

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE CUENCA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES PARA MEJORAR LA CALIDAD DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EDUARDO CRESPO MALO, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2020-2021

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTOR: EDUARDO ANDRÉS PÉREZ MEJÍA

TUTORA: LCDA. RAQUEL VICTORIA JARA COBOS, Ph.D.

Cuenca - Ecuador

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE

TITULACIÓN

Yo, Eduardo Andrés Pérez Mejía con documento de identificación Nº 0105564611, manifiesto

que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la

Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o

parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 5 de abril del 2022

Atentamente,

Eduardo Andrés Pérez Mejía

0105564611

CERTIFICACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE

TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

Yo, Eduardo Andrés Pérez Mejía con documento de identificación Nº 0105564611, expreso mi

voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la

titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor de la Propuesta

Metodológica: "Elaboración de un manual de cuentos interactivos digitales para mejorar la

calidad de lectura de los estudiantes de segundo de básica de la Unidad Educativa Eduardo

Crespo Malo, durante el periodo lectivo 2020-2021", la cual ha sido desarrollada para optar por

el título de: Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica

Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos

anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la

entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica

Salesiana.

Cuenca, 5 de abril del 2022

Atentamente,

Eduardo Andrés Pérez Mejía

0105564611

III

CERTIFICACIÓN DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Raquel Victoria Jara Cobos con documentos de identificación Nº 0101733897, docente de

la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de

titulación: ELABORACIÓN DE UN MANUAL DE CUENTOS INTERACTIVOS

DIGITALES PARA MEJORAR LA CALIDAD DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE

SEGUNDO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EDUARDO CRESPO MALO,

DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2020-2021, realizado por Eduardo Andrés Pérez Mejía

con documento de identificación Nº 0105564611, obteniendo como resultado final el trabajo

de titulación bajo la opción Propuesta Metodológica que cumple con todos los requisitos

determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 5 de abril del 2022

Atentamente,

Lcda. Raquel Victoria Jara Cobos, Ph.D.

0101733897

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis padres, Emil Guillermo Pérez Chacón y Miriam Lucia Mejía Bravo por haberme apoyado en todo momento, por cada uno de sus consejos y valores, quienes con su paciencia y sacrificio me han permitido lograr una meta más en mi vida.

A mi esposa Jessica Quezada y a mi hija Sofia Pérez por su amor, apoyo y animo que me brindan día tras día para alcanzar nuevas metas tanto profesionales como personales.

Una dedicatoria especial para mis docentes, por ser parte importante de mi formación lo cual me ha motivado a seguir adelante a pesar de las adversidades que se han presentado. De igual manera a todas las personas que han estado conmigo en este caminar.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud primero con Dios por brindarme salud y perseverancia y constancia en todo lo que he ido realizando en mi vida académica; en especial un agradecimiento para mis padres por brindarme cariño, amor, fuerza y consejos para poder lograr mis anhelos.

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal de la Unidad Educativa Eduardo Crespo Malo, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su institución educativa.

De igual manera mis agradecimientos a la Universidad Politécnica Salesiana, a la carrera de Educación Básica, a mis docentes quienes con la enseñanza de sus conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento al Dra. Victoria Jara, tutora de todo este proceso, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación parte de un estudio de los problemas académicos en la Asignatura de Lengua y Literatura, de los estudiantes del segundo de Educación General Básica (EGB), de la Unidad Educativa Eduardo Crespo Malo, mismo que se identificó a través de la aplicación de una metodología mixta, cualitativa y cuantitativa con el uso de instrumentos de recolección de datos como: las fichas de observación durante las diferentes clases, una entrevista al docente y encuestas a los estudiantes, información que luego de analizar se sistematizó para conocer las causas del bajo rendimiento con el objetivo de fortalecer el nivel de lectura de los estudiantes a través de cuentos interactivos para desarrollar un aprendizaje significativo. Se procedió además a fundamentar teóricamente las diferentes categorías de la comunicación y estrategias de lectura para la elaboración de un manual de cuentos interactivos, mismo que se dará a conocer al docente del aula para aplicar en clases y evaluar el nivel de aceptación y motivación, como estrategia para alcanzar resultados favorables con trabajo colaborativo y el uso de herramientas digitales.

ÍNDICE

	ERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO I	
TITULAC	CIÓN	I
	ERTIFICACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO I	
TITULAC	CIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA	П
CI	ERTIFICACIÓN DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	Ш
DI	EDICATORIA	IV
A	GRADECIMIENTO	V
RI	ESUMEN	VI
	1. PROBLEMA	1
	1.1 Descripción del problema	1
	1.2 Antecedentes	5
	1.3 Importancia y alcances	. 6
	1.4 Delimitación	7
	1.4.1. Delimitación Geográfica	7
	1.5 Explicación del problema	8
2.	OBJETIVOS	9
2.1	1 Objetivo general	9
2.2	2 Objetivos específicos	9
3.	Fundamentación teórica	10
3.1	1. El cuento	12
	3.1.1. Partes del Cuento	13
	3.1.2. Tipos de Cuentos	14
	1.3. Los beneficios del cuento	
	1.4. Competencia comunicativa	
J.,	The composition community and the community and the composition of the community and	• 0

3.1.5. Las TIC		
3.1.6. ¿Qué es la interacción?		
3.1.7. Guía Didáctica		
3.1.8. Uso de la Guía Didáctica		
3.1.9. Tipos de guías didácticas		
3.1.10. La guía didáctica con aplicación de las TIC		
3.1.11. Los ambientes de aprendizaje		
3.1.12. Cuentos interactivos		
5. Propuesta Metodológica		
5.1. Descripción		
5.2. Objetivos		
5.2.1. Objetivo General		
5.2.2. Objetivos Específicos		
MANUAL DE CUE		
6. Conclusión.		
7. Recomendación.		
Bibliografía		

1. PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

Partiendo de la importancia que presenta el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación, ya sea para poder establecer comunicación con los directivos, docentes, padres de familia o para retroalimentar el aprendizaje en las diferentes asignaturas, el acceso a las herramientas tecnológicas resulta necesario para la formación académica de los estudiantes

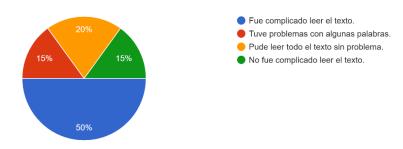
Durante las clases en el segundo de EGB se ha podido evidenciar que el docente se limita a utilizar el libro y el cuaderno como recursos pedagógicos; a pesar de que la Institución cuenta con un aula de audiovisuales, la misma que se encuentra a disposición de los docentes y lo único que se requiere para el uso, es comunicar al responsable del laboratorio para la respectiva reserva; sin embargo, son pocos los docentes que prestan atención.

Por otra parte, a través de las encuestas realizadas a los estudiantes y padres de familia, se pudo evidenciar que los resultados no reflejan lo que se establece en la planificación docente, pues el 50% de estudiantes del segundo EGB tiene dificultades para cumplir con la destreza de lectura y buscan otras formas de aprendizaje a través del uso de plataformas digitales lúdicas e interactivas de la web.

De acuerdo a la encuesta aplicada a los estudiantes, se obtuvo los siguientes resultados:

Figura 1

1. Leer en voz alta el siguiente texto y marcar las opciones según su resultado. 20 respuestas

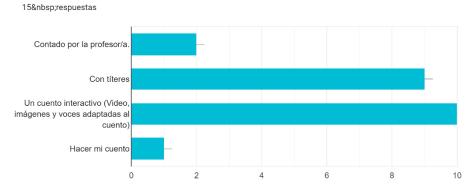


Fuente: Elaboración del autor en base a la encuesta aplicada

En la *figura 1* se evidencia que los estudiantes del segundo de EGB, tienen problemas en comprensión lectora. Al desarrollar la primera actividad sobre lectura comprensiva, el 50% tiene problemas para retener información, solamente un 20% puede leer el texto sin ningún problema, mientras que el 15% no puede leer las "palabras complicadas" y el otro 15% no pudo leer el texto.

Figura 2

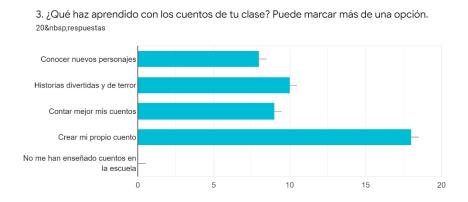
2. Del siguiente listado, ¿Cómo prefieres que te cuenten el cuento? Puedes elegir mas de una opción.



Fuente: elaboración del autor en base a la encuesta aplicada

Tomando en cuenta los resultados que se presentan en la *figura 2*, la mayoría de los estudiantes eligen como primera opción el uso de un cuento interactivo para su aprendizaje, seguido del uso de títeres. Esto confirma que los estudiantes son nativos digitales, nacen con la tecnología, y buscan nuevas formas de aprendizaje a través del uso de las TIC.

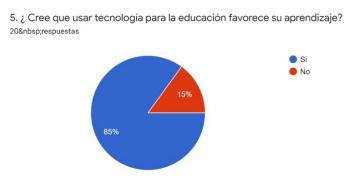
Figura 3



Fuente: elaboración del autor en base a la encuesta aplicada

El uso de cuentos resulta importante para que los estudiantes desarrollen las diferentes destrezas que se establecen en la planificación micro curricular, se confirma cuando optan como primera opción la creación de su propio cuento.

Figura 4



.

Teniendo en cuenta estos resultados con un 85% de aceptación, es preciso entender lo que requiere el aprendizaje de los estudiantes, es más, considerando que el cerebro de los niños recepta más información, es erróneo aislar a los niños o considerarles incapaces de hacer uso de herramientas tecnologías para su aprendizaje. De cierta manera necesitan un apoyo por parte de las personas de su alrededor, sin embargo, son ellos quienes pueden descubrir por sus propios medios, lo que les brinda mejores oportunidades para mejorar su aprendizaje.

Considerando los resultados expuestos según Marqués (2012) existen tres grandes razones para poder aplicar las TIC en la educación primaria. La primera es la alfabetización digital, la segunda relacionada con la productividad de nuevas tecnologías y aprender, y la tercera la innovación metodológica en la labor docente, creando nuevos ambientes de aprendizaje para los estudiantes.

Según los estándares de calidad educativa del Ministerio de Educación, en el área de Lengua y Literatura, la comprensión oral y la comprensión de textos, sean estos visuales, digitales, narrativos, humorísticos o literarios, según el contenido del segundo grado de EGB son importantes para el avance educativo, ya que corresponde al nivel de: Dominio de la comprensión oral, para que el estudiante adquiera a través del aprendizaje las destrezas de observar, escuchar, seleccionar, manipular, según el Plan Curricular Institucional del 2016.

Por otra parte, al observar y analizar la planificación micro curricular se evidencia que dentro de los parámetros que establece la docente, sobre todo en la metodología no existe coherencia entre lo que aplica y lo que se refleja dentro de la planificación, así como no hay un orden al momento de realizar las actividades, ni tampoco aplica una retroalimentación al final de cada clase.

1.2 Antecedentes

La Unidad Educativa Eduardo Crespo Malo, oferta los niveles de inicial hasta el bachillerato, especialidad en Ciencias Básicas; con una Visión Institucional que proyecta:

Después de cinco años, será una comunidad educativa en donde lo más importante serán las niñas, niños, señoritas y señores estudiantes, hombres y mujeres que se educan en el plantel. El aprecio por niñas, niños, señoritas y señores con autoestima, que desarrollen sus potencialidades, destrezas y competencias, que respeten la diversidad y la equidad de género, comprendan la realidad y actúen sobre ella, siendo protagonistas de una nueva sociedad en la que la opción sea la equidad y justicia. Aspiramos una comunidad educativa participativa en la que, autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes generen sinergia en las decisiones educativas (Unidad Educativa Eduardo Crespo Malo, 2017, p. 2.).

De igual manera establece en su misión institucional ser

Una entidad educativa pública que propicia una educación integral a los y las estudiantes, con la finalidad de mejorar la calidad en la educación, aplicando todos los recursos para lograr un avance pedagógico rompiendo el paradigma crítico social, que valore la educación en destrezas y competencias y que le permita a los y las estudiantes desempeñarse eficientemente en el campo social, laboral y el campo educativo superior. (Unidad Educativa Eduardo Crespo Malo, 2017, p. 2.)

Al tomar en cuenta la importancia que representa la misión y la visión para la vida institucional en la Unidad Educativa Eduardo Crespo Malo, hay que considerar el ambiente

educativo que imparte y las asignaturas que se dictan, siendo estas Matemáticas, Lengua y Literatura, Estudios Sociales, Ciencias Naturales, inglés, Proyectos, Educación Física, y Educación Estética.

El trabajo en el segundo de EGB es realizado por un solo docente, no se ha considerado la posibilidad de auxiliares. En el proceso de la enseñanza y aprendizaje existe problemas en la aplicación metodológica por ello se ha planteado una nueva opción de aprendizaje.

1.3 Importancia y alcances

Vista la problemática presentada y con el fin de incentivar y apoyar el proceso de aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura, es de suma importancia la incorporación de cuentos interactivos para motivar a los estudiantes a realizar diferentes actividades. por ello se plantea como alternativa el uso de herramientas digitales en la asignatura de Lengua y Literatura en el segundo de EGB.

El uso de las TIC en la educación busca innovar la didáctica utilizada por el docente dentro del aula y optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje, al emplear una nueva forma de ver los textos y los elementos que los componen (historias animadas, ilustraciones, videos., etc.). Cuando se trabaja con cuentos interactivos, se consigue transformar la visión de los estudiantes en tanto que estos cambian el proceso educativo, la cual se convierte en una acción más dinámica y llamativa que genera curiosidad.

El alcance principal del presente proyecto metodológico es la implementación de un manual de cuentos interactivos como una nueva forma de enseñar y aprender la Lengua y Literatura, donde se genere una mejor comprensión de textos, mayor retención de información en la

participación dentro y fuera del aula. Se debe tener en cuenta que para cada subnivel educativo se establecen competencias y destrezas que son importantes para que el estudiante siga su proceso de enseñanza aprendizaje.

1.4 Delimitación

La presente propuesta metodológica se desarrolló en la Unidad Educativa Eduardo Crespo Malo, en el segundo de educación general básica, sección matutina.

1.4.1. Delimitación Geográfica

La Unidad Educativa Eduardo Crespo Malo, se encuentra ubicada en el cantón Cuenca, provincia del Azuay, Zona 6, parroquia Barabón, sector Soldados, parroquia San Joaquín en la calle Caserío Barabón. La comunidad cuenta con una directiva, pero no con una casa comunal, por lo que las reuniones lo realizan en diferentes casas de los integrantes. En la parroquia de San Joaquín se encuentran localizados diversos negocios familiares; realizan sus ventas al por mayor y menor, aunque la mayoría de las mismas se lo hace durante los fines de semana.

En el sector de Barabón, donde se encuentra ubicada la Unidad Educativa Eduardo Crespo Malo, se establecen entre sus habitantes, la agricultura, en su mayoría pequeños negocios de comida, abacería, tiendas, etc.



Figura 5

Fuente: Tomado de Google Maps 2021.

1.4.2 Delimitación temporal

La investigación se desarrolló en el segundo de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Eduardo Crespo Malo, durante el año lectivo 2020-2021.

1.5 Explicación del problema

En la Unidad Educativa Eduardo Crespo Malo, en el segundo de Educación General Básica, se ha podido evidenciar que el problema de los niños se centra en la lectura y comprensión de textos, por ello su aprendizaje no resulta significativo al no entender lo que el contenido establece o al realizar un razonamiento lógico en diferentes materias a través de la lectura.

En base a las encuestas aplicadas a los padres de familia conjuntamente con sus hijos y de igual manera a los docentes, se considera urgente para los estudiantes que tiene un nivel académico deficiente, establecer un aprendizaje a través del uso de tecnologías innovadoras.

Según los resultados, el aprendizaje para los estudiantes resulta complicado por ello se busca implementar de manera didáctica el manual de cuentos interactivos para que los estudiantes hagan uso de las TIC y no exista una limitación de recursos al enfocarse solamente en un cuaderno o libro dentro y fuera del aula.

El problema que se plantea, es identificar si el uso de un manual de cuentos interactivos a través de las TIC, mejora la calidad de lectura y comprensión de diferentes textos y mejora también el rendimiento-académico en lengua y literatura.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo general

Fortalecer el nivel de lectura a través de cuentos interactivos para desarrollar un aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo de EGB de la Unidad educativa Eduardo Crespo Malo.

2.2 Objetivos específicos

- Fundamentación teórica de los conceptos a investigar, en base a la identificación del problema.
- Elaborar cuentos interactivos para fortalecer la lectura de los estudiantes del segundo de básica.

 Ingresar los recursos en una aplicación web, plataforma o ambiente virtual que permita el acceso a estudiantes, docentes y padres de familia.

3. Fundamentación teórica

Para la elaboración e implementación de la propuesta se considera importante los siguientes conceptos:

3.1. Literatura Infantil

Según Martín, M. y Rascon, D. (2015) la literatura infantil prioriza los textos de manera lúdica y placentera para que los lectores, en especial los niños, se motiven a leer; es el arte de jugar con palabras que emocionan a niños y niños e incentiva la educación en la infancia. (MEN, 2017). Por ello es necesario fomentar y construir hábitos de lectura que ayuden a desarrollar esta destreza e incentive a niños y niñas a emocionarse con lo que leen.

3.1.2. Importancia de la Literatura Infantil

Tomando en cuenta las diversas ventajas que nos ofrece la literatura infantil en la vida los niños y niñas, el uso de diferentes maneras para desarrollar las habilidades afirma Barros (2013) que al hacer uso de los diferentes sentidos como el oír, hablar y observar ayudan a que este aprendizaje sea significativo placentero y constructivista.

3.1.3. Objetivos de la Literatura Infantil

El uso de la literatura infantil nace a partir de las diversas publicaciones por ejemplo los cuentos de mamá Ganzo, la caperucita, la bella durmiente y la cenicienta, por ello Diaz, (2015) menciona que el objetivo es potenciar la creatividad de los niños para que al escuchar o leer un cuento dentro de su entorno escolar, familiar o social, se emocionen y desarrollen su imaginación.

3.1.4. Características de la Literatura Infantil

Según Pelegrín (1984) el cuento debe tener las diferentes características para que llame la atención del niño o niña: Adaptación de la etapa evolutiva en los niños menores a los 4 años, hay que tener en cuenta que el uso de pocas palabras y figuras con mayor movimiento llaman la atención, de igual manera las palabras que se puedan repetir son de gran ayuda. La literatura infantil según Cervera (1989) tiene que recrear experiencias auténticas de la infancia, debe incluir la dramatización para apoyar la creatividad. El uso de historias afectivas cortas fomenta la imaginación de los niños, por ello deben ser contextualizados a la realidad en donde se desenvuelven, porque debe llamar la atención de pequeños lectores a través de un lenguaje y estructura sencillos.

3.1.5. Clasificación de la Literatura Infantil

Los cuentos de literatura Infantil según Pelegrín (1984) se clasifican en: Cuentos de fórmula, cuentos de animales y cuentos maravillosos. Los Cuentos de Fórmula, son cuentos mímicos, están dirigidos para niños de dos a cinco años, su estructura verbal es rítmica y repetitiva. Los Cuentos de Animales se proyectan para niños de cuatro a siete años, los actores centrales del cuento son animales con personalidades específicas como: el zorro que es astuto y la tortuga que es perseverante. Los Cuentos maravillosos son direccionados para niños de cinco años en adelante, los actores son personajes maravillosos como hadas, brujas, príncipes, etc., que dimensionan situaciones mágicas o sobrenaturales, muchos de ellos de origen mítico.

3.2.El cuento

Según López (2015), el cuento es uno de los instrumentos más antiguos de creación oral y más moderno en cuanto a los relatos escritos, sirve como estímulo para el futuro lector porque permitirá perfeccionar la lengua literaria de la fantasía.

EL cuento es considerado como una narración literaria breve, Pacheco (2020) afirma que es caracterizado por la narración del autor enfocado en un solo tiempo, en el que suceden las acciones, las narraciones corresponden a hechos imaginarios que puede ser comparado con la estructura de una novela corta, pertenece a uno de los géneros más antiguos, se utilizaba como distracción para deleitar a la gente de los pueblos.

El cuento es considerado como una narración breve o extensa de diversos sucesos con un carácter sencillo y recreativo. Por ello Toledo (2005) afirma que son muchos los valores para el uso del cuento en la educación infantil porque:

Aporta a la formación de los niños. A lo largo de toda la educación infantil se fomenta el perfeccionamiento de la comprensión y expresión oral de los niños, y la comprensión y expresión escrita. Y a partir de ahí el cuento pude ayudar a favorecer otros muchos aprendizajes que se extienden hasta la edad adulta. (p.25)

Según Mateos, (2020) la literatura, constituye parte esencial en las actividades lúdicas, recreativas y formativas de los niños, siendo elemento imprescindible en los diversos diseños curriculares; sin embargo, el problema y cuestión esencial radica en concretar esa realidad denominada literatura infantil. De acuerdo con Jaimes (2007) es importante tomar en cuenta el valor intrínseco que los docentes pueden brindar a los estudiantes a partir de los cuentos, es decir, se debe considerar el manejo del vocabulario apropiado para la edad que corresponde, la imaginación y

creatividad, puesto que el uso de cuentos infantiles es uno de los procesos de formación indispensables para los estudiantes.

3.1.1. Partes del Cuento

Según Labastida, (2010) el cuento debe tener un texto organizado y una línea secuencial de tres momentos: introducción, nudo y desenlace. En la introducción se presenta a los personajes, lugar y tiempo; en el nudo se trata de los episodios en los que se desarrolla el problema, y en el desenlace se da conocer cómo se acaba la historia y resolución del problema.

Se debe tener en cuenta la importancia de las partes de un cuento, los estudiantes deben saber reconocer esos momentos. Díaz (2021) lo clasifica en: principio, nudo y desenlace. El principio se relaciona como el punto de partida de un cuento o historia donde se puede encontrar a los personajes y el contexto en el que se va a desarrollar la trama; el nudo se refiere a la parte central del relato, dentro del mismo se conoce las acciones que van a desarrollar los personajes, estas pueden llegar a ser inesperadas y el desenlace trata sobre el cierre o final del cuento, se puede presentar con una solución o conflicto de la trama. En las fábulas generalmente se presenta una moraleja al final. Baquero, (1998) coincide con los demás autores, afirma que el cuento está dividido en 3 partes, introducción o planteamiento, nudo o desarrollo y el final o desenlace, todos cumplen su función dentro del cuento.

El cuento es una técnica que usa el docente para incentivar la creatividad del estudiante, porque fomenta un aprendizaje duradero, potencia la capacidad cognitiva, combina lo visual con lo abstracto, favorece el pensamiento crítico, así como contribuye a enriquecer las destrezas del trabajo en equipo y de la autocrítica. (Hernández, 2020)

Según Pilatuña (2018) el cuento se encuentra estructurado de: introduccion, desarrollo o nudo y final o desenlace. La introdución es la parte inicial de la historia, donde todos

los personajes y sus propósitos. Pero fundamentalmente, donde se presenta la introducción es lo que se quiebra o altera en el nudo. La introducción sienta las bases para que el nudo tenga sentido; pues éste es la parte donde se presenta el conflicto o el problema de la historia, toma forma y suceden los hechos más importantes, para llegar al desenlace o final que es la parte donde suele dar el clímax, la solución al problema final, narración. Incluso en los textos con final abierto, hay un desenlace.

3.1.2. Tipos de Cuentos

Entre los tipos de cuentos se encuentra el cuento literario que el autor Jean (1988) lo define como una extensión variable donde se puede observar que su estructura es más sencilla, basado como un prototipo dirigido a la fantasía, sueños, sucesos con acciones específicas, es decir desarrolla una intención artística al lector para enseñar y entretener.

De igual manera podemos encontrar el cuento popular que el investigador Anderson (2007) lo considera como un relato clásico donde su característica principal es la manera en la que lo difunden, entre ellos podemos encontrar cuentos de hadas, cuentos maravillosos, brujas, duendes, cuentos de animales y costumbristas.

Martinez (2009) plantea la siguiente clasificación: cuento popular y cuentos literarios. El cuento popular habitualmente se cuenta oralmente, de los mismos existen diferentes tipos, pero su característica principal son los detalles, por ejemplo: cuentos que incluyen hadas, brujas, hechiceros, y estos hacen referencia a los problemas humanos universales, como el tener la vida eterna, el no envejecer nunca, la envidia, etc. Los cuentos de animales son considerados de ficción ya que sus personajes son animales que hablan y realizan actividades de seres humanos, por ejemplo, la zorra, las uvas, el ratón y el león. El cuento costumbrista centra su atención en

la vida de las personas que trabajan en la agricultura, ganadería, es decir de las zonas rurales, se puede encontrar en visualmente pueblos desolados, zonas desoladas, pozos, casas antiguas, etc. y los cuentos literarios generalmente son breves y sintetizan lo más posible la narración de sus personajes, los cuales son pocos. Las acciones que se desarrollan conducen a un final o desenlace.

3.1.3. Los beneficios del cuento

Los cuentos nacen por la necesidad que, desde siempre, han tenido las personas de contar sus propias historias reales o imaginarias. Los adultos querían transmitir a los niños todo aquello que sucedía y mantener viva esa historia para siempre, por lo que utilizaban como recursos los cuentos para conectar con los más pequeños (Selene, 2020), El poeta Juan Ramón Jiménez, Premio Nobel de Literatura dijo: "Quiero que entiendan que el niño busca en la narración algo fantástico, maravilloso, que sea llamativo e entretenido para él" (Gínes, 2019, p. 7).

Tener el hábito de leer ayuda a la comprensión lectora, por ello "en el cuento se usa la razón para que entiendan su importancia y lo incorporen de forma natural a su vida cotidiana. Es una invitación a pensar y actuar de manera más madura, para que crezcan con autoestima y responsabilidad" (Valdés, 2019, p. 13).

Gil, (2021) asegura que son múltiples los beneficios que brindan los cuentos desde una temprana edad al mismo tiempo que se desarrollan actividades y adquieren experiencias. El desarrollo de habilidades básicas como la comprensión de textos, fluidez al leer textos, fortalecen su vocabulario y reconocen pictogramas.

3.1.4. Competencia comunicativa

Es la capacidad de una persona a desenvolverse en contextos comunicativos, de una manera eficaz y partiendo de una serie de normas. "Consiste en un conjunto de conocimientos y capacidades generales subyacentes al uso de la lengua que le permite a un hablante nativo saber cuándo hablar y cuándo callar, sobre qué hablar, con quién, dónde, cuándo y de qué hablar" (Moya, 2020, p. 55).

Para Gokalp (2016) es considerada una competencia comunicativa cuando dentro de un espacio de educación existe la reciprocidad entre docente y discente. De la misma manera el docente es el encargado de realizar una reflexión junto al estudiante sobre la asignatura y su importancia de la comunicación frente a la misma.

Suarez (2019) afirma que:

Para que se garantice una verdadera competencia comunicativa, no solamente se debe desarrollar dicho conjunto de conocimientos y capacidades, sino también se debe desarrollar las competencias: gramatical la cual es requerida para comprender y expresar claramente una idea; sociolingüística, para adaptar las ideas en un contexto determinado; discursiva, para emitir una idea con coherencia y cohesión; y estratégica para compensar los fallos que se pueden presentar en la comunicación. (p.172)

3.1.5. El cuento para segundo grado de Básica

Para el segundo grado de Educación General Básica es importante considerar los cuentos dependiendo de la edad de los niños, según el autor Jimenez, (2014) es necesario tomar en cuenta los textos que incluyen una combinación entre hechos reales e imaginación, que incluya pictogramas, mensaje y/o moraleja, con una extensión máxima de 8 páginas.

3.1.6. Las TIC

Debido a que el concepto de TIC actualmente es uno de los términos más estudiados en la educación, según Pérez (2008) está de acuerdo en que el uso de tecnologias en la educación ayuda a potenciar el aprendizaje, tomando en cuenta la importancia de su uso. De igual manera el sacar el mayor provecho de los recursos se refleja en el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes.

De esta manera Liwin (2008) afirma que "las TIC son parte de un mundo nuevo e interesante y también sabemos que cuesta moldear formatos fieles a génesis de otros siglos para chicos que devenían de otro tipo de mundo interesante" (p.114); esto genera un estado de tensión que pone en discusión y abre interrogantes en torno a esta paradoja que puede o no otorgar posibilidades de nuevas formas de organización escolar que recrean la escuela

El uso de las TIC, en la actualidad ayuda a los estudiantes en la búsqueda de información de manera constante, más aún en el ámbito educativo es por ello que :

Conduce a experimentar, a generar otras alternativas de organización, de oportunidades de aprender y de adjudicarse las TIC para su beneficio y a interactuar también en entornos que superan los presenciales e invitan al pasaje asistemático de lo offline a lo online. Usos refiere a las innovaciones reales, no teóricas, que se están implementando, y se llevan a cabo con dinámicas de funcionamiento propias, con capacidades y recursos prácticos y viables de ser adquiridos e incorporados. Resulta importante destacar el sentido y la contextualización que los usos infieren en cuanto a la incorporación de la tecnología en la escuela, para desestimar la idea que utilizar TIC en la escuela implica innovar. (Cardarelli, 2020, p. 112)

Solo tiene sentido incorporar la tecnología en cualquier proceso de aprendizaje si esta produce una mejora en sí mismo, ya sea en aspectos motivacionales de los estudiantes o en la eficacia o eficiencia del diseño y/o implementación del propio proceso.

Se debe tomar en cuenta la importancia del uso de recursos tecnológicos en la asignatura de Lengua y Literatura a partir de la experiencia de los estudiantes con la interacción de los recursos que ofrece el docente (González V., 2020).

3.1.6. ¿Qué es la interacción?

Según González (2017) "La interacción se define como la acción recíproca de comportamientos entre individuos al relacionarse, teniendo en cuenta el contexto en el que lo hacen. El centro del análisis es pues la relación entre sistemas de comunicación" (p.149).

Psaltis (2021) afirma que "la premisa central de una perspectiva socio constructivista, es que la interacción con otros constituye la experiencia clave del desarrollo y de la construcción de conocimiento" (p. 52); es decir, dichos procesos necesariamente ocurren en escenarios intersubjetivos.

De acuerdo con Castro (2020) el uso de la interacción para los estudiantes de primaria es de gran acogida, tomando en cuenta que hoy en día se puede generar ofertas de educación virtual, con ayuda de plataformas y el uso de recursos tecnológicos que sirve a los estudiantes para realizar tareas en casa o en el hogar, e incrementar el nivel de conocimiento al obtener con mayor facilidad en la red información verificable, de igual manera para el docente es más práctico el uso de plataformas para realizar su planificación.

Acogiendo toda esta información Armas. R y Barros, J. (2018) plantea una interacción educativa entre el docente - estudiante y estudiante – estudiante, en donde ésta sea "atractiva" y que genere motivación para su aprendizaje.

3.1.7. Guía Didáctica

La guía didáctica es un recurso que permite a los estudiantes orientarse y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pino, R. y Urías, G., (2020) afirman que es una técnica de interacción entre docentes y estudiantes a través de las diferentes actividades que incluye la guía. El docente puede personalizar para alcanzar sus objetivos y contenidos, utilizando estrategias metodológicas, recursos didácticos, evaluación, etc., dentro de la clase. Esto ayuda a que el estudiante pueda obtener resultados positivos según las condiciones y el contexto en el que se desenvuelve.

Una guía didáctica ya sea en recurso digital o impreso beneficia al docente ya que sirve de apoyo para reforzar el aprendizaje de los estudiantes. Para García (2009) es considerado como un documento que fortalece el estudio del estudiante, activando sus procesos cognitivos para poder desarrollar un aprendizaje autónomo. De igual forma para el estudiante, el desarrollo de una guía didáctica bien elaborada debe ser una motivación extra para la asignatura correspondiente. El uso de una guía didáctica dentro del aula debe facilitar el aprendizaje e integrar los medios y recursos que presenta el contexto y el estudiante para su enseñanza-aprendizaje.

3.1.8. Uso de la Guía Didáctica

Como recurso virtual o impreso cumple diversas funciones, que según Ulloa (2000) consta de: orientación, especificación de las tareas, función de autoayuda o evaluación, motivación y la de facilitador del aprendizaje. La función de orientación está basada en la acción a partir de las actividades que se encuentran en la guía lo cual ofrece como resultado un aprendizaje de conocimientos concretos. En el área de tareas ayuda al estudiante a delimitar las actividades que debe realizar y se encuentran orientadas a un trabajo individual. En al ámbito de la evaluación actúa como retroalimentación con el fin de tener como respuesta una reflexión

crítica del aprendizaje por parte del estudiante. Es considerado un recurso que ayuda a motivar y despertar el interés de las diferentes asignaturas durante su proceso de estudio y actúa como facilitador porque vincula las asignaturas a recursos didácticos seleccionados por el docente lo cual ayuda a poner su teoría en práctica.

Por otra parte, Pino, R. y Urías, G., (2020) están de acuerdo que los docentes hagan uso de la misma, indican además que, para planificar, ajustar o para un reajuste dentro de una guía didáctica, es importante que el docente esté capacitado para adaptar al contexto y alcanzar resultados de calidad.

3.1.9. Tipos de guías didácticas

Según Tirúa (2017) existen diversos tipos de guías didácticas en donde el docente puede hacer uso según los objetivos, destrezas y habilidades que quiera cumplir, por ejemplo: guía de aprendizaje, guía motivacional, guía de estudio, guía de refuerzo y guía de nivelación. Una guía de aprendizaje ayuda a que puedan cumplir con sus contenidos y competencias, el alumno va adquiriendo los conocimientos y habilidades en su realización. La guía motivacional se puede hacer uso al inicio de una unidad o bloque curricular que tenga mayor dificultad para los estudiantes, esta guía tiene como objetivo despertar el interés por un tema nuevo. La guía de estudio tiene como objetivo la evolución, esta ayuda a retroalimentar los contenidos y que los alumnos revisen sus apuntes. La guía refuerzo está destinada a aquellos estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE), los contenidos se trabajan con diversas tareas dentro y fuera del aula de clases y de igual forma ayuda al docente a seguir el ritmo y la exigencia de la clase, y la guía de nivelación como su nombre lo dice ayuda a uniformar los conocimientos y destrezas de los estudiantes que se han atrasado por diversas razones; es de gran utilidad ya que sirve para comprender los contenidos a partir de tutorías.

3.1.10. La guía didáctica con aplicación de las TIC

La guía didáctica es el instrumento que acerca el material didáctico a los procesos cognitivos del alumno para una mejor orientación del estudio, de manera que pueda usarlos de forma autónoma. Ello implica que este recurso se convierta en un elemento de suma importancia porque incentiva el proceso de la enseñanza y aprendizaje, así como:

Ayuda en la aplicación de los conocimientos diferenciados, e integra los recursos y medios que utiliza el estudiante como soporte para su proceso de aprendizaje, tomando en consideración su estilo de aprendizaje es la guía didáctica. Estudios publicados reportan la existencia de una brecha entre los estilos de aprendizaje de los estudiantes y las metodologías didácticas y evaluativas del profesor, que podría provocar un desinterés en el estudiante, mostrado a través de un pobre aprovechamiento académico, menor participación, poca asistencia, insatisfacción general, entre otros factores. (Barbón, 2018, p. 42)

Los aspectos de mayor relevancia que parte de los recursos pedagógicos es el de facilitar el aprendizaje de los niños/as mediante su uso y aplicación. De esta manera Moya, M. et al (2020) aseguran que el promover el uso de recursos tecnologicos armoniza la realidad educativa y brinda una conexión directa entre la teoría y la práctica educativa.

3.1.11. Los ambientes de aprendizaje

Según López, et al. (2009) se puede definir a un ambiente de aprendizaje como un conjunto de espacios o entornos, donde un grupo de personas pueden interactuar, armonizar en base a un programa curricular para el proceso de enseñanza aprendizaje. En estos espacios los

estudiantes cuentan con un material didáctico digital o impreso y realizan actividades encaminadas a un propósito educativo.

Un ambiente de aprendizaje es un proceso pedagógico y sistémico que permite entender, desde una lógica diferente, los procesos de enseñanza-aprendizaje de la escuela. Desde esta perspectiva, el estudiante es un sujeto activo y partícipe de su aprendizaje, a quien le son reconocidas sus potencialidades y necesidades en los procesos cognitivos, socio-afectivos y físico-creativo. (Flórez, et al., p. 23)

Según Moyano (2019) los recursos didácticos son insumos necesarios en el proceso de la enseñanza y aprendizaje, facilitan la actividad académica y permiten desarrollar diferentes actividades.

La Organización Mundial de la Salud (2010) considera que el uso de los recursos tecnológicos en los ambientes de aprendizaje de educación básica ha generado interés a nivel nacional e internacional, ha sido motivo de investigación y publicación en las revistas científicas, se ha debatido en congresos y los resultados que presentan son satisfactorios. Esta está de acuerdo en el uso de la tecnología como recurso didáctico para niños. niñas y adolescentes.

De igual forma afirma que "la creación de ambientes de aprendizaje, una metodología en la que el alumno sea protagonista, le ayudará a pensar y a entender el mundo, desarrollando por tanto su capacidad crítica y reflexiva" (p. 172). Por ello el poder asignar tareas de manera organizada ayuda a desarrollar su creatividad en el mundo digital.

3.1.12. Cuentos interactivos

El cuento interactivo tiene como finalidad dar a comprender a los estudiantes el valor de lo que trata una historia, así lo afirma Guzmán (2020) ya que las TIC contribuyen en la comprensión, además de generar autonomía en los estudiantes.

López et al., (2017) afirman que "los docentes deben motivar y fomentar el hábito de la lectura apoyandose en el uso de estratégias y recursos innovadoras. De esta manera los estudiantes desarrollan sus habilidades lectoras y a su vez puedan comunicar sus ideas" (p. 963).

Arango (2014) considera como un recurso multimedia-interactivo que brinda a los estudiantes mayor entretenimiento mientras desarrollan las destrezas de leer para alcanzar competencias y aprendizaje, por lo que el beneficio está presente al pasar del papel a la pantalla.

3. METODOLOGÍA

• 4.1. Tipo de Propuesta

La propuesta es metodológica para la elaboración de un manual de cuentos interactivos, el estudio partió de una investigación con enfoque mixto cuantitativo y cualitativo. Según Luik, et al. (2014), un análisis de estudio cuantitativo "permite hacer uso de instrumentos de recolección de datos con los estudiantes según la actividad que se desea realizar" (p.291), de esta forma la metodología cuantitativa recoge los aportes que se desea obtener de la investigación de manera exacta y un análisis descriptivo; según Guevara, G., y Verdesoto, A., (2020) "se denomina cuantitativo ya que son datos medibles, es decir se puede asignar un numero para saber sus resultados" (p. 166).

Se utilizó la técnica de la observación directa, entrevista y encuesta a los padres de familia y estudiantes. Debido a la pandemia, la aplicación se realizó de manera virtual a través de Google Forms.

- **Observación directa:** A través del uso de la ficha de observación se encontró nuevas formas de conocimiento en el contexto.
- Entrevista: Se utilizó un formato semiestructurado que facilitó la recopilación de información de la realidad educativa, a través del docente con las preguntas e información que se quiere tratar.
- Encuesta: Se aplicó un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas que facilitó la recopilación de información para conocer la problemática sobre la falta de comprensión lectora de Lengua y Literatura.

El análisis permitió conocer la problemática para establecer estrategias que permitirán escoger los mejores cuentos y utilizarlo mediante aplicaciones de la web de libre acceso.

4.2. Partes de la Propuesta

La propuesta se concreta en las siguientes partes:

4.2.1. Título de la propuesta

Elaboración de un manual de cuentos interactivos para mejorar la calidad de lectura en el segundo de EGB en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa "Eduardo Crespo Malo".

4.2.2. Datos Informativos

Unidad Educativa "Eduardo Crespo Malo", sector Barabón, en la ciudad de Cuenca, provincia de Azuay.

4.2.3. Técnicas para construir la propuesta

Para construir el manual de cuentos interactivos se basará en las siguientes técnicas: Escucha y contesta, observa y completa.

5. Propuesta Metodológica

5.1. Descripción

La presente propuesta está basada en la elaboración de un manual de cuentos para mejorar la lectura y motivar al trabajo con el docente en el segundo de EGB.

5.2. Objetivos

5.2.1. Objetivo General

Fomentar en los estudiantes de segundo de EGB la lectura de textos a través de cuentos pictográficos-interactivos.

5.2.2. Objetivos Específicos

- Elaborar cuentos interactivos en la plataforma StoryJumper y Educandy.
- Realizar actividades que refuercen el aprendizaje de la lectura comprensiva.

"MANUAL DE CUENTOS INTERACTIVOS DIGITALES PARA MEJORAR LA CALIDAD DE LECTURA EN EL SEGUNDO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EDUARDO CRESPO MALO"

Autor: Eduardo Andrés Pérez Mejía

27

El manual es de uso digital con el objetivo de mejorar la calidad de la lectura a través de cuentos

interactivos, se basa en el uso de las siguientes aplicaciones de la web: Storyjumper y educandy,

son de fácil acceso que motiva el aprendizaje, porque se utiliza pictogramas y sonidos que

atraen la atención de los estudiantes, lo que les anima a leer y desarrollar esta destreza, que les

conllevará a alcanzar aprendizajes significativos. El manual está conformado por tres cuentos

que fueron producidos en las aplicaciones de la web antes mencionadas, son interactivos y el

proceso a seguir se detalla a continuación:

Cuento: EL REY INGENUO.

Proceso: El docente solicitará a los estudiantes ingresar en el sitio web Storyjumper

https://www.storyjumper.com/ en donde se ha creado el cuento "El rey ingenuo", el niño podrá

reproducir ya sea de manera visual o auditiva; la aplicación storyjumper le permitirá

interactuar con el cuento, avanzar o regresar, como también reproducir solamente el audio de

cada página.

Mediante este recurso se ayudará a practicar la lectura, reconocer pictogramas y sonidos.

A continuación, los estudiantes se dirigirán a la aplicación de la web Educandy Studio https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=f041a en el que pueden encontrar la actividad "Diviértete aprendiendo / El Rey Ingenuo", el docente compartirá el link con sus alumnos para que puedan escuchar y leer las preguntas, solo podrán avanzar si responden las preguntas de manera correcta, mientras que las animaciones se activarán cada vez que respondan bien.

Los pasos a seguir para acceder a las plataformas y los enlaces externos son los siguientes:

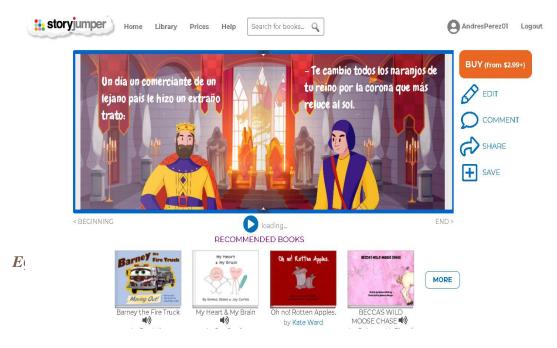


Figura 6: El Rey ingenuo

Paso 1: Para ingresar al sitio web es necesario hacer clic en el siguiente enlace: https://www.storyjumper.com/book/read/111866022/El-Rey#

Paso 2: Al ingresar en la plataforma los estudiantes deben dar clic en el botón de reproducir para escuchar el cuento, podrán además avanzar o retroceder las páginas, según el grado de comprensión de la lectura.

Paso 3: Después de finalizarla lectura del cuento, se pedirá a los estudiantes ingresar en el siguiente link para realizar las actividades planificadas. https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=f041a



Figura 7: Img SEQ img \ ARABIC* 2. Sitio web Educandy, realizdo en Educandy Studio.

CUENTO 2: LOS JUGUETES ORDENADOS.

Proceso: El proceso es igual que el cuento anterior, tiene la misma secuencia. Se solicitará al estudiante el ingreso a la siguiente aplicación de la web: https://www.storyjumper.com/, luego de ingresar, el niño podrá reproducir de manera visual y auditiva, tendrá la facilidad de interactuar, avanzar o regresar, como también reproducir el audio de cada página.

Este recurso le ayudará a practicar la lectura, reconocer pictogramas y sonidos. Luego el alumno tendrá que dirigirse a la aplicación Educandy Studio: https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=f041a en el que encontrará la actividad "Diviértete aprendiendo / Los Juguetes Ordenados", el docente tendrá que compartir el link con sus alumnos para que puedan escuchar y leer las preguntas, sólo podrán

avanzar si responden de manera correcta, de la misma forma, las animaciones se activarán cada vez que respondan bien.

A continuación, los pasos a seguir para acceder a las plataformas y los enlaces externos:

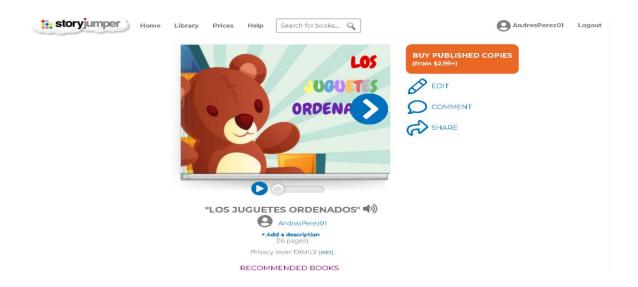


Figura 8: Img SEQ img \ ARABIC* 3. Cuento "Los Juguetes Ordenados" realizado en Storyjumper.

Paso 1: Para ingresar a la aplicación, los estudiantes tendrán que ingresar al siguiente enlace:

https://www.storyjumper.com/book/read/118319662/619fefca2f91b#

- Paso 2: Al ingresar en la plataforma podrán avanzar o retroceder las páginas, también dar clic en el botón de reproducir para escuchar el cuento.
- **Paso 3:** Después de finalizar la lectura del cuento, deben ingresar en el siguiente link para realizar las actividades:

https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=f1cff

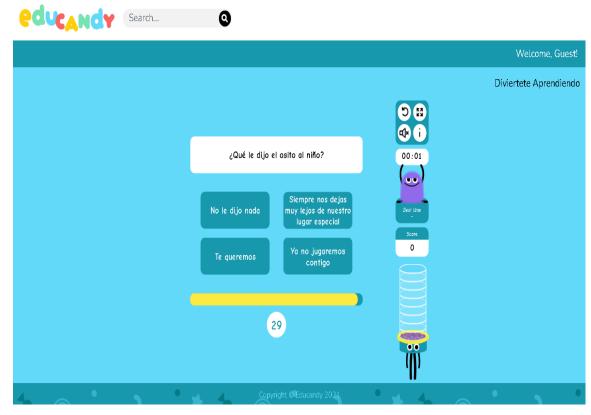


Figura 9: ImgSEQ img \ ARABIC* 4. Sitio web Educandy, realizdo en Educandy Studio.

CUENTO 3: LOS JUGUETES ORDENADOS.

Proceso: Es necesario que el docente oriente a los estudiantes para el ingreso en el sitio web Storyjumper https://www.storyjumper.com/ en donde el niño podrá reproducir de manera visual o auditiva, en esta plataforma se puede interactuar con el cuento, avanzar o regresar, como también reproducir el audio de cada página, mediante este recurso le ayudará a practicar la lectura, reconocer pictogramas y sonidos. Luego el alumno se dirigirá a la aplicación Educandy Studio https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=f2ed4 en el que pueden encontrar la actividad "Diviértete aprendiendo / Los Juguetes Ordenados", el docente podrá compartir el link con sus alumnos para que puedan escuchar y leer las preguntas, sólo podrán

avanzar si responden las preguntas de manera correcta, mientras que las animaciones se activarán cada vez que respondan bien.

A continuación, los pasos a seguir para acceder a las plataformas y los enlaces externos:

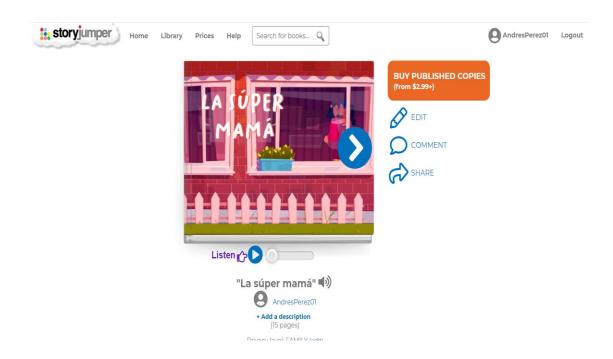


Figura 10: Img SEQ img \ ARABIC* 5. Cuento "La Súper Mamá" realizado en Storyjumper.

Paso 1: Para ingresar al sitio web deben ingresar al siguiente enlace:

https://www.storyjumper.com/book/read/120396172/61afb0fe39eef

Paso 2: Al ingresar en la plataforma podrán avanzar o retroceder las páginas, también dar clic en el botón de reproducir para escuchar el cuento.

Paso 3: Después de finalizar el cuento deben ingresar en el siguiente link para para realizar las actividades:

https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=f2ed4

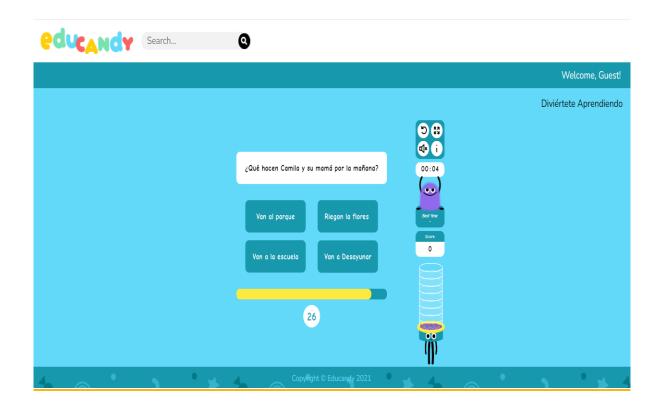


Figura 11: Img SEQ img \ ARABIC* 6. Sitio web Educandy, realized en Educandy Studio.

CUENTO 4: UN DÍA CON JAIMITO.

Proceso: Es necesario que el docente oriente a los estudiantes para el ingreso en el sitio web Storyjumper https://www.storyjumper.com/ en donde el niño podrá reproducir de manera visual o auditiva, en esta plataforma se puede interactuar con el cuento, avanzar o regresar, como también reproducir el audio de cada página, mediante este recurso le ayudará a practicar la lectura, reconocer pictogramas y sonidos. Luego el alumno se dirigirá a la aplicación Educandy Studio https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=f2ed4 en el que pueden encontrar la actividad "Diviértete aprendiendo / Los Juguetes Ordenados", el docente podrá compartir el link con sus alumnos para que puedan escuchar y leer las preguntas, sólo podrán avanzar si responden las preguntas de manera correcta, mientras que las animaciones se activarán cada vez que respondan bien.

A continuación, los pasos a seguir para acceder a las plataformas y los enlaces externos:



Figura 12: Img SEQ img \ ARABIC* 5. Cuento Un día con Jaimito" realizado en Storyjumper.

Paso 1: Para ingresar al sitio web deben ingresar al siguiente enlace:

$\underline{https://www.storyjumper.com/book/read/125402952/620ad1314ea9b}$

- **Paso 2:** Al ingresar en la plataforma podrán avanzar o retroceder las páginas, también dar clic en el botón de reproducir para escuchar el cuento.
- **Paso 3:** Después de finalizar el cuento deben ingresar en el siguiente link para para realizar las actividades:

https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=f8c3e

Figura 13: Img SEQ img \ ARABIC* 6. Sitio web Educandy, realized en Educandy Studio

6. Conclusiones.

- La lectura de textos en forma tradicional, a través del uso del libro de cuentos, desmotiva
 la cultura de leer, los estudiantes no se sienten incentivados y afecta el proceso del
 aprendizaje en todas las asignaturas.
- Se pudo evidenciar el apoyo significativo que tiene la lectura a través de pictogramas ya
 que permite conjugar un aprendizaje lúdico e innovador, tomando en cuenta que, al
 trabajar con niños de segundo de básica, la emoción se incrementa al utilizar la interacción
 a través de juegos que permitan despertar su interés.
 - La implementación de nuevas estrategias metodológicas con el uso de aplicaciones de la web como: Storyjumper y educandy permite a los estudiantes reforzar sus conocimientos, porque la lectura se torna atractiva y divertida mediante el uso de sonidos y pictogramas.

7. Recomendaciones.

- Se recomienda que la Institución Educativa haga uso de los cuentos interactivos, pues permite al docente realizar innovación metodológica, creando nuevos ambientes de aprendizajes para los estudiantes.
- Es importante que los docentes incluyan la lectura de textos a través de cuentos pictográficos-interactivos, de manera lúdica para que los niños aprendan mientras se divierten.
- El uso de cuentos interactivos a través del uso de las TIC, contribuirá que tanto docentes como estudiantes logren una alfabetización digital.

8. Referencias Bibliográficas.

- Anderson, E. (2007). Teoría y técnica del cuento. Editorial Ariel.
- Arango, S. (2014). Cuentos Interactivos. Caso de estudio. Playtales, 9.
- Armas. R y Barros, J. (2018). La interactividad en la educación a distancia : un instrumento para su diagnóstico. *Revistas Fuentes*, 193.
- Baquero, G. (1998). ¿Qué es la novela? Editorial España.
- Barbón, P. e. (2018). Efectividad de un taller para docentes de diseño de recursos didácticos en el mejoramiento de la calidad de las guías didácticas. *Revista de Educación Superior*, *Habana*, 32(3), 43.
- Barros, P. (2013). El aporte de la Literatura Infantil en el proceso de adquisición de la literatura. Obtenido de Centro Universitario Católico Salesiano: https://bit.ly/3LnPRZV
- Bermejo, M. e. (2020). Didáctica a través de los cuentos en educación infantil: ¿Por qué es importante el uso del cuento? *Revista: Brazilian Journal od Development.*, 18.
- Cardarelli, R. (2020). Liderazgos que innovan con TIC y Transforman la Escuela. Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación., 1(15), 112.
- Castro, A. e. (2020). Interacción y uso de tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista: Educación Siglo XXI.*, 124-126.
- Cervera, J. (1989). En torno a la literatura infantil. CAUCE, Revista de Filosofía y su Didáctica, (12), 157-168.

- Córdova., E. d. (2018). Universidad Politecnica Salesiana. Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16326/1/UPS-CT007952.pdf
- Diaz, F. (2015). Temas de literatura infantil: Aproximación al análisis del discurso para lanfancia. Lugar Editoral.
- Díaz, M. (2021). Inventa tu Cuento. DOWN ESPAÑA. Obtenido de:

 http://riberdis.cedd.net/bitstream/handle/11181/6352/Inventa_tu_cuento_lectura_f%c

 3%a1cil.pdf?sequence=1&rd=0031454719068142
- García, A. (2009). La guía didáctica. Obtenido de https://bit.ly/3GI2M5C
- Gil, V. (2021). Beneficios del Cuento. Motor en Educación Infantil. Un modelo de sesión para el aula. *Revista Digital de Educación Física, EMÁSF*, 13(73), 35.
- Gínes, E. B. (2019). *Programa basado en realidad aumentada para mejorar la produccion de cuentos en estudiantes del 3er grado de educacion primaria en la Institución educativa "Paz y Amistad"*. Obtenido de [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Santa]: http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/3361
- Gokalp, M. (2016). Investigando las competencias de enseñanza en el aula de los profesores de matemáticas de primaria en formación. *Revista de Educación en Matemáticas, Ciencia y Tecnología.* 12(3), 82.
- González, C. (2017). La interacción en el camino hacia una comunicología. *Revista Scielo*, 149. González, V. (2020). *Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física*. Murcia.

- Guevara, G., y Verdesoto, A. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, *4*(3).
- Guzmán, J. A. (2020). Educación Virtual para mejorar el proceso de enseñanza de proyectos educativos. Obtenido de [Universidad de Guayaquil]: http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/49866
- Hernández, L. (2020). Presentación de la estrategia El Cuento Metacognitivo. Análisis de un ejemplo relativo a la gramática alemana. *Trabajo presentado en 4ta Conferencia Virtual Internacional sobre en Universidad de las Palmas*. Madrid.
- Jaimes, G. y. (2007). Los Cuentos Infantiles Como Estrategia Para Desarrollar El Interes

 Lector En Los Niños De Preescolar. [Tesis de Licenciatura]. Universidad Libre
 Bogotá.
- Jean, G. (1988). El poder de los Cuentos. Editorial Pierene.
- Jimenez, J. y. (2014). ¿Qué es la literatura Infantil? Revista Iberoamericana.
- Labastida, J. y. (2010). Enciclopedia de conocimientos fundamentales. México.
- Liwin, E. (2008). El oficio de enseñar, Condiciones y textos, Escenas y experiencias en contextos reales. *Revista Liderazgo*, 114.
- López et al. (2017). El Hábito de la Lectura y el Disfrute de Textos por Medio de un Tutorial Multimedia.
- López, A. e. (18 de Diciembre de 2009). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Obtenido de Secretaría de Apoyo Académico. Dirección de Tecnología Educativa. Instituto Politécnico Nacional.: https://bit.ly/3oYgRpK

- López, R. (2015). El cuento como estrategia didactica para el mejoramiento de la competencia lectora en la biblioteca del Colegio Chuniza. *Universidad de la Salle*, 13-15.
- Luik, P., Timalu, M., Kalk, K., y Täht, K. (2014). Validéz y fiabilidad de dos intrumentos para medir la reflexión: Un estudio Confirmatorio. *Revista Trames*(2).
- Malo, U. E. (Septiembre de 2017). Codigo de Convivencia. En U. E. Malo, *Codigo de Convivencia* (págs. 2 3). Cuenca.
- Martín, M. y Rascon, D. (2015). La educación literaria: una oportunidad deaprendizaje servicio para la formación integral del futuro maestro. En *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, (19)1, 350-366. Granada, España.
- Martinez, F. (2009). Evaluación formativa en aula y evaluacion a gran escala: hacia un sistema más equilibrado. *Revista Electronica de Investigacion Educativa 11*(2). Obtenido de http://bitly.ws/k6C9
- Mateos, A. (2020). La literatura Infantil como medio para educar en valores, análisis de cuentos. *Revista UPSA*, 37-40.
- Ministerio de Educación Nacional, MEN. (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar. Bogotá, Colombia.
- Moroto., P. (2020). *Biblioteca Virtual Cervantes*. Obtenido de Biblioteca Virtual Cervantes.: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-cuento-de-tradicion-oral-y-el-cuento-literario-de-la-narracion-a-la-lectura--0/html/673d9489-8bd2-4b3c-afcf-f93ab90342af_7.html
- Moya, M. (9 de Octubre de 2020). El cuento como vehículo para la comprensión y expresión Oral.

- Moya, M. et al. (2020). Recursos didácticos virtuales en proyectos de ciencias naturales en períodode confinamiento por COVID-19. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes, 5(3), 2-5.
- Moyano, M. (2019). Propuesta Didáctica sobre lectura digital en Educación Infantil. .

 Obtenido de [Tesis de Licenciatura, Universidad de Valladolid]:

 http://uvadoc.uva.es/handle/10324/39143
- Ojeda, L. (11 de Junio de 2019). *Estructura y elementos del cuento*. Obtenido de Vista Higher Learning: vhlblog.vistahigherlearning.com
- Pacheco, S. y. (2020). Fortalecimiento de las habilidades comunicativas desde la oralidad en los niños de 3 a 4 años de edad del jardín infantil "nimbo" a través de los canales de percenpción. *Revista ULADECH CATÓLICA*, 10-12.
- Pelegrín, A. (1984). La Aventura del oír. Cuentos y memorías de tradicion oral. . Editorial Cincel.
- Pérez, G. (2008). ¿Competencias o pensamiento práctico? La construccion de los significados. Educar por competencias., 55-58.
- Pilatuña, N. y. (2018). La fábula como estrategia para mejorar la lectura.[Trabajo de Licenciatura]. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Obtenido de http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/11631
- Pino, R. y Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Scientific*, 375.
- Psaltis, C. (2021). Pensar el conocimiento escolar desde el socioconstructivismo: interacción, construcción y contexto. *Human Development*, 5(52), 291. Obtenido de Perfiles

- educativos, 42(168), 140-156: https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59439
- Rossini, R. y Calvo, D. (2013). *Evolución del cuento infantil*. Obtenido de http://www.leemeuncuento.com.ar/cuento-infantil.htm
- Salud, O. M. (2010). *Recomendaciones mundiales para la sauld educativa*. Obtenido de OMS: http://www.who.int/dietphysicalactivity/
- Selene, F. S. (2020). *Cuentos para promover el pensamiento en Educación Infantil*. Obtenido de [Tesis de Licenciatura, Universidad de Valladolid]: http://uvadoc.uva.es/handle/10324/40525
- Suarez, M. (2019). Libro de texto, práctica educativa y competencia comunicativa. *Revista de Educación Inclusiva*, 3(1).
- Tercero, M. M. (2019). Aplicación de la Narrativa Digital para mejorar el aprendizaje de la Lectoescritura a través un cuento interactivo en Scratch a los estudiantes de segundo año de Educación General Básica en la unidad educativa "Federico García Lorca" periodo 2018-2019. Obtenido de [Trabajo de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador]: http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19866
- Tirúa, W. (15 de Agosto de 2017). *Arauco*. Obtenido de Fundación Educacional: https://bit.ly/3oYPCeD
- Toledo, P. (2005). El valor educativo del cuento. En *Didactica y Evolución*. Sevilla: Editors Aprende-IEA.

- Ulloa, R. (2000). La guía de estudio, función y construcción. En: Antología del taller. El material didáctico. Dirección de Educación a Distancia. Obtenido de https://bit.ly/3oYPCeD
- UNESCO. (2016). *Unesco*. Obtenido de nforme de Seguimiento de la Educación en el Mundo, 2016: La Educación al servicio de los pueblos y el planeta: creación de futuros sostenibles para todos.: https://goo.gl/3Fe61n
- Valdés, G. V. (2019). El cuento como estrategia lúdica para la adquisición de nuevos aprendizajes. Obtenido de [Universidad de Piura]: https://hdl.handle.net/11042/4474