha la implementación del Cuento Digital, ya que un número significativo de encuestados posee los recursos tecnológicos para el diseño, plan de clase y aplicación del recurso digital. (Zapata, M. (2012). *Recursos educativos digitales*).

Pregunta 10. ¿Considera que los docentes de su hijo (a) utilizan un enfoque educativo moderno para enseñar la lectura y escritura?

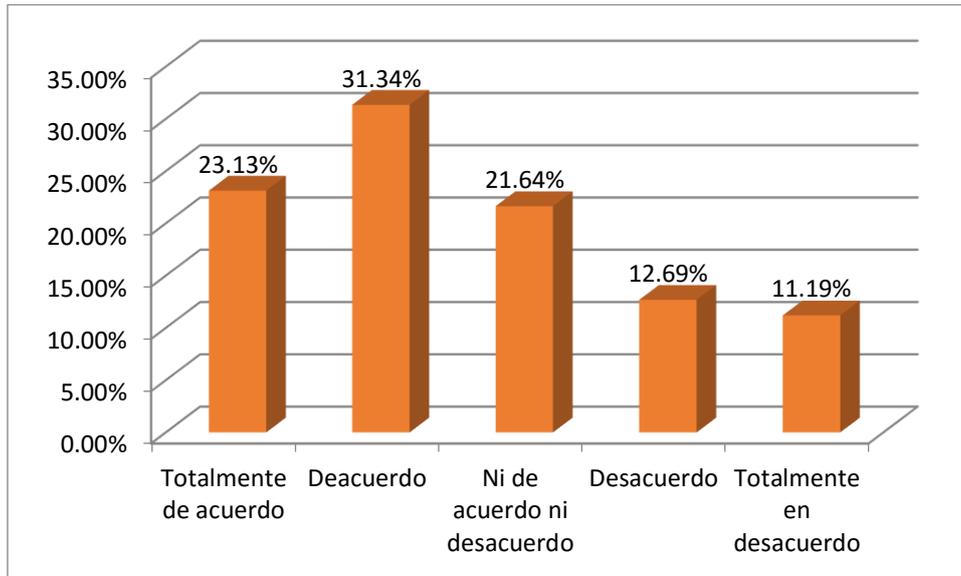
Tabla 22. Consideración de que los docentes del hijo (a) utilizan un enfoque educativo moderno para enseñar la lectura y escritura

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	31	23.13%	23.13	23.13
	De acuerdo	42	31.34%	31.34	54.47
	Ni de acuerdo ni desacuerdo	29	21.64%	21.64	76.11
	Desacuerdo	17	12.69%	12.69	88.8
	Totalmente en desacuerdo	15	11.19%	11.19	100.00
	Total	134	100.00%	100,0	

Elaborado por: El investigador

Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 22. Consideración de que los docentes del hijo (a) utilizan un enfoque educativo moderno para enseñar la lectura y escritura



Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis y síntesis

Del total de encuestados, el 31.34% está de acuerdo con que los docentes de su hijo (a) utilizan en enfoque educativo moderno para enseñar la lectura y escritura, mientras que el 23.13% está totalmente de acuerdo, el 21.64% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 12.69% está en desacuerdo, el 11.19% está totalmente en desacuerdo.

La mayoría de encuestados indican que están de acuerdo en que los docentes de su hijo (a) utilizan en enfoque educativo moderno para enseñar la lectura y escritura, debido a que en la actualidad se hace énfasis en la construcción del pensamiento del individuo mediante las acciones conjuntas del proceso de enseñanza aprendizaje. De acuerdo a la presente investigación se conoce que es necesario implementar herramientas digitales para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje.

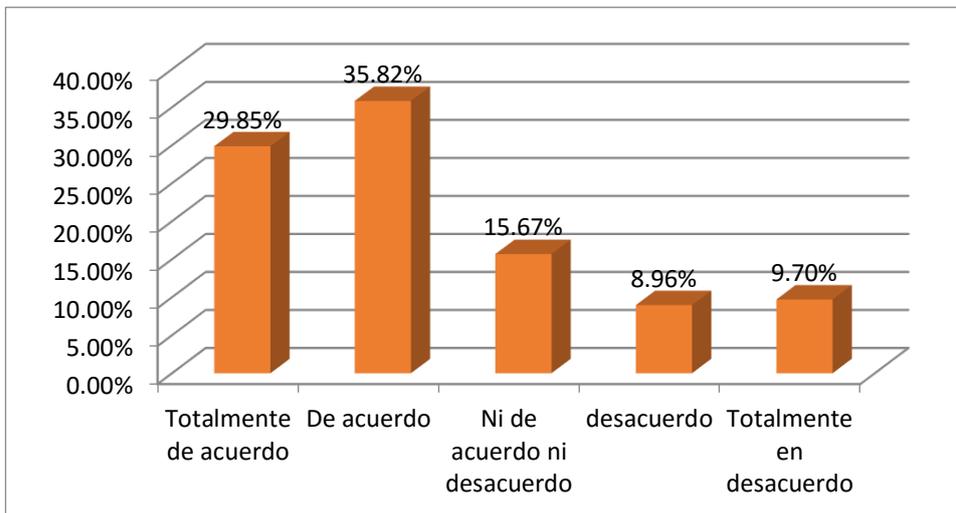
Pregunta 11. ¿Llevan los docentes de su hijo un proceso ordenado al impartir la clase de lengua?

Tabla 23. Los docentes de su hijo llevan un proceso ordenado al impartir la clase de lengua

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	40	29.85%	29.85	29.85
	De acuerdo	48	35.82%	35.82	65.67
	Ni de acuerdo ni desacuerdo	21	15.67%	15.67	81.34
	Desacuerdo	12	8.96%	8.96	90.30
	Totalmente en desacuerdo	13	9.70%	9.7	100.00
	Total	134	100.00%	100,0	

Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 23. Los docentes de su hijo llevan un proceso ordenado al impartir la clase de lengua



Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis y síntesis

Del total de encuestados el 35.82% está totalmente de acuerdo con que los docentes de su hijo llevan un proceso ordenado al impartir la clase de lengua, mientras que, el 29.85% dijo que está de acuerdo, el 15.67% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 9.7% está totalmente en desacuerdo y el 8.96% está en desacuerdo.

La mayoría de encuestados indican que están totalmente de acuerdo con que los docentes de su hijo llevan un proceso ordenado al impartir la clase de lengua, lo que es un buen indicio para afirmar que ellos están lo suficiente capacitados para impartir sus clases.

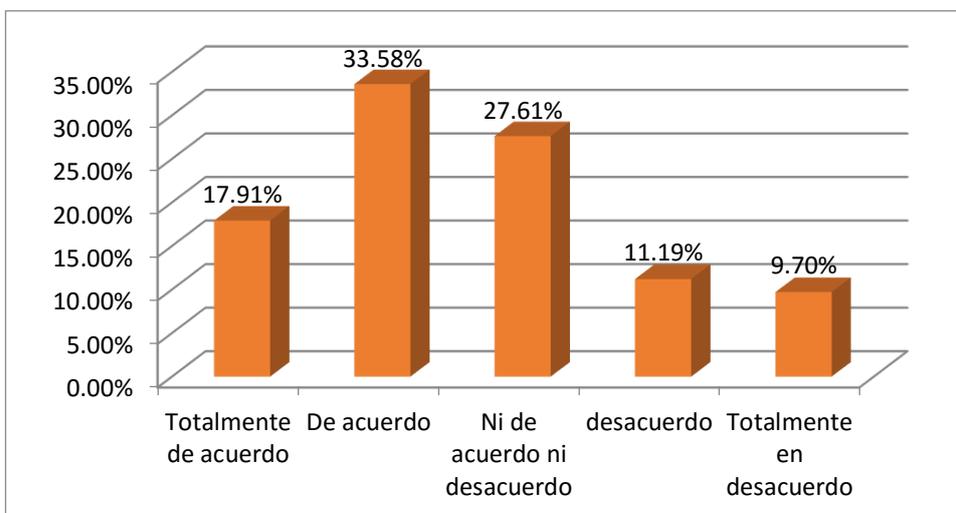
Pregunta 12. ¿Hay recursos educativos modernos usados por los docentes de su hijo (a) para el aprendizaje de la lectura?

Tabla 18. Hay recursos educativos modernos usados por los docentes del hijo (a) para aprendizaje de la lectura y escritura

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	24	17.91%	17.91	17.91
	De acuerdo	45	33.58%	33.58	51.49
	Ni de acuerdo ni desacuerdo	37	27.61%	27.61	79.10
	Desacuerdo	15	11.19%	11.19	90.29
	Totalmente en desacuerdo	13	9.70%	9.7	100.00
Total		134	100.00%	100,0	

Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Figura 7. Hay recursos educativos modernos usados por los docentes del hijo (a) para aprendizaje de la lectura y escritura



Elaborado por: El investigador
Fuente: Encuesta a los estudiantes

Análisis y síntesis

Del total de encuestados padres de familia, el 33.58% está de acuerdo en que hay recursos educativos modernos usados por los docentes de su hijo(a) para el aprendizaje de la lectura y escritura, mientras que, el 27.61% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 17.92% está totalmente de acuerdo, el 11.19% está en desacuerdo, el 9.70% está totalmente en desacuerdo.

La mayoría de padres indican están de acuerdo en que hay recursos educativos modernos utilizados por los docentes de sus hijos (as) para el aprendizaje de la lectura y escritura, lo cual puede darse debido a que actualmente los padres están conscientes de la importancia de la tecnología y sus herramientas dentro de la enseñanza, sobre todo ahora que la educación se encuentra parcialmente en modalidad virtual. Por otro lado, también se puede determinar que los padres conocen otro tipo de recursos virtuales que utilizan los docentes dentro del aula y conocen acerca de aplicaciones web que brindan innumerables beneficios como el desarrollo de la creatividad. CEPAL. (2013). La Integración de las Tecnologías Digitales en las Escuelas de América Latina y el Caribe. Una Mirada multidimensional.

4.2 Análisis e interpretación de los resultados obtenidos de las entrevistas a docentes

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la toma de entrevistas hacia los docentes de los niños (as) de básica elemental de la escuela educativa de estudio, para determinar su percepción sobre la posibilidad de incluir estrategias didácticas con el uso de TIC en el proceso educativo, en específico el cuento digital como aporte para la enseñanza de la lectoescritura. (Ver formato de la entrevista en anexo 2). La interpretación de las entrevistas se realizó mediante la observación de similitudes entre respuestas de los entrevistados así cómo se rescata las respuestas particulares de cada entrevistado para definir conclusiones.

Según Frobel citador por Rodríguez (2011) consideraba que la educación inicia desde la niñez con tres tipos de operaciones fundamentales que son la acción, estrategias

didácticas y el trabajo, siendo que esto es parte de la libertad del menor y también tiene que ver con su naturaleza.

1.- ¿Qué tan importante considera usted la inclusión de estrategias didácticas con uso de TIC en la educación?

Se detalla por los docentes entrevistados la importancia de las estrategias didácticas con uso de TIC en la educación, pues indican el aporte que generan hacia el conocimiento social y constructivo dentro de la educación, y hacen énfasis en la parte del aprendizaje que tiene relación con la lectura, ya que al ser estrategias didácticas y tecnológicas, ofrecen una interacción que demanda la concentración de los alumnos y evita espacios de monotonía pues exige actividad cerebral y motora, por lo tanto, la inclusión de estrategias didácticas con el uso de TIC representa una oportunidad de mejora del proceso de Enseñanza Aprendizaje.

Según la investigación “Complejidad Semántica y Contexto” de (Rastier, 2014), se pretende que tanto el docente como la institución concienticen la importancia del aprendizaje correcto mediante el uso de recursos didácticos digitales, con el fin de llegar a un aprendizaje socio constructivo.

2.- En el caso de que se llevara a cabo una propuesta de inclusión de cuento digital para mejorar la lectoescritura en los estudiantes ¿estaría de acuerdo usarlo como herramienta didáctica? ¿Por qué?

Los docentes entrevistados afirman que están dispuestos a incluir al cuento digital como una herramienta digital amplia con el fin de que llame la atención del estudiante y mejore su motivación para la lectoescritura, mediante la transformación del simple relato en una herramienta lúdica con la cual se puede interactuar.

Se toma en cuenta el estudio del proyecto de tesis “Recursos Didácticos Digitales para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en el Área del Lenguaje del Quinto Año de educación General Básica del Centro Educativo Comunitario San Antonio, de la Comunidad Santa Isabel Parroquia Quiguaza, Cantón Huamboya, Periodo 2010-2011,

de (Huamgabuete. 2012), sobre el análisis de los recursos didácticos digitales para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

3.- ¿Cuáles considera que serían los aportes del cuento digital en el ámbito cognitivo y socio constructivo en sus estudiantes para fomento de la lectoescritura?

Los aportes que tiene el cuento digital en el contexto cognitivo y socio constructivo en los estudiantes para fomentar la lectoescritura son innumerables y de valor significativo, entre los más relevantes podemos citar el ayudar a relacionar la teoría con la práctica, es decir, la diversificación de criterios individuales y el análisis de situaciones cotidianas, además de desarrollar la capacidad de relación y asociación por el reconocimiento de las diferentes características de las personas, animales y cosas; el poder identificar los grados de importancia dentro de los roles de cada personaje del cuento y aplicarlos en la vida estudiantil y familiar de forma correcta, y también el fomentar la creatividad, imaginación y mejora de su léxico. De acuerdo a Bejerano (2011) indica que una de las potencialidades de un cuento es su versatilidad, que depende del público al que se requiere dirigirse, siendo que en este pueden cambiar elementos como son: personajes, escenas; ayudando de esta manera a fomentar la lectoescritura.

4.- ¿Considera usted que en los domicilios de los estudiantes están dotados con suficientes dispositivos con acceso a internet (computador, Tablet, pizarra digital, etc.) para lograr el aprendizaje significativo?

Un número significativo de hogares en la actualidad poseen al menos un dispositivo digital como son el Smartphone, computador de escritorio, laptop, entre otros, los cuales puede ser utilizado como herramienta de aprendizaje para los niños y niñas, tomando en cuenta que los dispositivos digitales son un recurso indispensable para la utilización de Cuentos Digitales, y es importante indicar que se requiere de tan solo un dispositivo para tener resultados óptimos en el proceso de aprendizaje.

Se considera que en la actualidad la mayoría de los hogares tiene un dispositivo digital y acceso a internet tomando en cuenta que “La evolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el contexto educativo, incluye los

conocimientos generados a través del uso de las herramientas tecnológicas que imprime un rol más activo a las comunicaciones inmediatas que se impulsan con fines pedagógicos (Web 2.0)” (Escobar & Sanhueza, 2018).

5.- ¿Usted utiliza un enfoque de aprendizaje tradicional o moderno para el proceso de aprendizaje lectoescritor de sus estudiantes de básica elemental?

Los encuestados indican que utilizan un enfoque de aprendizaje moderno, pero también coinciden en que la educación en general se fundamenta en la educación tradicional como la base del aprendizaje. En la actualidad se requiere innovación continúa en el proceso de aprendizaje sobre todo al tratarse de un tema tan específico y necesario como la lectoescritura, por lo que se evidencia una necesidad de herramientas en tecnología, como el cuento digital, que motiven el aprendizaje de los estudiantes.

6.- ¿Qué tipo de metodología utiliza para planificar el aprendizaje lectoescritor en sus estudiantes de básica elemental?

La metodología que utilizan los entrevistados son el método fonético y silábico, tipos de lenguaje o comunicación asertiva, ordenadores gráficos, entre otros, que garantizan el uso de la metodología social y constructiva. Todos estos métodos de aprendizaje-enseñanza ayudados con las herramientas digitales permiten la auto reflexión para el desarrollo del estudiante. (Villamar, M. (2006). *Métodos de aprendizaje de lectura y escritura*).

Además, es importante el diseño del plan de clase que es un proceso que incluye según Ayola (2018) lo siguiente:

- la secuencia de actividades prevista para un período temporal limitado
- Se lo hace con el fin de lograr los objetivos de enseñanza fijados en la planificación global para un curso.

7.- ¿Qué tipo de estrategias didácticas utiliza para lograr incluir recursos educativos innovadores en el proceso de aprendizaje lectoescritor de sus estudiantes?

Las estrategias que indican los entrevistados incluyen el uso de cuentos, uso de lectura comprensiva, textos, revistas, y otros, como libros que traen los mismos estudiantes, sin embargo, se deja en claro la falta de conocimiento de herramientas como Storyjumper, con la cual se puede generar un Cuento Digital o inclusive otro tipo de instrumentos como la Clase Virtual.

Según Froebel citado por Rodríguez (2011) consideraba que la educación inicia desde la niñez con tres tipos de operaciones fundamentales que son la acción, estrategias didácticas y el trabajo, siendo que esto es parte de la libertad del menor y también tiene que ver con su naturaleza. Por lo que plantea a la enseñanza como una herramienta que permite el trabajo del docente acorde a la naturaleza del menor.

8.- ¿Qué estrategias utiliza actualmente para el desarrollar la lecto escritura?

Dentro de las estrategias que usan actualmente los docentes entrevistados, se encuentran las lecturas de frases, pensamientos, uso fonético de las letras del alfabeto, programas virtuales, entre otros, los cuales representan materiales de la educación tradicional, los cuales obtienen resultados aceptables en la educación, pero generan cansancio en el alumno ya que no van de la mano con la actualización tecnológica mundial. Siendo la aplicación Storyjumper una opción viable y de fácil utilización que compite con las demandas actuales en recursos y resultados. (Quirós, E. (2009). Recursos Didácticos Digitales: Medios Innovadores para el Trabajo Colaborativo en Línea. Costa Rica: Revista Electrónica.).

9.- ¿Qué herramientas tecnológicas para crear contenidos educativos digitales conoce?

Los entrevistados indican que conocen las diapositivas, fichas de lectoescritura creativas, Podcasts, infografías, Canva, así como foros virtuales y otras herramientas tecnológicas. Se identifica el desconocimiento de herramientas digitales gratuitas y amigables que pueden ser aplicadas como estrategia en el desarrollo de la lectoescritura de los niños y niñas en edad de Educación Elemental.

Identificada la falta de conocimiento de herramientas tecnológicas para crear contenidos digitales se puede iniciar con la creación del cuento tanto el contenido textual como las imágenes, se procede a incluir actividades que permitan la interacción del estudiante con el cuento, para conocer si hubo comprensión lectora. (Almenara, 2011)

10.- ¿Usted ha utilizado herramientas tecnológicas para crear un cuento digital como recurso educativo?

La mayoría de los encuestados manifiestan no haber utilizado, hasta el momento, herramientas tecnológicas para la creación de un cuento digital. Se Detecta que existe el interés por parte de los profesores por tener capacitación y acceso a herramientas para crear cuentos digitales y utilizarlos en sus clases.

Una de las potencialidades de un cuento es su versatilidad, que depende del público al que se requiere dirigirse (Bejerano, 2011), en este caso se ha utilizado la herramienta Storyjumper para la creación del cuento “La granja”, para los estudiantes de Educación Elemental.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

De acuerdo a lo determinado en la matriz de conclusiones (ver anexo 3), se pudo establecer la factibilidad de la implementación del Cuento Digital en el proceso educativo inicial como estrategia de motivación en los alumnos de Edad Educativa Elemental, toda vez que, gran parte de las escuelas de la Capital del Ecuador cuentan con los recursos necesarios para la implementación y utilización cotidiana del recurso tecnológico, además que se puede evidenciar la iniciativa de los docentes y padres de familia para participar activamente en capacitaciones que potencialicen el aprovechamiento de la herramienta, de tal manera que se la utilice como una estrategia de mejora continua que beneficiará al aprendizaje lectoescritor de los estudiantes de básica elemental, donde además se incluye por supuesto el gran valor de brindar una propuesta estructurada para que el docente pueda dar a conocer los cuentos digitales y tomarlos como parte de una herramienta educativa eficaz, en donde se llegaron a las siguientes conclusiones:

- Fue posible generar la caracterización del cuento digital, y se define como una estrategia didáctica de tipo constructivo que permite el aprendizaje significativo no solo en el área de la lectoescritura de los estudiantes de básica elemental sino también en los diferentes tipos y estados del aprendizaje, pues tal como lo dicen los padres y docentes encuestados, estos cuentos poseen la facultad de motivar a los estudiantes hacia el conocimiento pero sobre todo al desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas a través del aprovechamiento de las TIC, siendo así, los cuentos han de cumplir con ciertas características como el hecho de ser entretenidos, dinámicos, amigables, de preferencia coloridos y con historias muy cercanas a la realidad, para que el estudiante se interese en la lectura.
- Se identificaron herramientas tecnológicas como es el caso del uso de softwares libres, más conocidos como gratuitos, que sirven para la implementación del cuento digital como estrategia didáctica, además se puede utilizar espacios de la

web 2.0 y 3.0 para lograr ampliar las posibilidades de creación de este tipo de cuentos donde lo primordial es despertar el interés del lector del estudiante de básica elemental. Entre las principales herramientas que se pueden utilizar para realizar el cuento están Canva, Storybird, Storyjumper, y otras tantas que son de uso gratuito y se caracterizan por ser amigables con los usuarios. En concordancia con lo antes descrito, los docentes podrían estar preparados para incluir el uso de estrategias didácticas virtuales mediante la actualización de sus conocimientos en base a la tecnología, es decir, con el uso adecuado de las herramientas anteriormente descritas, y encaminando sus conocimientos en lo referente a software libres para el fomento de la lectoescritura en estudiantes de básica elemental, ya que la mayoría de los docentes entrevistados muestran la importancia de utilizar las TIC en la educación con un enfoque socioconstructivo que genere oportunidades de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje y en el futuro de sus estudiantes.

- La puesta en marcha de la implementación del cuento digital, determina el cumplimiento de uno de los objetivos en los cuales se basa el presente estudio, con lo cual se concluye la posibilidad de tomar al Cuento Digital como una opción práctica y de fácil accesibilidad que puede representar una estrategia didáctica de motivación de la lectoescritura en los estudiantes; incorporando a la herramienta un contenido interactivo, para lo cual el docente se convierte en el guía, pues la metodología a aplicar para introducir el cuento digital dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, es la innovación para atraer la atención del estudiante de básica elemental y facilitando el desarrollo de sus habilidades en cuanto a la lectoescritura según el nivel de aprendizaje que ha adquirido.

Recomendaciones

- Encaminado a la implementación del cuento digital como estrategia didáctica en el aprendizaje lecto-escritor para los estudiantes de educación elemental, tanto las autoridades de las instituciones educativas de educación básica elemental, así como los docentes de lengua, deberían participar activamente en reuniones periódicas para lograr la incorporación de esta herramienta didáctica virtual, y lo más importante, llegar a evaluar el progreso de cada estudiante y la aceptación de la aplicación del cuento digital y otras herramientas tecnológicas que pueden estar al alcance de los estudiantes para motivarlos al proceso de enseñanza aprendizaje significativo.
- Una vez determinada la importancia del cuento digital como estrategia didáctica en el aprendizaje lecto-escritor se debería gestionar un programa de capacitaciones y talleres que sirvan como guía durante el desarrollo de los cuentos digitales. Las capacitaciones y talleres deberán brindar las facilidades para el acceso de los profesores y estudiantes a plataformas gratuitas para el diseño de cuentos digitales como es el caso de Canva, Quizizz, Storyjumper, las cuales pueden ser aprovechadas por los docentes quienes conocen el tipo de cuentos que llamaría la atención a sus estudiantes según los alcances de su conocimiento en la lectoescritura, así como también establecer temas de valor agregado para desplegar las destrezas y aptitudes que los niños y niñas deben adquirir durante su vida estudiantil y que serán de impulso para optimizar cualquier aprendizaje.
- Se recomienda el seguimiento del cuento digital del presente trabajo investigativo, de tal manera que sea un puente para llegar a implementar con éxito otras herramientas digitales que sirvan como incentivo y motivación de la lectoescritura en etapas iniciales de educación, ya que es un proceso indispensable para que los estudiantes y docentes afiancen sus conocimientos periódicamente y puedan determinar puntos de mejora en el proceso de aplicación de esta o cualquier otra herramienta digital.

CAPITULO III

PROPUESTA

TÍTULO

Guía docente para el diseño de cuentos digitales como estrategia didáctica en el aprendizaje lectoescritor

Datos informativos

Nombre de la Institución: Línea Equinoccial

Provincia: PICHINCHA

Cantón: QUITO

Parroquia: CALACALI

Beneficiarios: Niños, niñas, docentes y padres de familia de educación elemental

Nivel: Educación Básica Elemental

Responsable: Pablo Iván Vásquez

Antecedentes de la propuesta

Si bien el lenguaje es una de las herramientas fundamentales para que los seres humanos se comuniquen entre sí, y con ello puedan expresar sus sentimientos, ideas, pensamientos, criterios; también es uno de los aspectos fundamentales que se proponen en el campo pedagógico, pues mucho depende de la captación del estudiante entre lo que aprende de forma teórica y su relación con el contexto de su entorno en el que vive.

Es así que, las tecnologías se han diversificado y fomentado con el fin de utilizarse en distintos campos entre los que se encuentran el ámbito laboral, social, ecológico, político incluyendo el aspecto educativo, siendo uno de los principales ya que es allí donde el ser humano aprende sobre los distintos entornos en los que vive, por eso es que, es fundamental el aprendizaje y afianzamiento de la semántica contextual, siendo esta la relación directa entre lo leído en un texto y la interpretación que el estudiante da del mismo enfocado a su realidad.

Es preciso entonces relacionar el uso de los recursos tecnológicos con un proceso integral donde se establezcan las técnicas, herramientas e instrumentos comunicacionales óptimos para lograr que el estudiante capte de forma precisa y sobre todo relacionando sus experiencias con la parte teórica aprendida en clase, qué mejor manera de hacerlo al aprovechar el uso de los recursos digitales tales como blogs, foros, softwares, wikis, etc.; para el presente proyecto se ha propuesto el diseño de un cuento digital, tomando en cuenta que este incluya las bases sólidas para el aprendizaje de la semántica contextual.

Conforme las conclusiones del presente trabajo de investigación se ha evidenciado la necesidad de aprovechamiento de los recursos digitales en la educación, sobre todo en la temática de Lengua y Literatura, para incentivar a los estudiantes de básica elemental año de Educación General Básica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la semántica contextual, como lo es el cuento digital.

Justificación

La importancia del proyecto se enfoca en proponer la solución del problema sobre la falta de aprendizaje de la interpretación de la lectura y su asociación con el contexto de la realidad, sabiendo que este es un requisito fundamental no solo por tratarse de una temática de una asignatura como lo es la Lengua y Literatura, sino porque depende de la correcta interpretación de las lecturas hechas por el estudiante para que se desarrolle correctamente en el aprendizaje también del resto de asignaturas, las cuales disponen de textos específicos, y estos deben relacionarse con la realidad, sabiendo que el constructivismo es la corriente pedagógica del siglo XXI.

Cabe concluir que los principales beneficiarios de este proyecto son los estudiantes de básica elemental de la Escuela Equinoccial, ya que son quienes podrán tener una mejor interpretación de textos y asociarlos con la realidad, a través del uso y aprovechamiento del cuento digital.

También con este proyecto se pretende que los docentes puedan disponer de nuevas herramientas didácticas de tipo interactivo para lograr mejorar el aprendizaje de los estudiantes en temas tan importantes como lo es la semántica contextual.

Los beneficiarios indirectos del proyecto es la comunidad educativa en general, es decir directivos, docentes, y por ende padres de familia, quienes deben velar por la mejora educativa constantemente.

Definición del tipo de producto

Estrategias didácticas

Las estrategias de comunicación de la Web 2.0 son buscar, crear, compartir e interactuar on-line. Constituye un espacio social horizontal y rico en fuentes de información, red social donde el conocimiento no está cerrado, que supone una alternativa a la jerarquización y unidireccional tradicional de los entornos formativos. Implica nuevos roles para profesores y alumnos orientados al trabajo autónomo y colaborativo, crítico y creativo, la expresión personal, investigar y compartir recursos, crear conocimiento y aprender. Además:

Facilitan un aprendizaje más autónomo y permiten una mayor participación en las actividades grupales, que suele aumentar el interés y la motivación de los estudiantes. Con sus aplicaciones de edición profesores y estudiantes pueden elaborar fácilmente materiales de manera individual o grupal, compartirlos y someterlos a los comentarios de los lectores. Proporciona espacios on-line para el almacenamiento, clasificación, publicación y difusión de contenidos textuales y audiovisuales, a los que luego todos podrán acceder. (Gómez, 2005).

La educación ha sido una de las disciplinas más beneficiadas con la irrupción de las nuevas tecnologías, especialmente las relacionadas a la Web 2.0. Por ello, resulta fundamental conocer y aprovechar la batería de nuevos dispositivos digitales, que abren inexploradas potencialidades a la educación y la investigación. Incluso en el argot académico algunos ya hablan del “Aprendizaje 2.0”.

Las TIC se convierten en formas innovadoras y muy creativas, dando a conocer nuevas maneras de comunicarse e informar, de educar convirtiéndola en accesible ya que son fáciles de usar y dinámicas gracias a la interacción constante con el mundo entero, nuevas maneras de generar empresas y de maneras de productividad. (Baelo, 2009).

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación han llegado para romper las barreras, haciendo la vida más cómoda, mejorando la calidad de la educación, orientando a crear la cultura de investigación y usando como herramienta principal la tecnología.

En definitiva, se puede decir que, aunque los cuentos manuales han desaparecido notoriamente, o por lo menos la gran mayoría de personas no los tienen, porque recurren a los programas virtuales, también se sabe que esta ventaja debe ser dada a nivel educativo del área de Lengua y Literatura, para temas específicos como lo es la semántica contextual, tema de la presente propuesta.

Cuento Digital

El cuento digital está caracterizado porque aporta en la lectura de recursos multimedia y transforma el relato en un objeto de tipo lúdico, que atrae y con el cual el lector puede interactuar. (Aranda, 2011).

Entonces es posible diseñar un cuento digital lleno de innovación y con herramientas que permitan una visión adecuada y objetiva del contexto mismo de la lectura, para motivar al estudiante a leer de forma entretenida y con ello también refuerza la forma de escritura de textos.

Objetivos

Objetivo General

Elaborar una guía docente para el diseño de un cuento digital con el propósito de fomentar el aprendizaje de la lectoescritura de Básica Elemental de la Escuela Línea Equinoccial.

Objetivos Específicos

- Identificar el software adaptable para el diseño del cuento digital para que sea pertinente en función al aprendizaje lectoescritor de estudiantes de básica elemental.
- Fomentar el uso del cuento digital como estrategia didáctica para mejorar la lectoescritura en los estudiantes de básica elemental.

Análisis de factibilidad

Factibilidad Normativa

El Art. 27 de la Constitución de la República establece que:

La educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Es decir que la educación no solo debe incluir el aprendizaje académico sino el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas de los estudiantes, para que, manteniendo el bienestar, también puedan lograr el aprendizaje correcto.

Según lo indicado por el Código de la Niñez y Adolescencia en el artículo 37 donde se habla del derecho a una educación de calidad:

Los niños y niñas tienen derecho a una educación de calidad, este derecho incluye: Garantizar el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente, que se respete las culturas y especificidades de cada región y lugar. (Código de la Niñez y Adolescencia)

Factibilidad Técnica

El proyecto es totalmente factible de forma técnica ya que en la institución donde trabajo es pública, y el Ministerio de Educación también sugiere en el currículo de Lengua y Literatura la posibilidad de incluir nuevas herramientas tecnológicas además debido a que la licencia del Storyjumper no tiene costo alguno se lo usará como software gratuito, y el internet fijo lo proveerá la institución educativa.

Factibilidad Financiera

La herramienta que se usará no implica costos para la institución y para el desarrollo del proyecto y específicamente para el diseño del cuento digital pues será el docente quien lo generará y se usará el software libre Storyjumper para el diseño del mismo.

Factibilidad Educativa-pedagógica

Para lograr la investigación se incluirán recursos humanos, donde se encuentran inmersas las autoridades, así como docentes y padres de familia, además los recursos pedagógicos serán de uso libre porque se utilizarán los PC's de la institución educativa, al ser fiscal es el Estado quien debe proveer de dichos recursos pedagógicos, pero serán los docentes los encargados de utilizarlos y generar su aprovechamiento.

Tabla 25. Factibilidad de Recursos Humanos

DETALLE	NOMBRE
Autoridades de la Institución	Rector, Vicerrector
Investigador	Pablo Vásquez
Consultor Académico	XX
Estudiantes	Básica Elemental (2do a 4to año de EGB)

Docentes	Área de Lengua y Literatura
-----------------	-----------------------------

Comunidad Educativa	Escuela línea Equinoccial
----------------------------	---------------------------

Fuente: Investigación Propia

El software interactivo está dirigido principalmente a los estudiantes de básica elemental de la Escuela línea Equinoccial

Metodología

Es de vital importancia que el uso del cuento digital se lleve a cabo de manera personalizada, no se lo utilice en grupo, pues es un software enfocado en la mejora pedagógica del estudiante para el fomento de la lectoescritura, sin embargo, la guía será enfocada al docente para que disponga de esta herramienta como una ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje en la lectura y escritura, pues de esta forma se podrá evaluarlo constantemente.

Por todo lo dicho se implementará el paradigma socioconstructivo, pues por una parte se define que el estudiante será quien genere su conocimiento propio, en base a su experiencia y también a aquellos medios que le beneficien para su logro, sin embargo, esto debe ser de aporte a nivel individual pero también para presentarse ante su entorno con conocimientos sólidos, lo cual es posible cuando se dispone de la habilidad lecto escritora.

Contenidos

Dentro de los contenidos del software se presenta una adecuada interfaz de usuario que incluye:

- El aprendizaje ocurre dentro de un formato de metáfora.
- La representación gráfica ayuda a la calidad del programa.
- Hay consistencia en el diseño de las pantallas.
- La interfaz motiva al usuario a recorrer y desarrollar las actividades del software.
- Los elementos decorativos están bien utilizados.

Plan de Acción

Tabla 26. Plan de Acción

FECHA	RESPONSABLE	ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
Febrero	Autor. Pablo Vásquez.	PLANIFICACIÓN	Diseñar una guía docente que permita lograr el fortalecimiento del aprendizaje lectoescritor en estudiantes de básica elemental	Planificación de las actividades a ejecutar en un mes hasta concretar el proceso de la guía.	Materiales (aula y oficina) Tecnológicos Humanos Económicos	Realización de una planificación acorde a la realidad.
Marzo	Autor. Pablo Vásquez.	SOCIALIZACIÓN	Socializar la guía docente para el diseño del cuento digital, con las autoridades y docentes de la Escuela Línea Equinoccial	Socialización de las actividades, horarios, temáticas, costos y beneficios.	Capacitadores Docentes Autoridades Laboratorio de audiovisuales Software Storyjumper	Asistencia a la socialización de la comunidad educativa.
Abril	Docente de grado.	EJECUCIÓN	Ejecutar la guía docente enfocada en el fomento del aprendizaje lectoescritor.	Ejecución de las actividades mediante el uso de actividades precisas y concretas que potencialicen el uso del cuento digital (en el software Storyjumper) en los docentes de Lengua de básica elemental	Materiales Tecnológicos Internet Videos Storyjumper (software para hacer el cuento digital)	Los niños tengan un nivel excelente de conocimiento en lectoescritura.
Mayo	Docente de grado.	EVALUACIÓN	Evaluar y monitorear el desarrollo correcto de la guía de actividades por parte del docente para verificar si ha contribuido al fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje lectoescritor	Evaluar en todo momento para identificar inconvenientes y dar una oportuna solución.	Guía docente sobre el diseño del cuento digital	Desarrollo adecuado de las actividades por los docentes en el aula de clase



**GUÍA DOCENTE PARA EL
DISEÑO DE CUENTOS
DIGITALES COMO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA
EN EL APRENDIZAJE
LECTOESCRITOR**

PARA ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL

ESCUELA LÍNEA EQUINOCCIAL

AUTOR: PABLO VÁSQUEZ

QUITO-2022

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA GUÍA

<u>PORTADA</u>	97
<u>INDICE DE CONTENIDOS</u>	98
<u>PRESENTACIÓN</u>	99
<u>OBJETIVOS</u>	100
<u>OBJETIVO GENERAL</u>	100
<u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</u>	100
<u>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</u>	100
<u>PASOS PARA EL DISEÑO DE CUENTO DIGITAL</u>	100
<u>PLAN DE CLASE (ANEXO PLAN DE CLASE LENGUA Y LITERATURA)</u> ...	99
<u>EL CUENTO DIGITAL</u>	101
<u>DESCRIPCIÓN</u>	101
<u>ACCIONES DIDÁCTICAS</u>	101
<u>ACTIVIDAD 1. DEFINICIÓN DEL TEMA Y ASPECTOS GENERALES DEL CUENTO</u>	102
<u>ACTIVIDAD 2. DESARROLLO DEL DISEÑO DE CUENTO DIGITAL</u>	104
<u>ACTIVIDAD 3. INTERACCIÓN DEL ESTUDIANTE PARA LA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DEL GRUPO</u>	106
<u>ACTIVIDAD 4. EVALUAR LA MEJORA DE LA LECTOESCRITURA A PARTIR DE LA LECTURA DEL CUENTO DIGITAL</u>	108

PRESENTACIÓN

La guía docente actual, es una herramienta que facilitará al docente la posibilidad de ampliar su panorama sobre la forma de diseño de un cuento digital.

Entendiendo principalmente qué en la educación básica elemental, se requiere el refuerzo continuo de la lectoescritura, ya que esta se observa como una habilidad y también como parte de un proceso que requiere practicarse de forma continua.

La idea es que los estudiantes se sientan motivados a la utilización de cuentos digitales como aliado clave del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura.

Con el fin de lograr una interacción entre el estudiante y el cuento se propone que el diseño tenga actividades concretas en diversas partes del cuento, donde el estudiante demuestre el nivel de lectura comprensiva que se ha suscitado a partir de la lectura del cuento.

Estoy seguro como autor de esta guía docente que le será de gran ayuda como parte de las actividades que se pueden incluir en el área de Lengua para el fomento del aprendizaje lectoescritor.

¡¡BIENVENIDOS!!

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Facilitar al docente una guía para el diseño de cuentos digitales, donde se incluyan actividades interactivas en distintas partes del cuento para evaluar la comprensión lectoescritora del estudiante de Básica Elemental.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Integrar al cuento digital como estrategia para el desarrollo de la lecto escritura
- Producir contenido educativo por parte del docente basado en los cuentos digitales para fortalecer la lectoescritura

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Storyjumper.- El Storyjumper es una aplicación en la web que permite trabajar con la creatividad literaria de los estudiantes, con dicha aplicación se puede crear libros digitales con ilustraciones que luego es posible compartir por medio de enlaces específicos para que sea posible su lectura ya sea con todo el público o con quienes requiera el autor del libro compartir. (Storyjumper, 2020)

Desde el contexto educativo, el docente podría crear un cuento en Storyjumper, así como también una clase virtual e inscribir en esta a sus estudiantes para que ejecuten trabajos bajo la supervisión del mismo.

La importancia del uso de recursos digitales para el fomento de la lectoescritura

Uno de los principales hábitos de lectura que se ha dado en los últimos tiempos y que ha tenido mayor uso, es el incluir recursos digitales en los estudiantes para obtener la motivación y concentración de los mismos, ya que con el libro en papel podría silenciarse otros dispositivos y solo se puede concentrar en una hoja escrita, sin embargo, los recursos digitales cumplen con la gran necesidad de interactuar con el usuario con imágenes llamativas, así como se puede incentivar al uso de actividades para evaluar la comprensión lectora y fortalecer así la lectura y escritura. (Almenara, 2011)

El cuento digital como una estrategia didáctica para fortalecer la lectoescritura

El cuento digital está caracterizado porque aporta en la lectura de recursos multimediales y transforma el relato en un objeto de tipo lúdico, que atrae y con el cual el lector puede interactuar. (Aranda, 2011).

Entonces es posible diseñar un cuento digital lleno de innovación y con herramientas que permitan una visión adecuada y objetiva del contexto mismo de la lectura, para motivar al estudiante a leer de forma entretenida y con ello también refuerza la forma de escritura de textos.

Pasos para el diseño del cuento digital

- 1. Selección del cuento o temática a ser diseñada.** - Bajo la necesidad del docente, se puede seleccionar cualquier tipo de cuento que sirva como insumo dentro de la educación, el mismo que bajo las tendencias de atención de los alumnos, debe ser de fácil redacción y estructura gramatical.
- 2. Aspectos generales del cuento o temática a ser diseñado.** - Una vez establecido el tipo de cuento, se hará mención sobre los aspectos generales que describen el cuento, siendo parte de esta actividad la descripción del autor del cuento original.
- 3. Identificación de personajes primarios y secundarios.** - Se debe establecer los tipos de personajes que describen la historia o relato, debiendo clasificar entre:
 - **Personajes Primarios.** - los que describen el cuento desde el inicio hasta el final del mismo, y poseen la participación central del relato del cuento.
 - **Personajes Secundarios.** - coadyuvan en la construcción del relato, pero manteniendo su participación en determinadas actividades.
- 4. Identificación de escenarios.** - Como parte de la estructura de fondo del cuento digital, es necesario establecer un fondo acorde a la necesidad del escenario en donde se desarrolla el cuento, la misma que puede ser áreas urbanas, rurales, etc. Una vez identificado el tipo de escenario, se deberá segregar los elementos que lo conforman, debiendo separar de forma individual cada uno de ellos.
- 5. Soporte de contenidos textuales.** -Se deberá establecer el tipo de soporte en donde se detallará el texto, para lo cual es necesario identificar el diseño del soporte textual, el mismo que se puede elegir de las diferentes figuras.

- 6. Definición de actividades para lograr la interacción del estudiante con el cuento digital.** -Una vez se tiene el cuento tanto el contenido textual como las imágenes, se procede a incluir actividades que permitan la interacción del estudiante con el cuento, como es llenado de espacios en blanco, pintado de imágenes, verdadero/falso, y otras que permitan conocer si hubo comprensión lectora. (Almenara, 2011)

PLAN DE CLASE

En la actualidad, dentro del currículo educativo desde educación inicial hasta la misma educación superior se requiere la planificación o plan de clase donde se incluyen las estrategias, recursos tecnológicos, materiales y humanos a incluir, así como las actividades y competencias que se espera alcanzar con la instauración de la planeación estructurada llamada plan de clase.

Datos informativos:

Años de básica: Básica elemental.

Bloque curricular: 2do narración.

Eje integrador: Escuchar, hablar, escribir para lograr la interacción social.

Eje de aprendizaje: Escuchar, hablar, leer y escribir.

Tema: Comprensión lectora por medio del uso del cuento digital.

Objetivos:

Cognitivo. - Usar elementos lingüísticos para la comprensión lectora.

Procedimental. - Producir y comprender textos escritos.

Actitudinal. - Valorar situaciones comunicativas específicas.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO ¿Qué van a aprender los estudiantes?	ACTIVIDADES ¿Cómo van a aprender?	EVALUACIÓN ¿Cómo se va a evaluar los aprendizajes?	RECURSOS
<p>Leer. - Identificar el texto relevante, elementos gráficos y secuenciales de temporalidad, espacio, y asociarlos con las propias experiencias.</p> <p>Hablar. - Describir en forma oral las características inherentes en el cuento digital para su reconocimiento en el entorno que le rodea.</p>	<p>Dinámica La granja mi tío Mario.</p> <p>Experiencia. Lluvia de ideas sobre personajes infantiles Conteste: De que nos habla la canción</p> <p>Reflexión. ¿Por qué cree que son importantes los personajes del cuento?</p> <p>Conceptualización Presentación de la portada del cuento. Observar, describir la portada del mismo. Leer y escuchar el cuento. https://www.storyjumper.com/book/read/123990982/61ff2466828cb</p> <p>Describir los personajes buenos y malos del cuento. Comparación de las historias con paisajes de la ruralidad.</p> <p>Aplicación Qué mensaje deja el cuento digital Colorear el animal de la granja y poner su nombre. Tomar el sentido de frases, imágenes, frases Producir el texto Expresión del mensaje.</p>	<p>Reconocer el propósito: Emitir criterios y análisis del contexto de la lectura.</p> <p>Distingue correctamente el mensaje del cuento digital.</p> <p>Técnica observación Instrumento.</p> <p>Crucigrama.</p> <p>Relacionar los animales.</p>	<p>Humanos: Docente y estudiantes Tecnológicos: Computador Storyjumper Materiales: Pizarra Cuaderno de apuntes</p>

EL CUENTO DIGITAL

DESCRIPCIÓN

El cuento digital a diferencia de un cuento convencional tiene a bien incorporar en la lectura recursos multimediales y también incluye un relato lúdico, atractivo y que permite que el lector interactúe de forma adecuada entre las imágenes, el texto y su persona.

El cuento digital que se ha incorporado como parte del ejemplo para la guía actual se llama “La granja”, dentro del cual se observa la integración del cuento de actividades concretas donde el estudiante puede interactuar y donde el docente puede medir el nivel de comprensión lectora alcanzado.

ACCIONES DIDÁCTICAS

Al relacionar los pasos para elaborar el cuento digital se observa que se inicia con la idea, luego se la plasma de forma general, se procede al escrito en relación al contexto donde se va a realizar el cuento, personales (principales, secundarios) y en lo posterior se pone un estilo narrativo específico, en este caso se ha tomado esta premisa para incluir las actividades que permiten la instauración del cuento digital.

En las acciones didácticas concretas se procederá a incluir cuatro acciones específicas, que son:

Acciones didácticas 1: Definición del tema y aspectos generales del cuento.

Acciones didácticas 2: Desarrollo del diseño del cuento.

Acciones didácticas 3: Interacción el estudiante para la comprensión lectora del grupo.

Acciones didácticas 4: Evaluar la mejora de la lectoescritura a partir de la lectura del cuento digital.

Dentro de cada una de las acciones didácticas se definirá el objetivo de la misma y el procedimiento que se llevará a cabo para su ejecución, de tal manera que el docente tenga en consideración cada etapa del diseño del cuento y también su socialización con los estudiantes de básica elemental.

ACCIONES DIDÁCTICAS 1. DEFINICIÓN DEL TEMA Y ASPECTOS GENERALES DEL CUENTO

El docente aplicará estrategias didácticas acordes al tema en mención, como lluvia de ideas, observación de una video lectura modelo por parte del docente presentación de un cartel, guías dispositivas, relacionando con el interés del estudiante.

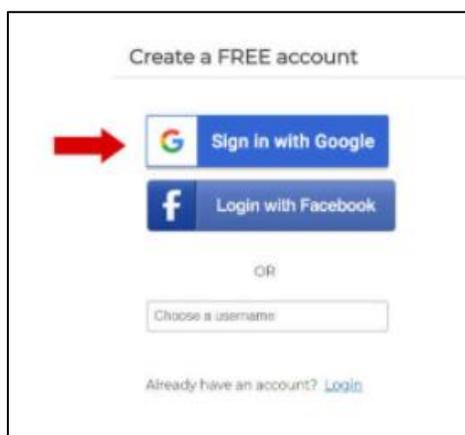
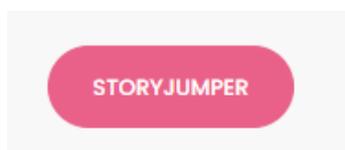
Objetivo

Ingresar al Storyjumper para creación de cuenta personal

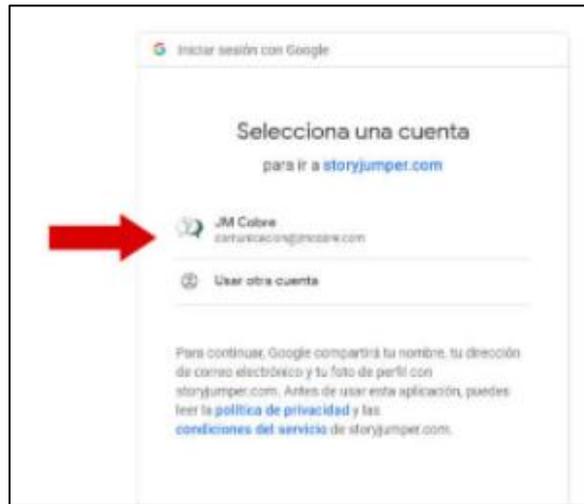
Procedimiento

Para crear una cuenta en Storyjumper se debe dirigir a la página principal de Storyjumper onde se debe buscar en la parte superior el botón SING UP, para la creación de la cuenta y pulsar sobre este ícono.

Se puede acceder a la web de Storyjumper al pulsar en el botón siguiente:



Para el registro. - Una de las formas de registrarse es llenar los campos que aparecen, aun cuando se puede también hacerlo a través de un perfil en una red social, y si se navega con Chrome y se identifica con la cuenta de Google, la opción más sencilla es registrarse con esa cuenta, para lo cual se debe pulsar el botón de Google con el texto “Sign in with Google”.



La cuenta de Google o de la red social pedirá permiso para que Storyjumper pueda acceder usando esa información, luego de ello se puede seleccionar esta cuenta y dar clic en el botón “PERMITIR”

Completar información. - Luego de estar en la página donde piden los datos personales, según la numeración de la imagen primer piden la fecha de nacimiento para confirmar que la persona es mayor a 13 años, y los menores solo acceden bajo supervisión de los padres, o por medio de una cuenta que crea el docente como miembro de una clase virtual.

A continuación, se marca “i’m a teacher”, para identificarse como profesor y de esta forma que sea posible que aparezcan el resto de campos de la imagen, de tal forma que se procede a llenar el nombre de la institución a la que pertenece, aceptar los términos de uso de dicha aplicación web y se decide si se quiere o no recibir correos y pulsar el botón “SIGN UP”.

ACCIONES DIDÁCTICAS 2. DESARROLLO DEL DISEÑO DE CUENTO DIGITAL

El educador definirá la importancia del texto narrativo: cuento para su correcta conceptualización que conlleva a la estructura del mismo, con la finalidad de que los estudiantes despierten su imaginación y creatividad al escribir y narrar su propio cuento de acuerdo al contexto en el que se desenvuelve cada uno. Incentivando de esta manera el uso de la herramienta virtual designada al estudiante.

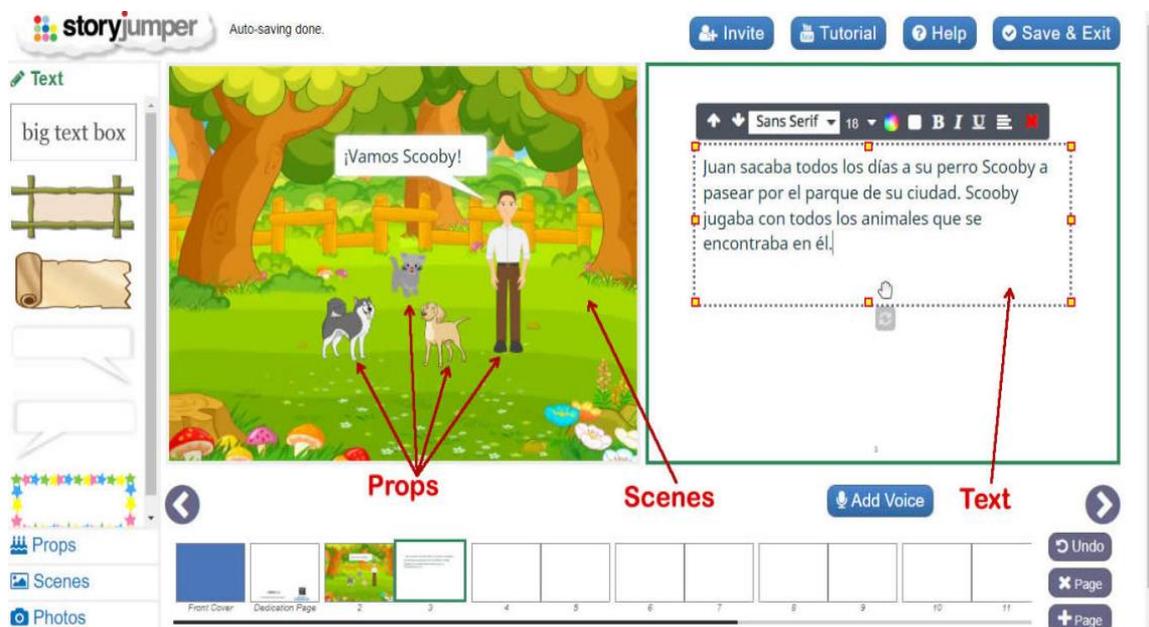
Objetivo

Identificar los pasos de diseño del Cuento Digital en Storyjumper

Procedimiento

Para el trabajo en la aplicación, luego de registrarse se puede crear el llamado “Primer libro”; para lo cual se pulsa sobre el texto “créate book”, y aparece una venta con diversos modelos de libros para elegir la plantilla.

Se debe elegir la primera, que es un libro en blanco, para crear el cuento digital, pues se puede así crear el escenario donde se llevará a cabo el cuento desde cero.



En la parte izquierda se tienen las herramientas Text, Props, Scenes y fotos, en el centro se tiene las dos páginas sobre las que se trabajará añadiendo el texto y la ilustración que se requiera. En la parte inferior se visualiza en miniatura la portada y las páginas del cuento. Se puede borrar si al final no se completan todas o se pueden añadir en el caso de que falten.

Cuando se haya terminado el cuento digital se debe pulsar el botón “Save y Exit” para guardar el trabajo. Se puede volver al trabajo en cualquier momento o continuarlo hasta dejarlo terminado.

Para imprimir el cuento realizado por el autor (docente) del Storyjumper se requiere seguir los siguientes pasos:

1. Dar clic en el Logo de StoryJumper.
2. Dar clic en la cubierta del cuento que se creó.
3. Dar clic en la opción Print.
4. Dar clic en Print, en la opción de baja resolución.
5. Esperar a que inicie a imprimir o guardar el cuento en el computador.

ACCIONES DIDÁCTICAS 3. INTERACCIÓN DEL ESTUDIANTE PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DEL GRUPO

Determinar el diseño del cuento a través de la siguiente estructura: tema, inicio, nudo, desarrollo y desenlace.

Establecer semejanza y diferencias entre dos y más cuentos para afianzar la estructura del mismo.

Objetivo

Aplicar el diseño del cuento digital por parte del docente en el Storyjumper

Procedimiento

Para hacer esta actividad se pidió a los alumnos de segundo año de EGB paralelo A, que narren un cuento que sepan o que se hayan inventado y se puso a concursar la historia por la que mejor era adaptable para convertirla en un cuento digital.

Hasta que se obtuvo el cuento para estudiantes de básica elemental (de segundo a cuarto año de EGB) denominado “La granja”. Es así como el autor del proyecto diseñó este cuento en Storyjumper siguiendo todos los pasos anteriormente indicados. Además, podemos encontrar dentro de la red, que existen recursos educativos basados en cuentos digitales que son elaborados por terceros para que el docente pueda utilizar, sin embargo, a través de esta propuesta se presenta un cuento digital diseñado en base a esta guía. El link del cuento es el siguiente:

<https://www.storyjumper.com/book/read/123990982/61ff2466828cb>

Como apoyo fundamental para optimizar el proceso indicado, los docentes y estudiantes podrán hacer uso de plataformas educativas en línea gratuitas en cuentos digitales, que les permitirán mejorar su proceso lecto escritor, para lo cual se anexa los siguientes enlaces:

<https://www.vivaleercuentosdigitales.cl/>

<https://cuentosparadormir.com/>



Tal como se observa todo el escenario donde se desarrolló el cuento es una granja, en una zona rural de Quito, algo que por supuesto llama la atención de los estudiantes porque les interesa conocer sobre las afueras de la ciudad donde viven y cómo es la vida en el campo.



Es así como se desarrolla la trama del cuento digital, y se narra de forma divertida para que los estudiantes tengan el interés de continuar con la lectura.

El desenlace del cuento digital lleva a una enseñanza y es que se puede crear una familia, aunque no siempre todos sean de la misma sangre, lo cual se demostró cuando se narró de la perrita que educó a los patitos como si fueran sus hijos, la idea fue dejar una enseñanza y moraleja en los estudiantes, además de afianzar la lectoescritura.



ACCIONES DIDÁCTICAS 4. EVALUAR LA MEJORA DE LA LECTOESCRITURA A PARTIR DE LA LECTURA DEL CUENTO DIGITAL.

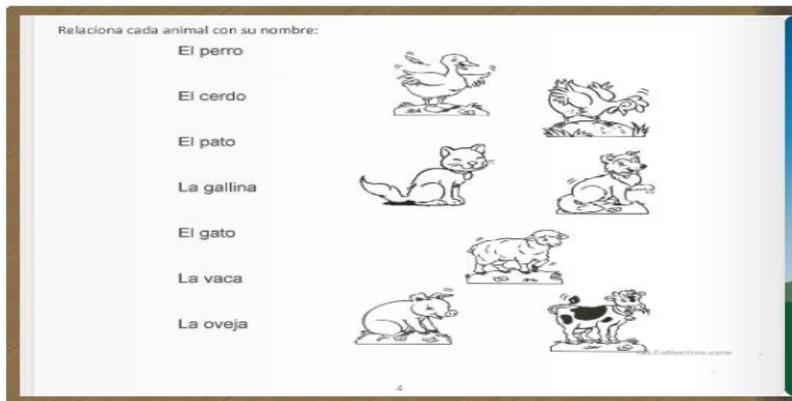
El docente deberá cerciorarse en la medición de la evaluación aplicando las tres fases de la misma: autoevaluación, coevaluación entre pares y heteroevaluación. De la misma manera se ha diseñado para su respectiva evaluación partes físicas como virtuales para determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

Objetivo

Evaluar la mejora de la lectoescritura (comprensión lectora) con actividades específicas para los estudiantes dentro del cuento digital.

Procedimiento

Durante todo el cuento, luego de cada parte del contenido textual del mismo se tienen actividades para que el docente mida el nivel de comprensión lectora del estudiante, tal como se observa a continuación, estas son las actividades propuestas:



Esta actividad evalúa lo aprendido en la primera parte del cuento, para ver si el menor está consciente de los actores principales del cuento. Además, el docente podrá reforzar la actividad mediante la plataforma virtual Educaplay.

https://es.educaplay.com/juego/11602099-la_granja.html

SOPA DE LETRAS

	W	F	B	J	Y	N	L	J	F	B
	H	O	V	E	J	A	I	U	H	G
-gallina	F	K	E	G	H	J	D	R	V	X
-Vaca	V	A	C	A	E	L	H	D	K	H
-Pato	B	J	V	E	F	P	A	T	O	J
-Oveja	M	R	W	J	B	S	Q	F	J	L
	J	G	A	L	L	I	N	A	F	N
	Y	R	K	L	D	T	U	O	N	T

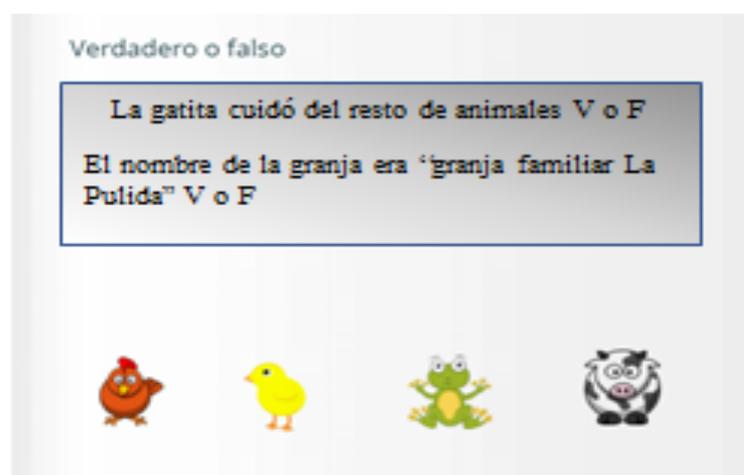
La sopa de letras le ayudará al menor a afianzar la escritura, en base a los animales que ha identificado en el cuento y adicional se puede mencionar que se trabajara como tareas de refuerzo de modo virtual ingresando al siguiente link:

https://es.educaplay.com/juego/11601177-la_granja.html



En este caso, la pintura le ayuda al estudiante a descubrir la motricidad fina que es parte de las destrezas que debe disponer para afianzar la lectoescritura, puede verse también si el estudiante tiene coordinación con el color y la figura, lo que también incrementa la habilidad viso espacial indispensable para el reconocimiento de figuras y su relación con la lectura. A continuación, se incluye el link para pintura del perrito:

https://es.hellokids.com/r_12/dibujo-para-ninos



Esta actividad también invita a medir el nivel de comprensión lectora del estudiante, lo cual deberá ser analizado por el propio docente.

Storyjumper es una herramienta para crear libros digitales y en la propuesta se utiliza para diseñar cuentos digitales por su diversidad de imágenes. Además, permite mostrar el cuento como un libro digital, para poder presentar en clase o para que el estudiante ingrese desde casa y pueda visualizar el cuento en forma de un libro, que vaya pasando las páginas, enfocándose a mejorar la lectoescritura. Es posible ingresar al link en quizizz para la ejecución virtual de la actividad:

<https://quizizz.com/admin/quiz/62298b1eb4350f001d8eef68>

Valoración de la propuesta

La propuesta enfocada para guía docente con enfoque educativo en Educación General Básica del nivel elemental de la Escuela Línea Equinoccial, fue debidamente valorada revisada por tres profesionales ver anexo (6), cada uno con experiencia profesional en el ámbito respectivo: Licenciada Fanny Vásquez en calidad de representante de la Comisión Técnico Pedagógico de la Institución mencionada donde se realizó la investigación, MSc. Orlando Coyago y MSc. Deysi Cumbal profesionales en Innovación y Liderazgo Educativo.

Inicialmente, se ha tomado en cuenta a la licenciada Fanny Vásquez, profesional con 25 años de experiencia como docente y representante de la Comisión Técnico Pedagógico en la Institución Educativa, donde se realizó el trabajo de investigación y a la vez se aplicará la respectiva propuesta de innovación. Misma que menciona que esta propuesta sea aplicada inmediatamente a los docentes del nivel elemental educativo, para superar el inconveniente de bajo interés que existe en el proceso de enseñanza aprendizaje de lectoescritura.

En cuanto a la estructura de la propuesta, esta expresada de manera concreta clara y ordenada dentro de nuestro contexto educativo, la misma que ayudará a los docentes a fortalecer el proceso lectoescritor en la práctica docente.

A la vez, ayudó la validación de la propuesta el Ing. Orlando Coyago Magíster en Innovación y Liderazgo Educativo, con 9 años de experiencia en la docencia, autoridad y conocedor del uso del manejo de las TIC el cual da viabilidad en los objetivos planteados e indicadores de la presente propuesta, se muestra de forma clara, la aplicación de la guía que será utilizada adecuadamente por el docente para que los resultados sean visualizados en el contexto donde nos desarrollamos.

Finalmente, colaboró con la valoración la Lic. Deysi Cumba, Magíster en Innovación y Liderazgo Educativo, con 9 años de experiencia en la docencia en el sector rural, quien considera que la argumentación encontrada en la propuesta son bases sólidas para la correcta implementación de la guía docente. El cual tiene la calificación de muy aceptable en todos sus criterios pertinentes para poder cumplir con todos los objetivos planteados.

Bibliografía

- Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información. (25 de septiembre de 2013). *Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información*. Recuperado el 30 de Mayo de 2016, de Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información: <http://www.telecomunicaciones.gob.ec/el-404-de-los-ecuatorianos-utilizo-internet-en-los-ultimos-12-meses/>
- (Foley & Maddison, 2. (S/F de S/F de 2010). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en. (pág. 45). http://www.retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf. Obtenido de http://www.retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf
- (Garhart Mooney, 2. (2017). *Carol Garhart Mooney*.
- Álvarez, R. (2014). *Incidencia de un programa perceptivo-visual y motriz en la calidad de trazos de los grafemas*. Guatemala de la Asunción: Universidad Rafael Landívar.
- ÁVILA, O. W. (julio de 2012). <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1458/1/Avila%20Washington.pdf>. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1458/1/Avila%20Washington.pdf>.
- (2015). Obtenido de GCFaprendelibre: http://www.gcfaprendelibre.org/tecnologia/curso/powerpoint_2013/lo_que_debe_saber_de_powerpoint/1.do
- Aarseth. (2007). *Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos*. Barcelona: Artnodes.
- actividades lúdicas. (2012). Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- ADAM. (25 de junio de 2014). *ADAM QUALITY*. Recuperado el 06 de julio de 2016, de MEDLINE PLUS Información de salud para usted: <https://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/001545.htm>
- Ajuriaguerra, J. (1977). *La escritura del niño*. Barcelona: Laia.
- Alberdi, S. (1993). *Lectoescritura*.
- Albornoz, E., & Guzmán, M. (2016). *Desarrollo Cognitivo. Mediante Estimulación en Niños de 3 años. Centro Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes*. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus25416.pdf>: scielo.
- Almenara, J. C. (2011). *Revsita electronica Tegnologia y Comunicaciones Educativas (Revista TyCE)*. Obtenido de <http://investigacion.ilce.edu.mx/stx.asp?id=2281&db=&ver=>
- Alvarez, M. (1993). *Lectura y escritura*. Quito.

- American Academy of Pediatrics. (2011). *healthychildren.org*. Obtenido de <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/toddler/Paginas/Developmental-Milestones-3-to-4-Years-Old.aspx>
- angelespsicológicos. (2011). *angelespsicológicos*. Obtenido de angelespsicológicos: www.angelespsicológicos.org.mx
- Aranda, A. (2011). *Planificación estratégica educativa*. Quito: Ediciones Abya - Yala.
- Arce, A. (2009). *Juegos de aprendizaje*. Mexico: SN.
- Arce, A. (2014). *Juegos de aprendizaje*. Mexico: SN.
- Arias-Flores, H., Jadán-Guerrero, J., & Gómez-Luna, L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *Hamut'ay*, 6(1), 82-95, doi: 10.21503/hamu.v6i1.1576.
- Arteaga, J. (2010). *Lengua Española*. Madrid.
- Ausubel, D. (1963). *El aprendizaje significativo*. Roma.
- Ausubel, D. (1976). *Psicología Educativa. Una perspectiva cognitiva*. México: Trillas.
- Ayola, M., & Moscote, E. (2018). PENSAMIENTO CRÍTICO, ESTRATEGIAS PARA ESTIMULARLO E INCIDENCIA EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL DE LA UNIVERSIDAD DE LA GUAJIR. *BOLETIN REDIPE*.
- Bacigalupa. (2005). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en. http://www.retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf (pág. 45). 2012 Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF).
- Baer, R. (28 de 05 de 1972). Historia de los videojuegos: Decada de los 70. pág. 3.
- Bara, P. (2001). *Estrategias Metacognitivas y de Aprendizaje: Estudio empírico sobre el efecto de la aplicación de un programa metacognitivo, y el dominio d elas estrategias de aprendizaje en estudiantes de E.S.O, B.U.P y Universidad*. <https://eprints.ucm.es/4765/1/T25562.pdf>: Universidad Complutense de Madrid.
- Barcelata, B., Granados, A., & Ramírez, A. (2013). *Correlatos entre funcionamiento familiar y apoyo social percibido en escolares en riesgo psicosocial*. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-75272013000100008: Revista Mexicana de Orientación Educativa.
- Barreno, J. I. (2013). *Desarrollo de un software educativo interactivo como refuerzo didáctico para el interaprendizaje de la asignatura de Informática aplicada a la educación en el Primer Año de Bachillerato de los Colegios Técnicos de la Ciudad de Riobamba en el Período 2013-*. Ambato: PUCE.

- Bautista, A., & Alba, C. (1997). *¿Qué es Tecnología Educativa?* España: Revista Pixel-bit.
- Behar Rivero, D. (2008). *Metodología de la investigación*. Caracas: Ediciones Shalom.
- Belinchón, M., Riviere, A., & Igoa, J. (1992). *Psicología del lenguaje. Investigación y teoría*. Trotta: Valladolid. .
- Belloch, C. (2009). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Belly, S., & López, C. (2011). *Breve Historia de los videojuegos*. Barcelona.
- Berruezo, P. (2005). *El contenido de la Psicomotricidad*. Madrid:
<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>.
- Blecua, M. (1999). *Antonimia*. Madrid.
- Bono, R. (2012). *Diseños cuasi-experimentales y longitudinales*. Barcelona: Departamento de Metodología de las Ciencias del Comportamiento.
- Botkin, M. (1990). *El aprendizaje* . NS.
- Bueno, M. C. (2014). *Autoestima y Rendimiento Escolar en los Niños*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Busot, A. (2004). *Metodología de la investigación*. Maracaibo: Ediluz.
- Cáseres, O. (2011). *About Español*. Obtenido de <https://www.aboutespanol.com/que-es-una-metafora-2879607>
- Cabero Almenari, J. (2016). *Nuevas miradas sobre las TIC aplicadas en la educación*.
- Cabero, J. (1998). *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. Granada: Universitario.
- Cachon, G., & FISHER. (2000). *Supply Chain Inventory Management and the Value of Shared Information* (Vols. Vol. 46, No. 8.). Management Science.
- Caillois, R. (1991). *Les jeux et les hommes 7º Ed.* 1991: Gallimard Editions.
- Calama, M. (2012). Obtenido de <http://federicofroebelenlahistoria.blogspot.com/p/propuesta-pedagogica.html>
- Calameo. (2015). *Enfoques educativos*.
<https://es.calameo.com/read/0052629295aa63b34b5a6>.
- Calderón, A., & Quijano, J. (2015). *Características de comprensión lectora en estudiantes universitarios*. Colombia.
- Calderón, G. Á. (2006). *Gestión Humana en las Organizaciones Un Fenómeno Complejo: Evolución, Retos, Tendencias y Perspectivas de Investigación*.

- Bogotá: Cuadernos de Administración - Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá.
- Campos, G., & Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 45-60.
- Carneiro, R. (2000). *20 años para vencer 20 décadas de atrado educativo*. Lisboa: DAPP.
- Carneiro, R. (2002). *Las TIC y los nuevos paradigmas educativos: la transformación de la escuela en una sociedad que se transforma*. Brasilia.
- Carpintero, G., Palma, L., & Perry. (1996). *La semántica dentro del entorno* .
- Carrillo, A. (2015). *Mielinización: qué es y cómo afecta al sistema nervioso*. <https://psicologiaymente.com/neurociencias/mielinizacion>.
- Casanova, M. (1990). *Estudio comparado: programa vigente y DCB, Cuadernos de Pedagogía*.
- Casierra, S. B. (2014). <http://www.monografias.com/trabajos104/manejo-tics/manejo-tics.shtml>. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos104/manejo-tics/manejo-tics.shtml>.
- Cassany, L. (2000). *El lenguaje y la expresión infantil*. Argentina.
- Ceballos, O., & Álvarez, J. (2011). *Actividad física y calidad de vida en adultos mayores*. Obtenido de <http://eprints.uanl.mx/4476/1/Capitulos%20de%20libro.pdf>
- Cedillo, M. (2013). *Aprender a aprender jugando con técnicas que refuercen la eficacia motriz para corregir la pinza digital en el Nivel de Básica Elemental de la Escuela Particular La Asunción*. Cuencia: Universidad del Azuay.
- Cegarra, J. (2015). *Metodología de la investigación científica*. Argentina: ISE.
- CEPAL. (2013). *La Integración de las Tecnologías Digitales en las Escuelas de América Latina y el Caribe. Una Mirada multidimensional*. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/21681/S2013023_es.pdf.
- Cepeda, O., Gallardo, I., & Rodriguez, J. (2017). La evaluación de los materiales didácticos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*.
- Chen, H. (2006). *A Theory Driven Evaluation Perspective on Mixed Methods Research*. 75-83: Research in the schools.
- Cobo, E. (2008). *Una propuesta para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela San José La Salle, de la ciudad de Guayaquil*. <https://core.ac.uk/download/pdf/159774007.pdf>: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Cohen, M. (2020). *Pensamiento Crítico* . España: Artes Graficas Huertas S.A.

- Cohn, N. (2010). *The Limits of Time and Transitions: Cahallenges to Theories of Sequential Image Comprehension*. Studies in Comics.
- Coll, C. (1997). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Graó.
- Colombiana De Psicología, 9. 2.-4. (2015). MONTEALEGRE, R., & FORERO, L. (2015). *DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA: ADQUISICIÓN Y DOMINIO*. Acta . Obtenido de http://editorial.ucatolica.edu.co/ojsucatonica/revistas_ucatolica/index.php/acta-colombiana-psicologia/article/view/410: http://editorial.ucatolica.edu.co/ojsucatonica/revistas_ucatolica/index.php/acta-colombiana-psicologia/article/view/410
- Comellas, & Perpinya. (1983). *Iniciación a la expresión corporal*. Barcelona: Ceax.
- Condemarín, M., Chadwick, M., & Millicic, N. (2003). *Madurez escolar*. Santiago de Chile: Andrés Bello.
- Conferencia Internacional de Educación. (2001). *Conferencia Internaonal de Educacion* . Ginebra.
- CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR. (2008). *EDUCACION*. ECUADOR.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi.
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi.
- Constitución del Ecuador. (2008). *Constitución del Ecuador*. Montecristi.
- Contreras, Eguia, & Solano. (2011). *Videojuegos como un entorno de aprendizaje. El caso de Monturiol el joc*. Icono.
- Criollo, H. (2017). *El Uso de las Tic como Factor de Generación de Aprendizajes Significativos de la Semántica*. Quito.
- Criollo, H. (2017). *El Uso de las Tic como Factor de Generación de Aprendizajes Significativos de la Semántica con estudiantes del séptimo año BGU, en la Unidad Educativa 'Eloy Alfaro' de Santo Domingo*. Quito: PUCE.
- Cruz, M. T. (23 de abril de 2019). *Donosti en Familia* . Obtenido de <https://incitandoacrecer.com/aprendiendo/colegios-educacion/la-importancia-de-la-lectoescritura-en-ninos>
- Cruz, M., & Cruz, A. (2015). *Tratamiento inadecuado en los pacientes con trastornos del desarrollo global en el Ecuador*. Journal of Negative No Positive Results.

- Código de la Niñez y Adolescencia. (s.f.). *Código de la Niñez y Adolescenci*. Quito.
- Cutiño, J. M. (2011). *La Lengua Oral, Su desarrollo en la EGB*.
- Definición.DE. (25 de 06 de 2016). Obtenido de <http://definicion.de/guia/#ixzz4CcO8Tdkr>
- Delval, C. (1996). *Proceso Enseñanza Aprendizaje*. Madrid.
- dettol. (2015). Obtenido de www.dettol.com.co/crecer-protégido/niños-de-0-a-2-años-1/motricidad-gruesa/
- DIALNET. (27 de 03 de 2017). *file:///C:/Users/CAROL/Downloads/Dialnet-Videojuegos-4817340.pdf*.
- Diario Correo. (2015). *Diario Correo*. Obtenido de Diario Correo: <http://diariocorreo.pe/ciudad/ninos-prefieren-el-juego-y-deporte-que-la-le-36067/>
- Diario El Comercio. (05 de 2014). *El Comercio* . Obtenido de El Comercio : <http://www.elcomercio.com/tendencias/ecuatorianos-analfabeto-digital-cifras-tecnologia.html>
- Díaz, A. (2010). *Constructivismo (pedagogía)*. Obtenido de Constructivismo (pedagogía): [https://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_\(pedagog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_(pedagog%C3%ADa))
- Díaz, I. (2000). La enseñanza de lectoescritura. *ABC Literatura infantil*, 1-12.
- Díaz, L., & Entonado, F. (2012). *El docente de educación virtual Guía básica*. España.
- Dominguez, L., & Guevara, A. (2013). *Estrategias pedagógicas mediante el uso de herramientas tecnológicas aplicadas al aprendizaje en la asignatura de computación*. Milagro: UNEMI.
- Donald, M. (1999). *Usos d la Semántica Contextual*. SN.
- Dubois, M. E. (2000). *La lectoescritura*.
- Duglas, A. S. (s/f de s/f de 1952). *Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llama*. Obtenido de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Duglas, A. S. (s/f de 1952). <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>. Obtenido de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

- Durango, Z. (2014). *La Lectura y sus Tipos*.
<https://www.curn.edu.co/lineas/lectura/896-lectura-y-sus-tipos.html#:~:targetText=Para%20esto%20se%20abordan%20tres,expl%C3%A9citamente%20expuesta%20en%20el%20texto>.
- Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, p. d. (s/d de s/f de 1952). *Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llama*. Obtenido de Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llama
- efisicpediatric.info. (2011). Obtenido de
https://www.google.com.ec/search?q=saltar&dcr=0&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjFpu_7q9vZAhWhdt8KHUk8AYEQ_AUICigB&biw=828&bih=735#imgrc=hvksvLqPKos7QM:
- Eguia, J., Contreras, R., & Solano, L. (2013). *Videojuegos: Conceptos, Historia y su potencial como herramientas para la educación*. Cataluña: Universidad de Cataluña.
- Erazo, R. (2011). *La lateralidad en el desarrollo de la lectoescritura de los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la ciudad de Machachi, cantón Mejía, durante el año lectivo 2010-2011*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Escobar, M., & Sanhueza, S. (2018). *Uso de Estrategias Tecnológicas en Educación. Una comparación entre biología y educación física*. Revista Mexicana de Investigación Educativa.
- ESCUELA DE MAGISTERIO VICTORIA UPV / EH. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar. *Didáctica de la Expresión Corporal*.
- Etxeberria, F. (2001). *pero también tienen una influencia positiva en el uso educativo y terapéutico y en el desarrollo de diversas habilidades de todo tipo. Las posibilidades educativas de los videojuegos son muy extensas y el supuesto efecto patológico sobre la personalidad d.* (España): Ediciones Universidad de Salamanca.
- EUMED. (2014). *Las Ciencias Naturales*. <https://www.eumed.net/libros-gratis/2014/1418/ciencias-naturales.htm>.
- Euroinnova Business School. (2020). *Tipos de metodologías*.
<https://www.euroinnova.ec/tipos-de-metodologia-didactica#tipos-de-metodologiacutea-didaacutectica>.

- ExeLearning. (2011). *Manual de exelearning*. Obtenido de <http://exelearning.net/exelearning.net>. (2017). Obtenido de http://exelearning.net/html_manual/exe_es/qu_es_exelearning.html
- Fairstein, G., & Gyssels, S. (2004). *Como se aprende*. Programa Internacional de Formación de Educadores Populares.
- Familia y Salud. (2011). Obtenido de <http://www.familiaysalud.es/vivimos-sanos/ocio-y-actividad-fisica/nuevas-tecnologias/hogares-familias-y-nuevas-tecnologias>
- Ferrández, A., & Gairín, J. (1998). *Didáctica de la Escritura*. Barcelona: Humanitas.
- Ferrandez, Ferreres, & Sarramona. (1982). *Didáctica del lenguaje*. Barcelona: Ceac.
- FIAPAM. (2012). Obtenido de <http://fiapam.org/wp-content/uploads/2013/07/manual-cast-ultima.pdf>
- Fiol, C. (2013). *Tecnologías de la Información*. Mexico.
- Frasca, G. (2001). *ideogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Georgia: Institute of Technology. .
- Froebel, F. (1826). *Educación del Hombre*. NS.
- FUNDACIÓN UNIR. (2020). Desarrollo del pensamiento en niños: importancia y metodologías. *UNIR*.
- Fundación ITAÚ. (2015). *¿Qué entendemos por Cuento Digital y por Tradicional?* <https://www.fundacionitau.org.ar/que-entendemos-por-cuento-digital-y-por-tradicional/>.
- García, J. (1987). *Educar para escribir*. Madrid: G Nuñez.
- García, L. (2012). *Dificultades en el Desarrollo del Lenguaje Oral e Intervención*.
- Garribaldi, L. G. (2011). *Dificultades del Aprendizaje*.
- Gispert, C. (1999). *Enciclopedia General de la Educación* Océano. Océano.
- González, E. (2011). *La Escritura: Enseñanza y Reeducación*. España: Publicaciones Didácticas.
- Google scholar. (2015). *Comparativo entre hardware y software*. https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fcuadrocomparativo.org%2Fcuadros-comparativos-entre-hardware-y-software%2F&psig=AOvVaw3ygmK7ZsUdzgYrpV-9pdXY&ust=1630770614541000&source=images&cd=vfe&ved=0CAkQjRxqFwoTCPCfko2U4_ICFQAAAAAdAAAAABAD.
- Gracia, M. (2015). *La desigualdad, esencia en el modelo de libre mercado*. Estudios sobre Estado y Sociedad.

- Gros, B. (2002). *Videojuegos y alfabetización digital*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Gualsaquí, L. (2015). *LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS APOYADAS EN LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA EN LOS PRIMEROS CURSOS DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DEL RÉGIMEN COSTA DEL LICEO NAVAL DE Q. Quito.*
- Guamán, V. (2013). *Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grado*. Ambato.
- Guerra, J. (2007). *Proceso de Diseño Curricular*. Antioquia: FUNLAM.
- Guerra, M. (2013). *La influencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Séptimo año de Educación Básica del paralelo A y B de la escuela Dr Elías Toro de la parroquia Quisapincha del cantón Ambato*. Ambato: Universidad Tecnica de Ambato.
- Gómez1, J. L. (28 de 03 de 2013). *file:///C:/Users/CAROL/Downloads/Dialnet-Videojuegos-4817340.pdf*.
- HANDICAP Internacional. (2017). *Igualdad de Derechos*.
<http://www.campaignforeducation.org/docs/reports/Equal%20Right%20Equal%20Opportunity%20ES.pdf>.
- He, P. B. (2010). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en. : *2012 Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)*, (pág. 45). España.
- Hedrick. (1993). *Diseño de la Investigación Aplicada*. Newbury Park: Sage.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México DF: Mc Graw Hill.
- Herrera, J. (2013). *RECURSOS DIDÁCTICOS Y MANEJO DE LAS TIC'S EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE EN LA ESCUELA DE LENGUAS Y LINGÜÍSTICA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL, EN EL AÑO 2013. DISEÑO DE UN SISTEMA PERMANENTE*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Higginbotham, W. A. (s/f de s/fs/ de 1932).
<https://www.google.com.ec/search?q=Niginbothan&oq=Niginbothan&aqs=chrome..69i57j0l5.4787j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>. Obtenido de
<https://www.google.com.ec/search?q=Niginbothan&oq=Niginbothan&aqs=chrome..69i57j0l5.4787j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

- Hogrefe. (2017). *Batelle. Inventario de Desarrollo* .
<http://web.teaediciones.com/battelle-inventario-de-desarrollo.aspx>.
- <http://es.globalvoicesonline.org/2008/04/14/arabia-saudita-juegos-electronicos->. (14 de 04 de 2008). Obtenido de <http://es.globalvoicesonline.org/2008/04/14/arabia-saudita-juegos-electronicos->
- https://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Era_moderna#2000:_Sony_lanza_su_segunda_consola. (28 de 03 de 2000). *Historia de los videojuegos: Era moderna*. Obtenido de https://www.elotrolado.net/wiki/Historia_de_los_videojuegos:_Era_moderna#2000:_Sony_lanza_su_segunda_consola
- Huambaguete, C. (2012). Quito.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Hurtado Montesinos, M. D. (s.f.).
<http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/97/t06.pdf>
 . Obtenido de <http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/97/t06.pdf>.
- Hurtado, R. (2012). *Leer para argumentar en el preescolar y la escuela primaria*. Medellín: IV Encuentro Regional sobre Enseñanza de la Lectura y la Escritura.
- Jácome, I. (2012). *Los problemas de Lenguaje en la Adquisición de Conocimientos Significativos en los Estudiantes de Séptimos Años de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Oswaldo Guayasamin de la Privincia de Pichincha año 2012-2013*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Jarrín, P. P. (1997). *Guía práctica de investigación científica*. Ecuador, Quito: I.S.B.N.
- Jaya, H. (2011). Métodos de entrenamiento para el desarrollo de la fuerza y resistencia en el fútbol moderno.
- Jiménez, J. (22 de 05 de 2017). *La historia del deporte*. Obtenido de <https://www.adslzone.net/lab/historia/la-historia-del-deporte-civilizaciones-antiguas-la-importancia-actual>
- Junta de Andalucía. (2005). *Propuesta de actividades para la estimulación del Lenguaje Oral en Educación Infantil*. Brasil: Tecnographic .
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. . Cambridge: MIT Press. .
- Kant, I. (2003). *Pedagogía*. Madrid: Akal.
- Kendall, M., & Kendall, A. (2006). *Ciclo de vida del desarrollo de sistemas*.
- kindsein.com. (s.f.). Recuperado el 2014, de <http://www.kindsein.com/es/2/80/147/>
- KPMG Internaional; The Economist. (2011). *Estudio tic*.

- Kulesz, O. (2016). *La Cultura en el Entorno Digital*.
<https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/dce-policyresearch-book2-sp-web.pdf>: UNESCO.
- Lahey, L. B. (1978). *Language Development and Language Disorders*. Nueva York: John Willey.
- Laraque, C. (2014). *TIC y Educación: ¿Sociedad de la información ó sociedad del conocimiento?* Madrid.
- Lectoescritura, D. d. (s/f).
<http://www.definicionabc.com/comunicacion/lectoescritura.php>. Obtenido de Definición de Lectoescritura:
<http://www.definicionabc.com/comunicacion/lectoescritura.php>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2009). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito.
- LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL. (2011). *LOEI*.
- Ley Organica de Educación. (2011). *LA LOEI*. Quito: Editorial nacional.
- Lincango, C., & Pillajo, M. (2012). *Didáctica del proceso de la lectura y escritura de los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la Escuela INEPE en el año lectivo 2010-2011*. Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Lizandra, R. (2014). *Dificultades Lenguaje Oral* .
- LOEI. (2009). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito.
- LOEI. (2011). NACIONAL.
- LOEI. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito.
- Lopez, M. (2011). *Las TICS en la Educación* . Madrid.
- Los video juegos*. (s/f de s/f de s/f). Obtenido de
<http://www.monografias.com/trabajos16/video-juegos/video-juegos.shtml#Videojuegos#ixzz4cZc3rWEK>
- Lucas, V. (2014). *La Lectoescritura en la etapa de Educación Primaria*.
- Luengo, J. (2004). *La educación como objeto de conocimiento*. Biblioteca Nueva.
- López, M. (2011). *RM en la valoración de la maduración de la mielina*.
https://seram.es/images/site/02-rm_en_la_valoraci%C3%B3n_de_la_maduraci%C3%B3n_de_la_mielina.pdf.
- Lyons, J. (1995). *Linguistics Semantics: An introduction*. Cambridge University Press.
- Macias, J. (2012). *Antonimia*. Obtenido de
<http://roa.uveg.edu.mx/repositorio/bachillerato/40/Antonimia.pdf>

- Macías, M. (2013). *Las Múltiples Inteligencias*.
<https://www.redalyc.org/pdf/213/21301003.pdf>: Psicología desde el Caribe.
- Madrid, F. (2015). *Teoría de Leonard Bloomfield*. Obtenido de
https://www.ecured.cu/Leonard_Bloomfield
- Mailo, S. (1980). *El lenguaje escolar*. SN.
- Maisa Vayas, L. G. (2018). *Universidad Indoamerica*.
- Martinez, S. (2002). *Guía de apuntes básicos para el docente de la materia de técnicas de investigación en Grupo Emergente de Investigación Oaxaca*. Obtenido de
<http://www.geiuma-oax.net/asesoriasam>
- MEC. (2010). *Aprendizaje compartido*. Madrid.
- Medina, M., Caro, I., Muñoz, P., Leyva, J., Moreno, J., & Vega, S. (2015).
Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años. Simposio.
- Mendoza, M. (2011). Obtenido de <http://www.eturredabel.com/Uned-Parla/Asignaturas/IntroduccionPsicologia/ResumenManualCapitulo8.htm>
- Mercadé, A. (2015). *Los 8 tipos de inteligencia según Howard Gardner: la teoría de las inteligencias múltiples*.
<https://materialestic.es/transicion/apuntes/Los.8.tipos.de.inteligencia.segun.Howard.Gardner.pdf>: Transición a la Vida Adulta y.
- Microsoft education.com. (2015). *Aprendizaje personalizado*. Microsoft.
- Millán, J. (2018). *L&B*. Obtenido de <http://jamillan.com/librosybitios/gloriaydes.htm>
- Ministerio de Educación. (22 de octubre de 2010). Obtenido de
<https://educacion.gob.ec/la-lectura-un-componente-esencial-para-el-aprendizaje/>
- Ministerio de Educación. (2011). *Acuerdo 7014*. Quito.
- Ministerio de Educación. (2015). *Currículo*. Quito: <https://educacion.gob.ec/curriculo/>.
- Ministerio de Educación. (08 de 2016). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Ciencias Naturales*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CCNN_COMPLETO.pdf.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Apoyo, seguimiento y regulación de la educación*. Quito: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/9.3-SUBSECRETAR%C3%8DA-DE-APOYO-SEGUIMIENTO-Y-REGULACI%C3%93N-DE-LA-EDUCACI%C3%93N.pdf>.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2017). *Curriculum de Educación Inicial*. Quito.

- Miranda, M. F. (2008). *LA ACTIVIDAD DOCENTE, USO DE LAS TICSY EL SISTEMA LEGALEN EL ECUADOR*. Montecristi.
- Miranda, Vidal, & Soriano. (2001). *Investigaciones sobre problemas de aprendizaje*. México.
- Montealegre, R. (2011). *Departamento de Psicología*. Bogotá.
- Montealegre, R., & Forero, L. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. *Revista Colombiana de Psicología* 9 (1), 25-40.
- Montealegre, R., & Forero, N. (1 de mayo de 2006). *Scielo*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-91552006000100003
- Montenegro, M., & Montenegro, Á. (2010). *Sistematización de la didáctica del proceso de lecto-escritura de los niños y niñas de segundo año de educación básica del Centro Educativo Ceibo School*. Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Montes, A., Rangel, Y., & Reyes, J. (2014). *Comprensión lectora, noción de lectura y uso de macrorreglas*. Obtenido de Ra Ximhai: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134018.pdf>
- Montessori, M. (09 de 1912). http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_montessori.htm. Obtenido de El método Montessori (1912): <<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/c/copernico.htm>> [Consulta: 24 abr. 2014].
- Morales, B. (2009). *¿Por qué a los niños les gustan los videojuegos?* Madrid.
- Moreno, A. (2016). *Caos y Educación: del insípido orden escolar al sabroso caos educativo*. https://www.researchgate.net/publication/306259386_Caos_y_Educacion_del_insipido_orden_escolar_al_sabroso_caos_educativo.
- Moreno, J. (2014). *“DESARROLLO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO INTERACTIVO COMO REFUERZO DIDÁCTICO PARA EL INTERAPRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN EN EL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LOS COLEGIOS TÉCNICOS DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA EN EL PERÍODO 201*. Riobamba.
- Moscoso, M. F. (2016). *Al otro lado del espejo. El mundo infantil en el nuevo cuento ecuatoriano*. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/170/1/SM61-Moscoso-AI%20otro%20lado%20del%20especjo.pdf>: Abya Yala.
- Narvarte, M. (2013). *Lectoescritura Aprendizaje Integral - Mariana Narvarte / Lexus*. Obtenido de <https://libriapiensar.com/profesionales-y-tecnicos/302-lectoescritura-aprendizaje-integral-mariana-narvarte-lexus->

- 9789876080095.html: <https://libreriapensar.com/profesionales-y-tecnicos/302-lectoescritura-aprendizaje-integral-mariana-narvarte-lexus-9789876080095.html>
- Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). *Las TIC y la Educación Ecuatoriana en Tiempos de Internet: Breve Análisis*. *ales revista multidisciplinaria de investigación: Espirales* *Revistas multidisciplinaria de investigación*.
- Navarro, M. (2011). *Nuestra salud*. Obtenido de *Nuestra salud*: <https://mpilarnavarro.blogia.com/2010/110401-postura-correcta-en-clase.php>
- O´shanahan, I. (1995). *Enseñanza del lenguaje oral y las teorías implícitas del profesorado*. Cataluña.
- OCDE. (2006). *Educación en un vistazo*. París.
- Oficina Internacional de Educación. (2015). *Aprendizaje Personalizado. Herramientas de Formación para el Desarrollo Curricular*. <http://disde.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/5458/Aprendizaje%20Personalizado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Ojeda, D. (2014). *Influencia de la atención y las estrategias de aprendizaje en el rendimiento académico*. Bogotá: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2396/ojeda%20ojeda.pdf?sequence=1>.
- Ordóñez, M. (2004). *DESARROLLO DEL PENSUM DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA, PARA PRIMERO DE BACHILLERATO TÉCNICO EN EL PAQUETE TOOL BOOK* . Quito: UPS.
- Ortega, H. G., & Zhunio, J. (2015). *Estrategias metodológicas para el Desarrollo del Lenguaje Oral en los niños de 2 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Pasitos” en e Cantón Gualaquiza, Provincia de Morona Santiago en el periodo 2014-2015*. Morona Santiago.
- Pampillón Cesteros , A. F. (2009). *Las plataformas e-learning para la enseñanza. Universidad Complutense de Madrid*.
- Pentón, B. (2007). *La motricidad fina en la edad infantil*. La Habana: Portal deportivo.
- Peña, M. O. (2014). *La plataforma Moodle: características y utilización en ele*.
- Peñafiel, C. (2004). *Gutiérrez: Este año he aprendido a gobernar*. <https://www.eluniverso.com/2004/01/16/0001/8/7D5AD542118D4D6495340E8194822FB4.html>.
- Peñafiel, F. (2010). *El Bachillerato General Unificado*. Quito.
- PhD, S. L.-T. (2013). *importancia del desarrollo en la lecto escritura*. guatemala .
- Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Children*. London: Routledge.

- Pimienta, J. (2008). *Constructivismo: Estrategias para aprender a aprender*. México: Pearson.
- Pinto, C. (2015). *Medlineplus*. Obtenido de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/002364.htm>
- Plan Nacional del Buen Vivir. (2009). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito.
- Plan Nacional del Buen Vivir. (2013-2017). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito.
- Plan Nacional del Buen Vivir. (2017-2018). Quito.
- Plan nacional para el Buen Vivir. (2009). *Plan nacional para el Buen Vivir*. Quito.
- Ponce, F. (2013). *Técnicas grafomotoras para el fortalecimiento de la escritura en los niños y niñas de 5 años de edad en el Centro de Educación Básica Fiscal Nro 2 General César Rohón Sandoval de la parroquia Anconcito de Salinas, provincia de S. La Libertad*: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Ponte, F. (2009). *El enfoque constructivista de Piaget*. Barcelona.
- Programa Nacional de Educación. (2008). *Programa Nacional de Educación*. Quito.
- Quillupangui, R. (2013). *Los estilos de aprendizaje y su incidencia en rendimiento académico de los estudiantes del Centro de Educación Básica Dr. Luis Eguiguren de la Parroquia de Amaguaña Cantón Quito Provincia Pichincha* . <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5453/3/Mg.DCEv.Ed.1811.pdf>.
- Quirós, E. (2009). *Recursos Didácticos Digitales: Medios Innovadores para el Trabajo Colaborativo en Línea*. Costa Rica: Revista Electrónica.
- Ramírez, A. (2002). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Rastier, F. (2014). *Complejidad Semántica y Contexto*. París: Universidad de París.
- Reasoner, R. (2000). *Presidente del Consejo Internacional de la Autoestima* .
- Recursos de autoayuda. (2011). *Recursos de autoayuda*. Obtenido de Recursos de autoayuda: <https://www.recursosdeautoayuda.com/la-baja-autoestima-en-los-ninos/>
- Revista digital para profesionales de la enseñanza. (2011). *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Andalucía.
- revista vinculando. (2011). Obtenido de http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html
- Rezza Editores. (2003). *Desarrollo de las inteligencias*. Bogotá: Rezza.
- Rivas, M. (2000). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. Madrid: Comunidad de Madrid.

- Rivera, D., Lau, J., Esquivel, I., & Martínez, W. (2017). *Reorientación de la práctica educativa usando REA: resultados preliminares con tres docentes mexicanos de posgrado*. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802017000300096.
- Roberto Hernandez Sampieri, C. F. (2010). *Metodología de la investigación Quinta Edición*. Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. .
- Rodríguez, I. (2011). *Federico Froebel: El jardín de la infancia*.
- Rodríguez, M. (2019). *El cuento digital como recurso de aprendizaje en el aula*. <https://www.researchgate.net/publication/338458297>.
- Rodríguez, M., & Guzmán, M. (2020). *El cuento digital como recurso de aprendizaje en el aula. Digital tales as learning resources in classroom*. <https://www.researchgate.net/publication/338458297>.
- Rodríguez, M., Ocaña, M., & Villuendas, L. (2011). *Desarrollo socioafectivo*. https://books.google.com.ec/books/about/Desarrollo_socioafectivo.html?id=PzO-NiaMNpoC&redir_esc=y.
- Romero, J. F., & Lavigne, R. (2011). *Dificultades en el Aprendizaje: Unificación de Criterios Diagnósticos*. Andalucía: Material para la Práctica Orientadora.
- Romero, J., & González, M. (2000). *Las Dificultades en el Aprendizaje: Reflexiones acerca de su naturaleza*. Madrid: Univ Complutense.
- Rosselli, M. (2003). *Maduración Cerebral y Desarrollo Cognoscitivo*. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2003000100005.
- Routledge, m. (2016). *Enciclopedia de Linguística Hispánica*. Barcelona.
- Samper, Z. (2006). *El modelo tradicional como enseñanza*. Argentina.
- Sampieri, R. H. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Sange, P. (2000). *A fifth discipline resource*. Nueva York: Currency Book.
- Santaella, E., & Martínez, N. (2018). *El texto libre, una herramienta para el aprendizaje creativo*. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/53527>.
- Santamaría, F. (2013). *La gamificación: las mecánicas del juego en los procesos de aprendizaje*. <http://fernandosantamaria.com/blog/la-gamificacion-las-mecanicas-del-juego-en-los-procesos-de-aprendizaje-parte-2/>.
- Schwartz, D. (1998). *La autoestima y su importancia*. Primer Seminario Internacional de Capacitación Profesional.

- Serrano, M. (2006). *Estimulación del Lenguaje Oral en Educación Infantil*. México: Revista Digital Investigación y Educación.
- Smith, L. M. (1990). *Descubrimiento de una vocación*. Paris: Editorial de la Educación.
- Soler, M., Cárdenas, F., & Hernández, F. (2018). *Enfoques de enseñanza y enfoques de aprendizaje: perspectivas teóricas promisorias para el desarrollo de investigaciones en educación en ciencias*.
<https://www.scielo.br/j/ciedu/a/Zm7XtHNT8nyGGQZrZdyQ6JK/?lang=es#:~:text=Un%20enfoque%20de%20aprendizaje%20es,y%20por%20las%20estrategias%20usadas.: Scielo>.
- Storyjumper. (2020). *Storyjumper tutorial*. <https://www.rcasado.es/storyjumper.html>.
- Strasburger, J. y. (2010). Efectos psicológicos.
http://www.retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf, (pág. 45). España.
- Sunkel, G. (2011). *Las TIC en el proceso enseñanza*. Barcelona.
- Teberosky, S. (2000). *Procesos de lectura*.
- Tobar, C. (2012). *“LOS PARADIGMAS EDUCATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA CALIDAD DE LA EDUCACION DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO SEMESTRE DE LA ESCUELA DE DERECHO DE LA FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD INTERAMERICANA DEL ECUADOR DURANTE EL PERIODO*. Quito.
- Troncoso, C., & Amaya, A. (2017). *Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud*.
[http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235.:](http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235.) Rev Fac Med.
- Tuñez, M., Shifres, F., & González, A. (2013). *Un video juego para el desarrollo de la “lectura-escritura” de partituras al piano*. . Argentina.
- Tutorial Gades. (2014). *Yo, Autoestima, Autoconcepto*. Obtenido de Yo, Autoestima, Autoconcepto: www.tutorial.gades
- UNAM. (01 de 06 de 2006). *ingenieria.unam.mx*. Obtenido de [ingenieria.unam.mx](http://www.ingenieria.unam.mx/~guiaindustrial/entorno/info/6/1.htm): <http://www.ingenieria.unam.mx/~guiaindustrial/entorno/info/6/1.htm>
- Understood. (30 de junio de 2014). *understood*. Recuperado el seis de julio de 2016, de Understood dificultades de aprendizaje y de atencion:
<https://www.understood.org/es-mx/learning-attention-issues/child-learning-disabilities/communication-disorders/understanding-language-disorders>
- UNESCO. (1998). *Convención sobre el aprendizaje*. Ginebra.
- UNESCO. (2005). *Las tecnologías de la información*. Estados Unidos: UNESCO.

- UNESCO. (2016). *Entorno Digital*.
<https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/dce-policyresearch-book2-sp-web.pdf>: UNESCO.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2010). *Datos Mundiales de Educación*. UNESCO.
- Universidad CEU Cardenal Herrera. (2017). *Una investigación española impulsa el conocimiento sobre la mielinización*.
<https://www.esclerosismultiple.com/investigacion-espanola-mielinizacion/>.
- videojuegos», H. d. (28 de 03 de 2017).
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_de_los_videojuegos&action=history. Obtenido de
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historia_de_los_videojuegos&action=history
- Vignoni, D. (2011). *kasteroids*. Obtenido de kasteroids: www.gamepad.com
- Villafan, C. (2017). *La Comprensión Lectora*. Obtenido de
<http://200.23.113.51/pdf/25345.pdf>
- Villamar, M. (2006). *Metodos de aprendizaje de lectura y escritura*.
- Warnock, M. (1978). *Comité de Investigación sobre la Educación Especial de los Niños y Jóvenes Deficientes*.
- Wikipedia. (17 de mayo de 2015). Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Video>
- WIKIPEDIA. (12 de NOVIEMBRE de 2020). Obtenido de
<https://es.wikipedia.org/wiki/Leer>
- WIKIPEDIA. (12 de NOVIEMBRE de 2020). Obtenido de
<https://es.wikipedia.org/wiki/Cuento>
- XI Congreso Iberoamericano de Extensión Univesitaria. (2015). *Cuentos Digitales: un proyecto para incentivar la lectura infantil*.
<https://www.unl.edu.ar/iberoextension/dvd/archivos/ponencias/mesa3/cuentos-digitales-un-proyect.pdf>.
- Yapura, M. E. (2011). *Estudio sobre la incidencia de la baja autoestima en el rendimiento académico*. Lima.
- Zapata, M. (2012). *Recursos educativos digitales*. Obtenido de
file:///C:/Users/Eve/Desktop/Evelyn/Daysi/Recursos%20educativos%20digitales_%20Conceptos%20b%C3%A1sicos.html

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta dirigida a padres de familia



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTAD DE POSGRADOS

LIDERAZGO Y INNOVACION

ENCUESTA

La presente es una encuesta dirigida a los los padres de familia de básica elemental de la Escuela Línea Equinoccial, para determinar su percepción sobre la importancia de incluir estrategias didácticas digitales (cuento digital) se asegura que sus datos personales como nombres, teléfonos, dirección, paralelo, no serán revelados.

Objetivo.- Entender la percepción de los padres de familia de básica elemental sobre la importancia de Incluir el cuento digital como estrategia didáctica para mejora del proceso de aprendizaje de sus hijos.

INSTRUCCIÓN: Marque con una X en una sola casilla por pregunta que considere a su realidad.

1: Totalmente de acuerdo 2: De acuerdo 3: Ni de acuerdo, ni en desacuerdo

4: En desacuerdo 5: Totalmente en desacuerdo

1. ¿El docente de su hijo (a) usa con frecuencia algún recurso educativo con TIC en el aula virtual?

1 2 3 4 5

2. ¿Usted cree que los recursos de innovación TIC son indispensables para motivar al estudiante a su proceso de enseñanza aprendizaje en el aula virtual?

1 2 3 4 5

3. Conoce su hijo (a) ¿qué es un cuento digital?

1 2 3 4 5

4. ¿Usted cree que un cuento digital motivaría al aprendizaje de su hijo (a) y al de tus compañeros?

1 2 3 4 5

5. ¿Le agradaría a usted y a su hijo (a) disponer de un cuento digital como estrategia didáctica en el aula de clase virtual?

1 2 3 4 5

6. Esta usted de acuerdo que el uso de recursos digitales ayudaría al buen desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje significativo de su representado o representada.

1 2 3 4 5

7. ¿Cree que los docentes de su hijo (a) están preparados para incluir el uso de estrategias didácticas virtuales como el cuento digital?

1 2 3 4 5

8. . ¿Su hijo (a) tiene conocimiento de alguna herramienta tecnológica usada para crear o utilizar el cuento digital?

1 2 3 4 5

9. ¿Su hijo (a) tiene algún dispositivo tecnológico en casa para el proceso de enseñanza aprendizaje?

1 2 3 4 5

10. Considera que los docentes de su hijo (a) utilizan un enfoque educativo moderno para enseñar la lectura y escritura?

1 2 3 4 5

11. ¿Llevan los docentes de su hijo un proceso ordenado al impartir la clase de lengua?

1 2 3 4 5

12. ¿Hay recursos educativos modernos usados por los docentes de su hijo(a) para el aprendizaje de la lectura y escritura?

1 2 3 4 5

Anexo 2: Entrevista dirigida a los docentes



La presente es una entrevista dirigida a los docentes de básica elemental de la Escuela Línea Equinoccial, para determinar su percepción sobre la importancia de incluir estrategias didácticas digitales (cuento digital) se asegura que sus datos personales como nombres, teléfonos, dirección, paralelo, no serán revelados.

Objetivo.- Entender la percepción de los padres de familia de básica elemental sobre la importancia de incluir el cuento digital como estrategia didáctica para mejora del proceso de aprendizaje de sus hijos.

Tiempo estimado de respuesta: 5 minutos

- 1.- ¿Qué tan importante considera usted la inclusión de estrategias didácticas con uso de TIC en la educación?
- 2.- En el caso de que se llevara a cabo una propuesta de inclusión de cuento digital para mejorar la lectoescritura en los estudiantes ¿estaría de acuerdo usarlo como herramienta didáctica? ¿Por qué?
- 3.- ¿Cuáles considera que serían los aportes del cuento digital en el ámbito cognitivo y socio constructivo en sus estudiantes para fomento de la lectoescritura?
- 4.- ¿Considera usted que en los domicilios de los estudiantes están dotados con suficientes dispositivos con acceso a internet (computador, tablet, pizarra digital, etc.) para lograr el aprendizaje significativo?

- 5.- ¿Usted utiliza un enfoque de aprendizaje tradicional o moderno para el proceso de aprendizaje lectoescritor de sus estudiantes de básica elemental?
- 6.- ¿Qué tipo de metodología utiliza para planificar el aprendizaje lectoescritor en sus estudiantes de básica elemental?
- 7.- ¿Qué tipo de estrategias didácticas utiliza para lograr incluir recursos educativos innovadores en el proceso de aprendizaje lectoescritor de sus estudiantes?
- 8.-¿Qué estrategias utiliza actualmente para desarrollar la lectoescritura?
- 9.- ¿Qué herramientas tecnológicas para crear contenidos educativos digitales conoce?
- 10.- ¿Usted ha utilizado herramientas tecnológicas para crear un cuento digital como recurso educativo.

Anexo 3: Matriz de respuestas a preguntas de entrevistas

Matriz de respuestas a preguntas de entrevistas

PREGUNTAS	ENTREVISTADO 1	ENTREVISTAD O 2	ENTREVISTAD O 3	ENTREVISTAD O 4	ENTREVISTAD O 5	ENTREVISTAD O 6	ENTREVISTAD O 7	INFORMACIÓN GENERAL
1.- ¿Qué tan importante considera usted la inclusión de estrategias didácticas con uso de TIC en la educación?	Muy importante, debido que hoy en día está de moda el uso de la tecnología y así como tenemos estrategias didácticas las mismas podemos poner en práctica con el uso de las TIC, haciendo la clase más dinámica y es fundamental practicar en la educación.	Muy importantes son las estrategias didácticas con TIC en la educación, pues permiten aportar con un conocimiento socioconstructiv o al estudiante, donde el es el dueño de su propio conocimiento	Son tan importantes que por ejemplo en la maestría en docencia que sigo hemos visto más de 20 herramientas didácticas virtuales para procesos clave de la educación, lo que indica que es una oportunidad para mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.	Son indispensables para el adecuado proceso de enseñanza aprendizaje	Son altamente importantes porque las TIC hoy son primordiales para lograr un adecuado aprendizaje significativo	Ahora sobre todo no solo son importantes las TIC sino son necesarias porque la educación ha pasado a ser virtual totalmente	Hay alta importancia donde las estrategias didácticas deben ser en su mayoría con uso de TIC para la facilidad del proceso de aprendizaje	Se detalla por los docentes entrevistados la importancia de las estrategias didácticas con uso de TIC en la educación, pues indican el aporte que generan hacia el conocimiento socioconstructivo así como genera una oportunidad de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje.
2.- En el caso de que se llevara a cabo una propuesta de inclusión de cuento digital para mejorar la lectoescritu	Sí, porque el cuento es lo que más les gusta a los niños y ayudaría a tener una mejor comprensión de los estudiantes. Los docentes cuentan con acceso de internet de la institución	Yo si estoy de acuerdo y pienso que los estudiantes estarían totalmente de acuerdo con el uso del cuento digital porque les llamaría la atención y les ayudaría a	Por supuesto que sí, incluso los alumnos cuando usamos herramientas digitales piden ampliar el tiempo de uso, se entusiasman más con ello, algo que estoy segura pasaría aun más	Si claro, eso sería adecuado para las clases sobre todo de Literatura en la lectoescritura	Si claro el cuento digital sería una buena herramienta para el logro de objetivos de aprendizaje en la lectura y escritura	El cuento digital es una opción adecuada y que facilita el interés del estudiante en la lectura y escritura	La lectoescritura solo cuando es motivada se logra por lo que el cuento digital es óptimo para ello	Los docentes entrevistados afirman que están dispuestos a incluir al cuento digital como una herramienta digital amplia con el fin de que

<p>ra en los estudiantes ¿estaría de acuerdo usarlo como herramienta didáctica? ¿Por qué?</p>	<p>mejora su motivación en la lectoescritura</p>	<p>si se incluye el cuento digital</p>	<p>llame la atención del estudiante y mejore su motivación para la lectoescritura.</p>
---	--	--	--

<p>3.- ¿Cuáles considera que serían los aportes del cuento digital en el ámbito cognitivo y socio constructivo en sus estudiantes para fomento de la lectoescritura ?</p>	<p>Conocer las fases del cuento. Despertar, desarrollar su imaginación, creatividad y mejorar el léxico de los estudiantes. Escribir y leer sus propios cuentos.</p>	<p>Les ayudaría a relacionar la teoría con la práctica</p>	<p>Les permitiría un proceso completo de la recepción, memoria, análisis y reflexión de la información, llevada a la práctica de la lectoescritura de manera dinámica.</p>	<p>Los aportes del cuento digital sería el desarrollo de las TIC, junto con la preparación de fonemas, morfemas y otros propios de la lectoescritura</p>	<p>Se desarrolla la memorización simbólica y el uso de estrategias activas del conocimiento</p>	<p>Se facilita un aprendizaje autónomo y centrado en las habilidades de lectoescritura del propio estudiante</p>	<p>Facilita el autoconocimiento o por medio de herramienta didácticas activas</p>	<p>Los aportes que tiene el cuento digital en el contexto cognitivo y socio constructivo en los estudiantes para fomentar la lectoescritura son el ayudar a relacionar la teoría con la práctica, el conocimiento de las fases del cuento, el despertar y desarrollar su creatividad, imaginación y mejora de su léxico e invita a la reflexión de la información.</p>
--	--	--	--	--	---	--	---	--

<p>4.- ¿Considera usted que en los domicilios de los estudiantes están dotados con suficientes dispositivos con acceso a internet (computador, tablet, pizarra digital, etc) para lograr el aprendizaje significativo ?</p>	<p>En el lugar donde nos encontramos podemos establecer que la mayoría de la población tienen como mínimo un celular que les ayuda a recibir clases, consultar, investigar y utilizar los conocimientos previos para lograr el aprendizaje significativo. Además, es importante recordar que la institución cuenta con dispositivos como: tables con internet para un grupo de persona de bajos recursos.</p>	<p>Considero que no son suficientes los dispositivos con los que cuenta el estudiante pero de todas formas tienen los fundamentales (como un smarthphone, computador de escritorio, laptop, etc) que pueden usar para incluir el aprendizaje significativo.</p>	<p>Bueno, con esto de la pandemia y de la educación virtual se ha visto que no tienen los suficientes instrumentos los estudiantes en casa para acceso a medios virtuales educativos sin embargo, han podido salir adelante en su mayoría lo que indica que con lo que tienen pueden aprovechar para lograr el aprendizaje significativo.</p>	<p>No están con los suficientes artefactos tecnológicos pero ahora solo con contar con un smarthphone es posible el conocimiento</p>	<p>Considero que si están dotados no de suficientes necesarios artículos tecnológicos para lograr el aprendizaje</p>	<p>Más que estar con los suficientes recursos es el hecho de que los padres tengan las metodologías para enseñar, pero eso no es así</p>	<p>No están dotados de suficientes recursos pero si se han acomodado con los que hay</p>	<p>Si claro que es importante porque, aunque no son suficientes los dispositivos con los que cuenta el estudiante, pero de todas maneras tienen los fundamentales como son el Smartphone, computador de escritorio, laptop, entre otros que se pueden usar para lograr el aprendizaje significativo.</p>
<p>5.- ¿Usted utiliza un enfoque de aprendizaje tradicional o moderno para el proceso de aprendizaje lectoescritor</p>	<p>Es adecuado utilizar un aprendizaje moderno para el aprendizaje lecto escritor, pero siempre se debe basarse en lo tradicional ya que es muy importante rescatar los el</p>	<p>Si claro, actualmente el mismo currículo académico del área de Lengua obliga a usar un aprendizaje moderno basado tanto en recursos didácticos innovadores</p>	<p>Si yo uso un enfoque moderno porque esto es parte de las labores actuales del docente, el cual debe irse innovando continuamente para alcanzar este tipo de</p>	<p>Enfoque moderno de aprendizaje para la lectoescritura</p>	<p>Enfoque moderno</p>	<p>Enfoque moderno</p>	<p>Enfoque moderno y mezcla con el tradicional</p>	<p>Se indica que se utiliza ahora un aprendizaje moderno, pero se fundamenta también en el tradicional porque es la base de la educación.</p>

de sus estudiantes de básica elemental?	medio nos presta da muchos frutos	como en metodologías que invitan a la construcción del aprendizaje propio del estudiante.	metodología y usarla de manera eficiente.						
6.- ¿Qué tipo de metodología utiliza para planificar el aprendizaje lectoescritor en sus estudiantes de básica elemental?	El método fonético y silábico Tipos de lenguaje o comunicación asertiva, trabajo en equipo. Ordenadores gráficos. Lluvia de ideas. Mapas metales	La metodología social y constructiva. Por un lado se hace uso de un aprendizaje individual y que permita crear al estudiante sus propias experiencias de aprendizaje y por otro se plantea el aprendizaje cooperativo donde se realizan grupos de trabajo, lo que permite fomentar en competencias como el liderazgo y trabajo en equipo	El aprendizaje lectoescritor requiere diversos tipos de metodologías de aprendizaje, pero he utilizado el aprendizaje significativo, a través del uso de recursos digitales, así como la autoreflexión del estudiante quien debe estar atento a responder preguntas no de memoria sino que vayan a la práctica de la lectoescritura.	Se usa la metodología cooperativa y reflexiva	Se usa la metodología constructivista	Se utiliza la metodología del constructivismo social	Se usa el cognitivismo como parte fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje	La metodología que utilizan los entrevistados son el método fonético y silábico, tipos de lenguaje o comunicación asertiva, ordenadores gráficos, entre otros, que garantizan el uso de la metodología social y constructiva.	
7.- ¿Qué tipo de estrategias didácticas utiliza para lograr incluir recursos educativos	Leer en alta voz, consolidar el conocimiento del alfabeto, desarrollar habilidades de síntesis	Las estrategias que utilizo son: uso de cuentos (manuales por el momento), también utilizamos la lectura	Yo he ocupado la estrategia del “rincon del saber”; donde cada estudiante debe traer un	Las estrategias didácticas que utilizo en el aprendizaje lectoescritor son los diálogos, lectura de libros, reflexión	Uso la comprensión lectora como base fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje	Se usan estrategias didácticas como el uso de cuentos pero físicos	Utilizo recursos para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura	Las estrategias que indican los entrevistados incluyen el uso de cuentos, uso de lectura comprensiva,	

innovadores en el proceso de aprendizaje lectoescritor de sus estudiantes?	Diálogos de acordes a la situación del entorno. Lecturas de pictogramas	comprensiva de textos de periódicos o revistas que pido que traigan los estudiantes para leer y tachar las palabras o frases de las que estamos hablando en la clase.	libro, y todos los alumnos dejan su libro en el anaquel, entonces se hace una minibiblioteca, y se intercambian los libros de lectura unos con otros, luego se les hace preguntas según el libro que han leído.					textos, revistas, y otros, como libros que traen los mismos estudiantes.
8.-¿Qué estrategias utiliza actualmente para desarrollar la lectoescritura ?	Lecturas de frases, pensamientos cortos y refranes cortos analizar y expresar su mensaje. Conocimiento fonético de cada letra del alfabeto y repasa. Lectura de pictogramas	Uso lectura, tachado de frases, palabras de la clase que se trata. También utilizo el uso fonético de las letras del alfabeto. Además de pictogramas	Yo utilizo ya un programa virtual que se llama hot potatoes, en este es posible que el niño (a) haga juegos que tienen que ver con uso de palabras, sinónimos, antónimos y otros para repasar y fortalecer la lectoescritura.	Uso la lectura de cuentos	Uso las tic y lecturas continuas y comprensivas	Uso cuentos y fábulas	Uso revistas para recortar, así como los libros para niños	Las estrategias que usan los docentes entrevistados son lecturas de frases, pensamientos, uso fonético de las letras del alfabeto, programas virtuales.
9.- ¿Qué herramientas tecnológicas para crear contenidos educativos digitales conoce?	Los que conozco y algo puedo diapositivas, videos, fichas de lectoescritura creativas (internet) Microsoft lector inmersivo.	Yo conozco los wikis, los blog estudiantiles, también se crean foros virtuales donde el estudiante y docente interactúa, y programas de evaluación como	Utilizo yo el Hot Potatoes como había dicho, también he visto otros programas para lectoescritura pero no los he manejado la verdad. Además conozco herramientas	El hot potatoes	El exelearning	El hot potatoes	El hot potatoes se usa en la institución	Los entrevistados indican que conocen las diapositivas, fichas de lectoescritura creativas, quisy, podcasts, infografías, canvas, así como

	Quisy, podcats, infograffias, canvas	el Exelearning 2.0	útiles para crear diagramas, mapas conceptuales, etc con el Canva, el Quisy.							foros virtuales y otras herramientas tecnológicas.
10.- ¿Usted ha utilizado herramientas tecnológicas para crear un cuento digital como recurso educativo?	No se aplicado herramientas tecnológicas para la creación de cuentos digitales.	No al momento	La verdad es que si he tenido el interés por aprender a crear cuentos digitales y me han dicho que es algo sencillo pero no lo he hecho.	No	Aún no lo usamos	Alguna vez lo usé pero no tengo mucho conocimiento de ello	Aun estoy estudiando nuevas herramientas específicas pero el cuento digital no			Se indica que no se han usado como herramienta tecnológica hasta el momento un cuento digital por parte de los tres entrevistados.

Anexo 4: Validación del Instrumento

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta destinada a padres de familia del nivel de básica elemental.

Nombre del validador /a: MSc. Fredy Esparza Fecha: enero, 15 del 2022

Objetivo: Entender la percepción de los docentes de básica elemental sobre la importancia de incluir estrategias didácticas digitales como es el cuento digital para mejora del proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

Instrucciones: Luego de revisar detenidamente el instrumento encuesta con escala de Likert dirigido a padres de familia. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

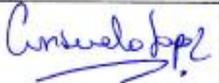
Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	x		x		x		x		x			x
2	x		x		x		x		x			x
3	x		x		x		x		x			x
4	x		x		x		x		x			x
5	x		x		x		x		x			x
6	x		x		x		x		x			x
7	x		x		x		x		x			x
8	x		x		x		x		x			x
9	x		x		x		x		x			x
10	x		x		x		x		x			x
11	x		x		x		x		x			x
12	x		x		x		x		x			x
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										x		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										x		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										x		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										x		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										x		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio												
Aplicable		x		No aplicable				Aplicable atendiendo a las observaciones				
Validado por	Ing. Fredy Esparza MSc.			Cédula	1715025944			Fecha	Enero, 15 del 2022			
Firma	 <small>MIEMBRO ASOCIACIONADO por:</small> CARLOS FREDY ESPARZA BERNAL			Teléfono	0997626899			Mail	cesparzab@hotmail.com			

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Entrevista destinada a docentes del nivel de básica elemental.

Nombre del validador /a: MSc. Norma López Fecha: Enero, 15 del 2022

Objetivo: Entender la percepción de los docentes de básica elemental sobre la importancia de incluir estrategias didácticas digitales como es el cuento digital para mejora del proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

Instrucciones: Luego de revisar detenidamente los ítems. Permitase responder las siguientes preguntas correspondientes a la guía de entrevista que será aplicada a los docentes del nivel básico elemental, Su aporte con criterio de experto es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar											Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		SI	NO	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1	x		x		x		x		x				x
2	x		x		x		x		x				x
3	x		x		x		x		x				x
4	x		x		x		x		x				x
5	x		x		x		x		x				x
6	x		x		x		x		x				x
7	x		x		x		x		x				x
8	x		x		x		x		x				x
9	x		x		x		x		x				x
10	x		x		x		x		x				x
Criterios generales										SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										x			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										x			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										x			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										x			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										x			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio													
Aplicable			x	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validado por	MSc. Norma López				Cédula	1711770980		Fecha	15 de Enero del 2022				
Firma					Teléfono	0983590525		Mail	normadelconsuelo@hotmail.com				

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Entrevista destinada a docentes del nivel de básica elemental.

Nombre del validador /a: MSc. Fredy Esparza Fecha: enero, 15 del 2022

Objetivo: Entender la percepción de los docentes de básica elemental sobre la importancia de incluir estrategias didácticas digitales como es el cuento digital para mejora del proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

Instrucciones: Luego de revisar detenidamente los ítems. Permitase responder las siguientes preguntas correspondientes a la guía de entrevista que será aplicada a los docentes del nivel básico elemental, Su aporte con criterio de experto es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

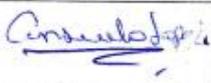
Ítem	Criterios a evaluar										Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		SI	NO
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	x		x		x		x		x			x
2	x		x		x		x		x			x
3	x		x		x		x		x			x
4	x		x		x		x		x			x
5	x		x		x		x		x			x
6	x		x		x		x		x			x
7	x		x		x		x		x			x
8	x		x		x		x		x			x
9	x		x		x		x		x			x
10	x		x		x		x		x			x
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										x		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										x		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										x		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										x		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										x		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio												
Aplicable		x	No aplicable				Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	Ing. Fredy Esparza MSc.		Cédula		1715025944		Fecha		Enero, 15 del 2022			
Firma			Teléfono		0997626899		Mail		cesparzab@hotmail.com			

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Entrevista destinada a docentes del nivel de básica elemental.

Nombre del validador /a: MSc. Norma López Fecha: Enero, 15 del 2022

Objetivo: Entender la percepción de los docentes de básica elemental sobre la importancia de incluir estrategias didácticas digitales como es el cuento digital para mejora del proceso de aprendizaje de sus estudiantes.

Instrucciones: Luego de revisar detenidamente los items. Permitase responder las siguientes preguntas correspondientes a la guía de entrevista que será aplicada a los docentes del nivel básico elemental. Su aporte con criterio de experto es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Item	Criterios a evaluar												
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	x		x		x		x		x				x
2	x		x		x		x		x				x
3	x		x		x		x		x				x
4	x		x		x		x		x				x
5	x		x		x		x		x				x
6	x		x		x		x		x				x
7	x		x		x		x		x				x
8	x		x		x		x		x				x
9	x		x		x		x		x				x
10	x		x		x		x		x				x
Criterios generales										SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										x			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										x			
3. Los items permiten el logro de los objetivos de investigación										x			
4. Los items están distribuidos en forma lógica y secuencial										x			
5. El número de items es suficiente para la investigación										x			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio													
Aplicable			x		No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	MSc. Norma López				Cédula	1711770980			Fecha	15 de Enero del 2022			
Firma					Teléfono	0983590525			Mail	normadelconsuelo@hotmail.com			

Anexo 5: Carta de Autorización de la Institución Educativa



Quito, junio, 01 de 2021

Señora Magister
Cecilia López
DIRECTORA DE LA ESCUELA LÍNEA EQUINOCCIAL
Presente. -

Estimada directora:

Yo, Vásquez Acosta Pablo Iván, tengo a bien comunicarle que estoy culminando mis estudios previos a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**, por lo que estoy elaborando la siguiente Tesis de investigación:

TEMA: "EL CUENTO DIGITAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN ELEMENTAL"

OBJETIVO: Diseñar cuentos digitales como estrategia didáctica en el aprendizaje lector-escritor, de estudiantes del nivel de Educación Elemental

Con estos antecedentes, me dirijo a usted muy respetuosamente con la finalidad de solicitar autorización para aplicación de encuestas a los estudiantes, padres de familia y docentes del nivel Básica Elemental de la Institución Educativa, que servirá de base para la elaboración de esta investigación que tiene un fin académico y por lo tanto se manejarán los datos con la confidencialidad requerida.

Por todo lo expuesto, agradezco de antemano toda la cooperación que pueda prestar al respecto y felicito su predisposición para apoyar la aplicación de prácticas educativas innovadoras en nuestra querida institución, ya que a futuro podemos ampliar esta innovación pedagógica a toda la Institución Educativa, que tan acertadamente dirige.

Sin más que tratar, me despido y agradezco la disposición que dé a esta solicitud.

Atentamente,


Realizado por:
Vásquez Acosta Pablo Iván
C.C. 1717065013
Fecha: junio, 01 de 2021


Aprobado por:
Cecilia López
C.C.
Fecha:



Quito, abril, 05 de 2021

Señora Magíster
Cecilia López
DIRECTORA DE LA ESCUELA LÍNEA EQUINOCCIAL
Presente. -

Estimada directora:

Yo, Vásquez Acosta Pablo Iván, tengo a bien comunicarle que estoy culminando mis estudios previos a la obtención del título de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO, por lo que estoy elaborando la siguiente Tesis de investigación:

TEMA: "EL CUENTO DIGITAL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y DE MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN ELEMENTAL"

OBJETIVO: Diseñar cuentos digitales como estrategia didáctica en el aprendizaje lecto-escritor, de estudiantes del nivel de Educación Elemental

Con estos antecedentes, me dirijo a usted muy respetuosamente con la finalidad de solicitar la respectiva **AUTORIZACIÓN para aplicación de encuestas a los estudiantes, padres de familia y docentes del nivel Básica Elemental de la Institución Educativa**, que servirá de base para la elaboración de esta investigación que tiene un fin académico y por lo tanto se manejarán los datos con la confidencialidad requerida.

Por todo lo expuesto, agradezco de antemano toda la cooperación que pueda prestar al respecto y felicito su predisposición para apoyar la aplicación de prácticas educativas innovadoras en nuestra querida institución, ya que a futuro podemos ampliar esta innovación pedagógica a toda la Institución Educativa, que tan acertadamente dirige.

Sin más que tratar, me despido y agradezco la disposición que dé a esta solicitud.

Atentamente,



Realizado por:

Vásquez Acosta Pablo Iván

C.C. 1717065013

Fecha: abril, 05 de 2021



Autorizado por:

Cecilia López

C.C.

Fecha:

Anexo 6: Ficha de Validación por Usuarios



FICHA DE VALIDACIÓN POR USUARIOS

Título de la propuesta: Guía docente para el diseño de cuentos digitales como estrategia didáctica en el aprendizaje lectoescritor.

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Fanny Judith Vásquez Barrera

Grado Académico (área): Comisión técnico pedagógico, Licenciada en Ciencias de la Educación

Experiencia en el área: 25 años

2. Autovaloración del usuario

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	x		
Experiencia laboral relacionadas a la propuesta	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	x		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	x		
Observaciones: Esta propuesta sea aplicada inmediatamente, para superar el inconveniente de bajo interés que existe en el proceso de enseñanza aprendizaje de lecto escritura.			

3. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la Propuesta (Objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	x				
Claridad de la redacción (Lenguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Viabilidad para el contexto donde se propone	x				
Transferibilidad otro contexto (si fuera el caso)					
Observaciones: Esta propuesta está expresada de manera, concreta y clara ordenada, para nuestro contexto educativo, la misma que ayudara a los docentes para fortalecer el proceso lecto escritor en práctica docente.					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco aceptable; I: Inaceptable

F..... 

FICHA DE VALIDACIÓN POR USUARIOS

Título de la propuesta: Guía docente para el diseño de cuentos digitales como estrategia didáctica en el aprendizaje lectoescritor.

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Orlando Coyago Sánchez

Grado Académico (área): Magister en Innovación y Liderazgo Educativo

Experiencia en el área: 9 años

2. Autovaloración del usuario

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	x		
Experiencia laboral relacionadas a la propuesta	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	x		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	x		
Observaciones: La argumentación utilizada en la propuesta son muy adecuadas puesto que forman un pilar para el desarrollo del aprendizaje lectoescritor.			

3. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la Propuesta (Objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	x				
Claridad de la redacción (Lenguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Viabilidad para el contexto donde se propone	x				
Transferibilidad otro contexto (si fuera el caso)					
Observaciones: La presente propuesta muestra de forma clara la viabilidad en la aplicación en el contexto en el cual nos desarrollamos.					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco aceptable; I: Inaceptable

F.....



FICHA DE VALIDACIÓN POR USUARIOS

Título de la propuesta: Guía docente para el diseño de cuentos digitales como estrategia didáctica en el aprendizaje lectoescritor.

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Deysi Marcela Cumbal Navarrete

Grado Académico (área): Magister en Innovación y Liderazgo Educativo

Experiencia en el área: 5 años

2. Autovaloración del usuario

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	x		
Experiencia laboral relacionadas a la propuesta	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	x		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	x		
Observaciones: la argumentación encontrada en la propuesta son bases sólidas para la correcta implementación.			

3. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la Propuesta (Objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	x				
Claridad de la redacción (Lenguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Viabilidad para el contexto donde se propone	x				
Transferibilidad otro contexto (si fuera el caso)					
Observaciones: Existe una correcta pertinencia y viabilidad para poder cumplir con los objetivos planteados.					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco aceptable; I: Inaceptable

F. 