



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.**

**CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA**

---

**TEMA:** LOS CUENTOS DIGITALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVEZ, DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN PERIODO LECTIVO 2025-2026.

---

**AUTOR:**

**JEFFERSON DAVID LONDO TUALOMBO  
FRANCIS DOLORES CHAMORRO MALDONADO**

**TUTOR:**

**DRA. MARÍA LORENA NOBOA TORRES, PHD.**

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN OPCIÓN A  
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**

**2025-2026**





**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.**

**CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA.**

---

**TEMA:** LOS CUENTOS DIGITALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVEZ, DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN PERIODO LECTIVO 2025-2026.

---

**AUTOR:**

**JEFFERSON DAVID LONDO TUALOMBO**

**FRANCIS DOLORES CHAMORRO MALDONADO**

**TUTOR:**

**DRA. MARÍA LORENA NOBOA TORRES, PHD.**

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN OPCIÓN A  
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**

**2025 - 2026**

## **I. DEDICATORIA**

El presente trabajo investigativo lo dedico a DIOS por darme la vida, por ser El inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados mi título de Licenciada en Educación Básica.

A mis maestros por enseñarme con cariño y entusiasmo durante todo este proceso de aprendizaje y por brindarme sus conocimientos, por ayudarme a seguir adelante y por ayudarme incondicionalmente. En mi etapa de vida universitaria.

A mis padres Oswaldo Chamorro y Dolores Maldonado por ese apoyo incondicional ese amor que me dio la confianza de seguir hacia adelante sin titubear, los valores impartidos de respeto, amistad, sinceridad, sencillez, responsabilidad, y honradez me ayudaron a enfrentar las metas planteadas hasta cumplirlas, los amo."

A mi familia que siempre ha estado en los momentos difíciles y en los más bonitos de todo este trajinar gracias a mi familia por acompañarme en todo este trayecto de mi vida universitaria.

Francis Chamorro

El presente trabajo investigativo lo dedico a DIOS por darme la vida, por ser El inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados mi título de Licenciada en Educación Básica.

A mis maestros por enseñarme con cariño y entusiasmo durante todo este proceso de aprendizaje y por brindarme sus conocimientos, por ayudarme a seguir adelante y por ayudarme incondicionalmente. En mi etapa de vida universitaria.

A mis padres Manuel Londo y Sara Tualombo por ese apoyo incondicional ese amor que me dio la confianza de seguir hacia adelante sin titubear, los valores impartidos de respeto, amistad, sinceridad, sencillez, responsabilidad, y honradez me ayudaron a enfrentar las metas planteadas hasta cumplirlas, los amo."

Mi querida esposa Betty Santillan llego a mi vida para motivarme seguir culminando mis estudios Te Amo.

A mi familia Londo y Tualombo que siempre ha estado en los momentos difíciles y en los más bonitos de mi carrera gracias a mi familia por acompañarme en todo este trayecto de mi vida universitaria.

Pastor Cesar Chacan y su familia querida, me cuidaron como un hijo, Dios los bendiga siempre Amen.

Jefferson Londo

## **II. AGRADECIMIENTO**

Mi agradecimiento a la “Universidad Estatal de Bolívar” por darme la oportunidad de superarme profesionalmente, a mis maestros que a lo largo de la carrera que supieron brindarme su apoyo, con su enseñanza fueron formando profesionales con una mente siempre positiva, su paciencia un soporte fundamental en el lapso de mis estudios y de mi vida universitaria a lo largo de este trayecto.

A la Dra. María Lorena Noboa Torres, PhD, tutora de titulación en la Carrera de Educación Básica, por ser un excelente profesional académico al asesorarme en el presente trabajo con éxito. Además, un guía un apoyo incondicional en este proceso académico, en su orientación que ha sido clave para culminar este proyecto de investigación.

Al director y a los docentes de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chaves” quienes confiaron y me dieron su apoyo en la realización del proyecto de las Practicas Pre Profesionales en beneficio a la Institución Educativa.

Francis Dolores Chamorro Maldonado

Jefferson David Londo Tualombo

### III. CERTIFICACION DEL TUTOR

Dra. María Lorena Noboa Torres, PhD.

#### **CERTIFICA:**

Que el informe final del Trabajo de Producto o Presentación Titulado: LOS CUENTOS DIGITALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVES, DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN PERIODO LECTIVO 2025-2026. REALIZADO POR CHAMORRO MALDONADO FRANCIS DOLORES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas; en tal virtud, autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda, junio 19 del 2026.



Validez únicamente en FirmaEC.  
Firmado electrónicamente por:  
**MARIA LORENA NOBOA  
TORRES**

Dra. María Lorena Noboa Torres, PhD.

Docente Tutor

## DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros Francis Dolores Chamorro Maldonado Y Jefferson David Londo Tualombo, portador/res de la Cédula de Identidad No: 1756218051 y 0202256681

en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

**LOS CUENTOS DIGITALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA AL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRESIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVEZ, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2025- 2026.** , modalidad proyecto de investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Francis Dolores Chamorro Maldonado

Jefferson David Londo Tualombo



Firma Autor



Firma Autor



## **V. INDICE**

|                                               |             |
|-----------------------------------------------|-------------|
| <b>I. DEDICATORIA .....</b>                   | <b>i</b>    |
| <b>II. AGRADECIMIENTO.....</b>                | <b>iii</b>  |
| <b>III. CERTIFICACION DEL TUTOR.....</b>      | <b>iv</b>   |
| <b>IV. AUTORIA NOTARIADA.....</b>             | <b>v</b>    |
| <b>V. INDICE .....</b>                        | <b>vi</b>   |
| <b>VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL .....</b> | <b>xi</b>   |
| <b>VII. ABSTRACT .....</b>                    | <b>xii</b>  |
| <b>VIII. INTRODUCCIÓN.....</b>                | <b>xiii</b> |
| <b>1. TEMA.....</b>                           | <b>1</b>    |
| <b>2. ANTECEDENTES .....</b>                  | <b>2</b>    |
| <b>3. PROBLEMA.....</b>                       | <b>4</b>    |
| <b>3.1. Descripción del problema .....</b>    | <b>4</b>    |
| <b>4. JUSTIFICACIÓN .....</b>                 | <b>7</b>    |
| <b>5. OBJETIVOS .....</b>                     | <b>10</b>   |
| <b>5.1. Objetivo General .....</b>            | <b>10</b>   |
| <b>5.2. Objetivos Específicos.....</b>        | <b>10</b>   |
| <b>6. MARCO TEÓRICO.....</b>                  | <b>11</b>   |
| <b>6.1 Teoría Científica.....</b>             | <b>11</b>   |
| <b>6.1.2. Los cuentos digitales.....</b>      | <b>11</b>   |

|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| 6.1.3. Estrategias didácticas .....                                          | 22 |
| 6.1.4. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en educación ..... | 32 |
| 6.1.5. Fundamentación pedagógica y teórica .....                             | 38 |
| 6.1.6. Aplicación de cuentos digitales en Educación Básica .....             | 42 |
| 6.1.1 Fundamentación teórica científica de la educación digital .....        | 44 |
| 6.1.7. Diseño de actividades con cuentos digitales .....                     | 44 |
| 6.1.8. Limitaciones y desafíos .....                                         | 46 |
| 6.1.9. Impacto de los cuentos digitales en el aprendizaje .....              | 48 |
| 6.1.10. Comprensión Lectora .....                                            | 52 |
| 6.1.11. Proceso lector .....                                                 | 58 |
| 6.2. Teoría Legal .....                                                      | 65 |
| 6.3. Teoría referencial .....                                                | 68 |
| 7. MARCO METODOLÓGICO .....                                                  | 69 |
| 7.1. Enfoque de la Investigación .....                                       | 69 |
| 7.2. Diseño o tipo de estudio .....                                          | 69 |
| 7.3. Métodos .....                                                           | 70 |
| 7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....                   | 70 |
| 7.5. Universo y muestra .....                                                | 71 |
| 7.6. Procesamiento de la información .....                                   | 71 |
| 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....                             | 72 |
| 9. CONCLUSIONES .....                                                        | 86 |

|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| <b>10. PROPUESTA .....</b>    | <b>87</b>  |
| <b>11. BIBLIOGRAFÍA .....</b> | <b>93</b>  |
| <b>12. ANEXOS.....</b>        | <b>100</b> |
| <b>ANEXO 3.....</b>           | <b>103</b> |

|                                                                                                                                              |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <i>Tabla 1 Población estudiantil de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez.....</i>                                                        | <i>71</i> |
| <i>Tabla 2 Entrevista a la docente .....</i>                                                                                                 | <i>72</i> |
| <i>Tabla 3 Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si le gusta leer cuentos en la escuela.....</i>                                    | <i>75</i> |
| <i>Tabla 4 Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca que tipo de cuentos le gusta leer. ....</i>                                        | <i>76</i> |
| <i>Tabla 5Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca cuando lees un cuento entiendes lo que lees.....</i>                                | <i>77</i> |
| <i>Tabla 6Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si puedes contar con tus palabras lo que leíste. ....</i>                           | <i>78</i> |
| <i>Tabla 7Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si te cuesta responder preguntas luego de leer un texto. ....</i>                   | <i>79</i> |
| <i>Tabla 8Procesamiento de datos de la pregunta 6 acerca si Te distraes mientras lees.....</i>                                               | <i>80</i> |
| <i>Tabla 9Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si te gusta leer cuando hay videos e imágenes. ....</i>                             | <i>81</i> |
| <i>Tabla 10Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si te gustaría leer cuentos en computadora, celular con videos y sonidos. ....</i> | <i>82</i> |
| <i>Tabla 11Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si crees que aprenderás mejor leyendo cuentos digitales.....</i>                   | <i>83</i> |
| <i>Tabla 12Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si te sientes motivado para leer más después de terminar un cuento.....</i>        | <i>84</i> |

|                                                                                                                                                             |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <i>Ilustración 1 Porcentaje de datos de la pregunta 1 acerca si le gusta leer cuentos en la escuela.....</i>                                                | <i>75</i> |
| <i>Ilustración 2 Porcentaje de datos de la pregunta 2 a acerca que tipo de cuentos le gusta leer.....</i>                                                   | <i>76</i> |
| <i>Ilustración 3 Porcentaje de datos de la pregunta 3 a acerca que cuando lees un cuento entiendes lo que lees.....</i>                                     | <i>77</i> |
| <i>Ilustración 4 Porcentaje de datos de la pregunta 4 a acerca que si puedes contar con tus palabras lo que leíste.....</i>                                 | <i>78</i> |
| <i>Ilustración 5 Porcentaje de datos de la pregunta 5 a acerca que si te cuesta responder preguntas luego de leer un texto.....</i>                         | <i>79</i> |
| <i>Ilustración 6 Porcentaje de datos de la pregunta 6 a acerca que si Te distraes mientras lees.....</i>                                                    | <i>80</i> |
| <i>Ilustración 7 Porcentaje de datos de la pregunta 7 a acerca que si te gusta leer cuando hay videos e imágenes. ....</i>                                  | <i>81</i> |
| <i>Ilustración 8 Porcentaje de datos de la pregunta 8 a acerca que si te gusta leer cuando hay videos e imágenes. ....</i>                                  | <i>82</i> |
| <i>Ilustración 9 Porcentaje de datos de la pregunta 9 a acerca que si Crees que aprenderás mejor leyendo cuentos digitales con imágenes y sonidos .....</i> | <i>83</i> |
| <i>Ilustración 10 Porcentaje de datos de la pregunta 10 a acerca que si te sientes motivado para leer más después de terminar un cuento.....</i>            | <i>84</i> |

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

La comprensión lectora constituye una de las habilidades fundamentales para el desarrollo académico de los estudiantes, debido a que permite interpretar, analizar y reflexionar sobre la información contenido en diversos textos. Sin embargo, en los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez, del Cantón Guaranda, se identificaron dificultades relacionadas con la comprensión literal, inferencial y crítica, así como un limitado interés hacia la lectura y un escaso aprovechamiento de recursos tecnológicos dentro del proceso educativo. Ante esta problemática, la presente investigación tuvo como objetivo fortalecer la comprensión lectora mediante la aplicación de cuentos digitales a través de la plataforma Libro Total.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, con un diseño de campo, bibliográfico, y descriptivo. Para la recolección de información se aplicaron encuestas a los estudiantes y entrevistas a la docente, permitiendo identificar las principales dificultades lectoras presentes en el grupo de estudio. De acuerdo a lo que se obtuvo como resultado, se planteó una propuesta basada en estrategias mediante la utilización de los recursos tecnológicos como es los cuentos digitales, los mimos que mejoraran la retención de la lectura de los niños, como también al estudiante se sentirá motivado por seguir leyendo más libros con la utilización de tecnología.

Al obtener resultados se pudo constatar que existe una mejora significativa en la retención de la información al momento de realizar el proceso de lectura por parte del lector, con lo cual se mejoró de manera evidente que el estudiante tiene un mejor análisis de la lectura, entiende los mensajes implícitos, y reconocer autores de la lectura. De la misma manera se constató que por parte de los estudiantes aumentó el interés para seguir leyendo y también generó el interés por participar como voluntarios en la utilización de la plataforma digital como es el Libro Total, ya que esta aplicación ha constituido una herramienta didáctica de vital importancia para el proceso de enseñanza aprendizaje para el docente.

**Palabras claves:** Herramientas digitales, plataforma Libro Total, comprensión lectora, cuentos digitales.

## **VII.ABSTRACT**

Reading comprehension is one of the fundamental skills for students' academic development, as it allows them to interpret, analyze, and reflect on the information contained in various texts. However, fifth-year Basic Education students at the Ángel Polibio Chávez Educational Unit in the Guaranda Canton were found to have difficulties related to literal, inferential, and critical comprehension, as well as limited interest in reading and little use of technological resources in the educational process. In response to this issue, this research aimed to strengthen reading comprehension through the use of digital stories via the Libro Total platform.

The research was carried out using a mixed approach, with a field, bibliographic, and descriptive design. To gather information, surveys were conducted with the students and interviews with the teacher, allowing the main reading difficulties in the study group to be identified. Based on the results obtained, a proposal was put forward based on strategies using technological resources such as digital stories and miming, which would improve children's reading retention, and also motivate the students to keep reading more books through the use of technology.

By obtaining results, it was possible to confirm that there is a significant improvement in information retention when the reader goes through the reading process, which clearly improved the student's ability to analyze the reading, understand implied messages, and recognize the authors. Likewise, it was found that students' interest in continuing to read increased, and it also sparked interest in volunteering to use the digital platform, such as Libro Total, since this application has become a vital teaching tool in the teaching-learning process for the teacher.

**Keywords:** Digital tools, Libro Total platform, reading comprehension, digital stories.

## **VIII. INTRODUCCIÓN**

La comprensión lectora es una de las competencias fundamentales dentro del proceso educativo, ya que permite a los estudiantes interpretar, analizar, reflexionar, y construir conocimientos a partir de la información contenida en diversos textos. Su desarrollo adecuado influye directamente en el rendimiento académico, debido a que constituye la base para el aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento. Sin embargo, en la actualidad, diversos estudios evidencian que muchos estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen, situación que limita su capacidad de aprendizaje, razonamiento y comunicación.

En el contexto educativo actual, caracterizado por el constante avance de las tecnologías digitales, surge la necesidad de incorporar recursos innovadores que permitan fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Entre estas alternativas destacan los cuentos digitales, los cuales integran texto, imágenes, audios y elementos interactivos que favorecen experiencias lectoras más atractivas y significativas para los estudiantes. Este tipo de recursos no solo promueven el interés por la lectura, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades relacionadas con la comprensión, interpretación y análisis de textos.

En la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez, ubicada en el cantón Guaranda, provincia Bolívar, se identificaron dificultades en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de Educación Básica, durante el periodo lectivo 2025- 2026. Entre las principales problemáticas encontradas se destacan las dificultades para identificar ideas principales, comprender mensajes implícitos, expresar opiniones críticas sobre las lecturas y mantener una adecuada motivación hacia las actividades lectoras. Además, se evidencio un uso limitado de recursos tecnológicos que favorezcan el aprendizaje de la lectura dentro del aula. Frente a esta realidad, la presente investigación fue fortalecer la comprensión lectora

Mediante la aplicación de cuentos digitales a través de la plataforma Libro Total para mejorar la interpretación, análisis y comprensión de textos narrativos en los estudiantes de quinto año de Educación Básica. Para alcanzar este propósito se desarrollo un estudio con enfoque mixto, apoyado en métodos bibliográficos de campo y descriptivos, que permitieron diagnosticar la problemática y diseñar una propuesta de intervención pertinente.



La investigación se estructura en varios capítulos. En el primer capítulo se presenta la problemática de la investigación, la justificación y los objetivos de estudio. En el segundo capítulo contiene el marco teórico donde se desarrollan los fundamentos conceptuales y científicos relacionados con los cuentos digitales, la educación digital y la comprensión lectora. El tercer capítulo describe la metodología utilizada para la recopilación y análisis de la información. Finalmente, el cuarto capítulo presenta la propuesta didáctica basada en cuentos digitales mediante la plataforma Libro Total, así como los resultados obtenidos y las conclusiones derivadas del estudio.

En este sentido la investigación busca aportar una alternativa pedagógica innovadora que contribuya al fortalecimiento de la comprensión lectora, promoviendo el uso adecuado de las tecnologías educativas y favoreciendo aprendizajes significativos en los estudiantes de Educación Básica. Los resultados obtenidos permiten generar orientaciones que puedan ser consideradas en futuras acciones encaminadas a mejorar los procesos lectores dentro del contexto escolar.

## **1. TEMA**

LOS CUENTOS DIGITALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVEZ, DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN PERIODO LECTIVO 2025-2026

## 2. ANTECEDENTES

El estudio de la comprensión lectora ha sido ampliamente abordado a nivel internacional, nacional y local, debido a su impacto directo en el aprendizaje escolar. Diversas investigaciones han demostrado que el uso de estrategias didácticas innovadoras mejora significativamente el desempeño lector de los estudiantes. ( (UNESCO, 2023))

De la misma manera desde la perspectiva internacional, existen investigaciones realizadas desde el punto de vista de implementación de los recursos digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje lo cual hace que esta implementación mejore el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Es así que estudios realizados en Latinoamérica y Europa nos permiten notar que al implementar procesos tecnológicos la educación se vuelve más dinámica. Es así que de esta manera al momento de utilizar cuentos digitales mediante la utilización de dispositivos como audífonos y pantallas táctiles el proceso de retención de la información por parte de los estudiantes mejora. ( (Gómez-Hurtado., 2024))

Es así que de esta manera se concuerda con los estudios realizados en América Latina donde se manifiesta que los estudiantes cuando empiezan a utilizar recursos tecnológicos mejoran la retención de información en la actividad como es la comprensión lectora lo cual no sucede con utilizando la metodología que usan a diario como es la tradicional. ( (Faura J, 2022))

Dentro de las investigaciones ecuatorianas, muchas investigaciones universitarias se han llevado como el uso de la tecnología es decir las TIC como han generado un impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje, las cuales llevan a un contexto que el buen uso de herramientas digitales mejora el aprendizaje en las aulas de los estudiantes, lo que permite desarrollar las habilidades tecnológicas de los alumnos y de esta manera la competencia en relación a la comunicación mejora paulatinamente. A su vez también se debe decir que las instituciones educativas no todas gozan de infraestructura tecnológica para poder desarrollar una comunicación eficaz entre docente y estudiante y mejorar el proceso de enseñanza. ( (Almenara, 2021))

Dentro de nuestra provincia Bolívar no es la excepción en muchos centros educativos se evidencia que la comprensión lectora tiene un bajo nivel lo que hace tener muy en cuenta que los centros de educación media no cuenta tampoco con recursos tecnológicos, lo que hace evidenciar que el docente tenga limitada aplicación de estrategias digitales en el entorno de

enseñanza aprendizaje y las clases dadas se vuelven cada día un sistema a habitual rutinario y el estudiante pierda interés en el uso tecnológico para descubrir estrategias que mejoren el conocimiento.

Adicionalmente, investigaciones relacionadas con cuentos digitales muestran resultados positivos en el desarrollo del hábito lector, ya que permiten adaptar la lectura a los intereses de los estudiantes. La combinación de imágenes, sonidos y narración interactiva genera experiencias de aprendizaje más significativas, facilitando la comprensión de textos narrativos.

Por esta razón luego de haber revisado las investigaciones se ve en la imperiosa necesidad de seguir en el proceso de investigar cuáles serán las estrategias innovadoras pedagógicas, que le permitirán al docente mejorar la captación de los estudiantes al momento de trabajar en actividades como la lectura. Y de esta manera mediante el uso de estrategia digitales en la lectura de cuentos mejorará la atención y retención de los estudiantes al momento de aplicar la lectura mediante cuentos digitales lo que permitirá fortalecer la formación de la comprensión lectura en los estudiantes de educación básica.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1. Descripción del problema**

La comprensión lectora constituye una de las competencias fundamentales dentro del proceso educativo, debido a que permite a los estudiantes interpretar información, construir conocimientos, desarrollar pensamiento crítico y participar activamente en la sociedad. Leer no implica únicamente reconocer palabras o pronunciar textos correctamente, sino comprender, analizar, reflexionar, y otorgar significado a la información escrita. En consecuencia, el desarrollo de esta habilidad se convierte en un eje transversal que influye directamente en el aprendizaje de todas las áreas del currículo escolar.

En el contexto educativo actual, caracterizado por la constante evolución tecnológica, y el acceso inmediato a la información, los sistemas educativos enfrentan el desafío de formar estudiantes capaces de comprender textos diversos y utilizar la lectura como herramienta, para el aprendizaje autónomo. Sin embargo, diversos estudios educativos nacionales e internacionales, evidencian que los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de educación básica continúan siendo insuficientes, situación que limita en el desarrollo académico, y personal de los educandos.

Dentro de las instituciones educativas en el Ecuador, cada vez son más notorias las falencias relacionadas a la lectura al momento de retener la información en los niveles de educación básica, en el proceso de enseñanza aprendizaje que llevan los estudiantes muy pocos de los alumnos retienen la información al momento de realizar la actividad de la lectura, es así que los estudiantes no pueden realizar una interpretación clara de la lectura no tienen las ideas clara sobre de que se trató, y empiezan a divagar al momento de realizar preguntas sobre que entendieron, es así que de esta manera el rendimiento académico de los estudiantes no es la mejor y por esta razón la institución merece tener un diagnóstico sobre qué hacer en este proceso de enseñanza aprendizaje al momento de realizar tareas o talleres.

Dentro de la institución que queda ubicada en el cantón Guaranda se pudo constatar que existen una gran cantidad de estudiantes que realizar una lectura mecánica la cual leen tratando de pronunciar bien las palabras las mismas que tienen limitaciones de poder retener el texto en base a la lectura realizada, en la cual por tener estas limitaciones no pueden identificar cuales son las ideas principales y a su vez no saben identificar los autores principales, lo que ocasiona

también que por parte de los lectores tampoco puedan narrar un poco de la lectura realizada con sus propias palabras.

Esta situación repercute en el aprendizaje general, ya que la lectura es una herramienta fundamental para la adquisición del conocimiento en todas las áreas curriculares, la limitada comprensión provoca inseguridad académica y dependencia del docente durante actividades escolares.

Durante las actividades lectoras se observa poco entusiasmo y participación por parte de algunos estudiantes. La lectura suele ser percibida como una actividad obligatoria y poco atractiva, especialmente cuando se utiliza metodologías tradicionales basadas únicamente en textos impresos. La falta de estrategias innovadoras acordes a los intereses de los estudiantes disminuye la práctica lectora y afecta el desarrollo del hábito de lectura, esto genera distracción, baja concentración y escasa interacción con los textos trabajados en el aula.

Se debe tomar muy en cuenta que por parte de los estudiantes presentan una gran dificultad como es poder entender la información que se dio lectura, solo recuerda ideas como son al inicio de la lectura o al final nada más, es decir el estudiante no puede comprender de manera extensa y no lo puede relacionar sobre la lectura con alguna experiencia propia de él o de alguien cercano de él. Se debe también tomar en cuenta que por parte del estudiante no posee un vocabulario extenso más bien es muy corto que hace difícil tener una comprensión de la lectura realizada. Lo cual hace que sea difícil tener un razonamiento lógico sobre lo tratado en la lectura lo que impide que entre compañeros no comunicarse de manera afectiva mediante la utilización de palabras nuevas o aprendidas y hace tener una comunicación afectiva no tan razonable en el sistema educativo.

A pesar del incremento de manera abismal en la tecnológica por parte de los estudiantes cuentas con interés en utilizar los recursos tecnológicos, se identifica que la tecnología es utilizar para la diversión mas no para un proceso de aprendizaje académico como es la lectura. Es así que los docentes deben ingeniarse en la utilización de estrategias tradicionales lo cual no emotiva al estudiante un afecto por la lectura para mejorar el crecimiento intelectual y emotivo por parte de los estudiantes. De esta manera la falta de proponer métodos tecnológicos para mejorar la comprensión lectora mediante la utilización de estrategias digitales las mismas que deben contener interactividad con los estudiantes como preguntas, imágenes en la lectura y

sonidos llamativos que permita tener una comprensión sobre la lectura que se va realizando ese momento.

### **3.2. Formulación del problema**

¿Cómo contribuyen los cuentos digitales como estrategia didáctica al fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez, del Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, durante el periodo lectivo 2025- 2026

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

Dentro del proceso enseñanza aprendizaje un factor fundamental es la comprensión de la lectura de los niños dentro de su formación considerando un aspecto esencial para la formación del estudiante dentro de su vida estudiantil, lo cual hace que los estudiantes vayan teniendo un criterio de la lectura que van teniendo. Es así que de acuerdo al incremento de la tecnología en los procesos de aprendizaje un eje principal es la comprensión lectura lo cual hace que las instituciones educativas vayan implementado estrategias que le permita mejorar la metodología tradicional en la formación y de esta manera seguir avanzando el proceso de enseñanza continua y retentiva dentro de los alumnos de educación básica y así tener una formación acorde a las exigencias del mercado.

Pese a que la lectura dentro de la formación académica de los estudiantes es de vital importancia, se evidencia que en las instituciones educativas se puede apreciar que un gran número de estudiantes no puedan comprender el contexto de la lectura que lo hacen, además tampoco pueden evidenciar con claridad los mensajes que deja la lectura de manera implícita, lo que ocasiona que los estudiantes no puedan dar una idea clara de lo que trata la lectura y así puedan tener una análisis crítico de la lectura realizada. Esto hace referencia que los estudiantes no puedan desarrollar su desempeño escolar de manera afectiva sino también esto hace que los estudiantes no generen la importancia de continuar con sus tareas en sus hogares de manera clara y precisa y hace tener una resistencia en ir teniendo conocimientos para enfrentar la vida académica.

Dentro de este escenario surge la necesidad de replantear estrategias metodológicas utilizadas en el aula, considerando que los estudiantes actuales interactúan constantemente con entornos digitales y recursos tecnológicos que influyen en sus formas de aprendizaje. Las metodologías tradicionales centradas únicamente en la lectura convencional han dejado de responder completamente a las características cognitivas y motivacionales, de los estudiantes contemporáneos, lo cual exige la incorporación de estrategias innovadoras que favorezcan procesos de aprendizaje significativos.

Dentro de la presente investigación se pretende dar una visión sobre el uso de las estrategias digitales didácticas como es los cuentos digitales las mismas que permiten dar un mejoramiento al proceso de aprendizaje por partes de los estudiantes y de esta manera puedan tener una mejor comprensión y retención lectora por parte de los estudiantes de educación básica de quinto año,



los cuales hace que los cuentos van teniendo narrativas de los cuentos los cuales a su vez le permite la utilización de ver imágenes, tener audios claros y emotivos, a su vez les permite tener interactividad con la plataforma, lo cual hace que por parte de los estudiantes pondrán más interés en participar en realizar la lectura y mejore su comprensión.

Se debe considerar que al realizar esta investigación se va a dar una solución a una problemática que se detectó dentro de la institución, en la cual se pudo apreciar que existe un gran problema como es a comprensión lectora la cual hace que los estudiantes al utilizar el método tradicional de lectura no puedan tener una idea de lo que se trata en la lectura y a su vez pierda el interés hacia la motivación de la lectura. Frente a esta realidad resulta pertinente explorar alternativas pedagógicas que permiten mejorar el proceso lector mediante el uso adecuado de herramientas tecnológicas aplicadas a la educación.

Desde el enfoque investigativo, la presente tesis aporta conocimiento sistemático sobre la relación entre el uso de cuentos digitales y el fortalecimiento de la comprensión lectora. La investigación permitirá obtener información diagnóstica sobre las dificultades lectoras que presentan los estudiantes y evidenciar los efectos de la aplicación de estrategias didácticas, innovadoras dentro del aula, contribuyendo al desarrollo de propuestas educativas orientadas al mejoramiento de aprendizaje.

De la misma manera, mediante este estudio se pretende que la unidad educativa integre el uso de las estrategias pedagógicas en los procesos de aprendizaje de la lectura en los estudiantes de quinto año, lo cual permitirá que los mismos empiecen a desarrollar habilidades en captar las ideas claras de los cuentos digitales y poder dar su comentario relacionado a la lectura. El uso de estas herramientas como son los cuentos digitales mediante la aplicación del libro total hace que los alumnos se motiven un poco más por la lectura y empiecen a generar una experiencia en el uso de la aplicación y mejorar su comprensión lectora.

Otro aspecto importante radica en la necesidad de generar experiencias de aprendizaje acorde con las características de los estudiantes actuales, quienes muestran mayor interés por recursos visuales interactivos. Las narrativas digitales facilitan el acercamiento a la lectura, fortalecen el interés y promueven una participación activa durante el proceso educativo.

Este estudio permitirá que por parte de la institución educativa realice una propuesta en su sistema de enseñanza aprendizaje en la utilización de cuentos mediante la digitalización y en

busca de aplicaciones como es la del libro total, que le permita mejorar y fortalecer al docente en la utilización de herramientas digitales las mismas que estarán vinculadas a que el estudiante mejore su retención lectora en base a las dinámicas de la aplicación y así poder tener una idea clara sobre lo que lee.

En el ámbito académico, el estudio contribuye al desarrollo de competencias investigativas del autor mediante procesos de diagnóstico, planificación, y evaluación, de estrategias educativas dirigidas a resolver problemáticas reales del aula. De igual manera los resultados proporcionaran información relevante para la institución educativa, facilitando la toma de decisiones pedagógicas orientadas al fortalecimiento del proceso lector.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo General**

Establecer los cuentos digitales como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes de Educación General Básica en estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez, del cantón Guaranda Provincia Bolívar en periodo lectivo 2025-2026.

### **5.2. Objetivos Específicos**

- Diagnosticar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de Educación General Básica en estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez.
- Analizar como las estrategias metodológicas empleadas por los docentes influyen en el desarrollo de la comprensión lectora.
- Diseñar una propuesta didáctica basadas en cuentos digitales para fortalecer la comprensión lectora y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1 Teoría Científica**

La educación actual enfrenta el desafío de responder a las necesidades de los estudiantes que se desarrollan en entornos cada vez mas influenciados por la tecnología digital. Por lo que se debe comprender que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje es muy necesario plantear la utilización de recursos digitales lo que hará mejorar las habilidades y destrezas por parte de los lectores y así de esta manera vayan cada vez mejorando la retención de la lectura por parte de los mismos, lo cual hace que el lector tenga un análisis crítico en la reconstrucción del cuento dentro de las lecturas realizadas por parte de los estudiantes. Lo que hace que el docente mediante la utilización de los recursos mejore la captación de los estudiantes en las actividades lectoras y vayan ingresando en un sistema de lectura motivada para una auto reflexión de comprensión.

Frente a esta problemática, surge la necesidad de implementar recursos pedagógicos que promueven una participación mas activa, de los estudiantes en el proceso lector. En este sentido, los cuentos los cuentos digitales se presentan como una alternativa didáctica innovadora, que integra elementos multimedia, tales como texto, imágenes, audio, animaciones e interactividad, favoreciendo expectativas de aprendizaje más dinámicas y significativas. A su vez se debe entender que la investigación realizada tiene su fundamento en investigaciones basadas en principios investigativos, como en el marco tecnológico, y el constructivismo educativo, lo cual se basa que el uso de la tecnología para mejorar el proceso de enseñanza, que hace que mejore el sistema educativo al momento de enseñar estrategias digitales para mejorar la retención de los estudiantes de quinto año de educación básica al momento de generar una lectura la cual vayan captando una idea autorreflexiva sobre la lectura tratada. Y de esta manera hace que la utilización de las herramientas digitales mejorara los procesos educativos al momento de llegar a motivarlos a los estudiantes en realizar una actividad donde se sientan motivados por la curiosidad de la tecnología.

#### **6.1.2. Los cuentos digitales**

De acuerdo con ( (Vargas K, 2021)), explica que; un relato digital es una narración breve que transforma la forma tradicional de contar historias al incorporar herramientas tecnológicas y multimedia. A diferencia de los textos impresos, el relato digital mezcla la prosa con componentes como audio, imágenes fijas o con movimientos, videos y animaciones. Su rasgo

principal es la capacidad de hipertexto e interactividad, lo que permite que el lector no solo reciba información de manera pasiva, tomando decisiones sobre la dirección de la trama a través de enlaces explorando mundos virtuales o interactuando con los personajes.

El cuento digital revoluciona la forma de contar historias convencionales al desafiar su secuencialidad y demandar una participación activa del lector, como aspirante profesional, entender este entorno capacita a muchos profesionales de educación para logra establecer vínculos más cercanos con los contenidos interactivos y transmitía al momento de disfrutar una buena lectura ( (Alvarez C, 2025)).

La mezcla de estos medios no solo aumenta el efecto emocional e intelectual de la historia, sino que también hace que la creación literaria sea más accesible, permitiendo que escritores y lectores produzcan y disfruten de relatos en redes sociales, aplicaciones móviles y sitios web, ajustándose a las formas de lecturas actuales.

### **Características de los cuentos digitales**

De acuerdo con ( (Gualacañay B, 2025)) explican que; los relatos digitales simbolizan el avance de narración convencional al combinar la literatura con herramientas tecnológicas, su definición se centra en el cambio de un lector pasivo a un participante activo, desafiando la estructura lineal de la narrativa impresa, dentro de las características las más destacadas son:

- **Multimedia:** la multimedia comprende desde textos, audios, animaciones y videos; estos no son solo elementos atractivos, sino, que enriquecen el sentido de la narrativa.
- **Hipertextualidad:** la hipertextualidad aplica enlaces y vínculos que permiten variar la historia, la narración deja de ser un solo camino ofreciendo un sinnúmero de caminos finales y alternativos basados en la selección del lector.
  - **Interactividad:** la interactividad necesita de la participación activa del usuario a través de los toques de pantalla, desplazamientos o incluso de realizar clics para descubrir secretos como animar personajes o avanzar en la narrativa.
  - **Conectividad y accesibilidad:** se comparten de manera global por medio de los sitios web, redes sociales, aplicaciones o libros electrónicos, facilitando su consumo inmediato en dispositivos móviles y de escritorio ( (Hernan C, 2024))

El estudio de las particularidades de los relatos digitales pone en manifiesto un cambio significativo en la vivencia literaria actual, al separarse del medio físico, la narrativa adquiere un carácter dinámico donde el texto no es el único elemento central. La inclusión de componentes multimedia y la posibilidad de interactuar no solo adiciones visuales, sino que transforman la manera de entender la lectura, necesitando que el lector asuma un papel activo en el lugar de ser un receptor pasivo ( (Faura J, 2022)).

De esta manera similar, la hipertextualidad rompe con la denominación de la narrativa lineal, posibilitando que se entienda varios caminos lógicos dentro de una misma obra. Este fenómeno redistribuye parte de la responsabilidad del autor al lector, quien ayuda a construir el significado del texto mediante sus elecciones de navegación. En contraste, el relato digital debe ser visto no como un simple traslado de papel a lo digital, sino como un ambiente narrativo independiente que desafía los límites convencionales de literatura.

### **Evolución de la narrativa digital**

Según ( (Cordova J, 2025)), explican en su artículo que; la narración representa una progresión del arte de relatar historias usando tecnologías interactivas y multimedia. A diferencia de los fenómenos tradicionales y secuenciales, como los libros impresos o el cine clásico, la narración digital supera las limitaciones físicas temporales al combinar texto, sonido, video, animaciones y componentes de realidad virtual en un solo entorno.

La diversificación de las audiencias, en lugar de debilitar el mensaje, ha segmentado igualmente los canales de recepción, permitiendo que una misma narración se experimente a través de la interactividad de un video juego, la rapidez de un post en redes sociales o la inmersión que ofrece la realidad virtual, finalmente, la narrativa digital transforma nuestra conexión con la ficción y con la información de historias interactivas digitalizadas.

## **Diferencias entre cuentos tradicionales y cuentos digitales**

De acuerdo con (Galvis S, 2025)), explica que; la transformación de la narrativa escrita ha alcanzado de un momento crucial con la transición de los formatos impresos al entorno digital, las historias convencionales y las digitales no solo difieren en el tipo de soporte que utilizan, sino también en la estructura misma de la narración y la postura que adopta el lector frente a la obra. Mientras la literatura tradicional impresa se basa en la estabilidad y el respeto por un orden establecido, la forma digital se presenta como un organismo dinámico que ponen en cuestión las ideas tradicionales sobre autoría, lectura y secuencialidad.

El relato tradicional, la experiencia está marcada por la inmutabilidad del texto, desde el instante en que una obra se publica, las ilustraciones permanecen inalterables. Esta inmutabilidad crea un vínculo de respeto hacia la propuesta del autor, donde el lector sigue un único recorrido desde el inicio hasta el final, por lo cual esta configuración exige y promueve un proceso de traducción interna; dado que no hay estímulos sensoriales externos más allá de las palabras escritas o redactadas, el lector debe aplicarse mentalmente para imaginar los escenarios, las escenas, los personajes y el ambiente de sonido.

Tener el compás de cómo va lectura es realmente reflexivo y dependiente del paso físico de las páginas formando un espacio para la meditación madura y una conexión profunda con el lenguaje en su forma más íntegra, la narrativa digital por otro lado, afronta esta actividad al borrar las líneas fijas de la página e integrar la interacción y la fortuna digital con aspectos multimedia como elementos centrales, es por ello que estas plataformas, ya que el texto no es el único predominante de la narración y a esto se le suma una variedad de estímulos que incluyen animaciones, efectos de sonido ambiental, bandas sonoras aleatorias y gráficos en movimiento. La gran innovación del relato digital radica en la transformación del lector de un espectador pasivo a un participante activo.

### **6.1.2.1. Elementos de los cuentos digitales**

Según (Correa L, 2025)); dicen que; los relatos digitales reinventan la narración convencional al combinar habilidades al contar historias con el potencial de las herramientas multimedia. Este nuevo contexto, la narración ya no es una experiencia únicamente lineal y fija, sino que se convierte en un entorno activo donde el texto. De esta forma, la estructura de la narrativa se vuelve adaptable y se modula según la curiosidad del usuario. El diseño de la

interfaz y la facilidad de uso actúan como telón de fondo sobre el que se desarrolla la historia, garantizando que la navegación sea natural y fluida para una mejor inmersión.

Los componentes de un relato digital ayudan para borrar las diversiones entre el autor, la obra y el espectador, ofreciendo una experiencia sensorial múltiple donde la tecnología apoya el impacto emocional y el significado de la narrativa.

### **Texto narrativo**

De acuerdo con ( (Ministerio de Educacion, 2025)), el texto narrativo construye el núcleo esencial de cualquier historia, funcionando como el soporte principal que sustenta la trama. Su objetivo principal es contar una serie de eventos, sean verídicos o ficticios, que tienen lugar en un tiempo y espacio determinado mediante una voz clave; el narrador, esta vos dirige al lector a través de una estructura clásica que abarca desde la introducción, donde se presentan los personales hasta el contexto, el conflicto o nudo que son los momentos de mayor tensión donde se alteran las actividades y finalmente la conclusión que es donde se soluciona la situación.

Para lograr atraer al lector, el relato narrativo se fundamenta en un movimiento ágil y a aplicación deliberada de los verbos activos, no obstante, su auténtico poder reside en la formulación de descripciones sugestivas y diálogos que revelan la psicología de los personales sin necesidad de explicaciones explicitas ( (Correa L, 2025)).

En la era digital, este tipo de textos ha evolucionado, dejando de ser una línea fija de palabras, para adquirir la capacidad de fragmentarse o enlazarse, pero siempre conservando su esencia, provocando emociones, imaginar mundos en la mente del lector y trasmitir un mensaje o lección universal.

### **Imágenes y recursos visuales**

De acuerdo con ( (Meza M, 2022)), dice que; en la literatura moderna y digital las imágenes y elementos visuales han dejado de ser simples ornamentos para convertirse en co-creadores de la narrativa, este elemento abarca desde ilustraciones planas y fotos hasta animaciones, infografías y selección de colores cuidadas. Su función primordial es completar, expandir o incluso contradecir el texto escrito, proporcionando una experiencia estética que involucra varios sentidos y enriquece la interpretación del lector.



Los estímulos visuales son procesadores mucho más rápidos por el cerebro humano que las palabras, permitiendo que se establezcan el tono, la atmósfera y el contexto emocional de una escena de manera instantánea, además, en formatos como el cómic, el libro ilustrado o en el cuento digital, los elementos visuales asumen responsabilidad de la trama, un cambio en la iluminación puede sugerir peligro, mientras que un enfoque cercano de un objeto puede desvelar un secreto crucial para la historia ( (Faura J, 2022)).

Al diversificar los métodos de recepción de la narración, las imágenes ayudan a la comprensión lectora, impulsan la imaginación y hacen que el contenido sea accesible y atractivo para las personas de todas las edades y grados de alfabetización.

### **Interactividad en los cuentos digitales**

La interactividad de los cuentos digitales convierte al lector, que antes era pasivo en un usuario activo o consumidor, convirtiendo radicalmente la experiencia de consumir relatos. En los cuentos digitales, este recurso se manifiesta mediante pantallas táctiles, hipervínculos, elementos móviles, giroscopios y decisiones que modifican el desarrollo de la historia, lejos de ser un simple truco tecnológico, la interactividad lúdica fomenta una inmersión profunda, dado que el usuario siente que tiene el control sobre el destino de los personajes y la evolución del universo narrativo ( (Alvarez C, 2025)).

Hay varios grados de interactividad, desde lo más básico como, presionar un botón para activar un sonido ambiental, hasta historias complejas con múltiples caminos donde cada decisión lleva un enlace diferente. Cuando se incorpora de manera efectiva, la tecnología enriquece el aprendizaje y la memorización transformando la lectura en una experiencia de exploración y autodescubrimiento, el principal desafío de este material es encontrar un balance ideal, la interactividad debe ser coherente con la narrativa y apoyar el contenido del texto, evitando elementos que puedan desviar la atención del lector o interrumpiendo la continuidad de la historia ( (Tapia K, 2024)).

La interactividad es el proceso donde los estudiantes pueden interactuar de manera participativa al momento de llegar a escuchar la narrativa de un cuento mediante la plataforma digital la cual hace más dinámica la lectura, tomando muy en cuenta la fortaleza de aprendizaje por parte del lector ya que le resulta mirar mejor mirar, videos, imágenes y comprender la lectura que se está desarrollando.

### **6.1.2.2. Tipos de cuentos digitales**

De acuerdo con ( (Perceval J, 202)), dicen que; las historias digitales son relatos que combinan la literatura clásica con tecnologías modernas, convirtiendo la lectura en una actividad interactiva y multimedial, ocasionando así que el lector se sienta atraído por la interactividad que producen y la gorma más divertida de mantener historias muy bien procesadas dentro de la mente humana. Dependiendo de su estilo y grado de participación, se agrupan principalmente en:

Existen diferentes tipos de cuentos lo que hace que el lector pueda tomar cualquier opción para poder tener una mejor comprensión lectora, lo que hace tener un dinamismo frente a la opción que tipo de cuento tomar para proceder a leer con las plataformas digitales ya sea narrativo, o narrativos e imágenes, o narrativos imágenes y videos. Por lo tanto los diferente tipos de cuentos digitales son:

#### **Cuentos digitales interactivos**

Este formato transforma al lector pasivo en un participante activo que altera el rumbo de la narración, a través de pantallas táctiles, clics o sensores de movimiento, el usuario toma las decisiones que involucran a la trama, resuelve los acertijos para desbloquear capítulos o manipula los elemento que posee el entorno virtual, no se trata solo de pasar páginas electrónicas, sino, de explorar una arquitectura narrativa donde el texto coexiste con ilustraciones dinámica e interactivas, efectos de sonido vinculados a la acción mecánica del juego o lectura ( (Macias F, 2021)).

Esta bidireccionalidad fomenta una inmersión profunda y estimula el pensamiento crítico, dado que cada elección conlleva una secuencia visible en el desarrollo de la historia, es una fusión exacta entre la literatura clásica y el diseño de videojuegos, ideal para el aprendizaje experimental y el desarrollo de la autonomía cognitiva, al romper la línea, el cuento digital interactivo ofrece múltiples lecturas de una misma obra, garantizando que la experiencia sea única para cada usuario promoviendo la relectura mediante la curiosidad por descubrir los finales alternativos ocultos en el código ( (Herrera C, 2023)).

Ellos cuento digitales interactivos son los mas eficaces para poder llegar a los lectores de diferentes edades para llegar a tener una mejor comprensión lectora, debido a la interactividad de la persona con la tecnología, el cual abarca diferentes opciones como videos, imágenes, que

se va haciendo preguntas a medida que va haciendo el proceso de narrar la lectura y así el lector puede ir identificando el proceso de aprendizaje.

### **Cuentos animados**

Los cuentos animados digitalizados amalgaman la tradición oral y escrita con el poder visual del cine de animación, creando una experiencia estética fluida de alto impacto emocional para el lector, en estas historias los personajes comienzan vivir por si solos, los escenarios se transforman naturalmente ante los ojos del espectador y la tipografía puede agregarse de manera artística en el movimiento de la puesta en escena, el cambio cromático, el ritmo visual y como se expresan reemplazan la necesidad de describir de forma textual y extensa para permitir que la historia avance activamente ( (Giler R, 2023)).

Este formato es una herramienta educativa y de entretenimiento sumamente poderosa porque capta de forma inmediata la atención de la retina y facilita la comprensión lectora temprana o en el aprendizaje de nuevos idiomas, la animación digital no es solo decoración, sino, motor de la acción; los cambios de plano, las perspectivas y el uso de efectos visuales modernos crean una atmosfera envolvente en la que la imaginación se expresa con total libertad técnica, haciendo que conceptos complejos sean más tangibles y fácilmente digeribles para el público de todas las edades ( (Cordova J, 2025))

Los cuentos animados tienen su esencia en ver los videos sobre el como se dan las cosas, para generar un impacto al lector sobre lo que desea decir el autor sobre la imaginación o realidad y a su vez el lector desea saber lo que este capta dentro de su libro o cuento.

### **Audiocuentos digitales**

Según ( (Haro G, 2024)), dicen que; los audios cuentos reflejan el desarrollo moderno de la tradición oral, enriquecida con moderna tecnología de pos-procesamiento de audio, a diferencia de una lectura en voz alta plana, este formato construye un universo tridimensional en la mente del oyente utilizando voces profesionales, paisajes con sonidos cinematográficos, música diegética y efectos de sonidos especiales (Foley). La falta de estímulos visuales directos activa de manera única la imaginación del usuario obligándolo a co-crear la estética de los rostros y los paisajes de los personajes en su propio espacio mental.

Desde un punto de vista técnico y de accesibilidad, los audiocuentos digitales son extremadamente versátiles, dado que permiten utilizar historias en un formato multitarea,

mientras se está trabajando, viajando o se busca relajarse, y construye una inclusión esencial para personas con discapacidad visual o dificultades de aprendizaje, además la distribución digital a través de plataformas de streaming y aplicaciones móviles facilita la creación de bibliotecas de sonidos personales, donde las entonaciones, las pausas dramáticas y el diseño acústico profesional devuelven a las palabras su poder magnético e hipnótico original ( (Galvis S, 2025)).

Estos generan una expectativa del autor donde hacen que el lector genere una incertidumbre como será contado el cuento, libro o historieta, lo que hace tener una incertidumbre si la voz escuchada generara una atracción para el lector.

### **6.1.2.3. Herramientas tecnológicas para crear cuentos digitales**

Según ( (Vargas L, 2021)), las herramientas tecnológicas para crear cuentos digitales son un conjunto de aplicaciones web diseñadas para transformar la narración clásica en una experiencia interactiva y multimedia, estos recursos permiten a los estudiantes y profesores combinar texto escrito con elementos como audio, video, animaciones e imágenes, enriqueciendo el proceso de enseñanza y estimulación a la creatividad. Al digitalizar una historia se fomenta el desarrollo de habilidades claves para los nuevos tiempos de globalización así, como el pensamiento crítico, resolución de problemas y finalmente la expresión del arte.

Las plataformas facilitan el aprendizaje colaborativo, dado que muchos entornos permiten la colaboración en tiempo real entre múltiples usuarios desde una perspectiva educativa, el uso de estas herramientas democratiza la creación de contenidos, permitiendo que los estudiantes dejen de ser receptores pasivos y se conviertan en consumidores frecuentes de sus propias historias, finalmente, la historia digital actúa como un puente eficiente entre la diversión técnica y la rigurosidad académica que se adapta a diferentes estilos de aprendizaje ( (Hernan C, 2024)).

Hoy en día la tecnología a generado un aspecto principal de como el ser humano puede utilizar los recursos tecnológicos para crear o diseñar historias sobre cuentos, libros o una historia imaginada que hace que el ser humano tenga curiosidad por la tecnología y sobre todo como puede tener una expectativa de como se escuchar su voz al momento de contar una historieta o cuento ya sea que este existe o sea creado.

## **Plataformas educativas digitales**

De acuerdo con ( (Llor J, 2025)), explican que; son entornos virtuales integrados que hacen más fácil la gestión, distribución y seguimiento de las actividades de enseñanza y aprendizaje, dado que estos sistemas, frecuentemente conocidos como Learning Management Systems (LMS), concentran sus recursos didácticos, asignaciones, evaluaciones y canales de comunicación en un solo espacio accesible desde cualquier dispositivo que tenga conexión a internet, su objetivo principal es flexibilizar el tiempo y el espacio educativo permitiendo una interacción continua entre docentes, estudiantes y familias más allá de los límites físicos del aula de clase.

El organizar los contenidos, estas plataformas ofrecen elementos y herramientas de análisis del aprendizaje, lo que permite a los educadores monitorear y dar seguimiento al progreso individual y colectivo para tomar decisiones pedagógicas oportunas y personalizadas, al integrar los archivos de los repositorios, foros de debate y módulos de retroalimentación promueven la autonomía del alumno y el desarrollo de habilidades digitales primordiales, es decir que en el contexto actual se ha transformado la infraestructura fundamental para modalidades de estudio en línea, híbridas o como complemento estratégico de la educación presencial ( (Vargas K, 2021)).

Dentro de la actualidad existen un sin número de plataformas digitales lo que hace que los estudiantes y los lectores tengan gran variedad para poder escoger, que plataforma será utilizada para tener una captación de libros e investigación del proceso escolar en su vida cotidiana en el proceso de aprendizaje y enseñanza mediante el uso de la tecnología.

## **Aplicaciones para narración digital**

De acuerdo con ( (Anilema E, 2025)), expresan que; para la narrativa digital se utilizan software especializados que facilitan la construcción de relatos mediante el uso estratégico de los medios digitales, a diferencia de un procesador de textos clásico, estas herramientas están diseñadas para construir y estructurar guiones gráficos para secuenciar elementos visuales y de sonido de forma casi intuitiva, guiando al usuario en el arte de contar historias con profundidad en las emociones para mantener el enganche del lector.

El uso de estas aplicaciones significa tener competencia comunicativa, dado que exige a los estudiantes a sintetizar ideas, estructurar argumentos y seleccionar la iconografía o música que

mejor exprese y transmita un mensaje al lector. La narrativa digital resulta altamente inclusiva, puesto que ofrece muchos canales de expresión para los alumnos que podrían tener dificultades con la escritura clásica, pero que sobresalen con la expresión oral visual, asimismo ( (Ronquillo G, 2023)).

Estas aplicaciones preparan a los jóvenes para la comunicación contemporánea mostrándoles a crear discursos legibles y coherentes en formatos multimedia que son muy valorados en el área académica, profesional y social.

### **Uso de Genially, Canva, Powtoon y Storyjumper**

Según ( (Espinoza R, 2024)), expresan que; la combinación de Genially, Canva, Powtoon y Storyjumper brinda un ambiente fuerte para la producción de contenidos dinámicos y de alto impacto para los lectores frecuentes y hasta para aquellos que apenas se empiezan a enganchar con la dinámica ofrecida por estas aplicaciones de creación de contenido multimedia.

- **Genially:** Resalta por su capacidad para crear infografías y presentaciones interactivas donde el usuario descubre información al hacer clic, ideal para gamificar el aprendizaje con producciones muy llamativas con plantillas de fácil utilización.
- **Canva:** Se posiciona como la herramienta más utilizada para el diseño gráfico accesible, permitiendo crear portadas, pósteres y maquetas profesionales de forma intuitiva gracias a sus miles de plantillas pedagógicas que están para el uso.
- **Powtoon:** Introduce el dinamismo del video animado y los personajes en movimiento, una opción excelente para explicar conceptos complejos mediante la técnica del storytelling audiovisual de manera divertida.
- **Storyjumper:** por otra parte, esta aplicación está especializada en la creación de libros ilustrados digitales ofreciendo la posibilidad de realizar maquetas, páginas, añadir voces superpuestas y publicar cuentos interactivos que simulan el paso de hojas reales ( (Espinoza R, 2024)).

Estas plataformas generan una gran curiosidad sobre como son contadas los diferentes cuentos para una enseñanza en la lectura y un aprendizaje que sea captado de una manera excepcional para mejorar un servicio educativo y de esta manera mejorara el aprendizaje en niños, jóvenes, adultos.

## **Recursos TIC aplicados a la educación**

De acuerdo con (Ovilla S, 2024)); los recursos Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) usados en la educación incluyen todos los dispositivos, programas, redes y servicios digitales que se junta en los procesos de aprendizaje para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, estos recursos van desde pizarras y simuladores virtuales hasta aplicaciones de realidad aumentada y repositorios de contenidos abiertos. Su importancia educativa no reside en la tecnología en sí, sino en la capacidad de cambiar la práctica docente desde un modelo expositivo a uno centrado en el estudiante.

La incorporación de las TIC en las aulas rompe barreras geográficas y temporales y proporciona acceso inmediato, fuentes de información más recientes y globales. Además, promueve la inclusión y la equidad educativa al ofrecer alternativas de accesibilidad para estudiantes con necesidades educativas especiales, al diversificar los formatos de entrega de contenidos, los recursos TIC fomentan la curiosidad, facilitan la comprensión de conceptos abstractos a través de la experimentación visual y preparan a los estudiantes para un entorno de trabajo altamente técnico (Caffrey C, Teoría científica, 2019)).

Hoy en día existen gran cantidad de recursos tecnológicos dentro del proceso educativo, lo que hace que las diferentes instituciones educativas vayan generando plataformas digitales que les permita tener un realce en el momento de impartir sus conocimientos por parte de los docentes hacia los alumnos, y de esta manera generar que el estudiante sienta curiosidad del como se llevara su aprendizaje en la vida escolar.

### **6.1.3. Estrategias didácticas**

#### **Definición de estrategia didáctica**

Una estrategia didáctica no consiste en actividades aleatorias realizadas en el aula, sino en los caminos cuidadosos que el docente traza para ayudar a los estudiantes a aprender y encontrar sentido. Es un sistema planificado, dinámico y flexible de actividades que relacionan el conocimiento escolar con la realidad y los sentimientos del estudiante (Herrera C, 2023)).

El objetivo no es tener un sistema rígido, sino ser flexible al ritmo, intereses y necesidades específicas de cada grupo, la teoría de una estrategia didáctica es un valor en la enseñanza que combina los diferentes métodos, técnicas y recursos que los pedagogos tienen para crear una experiencia; las estrategias didácticas abordan la enseñanza de una manera diferente al utilizar

ayudas didácticas que ven al estudiante como un compañero que ayuda a dar sentido a las ayudas que se han preparado, el estudiante no es solo alguien que recibe información pasivamente, sino una persona que es un compañero que ayuda en el proceso de enseñanza para ayudarlo a aprender ( (Cordova J, 2025)).

Al hablar de estrategias se considera las habilidades y destrezas que tenga el docente al momento de impartir sus conocimientos, del como llega hacia los alumnos para tener un mejor entendimiento, y así estos mejoren un proceso continuo de aprendizaje y vaya sintiendo que el conocimiento es la esencia de la vida.

### **Importancia de las estrategias didácticas en Educación Básica**

La educación básica se centra en fomentar habilidades relacionadas con el pensamiento crítico, así como la autoestima intelectual y social. En esta etapa, la selección de estrategias de enseñanza es crucial, esto puede resultar en que los niños desarrollen la pasión por aprender o, por el contrario, una frustración con la educación los estudiantes deben poder tocar, manipular e interactuar con el entorno para que puedan comenzar a formar una comprensión de éste. También deben tener la oportunidad de cometer errores y jugar ( (Unir, 2022)).

Las estrategias relevantes crean la conexión necesaria que hace posible que los estudiantes comprendan lo abstracto y vean la relevancia en relación con el mundo concreto. Estas estrategias también permiten que la diversidad en el aula progrese a su propio ritmo, fortaleciendo así su autoestima. Las estrategias de nivel básico también introducen elementos básicos del aprendizaje como la lectura, la escritura y la aritmética; pero lo más importante, enseñan la gestión de las emociones y las habilidades necesarias para vivir en comunidad ( (Gualacañay B, 2025)).

Dentro de la educación es tan importante contar con estrategias que permitan mejorar el proceso de aprendizaje lo que hace diferente de una institución otra es las habilidades y destrezas que tiene el docente al momento de impartir su clase, eso se debe a haber recibido una capacitación continua para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

### **Estrategias activas e innovadoras**

Las estrategias innovadoras y revolucionarias cruzan las barreras de la educación tradicional, que se basa en la memorización y recitación mecánica, y están diseñadas para cultivar la curiosidad y el activismo, el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación o el aula invertida



no requieren un enfoque novedoso de la tecnología, sino un cambio redistributivo, en el que el estudiante se convierta en investigador y creador, y el docente sea el facilitador empático (Orellana C, 2022)).

Estas estrategias llevan los desafíos del aula al mundo real de cada estudiante, haciendo que el aprendizaje sea relevante y aplicable de inmediato. Un enfoque de innovación centrado en el ser humano significa diseñar experiencias que generen asombro y asombro, fomenten la colaboración y permitan el aprendizaje mientras se opera en un entorno de seguridad psicológica. Gracias a ello, la escuela se convierte en un laboratorio de vida y un espacio de continuo descubrimiento (Ovilla S, 2024)).

Las estrategias innovadoras generan ambiente motivacional lo que hace que los estudiantes tengan una expectativa de como el docente dará su clase con uso de la tecnología y así tener una visión sobre como aprenderán, es decir con que recursos el docente estar dispuesto a enseñar dentro el aula, causando una sensación de motivación al utilizar la tecnología adecuada.

#### **6.1.3.1. Los cuentos digitales como estrategia didáctica**

La historia digital como estrategia de enseñanza se define como el desarrollo moderno de la narrativa oral y escrita adaptada al entorno de aprendizaje mediante la integración de recursos multimedia audio, video, imágenes, animaciones y texto interactivo, no se trata sólo de la digitalización del cuento tradicional, sino también del desarrollo de una herramienta educativa interactiva que convierta al estudiante de receptor pasivo a productor activo de su propio aprendizaje, como estrategia de aprendizaje, promueve el aprendizaje significativo al conectar el contenido del plan de estudios con el pensamiento crítico, la creatividad y la expresión emocional (Tapia K, 2024)).

La aplicación estimula múltiples habilidades de alfabetización, ya que los estudiantes no solo descifran el texto, sino que también interpretan el lenguaje visual y sonoro, aparte, es un método variado e inclusivo que permite abordar diferentes ritmos y estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico y fomenta la cooperación cuando se realiza en equipo, finalmente, la narrativa digital actúa como un puente motivacional que aprovecha la afinidad de las generaciones más jóvenes por la tecnología, haciendo de la lectura, la escritura y la comprensión una experiencia inmersiva, dinámica y profundamente significativa en el aula del siglo XXI (Costa J, 2025))

Su ejecución y aplicación estimula múltiples habilidades de alfabetización, ya que los estudiantes no solo descifran el texto, sino que también interpretan el lenguaje visual y sonoro, aparte, es un método variado e inclusivo que permite abordar diferentes ritmos y estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico y fomenta la cooperación cuando se realiza en equipo, finalmente, la narrativa digital actúa como un puente motivacional que aprovecha la afinidad de las generaciones más jóvenes por la tecnología, haciendo de la lectura, la escritura y la comprensión una experiencia inmersiva, dinámica y profundamente significativa en el aula del siglo XXI..

### **Fundamentación pedagógica**

De acuerdo con ( (Ronquillo G, 2023)), explica que; para formular estas perspectivas teóricas en una propuesta pedagógica sólida, la historia digital debe entenderse como una intersección donde se encuentran el pensamiento social, la psicología cognitiva y la innovación tecnológica. Bajo este enfoque recíproco, el aula se transforma en un ambiente social constructivista inspirado en Vygotsky, donde crear una historia compartida obliga a los estudiantes a ponerse de acuerdo sobre significados y resolver conflictos en equipo. Estos esfuerzos de colaboración no ocurren en el vacío, sino que se materializan a través del constructivismo de Piaget; Al desarrollar activamente un artefacto digital, los estudiantes dejan de ser consumidores pasivos y se convierten en consumidores de cultura.

Es en este proceso de construcción donde el conocimiento digital y mediático se vuelve indispensable, requiriendo un dominio crítico de los lenguajes hipertextuales y visuales, el producto resultante cobra vida según los principios de la teoría del aprendizaje multimedia La teoría del aprendizaje multimedia de Mayer. Integrando texto, ilustraciones, música y narración hablada, la narrativa digital estimula simultáneamente los canales visuales y auditivos en el cerebro. Esta combinación equilibrada optimiza la carga cognitiva, lo que facilita tanto a los creadores como a los receptores estructurar e integrar profundamente la información memoria a largo plazo. ( (Cortes A, 2024)).

En definitiva, la narración digital funciona como una estrategia didáctica integral: utiliza la interacción social como motor de desarrollo, utiliza la arquitectura cognitiva del cerebro para consolidar conocimientos y empodera al educando a través de la producción tecnológica, consolida aprendizajes significativos adaptados a las habilidades necesarias en el siglo XXI ( (Alvarez C, 2025)).

Desde el punto de vista de Piaget y Ausubel, el estudiante no es un receptor pasivo, sino un creador de su propio conocimiento cuando un alumno interactúa o crea historias digitales, no memoriza datos aislados; Más bien, relaciona el nuevo contenido del plan de estudios con sus experiencias pasadas, sentimientos y entorno cultural. Esta estrategia convierte el fracaso en una oportunidad de aprendizaje y el aula en un laboratorio de experimentación.

El conocimiento se vuelve importante a medida que el contenido adquiere un significado utilitario y estético para el estudiante que profundiza la información traduciéndola en una estructura narrativa visual y lógica. Así, la teoría se convierte en una experiencia viva y duradera.

### **Aprendizaje significativo mediante recursos digitales**

El aprendizaje significativo ocurre cuando el alumno relaciona nueva información con su conocimiento previo y transforma su estructura cognitiva, en un espacio digital, los recursos en línea no tienen que ser meras réplicas del formato físico, sino elementos que impulsan este proceso. Utilidades como simuladores, espacios interactivos y recursos multimedia permiten contextualizar y ajustar ideas abstractas a la vivencia del alumno ( (Galvis S, 2025)).

Al comprometerse con contenidos educativos digitales, el estudiante deja de ser un mero espectador, la tecnología promueve la exploración, el ensayo y la auténtica resolución de desafíos, aportando sentido práctico a lo que se ha aprendido. De esta manera, los recursos digitales actúan como puentes cognitivos que despiertan un interés intrínseco, fomentan una comprensión profunda y garantizan que los nuevos conocimientos sean duraderos, funcionales y aplicables a situaciones reales ( (Cordova J, 2025)).

El aprendizaje es lo esencial en edades tempranas, lo cual hace que el aprendizaje llevado de una manera correcta hacer que el estudiante desee y quiera aprender, mucho más se vuelve interesante cuando el proceso de enseñanza es de manera tecnológica lo que ocasiona que el estudiante empiece a ser interactivo en un proceso de enseñanza moderno con el uso de recursos tecnológicos, lo que lleva a una investigación mas profunda por parte del estudiante.

### **Rol del docente en la implementación de cuentos digitales**

Dentro de la incorporación del proceso de enseñanza aprendizaje por parte del docente se ve en la necesidad de implementar una estrategia didáctica para mejorar la lectura de los estudiantes el mismo que utilizando estrategias digitales se convierte en el puente de lectura

como emisor y transmisor de la lectura. Su primera responsabilidad es seleccionar o codesarrollar narrativas digitales que cumplan con los objetivos de aprendizaje y los intereses de los estudiantes, asegurando que la interactividad del recurso agregue valor educativo y no distraiga. Durante la actividad, el docente guía la experiencia, generando preguntas que estimulan el pensamiento crítico, la comprensión lectora y la empatía ( (Haro G, 2024)).

También equilibra el uso de la tecnología con la interacción humana, fomentando el debate y la reflexión colectiva basada en la historia, el docente también capacita a los estudiantes en el uso de herramientas y evalúa el proceso, transformando el consumo de un cuento digital en una experiencia de aprendizaje colaborativo, estructurado y con un claro propósito educativo ( (Espinoza R, 2024)).

Mucho tiene que ver el perfil docente, dentro de las enseñanza y aprendizaje de los estudiantes es decir deben tener una formación en pedagogía para poder llegar a los estudiantes de manera practica y educativa y sobre todo hoy en día deben tener una capacitación en uso de recursos tecnológicos.

### **Participación activa del estudiante**

Según ( (Correa L, 2025)), la participación activa del estudiante es la piedra angular del enfoque educativo moderno, donde el estudiante toma el control y la responsabilidad de su proceso de aprendizaje, lejos de un aprendizaje pasivo tras aprendizaje, este compromiso se manifiesta cuando el estudiante cuestiona el contenido, debate con sus compañeros, toma decisiones y aplica lo aprendido en proyectos prácticos o en la resolución de problemas reales.

En un ambiente digital, la participación crece a través de la co-creación de materiales, la interacción entre personas y la autoevaluación, un estudiante empapado se educa de forma autónoma, reflexiona sobre sus errores metacognitivos y utiliza recursos tecnológicos para expresar sus pensamientos de forma innovadora ( (Cordova J, 2025)).

Esta forma activa, no solo facilita una comprensión más completa y significativa, sino que también ayuda a promover habilidades clave para el siglo XXI donde la globalización tecnológica crece cada día más, es así como la autonomía, el razonamiento crítico y la destreza digital son las bases del conocimiento actual.

### **6.1.3.2. Estrategias metodológicas relacionadas**

#### **Aprendizaje interactivo**

El aprendizaje interactivo transforma el aula en un espacio dinámico donde los alumnos ya dejan de ser receptores pasivos, para transformarse en protagonistas de su propio conocimiento, esta estrategia se fundamenta en la comunicación bidireccional y la participación constante, promoviendo debates, resolución de problemas en tiempo real y el uso de herramientas que exigen una respuesta activa, al interactuar con el docente, con sus compañeros y con los materiales didácticos, los alumnos desarrollan un pensamiento crítico más profundo y retienen mejor la información ( (Cordova J, 2025)).

El aprendizaje interactivo hace que el docentes se sienta motivado con sus alumnos y este sea el puente de comprensión y socialización de la lectura que haga sus veces de interprete de lo que desee decir la lectura y así poder influenciar con una motivación positiva dentro del contexto de enseñanza que el estudiante desee aprender mediante el uso de la tecnología y hacer que genere una inquietud de incertidumbre al preguntar y recibir una respuesta una sea del docente o por parte de los compañero de clase.

#### **Gamificación**

Esto hace referencia a la unión entre el dinamismo y la parte mecánica que ocasiona la utilización de herramientas digitales la cual se convierte en un juego de enseñanza entre docentes y estudiantes generando preguntas y respuestas en la actividad lectora lo que hace, que el estudiante crezca con la incertidumbre de aprender nuevas cosas con videos e imágenes lo cual hace que capte de mejor manera la lectura.

Al integrar características como sistemas de puntuación, etapas, medallas, posiciones y tareas, el trabajo académico se convierte en un desafío entretenido y atractivo. Este enfoque utiliza el impulso innato por mejorar y ser reconocido, permitiendo que los estudiantes comprendan ideas difíciles de manera lúdica y vean el error no como un tropiezo, sino como una posibilidad esencial para intentarlo de nuevo y avanzar.

El secreto de su efectividad está en proporcionar comentarios al instante, lo que facilita a los alumnos evaluar su avance por sí mismos en el momento, así, la gamificación no solo mejora el clima en el aula, sino que fomenta la constancia y la resiliencia en el aprendizaje ( (Perceval J, 202)).

### **Aprendizaje colaborativo**

El aprendizaje colaborativo es un enfoque que organiza las actividades del aula en pequeños grupos heterogéneos, donde los estudiantes trabajan juntos de manera coordinada para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje.

A diferencia del trabajo en grupo tradicional, esta estrategia se sustenta en la interdependencia positiva, lo que significa que el éxito del equipo depende del esfuerzo y compromiso de cada uno de sus miembros ( (Alvarez C, 2025)).

A través de la negociación, el intercambio de ideas y la argumentación, los alumnos no solo consolidan conocimientos técnicos, sino que desarrollan habilidades blandas cruciales como la empatía, la escucha activa, el liderazgo y la resolución pacífica de conflictos ( (Faura J, 2022)).

### **Aprendizaje basado en TIC**

El aprendizaje basado en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aprovecha las herramientas digitales para enriquecer, flexibilizar y optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, la incorporación de plataformas virtuales, simuladores, recursos multimedia y software educativo rompe las barreras físicas del aula tradicional, permitiendo un acceso ilimitado a fuentes de información globales y actualizadas.

Esta estrategia promueve la autonomía del estudiante, quien puede avanzar a su propio ritmo, y facilita la personalización de la enseñanza por parte del docente, quien cuenta con datos precisos para identificar las necesidades individuales. Además, el uso de las TIC prepara a los alumnos para los desafíos del entorno laboral contemporáneo, desarrollando su competencia digital, su capacidad de filtrado crítico de información y su alfabetización mediática, elementos indispensables para desenvolverse con éxito en la sociedad del conocimiento actual ( (Alvarez C, 2025)).

### **Metodologías activas**

Las metodologías activas representan un cambio de paradigma pedagógico que sitúa al estudiante en el centro del proceso educativo, convirtiéndolo en un agente reflexivo y responsable de su aprendizaje, bajo este enfoque, que engloba estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el estudio de casos o el aula invertida, se prioriza el aprender haciendo sobre la memorización teórica ( (Costa J, 2025)).

Los alumnos se enfrentan a desafíos del mundo real, lo que les exige investigar, analizar, proponer soluciones creativas y evaluar los resultados de sus decisiones. Este dinamismo no solo incrementa notablemente el interés y el compromiso, sino que garantiza la transferencia de los conocimientos a situaciones prácticas de la vida cotidiana. El docente abandona la cátedra tradicional para convertirse en un estratega y guía, diseñando escenarios complejos que despiertan el pensamiento de orden superior y la autonomía intelectual.

### **6.1.3.3. Beneficios pedagógicos de los cuentos digitales**

#### **Motivación hacia la lectura**

Las historias digitales transforman la forma en que se vive la literatura, convirtiéndola en un proceso cautivador y multisensorial para las nuevas generaciones que han crecido con la tecnología, a diferencia de los libros impresos clásicos, estos materiales cuentan con elementos multimedia, como animaciones, efectos de sonido, música ambiental y funciones interactivas que rápidamente captan la atención de los alumnos, esta mezcla de imágenes y sonidos no solo hace que la narrativa sea más entretenida, sino que también reduce la aversión que algunos estudiantes tienen hacia la lectura en su formato clásico ( (Meza M, 2022)).

La lectura deja de percibirse como una obligación escolar pasiva y se convierte en una actividad de ocio activa y deseable, sentando las bases estables para el desarrollo de un hábito lector genuino y duradero ( (Caffrey C, Teoría científica, 2019)).

Al permitir que el niño interactúe con los personajes o altere el curso de la historia, se fomenta una relación positiva y autónoma con los libros hace que el estudiante mejore su retención de la lectura y hace tener una retención mucho mas cuando se utiliza la tecnología al momento de la lectura, a diferencia de la lectura tradicional al estudiante no le gusta leer y mucho menos comprender lo que dice la lectura, por tal motivo la aplicación de la tecnología en el proceso de aprendizaje con uso de recursos digitales hoy en día es la base de comprensión por parte de los estudiantes al momento de desear aprender.

#### **Desarrollo de la creatividad**

El entorno dinámico de los cuentos digitales actúa como un catalizador para la imaginación y la expresión creativa de los estudiantes que, al romper con la estructura lineal y estática del texto tradicional, estas herramientas ofrecen narrativas ramificadas, escenarios tridimensionales y universos visuales ricos que desafían al alumno a pensar más allá de lo evidente.

La interactividad permite que los niños experimenten con diferentes desenlaces, exploren subtramas ocultas y personalicen elementos de la historia, lo que estimula el pensamiento divergente y la capacidad de resolución de problemas de forma original, aparte, la exposición a diversas estéticas artísticas y recursos sonoros enriquece su propio bagaje cultural, inspirándolos a crear sus propias producciones ( (Faura J, 2022)).

**Fortalecimiento de la atención y concentración:** Ante los desafíos cada vez mayores en la concentración dentro de las clases actuales, las narraciones digitales surgen como un recurso educativo valioso para cultivar la atención sostenida, al combinar de forma armónica texto, sonido y movimiento.

Estos elementos consiguen mantener el interés del alumno durante intervalos más largos que los métodos tradicionales el secreto está en la participación activa: para que la trama progrese, el estudiante necesita prestar atención a las indicaciones, identificar señales visuales en la pantalla o superar pequeñas pruebas de lógica. ( (Perceval J, 202)).

El procesamiento cognitivo activo y un enfoque consciente en la tarea son parte del desarrollo cognitivo, que además, el diseño de sonidos y visualización ayuda a darle contexto la trama disminuyen el entretenimiento del entorno y permite que los estudiantes, especialmente aquellos con ritmos de aprendizaje diversos, se sumerjan profundamente en la experiencia de comprensión textual ( (Faura J, 2022)).

### **Desarrollo de habilidades para la comunicación**

Los cuentos digitales son recursos excepcionales para potenciar tanto la competencia lingüística como las habilidades comunicativas generales de los alumnos. En lo que concierne a la recepción, la correspondencia entre el contenido escrito y la narración de audio ayuda a los estudiantes a relacionar la escritura con los sonidos, lo que les permite mejorar en la pronunciación, la entonación y la fluidez al leer.

Además de mejorar su vocabulario mediante inferencias visuales, el área de la expresión, estas herramientas tienden a promover la interacción social: los niños discuten sobre las decisiones de los personajes, predicen finales o cuentan las historias de forma verbal, cuando se utilizan en entornos colaborativos, los cuentos digitales estimulan el diálogo, la argumentación y la negociación de significados entre pares ( (Alvarez C, 2025)). Así, el uso de



estos medios no solo consolida las destrezas de lectoescritura básicas, sino que expande la capacidad de comunicación global y efectiva del estudiante.

### **Inclusión educativa mediante recursos digitales**

Una de las mayores virtudes de los cuentos digitales es su capacidad inherente para democratizar el aprendizaje y atender a la diversidad del aula.

Gracias a la flexibilidad de los soportes tecnológicos, estos recursos pueden adaptarse fácilmente a las necesidades educativas específicas de cada estudiante, por ejemplo, permiten modificar el tamaño y tipo de la tipografía para alumnos con dislexia o baja visión, integrar sistemas de lectura en voz alta para discapacidad visual, o incorporar subtítulos y traducción simultánea a lengua de señas ( (Hernan C, 2024)).

Asimismo, el uso de imágenes secuenciales y apoyos pictográficos resulta fundamental para estudiantes dentro del espectro autista o con dificultades de comprensión cognitiva. Al ofrecer múltiples vías de acceso a la información y al conocimiento, los cuentos digitales eliminan las barreras tradicionales del aprendizaje, garantizando que todos los alumnos participen activamente de la experiencia literaria ( (Correa L, 2025)).

#### **6.1.4. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en educación**

Son herramientas digitales que facilitan el acceso a la información y mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de internet, computadoras y plataformas virtuales. ( (UNESCO, 2023))

Dentro del sistema educativo al utilizar las TIC, tomando como uso los recursos digitales lo cual hace tener una mayor fortaleza dentro del proceso educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje y así tener una satisfacción de crecimiento académico dentro de la actividad de la lectura y mejorar la captación del estudiante dentro del aula de clase (Almenara, 2021))

Es así que el uso de la tecnología en el campo académico cada vez va cambiando el proceso de enseñanza aprendizaje por parte del docente y el estudiante, que hace que la comunicación sea fácil de entender y comprender, lo que ocasiona que dentro las instituciones educativas al utilizar la virtualidad como herramienta de aprendizaje autónomo hace que genere mayor productividad al momento de utilizar las TIC en su formación académica y sobre todo hace que el docente deba utilizar la capacitación virtual para mejorar su pedagogía para llegar al estudiante en su formación.

#### **6.1.4.1. TIC aplicadas al proceso educativo**

Las TIC en la Educación Básica se definen como el conjunto de herramientas, canales y soportes tecnológicos que facilitan el acceso, procesamiento y transmisión de la información con fines pedagógicos, actuando como mediadores para democratizar el conocimiento desde las etapas tempranas del desarrollo cognitivo. ( (Kelly, 2024))

Desde una perspectiva contemporánea, En la educación primaria, las TIC no se limitan a ser herramientas para transmitir información, sino que actúan como elementos transformadores dentro del aula. Hacen posible pasar de una enseñanza donde el alumno solo recibe contenidos, a un modelo centrado en su participación, donde la interacción activa el desarrollo de capacidades mentales más complejas. ( (García-Martínez, 2024))

Ambos conceptos coinciden en que las TIC superan la definición de simples aparatos electrónicos. El análisis integrado de estas posturas demuestra que la verdadera importancia de las TIC en Educación Básica radica en su capacidad de mediación; no se trata de usar la tecnología por usarla, sino de aprovechar su interactividad para mutar el rol del estudiante de un receptor pasivo a un creador activo de su propio conocimiento.

#### **Importancia de las TIC en Educación Básica**

En la educación básica las TIC se describen como el conjunto de herramientas, medios y soportes tecnológicos que permiten acceder procesar y transmitir información con fines pedagógicos. Estas actúan como intermediarias para democratizar el conocimiento desde las primeras fases del desarrollo cognitivo. (Almenara, 2022)

Desde una perspectiva contemporánea, Las TIC en primaria no se limitan a transmitir contenidos, sino que son catalizadores que reconfiguran el funcionamiento del aula, haciendo posible transitar de una enseñanza receptiva a un aprendizaje centrado en el estudiante, donde la interacción estimula el uso de funciones cognitivas más avanzadas. ( (Vargas-Ortega/., 2023))

Los dos conceptos concuerdan en que las TIC van más allá de la definición de meros dispositivos electrónicos. La importancia real de las TIC en la educación básica está en su potencial mediador como se evidencia en el análisis conjunto de estas posiciones. No se trata simplemente de emplear la tecnología por emplearla sino de utilizar su interactividad para transformar al alumno de un receptor pasivo a un generador activo de su propio saber.

## **Innovación educativa y tecnología**

La innovación educativa mediada por tecnología es el proceso deliberado planificado y sistemático de introducir cambios significativos en las prácticas de aula el currículo o la gestión pedagógica utilizando herramientas digitales para resolver problemas educativos y mejorar los resultados de aprendizaje. (OECD, 2024)

La innovación tecnológica en la educación supone una reestructuración total de la dinámica educativa, que no se limita a digitalizar recursos, sino que adapta los métodos pedagógicos a las demandas de la sociedad actual, caracterizada por la conectividad constante. ( (López, 2025))

Se evidencia que la innovación educativa no ocurre de forma automática por el solo hecho de meter computadoras al aula. Innovar significa disrupción y planificación: es el acto de repensar la pedagogía utilizando la tecnología como vehículo para crear experiencias de aprendizaje que antes, sin el entorno digital habrían sido imposibles de ejecutar.

### **Recursos digitales en el aula**

Todo tipo de material codificado en formato digital (por ejemplo, videos, simuladores aplicaciones o libros interactivos) que ha sido creado con un propósito educativo para ayudar a entender conceptos y practicar habilidades se considera recursos digitales didácticos. ( (Moreira, 2021))

Se describen los recursos digitales como elementos didácticos adaptables que facilitan la diversificación curricular, al proponer variadas formas de representar y transmitir el saber, con el fin de atender la heterogeneidad del alumnado en entornos presenciales o semipresenciales. ( (Rodríguez-Cruz, 2023))

El primer concepto pone énfasis en su diseño técnico y funcional, mientras que el segundo resalta su valor inclusivo evidenciando que estos recursos son fundamentales para personalizar el aprendizaje y ajustarse a los variados ritmos y estilos de los alumnos.

#### **6.1.4.2. Competencias digitales en estudiantes y docentes**

##### **Alfabetización digital**

La alfabetización digital es la aptitud multidimensional de encontrar examinar valorar sintetizar y generar información usando tecnologías digitales de forma eficaz Esto posibilita

que las personas se involucren activamente en una sociedad centrada en el conocimiento ( (Gutiérrez Martín, 2022))

En la actualidad, la alfabetización digital se define como el avance de un pensamiento analítico adaptado al mundo digital, gracias al cual se pueden detectar sesgos en los sistemas algorítmicos, comprobar si los datos son verdaderos y mantener una comunicación ética en espacios virtuales en continua transformación. ( (Martínez-Clares, 2024))

El estudio de los dos conceptos muestra una evolución evidente la alfabetización digital ya no se limita a saber encender un ordenador o emplear un procesador de textos (una habilidad operativa). Actualmente, supone una competencia cognitiva más alta relacionada con el pensamiento crítico, en la que el usuario debe tener la capacidad de filtrar de manera segura e inteligente la avalancha de información digital

### **Uso responsable de herramientas tecnológicas**

La implementación de prácticas éticas legales y saludables en el ámbito virtual se conoce como uso responsable de la tecnología. Esto incluye cuidar la identidad digital propia y ajena respetar los derechos intelectuales y mantener un equilibrio emocional y físico en relación con el consumo de pantallas. ( (Ribble, 2022))

En el contexto educativo, este concepto implica la formación de una ciudadanía digital responsable, donde estudiantes y docentes elaboran conjuntamente pautas de convivencia en línea, se protegen de riesgos como el acoso virtual y gestionan con criterio la información que dejan registrada en el entorno digital. ( (Sánchez-Vega., 2025. ))

La conclusión de la combinación de las dos posiciones es que el empleo responsable es lo opuesto ético a la competencia digital. No es suficiente con tener habilidades tecnológicas si no se tiene conciencia del efecto que nuestras acciones en la red tienen a nivel social psicológico y legal Las escuelas tienen la urgente tarea de conducir este cambio de usuarios tecnológicos a ciudadanos digitales éticos.

### **Competencias tecnológicas docentes**

Las competencias tecnológicas docentes son el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que los educadores poseen para integrar de forma efectiva las TIC en su planificación

curricular, sus estrategias didácticas, los procesos de evaluación y su propio desarrollo profesional continuo. (INTEF, 2022)

La competencia digital docente se define actualmente como la fusión entre saberes didácticos, dominio de la tecnología y conocimientos específicos (modelo TPACK), que permite al educador del siglo XXI diseñar propuestas formativas completas, orientadas a que los estudiantes adquieran mayor autonomía y protagonismo en su aprendizaje. ( (Fere, 2024))

Ambos conceptos dejan claro que la competencia tecnológica del docente no se mide por cuántas aplicaciones sabe usar, sino por cómo conecta esa tecnología con la pedagogía. El análisis subraya que el profesor debe poseer un criterio didáctico-digital para transformar las herramientas en verdaderos puentes cognitivos para el alumnado.

#### **6.1.4.2. Ambientes virtuales e interactivos de aprendizaje multimedia**

El aprendizaje multimedia es el proceso cognitivo mediante el cual los estudiantes construyen representaciones mentales a partir de información presentada a través de múltiples canales o formatos combinados, tales como textos, palabras habladas, imágenes estáticas, animaciones o videos. ( (Moreno, 2021))

Basado en la ciencia cognitiva, este tipo de aprendizaje se describe como el aprovechamiento óptimo de los canales visual y auditivo de la memoria de trabajo, que, al recibir y analizar estímulos verbales y gráficos de forma conjunta y complementaria, consolida el aprendizaje en la memoria a largo plazo con mayor profundidad y sentido. ( (Mayer, M2023)).

Al analizar estos conceptos, se comprende que el aprendizaje multimedia efectivo no consiste en saturar la pantalla con estímulos azarosos.

Debemos entender que el crecimiento del conocimiento hoy en día se basa en la auto educación y esto se debe mucho al uso de las tecnologías para mejorar sus conocimientos de cualquier asignatura. A su vez hace que la tecnología permita al estudiante ser investigativo y y tener mayor conocimiento de un tema tratado y también hace que el docente tenga un proceso de autorreflexión y vaya cada vez utilizando la tecnología digital para adquirir sus conocimientos.

## **Entornos digitales educativos**

Se debe entender que la educación los últimos años a dado un salto de la educación tradicional a la educación tecnológica mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje en la cual ha hecho que el docente y estudiante tengan una interactividad digital en su proceso de formación. ( (Salinas, 2021))

En la práctica actual, estos entornos se conciben como entornos tecno educativos accesibles desde cualquier lugar y momento, que eliminan los límites de tiempo y espacio propios de la enseñanza convencional. Gracias a ellos, el aprendizaje se mantiene sin interrupciones, es posible trabajar en equipo a distancia y se puede registrar y analizar detalladamente la evolución y el progreso de cada estudiante. (Castro-Ricalde, 2025)

Juntas, las definiciones muestran que un entorno digital educativo es mucho más que un repositorio digital para subir archivos PDF. Es totalmente opuesto son plataformas ricas en información científica que permite investigar a docente y estudiantes, también permite la tecnología intercambia información una por otra causando motivación al cibernauta en busca de información que no solo poder recibir información en PDF sino dar información para mejorar y alimentar la comunidad cibernautica dentro del proceso de formación académica de estudiantes y docentes.

## **Interacción tecnológica en el aula**

Dentro de las aulas hoy en día es de vital importancia tener una comunicación entre docentes y estudiantes, la cual hace que se interactué por parte del estudiante mediante los medios digitales sin temor a una represalia por parte de los docentes es decir los estudiantes al tener un medio digital interactúan con mayor facilidad para preguntas de tareas, investigaciones e incluso preguntan que dio el día de la clase presencial. Esto genera un crecimiento en el dialogo educativo y mejora la comunicación interna y mejora la interacción en su formación académica. ( (Europea, 2022))

Esta dimensión comunicativa se entiende como una comunicación sociotécnica recíproca que fomenta la participación grupal y la creación conjunta de saberes o materiales. Cambia la clase basada solo en la explicación del profesor por una vivencia colectiva de exploración y descubrimiento. ( (Gómez-Hurtado., 2024))

El análisis integrador señala que la tecnología en el aula no debe aislar al estudiante frente a una pantalla. Bien encauzada, la interacción tecnológica actúa como una red de comunicación horizontal que dinamiza la clase, promueve el trabajo colaborativo y rompe con la vieja estructura vertical donde solo el profesor tiene la palabra.

#### **6.1.5. Fundamentación pedagógica y teórica**

La fundamentación pedagógica es el conjunto de principios, métodos y enfoques educativos que orientan el proceso de enseñanza y aprendizaje para alcanzar una formación integral de los estudiantes. ( (Barriga, 2022))

La fundamentación teórica comprende las teorías, ideas y conocimientos científicos que sirven como base para explicar y sustentar un tema de investigación o una propuesta educativa. Pedagogía. ( (Sampieri, 2022))

La fundamentación pedagógica y teórica es importante porque permite orientar adecuadamente los procesos educativos y sustentar las investigaciones con bases científicas confiables. Además, ayuda a comprender cómo aprenden los estudiantes y qué estrategias pueden aplicarse para mejorar la enseñanza, garantizando mayor calidad y coherencia en el aprendizaje.

##### **6.1.5.1. Teorías del aprendizaje relacionadas**

##### **Constructivismo de Jean Piaget**

La teoría constructivista de Piaget afirma que el conocimiento no se adquiere de manera pasiva del ambiente, sino que es creado activamente por la persona mediante procesos de asimilación (incorporar nueva información en esquemas preexistentes) y acomodación (modificar los esquemas ante lo nuevo) con el objetivo de alcanzar el equilibrio. ( (Papalia, 2023))

El constructivismo, en el contexto tecnológico, afirma que los recursos digitales actúan como espacios virtuales de experimentación y aprendizaje, donde el niño puede modificar distintos elementos, cometer errores y reajustar sus ideas y su forma de pensar, todo ello de manera autónoma y mediante la práctica directa. ( (Ramírez, 2023))

Ambos conceptos evidencian que el alumno es el arquitecto de su propia mente. Al fusionar la perspectiva clásica de Piaget con la tecnología, se llega a la conclusión de que el software educativo y los recursos interactivos no deben ofrecer soluciones simplificadas, sino proponer

retos o problemas (conflictos cognitivos) que requieran que el alumno explore y reorganice sus conocimientos.

### **Aprendizaje significativo de David Ausubel**

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel propone que el verdadero aprendizaje ocurre cuando un nuevo conocimiento se conecta de manera no arbitraria y sustancial con la estructura cognitiva previa del sujeto; es decir, con los conceptos e ideas que el estudiante ya comprende (organizadores previos). (Ausubel, 2021))

En la era digital, el aprendizaje significativo se potencia dado que, gracias a las TIC, se pueden hacer visibles los saberes previos mediante esquemas dinámicos, y se ofrece un acompañamiento personalizado para integrar nuevos contenidos. De este modo, se logra que el alumno asigne significado a lo aprendido y sepa aplicarlo en la práctica. (Torres-Velasco, 2024))

La articulación de estas ideas pone el foco en la relevancia del contenido. La tecnología adquiere un sentido ausubeliano cuando se utiliza para tender puentes entre lo que el alumno ya sabe y lo que va a aprender, evitando la memorización mecánica de contenidos digitales inconexos mediante interfaces que contextualizan el saber.

### **Teoría sociocultural de Lev Vygotsky**

La teoría sociocultural de Vygotsky enfatiza que el desarrollo cognitivo individual es el resultado de un proceso histórico-social mediado por interacciones culturales y por el lenguaje, situando el aprendizaje óptimo dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) con el apoyo de un adulto o un par más capaz. (Santrock, 2022))

Bajo la lente actual, la teoría sociocultural postula que estos recursos tecnológicos actúan como los principales medios culturales y herramientas de intermediación de nuestra época, logrando extender el alcance de la ZDP. Lo consiguen al facilitar apoyos educativos compartidos dentro de redes globales donde las escuelas trabajan en conjunto. (Paredes, 2025)

Al cruzar estos conceptos, entendemos que el aprendizaje es una actividad eminentemente social. La tecnología, lejos de aislar, cumple una función vygotskiana vital al actuar como un "puente" cultural y social que conecta mentes individuales, facilitando el andamiaje interactivo y el aprendizaje cooperativo a través de pantallas compartidas o foros de discusión.



## **Conectivismo y aprendizaje digital**

El conectivismo, propuesto por García como la teoría de aprendizaje para la era digital, define el aprendizaje como un proceso de formación de redes de nodos de información especializados que residen no solo en las personas, sino también en dispositivos no humanos y bases de datos. (García-Martínez, 2024))

En una cultura caracterizada por la sobreabundancia informativa, el proceso de aprender deja de basarse en la retención de contenidos. Se convierte más bien en la competencia para desenvolverse en escenarios complejos, integrar referencias variadas y verificar la autenticidad de los flujos de datos digitales de forma inmediata. (Herrera-Murillo, 2024))

El análisis integrado muestra que el conectivismo es la respuesta teórica a las limitaciones de las teorías tradicionales ante internet. Mientras el constructivismo se enfoca en el interior de la mente, el conectivismo asume que el conocimiento está distribuido en redes y que la habilidad clave hoy en día no es "saber qué", sino saber a dónde recurrir para encontrar la información confiable y conectarla con coherencia.

### **6.1.5.2. Innovación educativa**

#### **Educación digital en el siglo XXI**

La educación digital en el siglo XXI se refiere a la reconfiguración global de los sistemas de enseñanza-aprendizaje para integrar la cultura digital en la matriz pedagógica, desarrollando habilidades críticas en los alumnos como la resolución de problemas, la creatividad, la colaboración y el pensamiento computacional. (Gros Salvat, 2021)

Esta realidad pedagógica se concibe como un modelo de enseñanza versátil, basado en competencias y de duración ilimitada, que se ajusta a una realidad volátil en la que la conexión digital hace que desaparezcan los límites tradicionales. (Profesorado., 2025))

Ambas nociones confluyen en que la educación digital del siglo XXI no es una opción de vanguardia, sino una necesidad de supervivencia alfabetizadora. Implica transformar el currículo rígido en uno maleable y basado en competencias, preparando a niños y jóvenes para un entorno laboral y social altamente tecnológico que demanda adaptabilidad y aprendizaje autónomo de por vida.

## **Recursos didácticos innovadores**

Los recursos didácticos innovadores son materiales herramientas plataformas o métodos de enseñanza que desafían los modelos convencionales de instrucción y que al ser implementados deliberadamente en la práctica pedagógica producen un valor añadido cuantificable en la motivación y el entendimiento del alumno. ( (Barriga., 2021))

Según (Palacios, 2024) un material educativo se considera innovador cuando integra dinámicas lúdicas, entornos inmersivos o relatos interactivos, logrando transformar conceptos abstractos en una experiencia concreta, atractiva y de gran valor formativo para el alumno.

La investigación muestra que la innovación de un recurso no está definida por ser nuevo en el mercado sino por su ruptura metodológica. Un recurso es innovador al crear una "experiencia" pedagógica diferente, que utiliza la interactividad el juego y la emoción para ayudar a los alumnos a fijar en su mente conceptos complejos de manera indeleble.

## **Transformación digital del aprendizaje**

El cambio en la cultura, organización y operaciones que representa una transformación digital del aprendizaje se refiere a cómo los alumnos obtienen saberes lo cual es propiciado por la incorporación estratégica de metodologías ágiles datos e infraestructura tecnológica en toda la experiencia educativa. ( (Almenara, 2021))

Este suceso de escala sistémica supone la transición desde una enseñanza uniforme y masiva, propia del modelo industrial, hacia una personalización inteligente. Aquí, la información analítica sobre el proceso de aprender hace posible diseñar caminos educativos compartidos y ajustados de forma específica a cada perfil o requerimiento mental. ( (Benavides-Lara., 2025))

La conjunción de los dos conceptos nos posibilita observar "la imagen completa": la transformación digital no es un cambio de instrumentos, sino una modificación del pensamiento institucional. Simboliza el paso final de una escuela que enseña a todos al mismo tiempo (modelo industrial) a una escuela adaptativa que personaliza la educación aprovechando las capacidades de los entornos virtuales.

### **6.1.6. Aplicación de cuentos digitales en Educación Básica**

#### **Uso pedagógico en estudiantes de quinto año**

En el quinto año de Educación Básica, la aplicación pedagógica de cuentos digitales implica integrar deliberadamente narraciones electrónicas interactivas en el diseño curricular. El propósito es mejorar la comprensión lectora, ampliar el vocabulario y desarrollar el pensamiento crítico a través del análisis literario utilizando recursos multimedia. ( (Smeda, 2021))

En este nivel escolar concreto, el cuento digital funciona como un esquema educativo en formato de hipertexto que acompaña a niños de 9 a 10 años en la consolidación de la lectura comprensiva, avanzando desde la simple decodificación hasta la capacidad de hacer inferencias. Se apoya en estímulos auditivos y visuales estratégicos, que funcionan como soportes para facilitar el razonamiento y la abstracción a partir de lo leído. ( (Ortega-Ruiz., 2024))

Según los resultados de la evaluación cruzada, para los estudiantes de quinto año el cuento digital no es simplemente una diversión, sino una herramienta muy útil. Gracias a su formato multimedia, ayuda al alumno, que está madurando sus capacidades mentales, a captar lo que el texto sugiere, pero no dice explícitamente: así logra interpretar metáforas y hacer inferencias con mayor facilidad que si leyera el mismo contenido en papel.

#### **Características de aprendizaje de estudiantes de Educación General Básica**

##### **(Enfoque en Subnivel Media: 9-12 años)**

Los alumnos de este nivel de la Educación General Básica se distinguen por estar en el periodo de transición entre las operaciones concretas y las formales según Piaget. Exhiben un razonamiento lógico cada vez más desarrollado una autonomía social que se va afianzando y un gran interés por la colaboración en experimentos y el juego con tecnología. ( (Santrock, 2022))

La neuroeducación contemporánea el aprendiz de este subnivel manifiesta una marcada plasticidad cerebral, caracterizada por una elevada receptividad ante las narrativas de carácter visual y los escenarios de aprendizaje lúdico. Esta condición exige diseñar experiencias educativas que garanticen un nivel alto de participación activa, interacción tecnológica y retroalimentación inmediata. (Campos-Neuro, 2023)

Las dos perspectivas teóricas delinean a un alumno interactivo por naturaleza. Al incorporar sus intereses digitales y sus rasgos cognitivos se evidencia que las dinámicas rígidas de los maestros entran en conflicto con su desarrollo cerebral. Estos estudiantes requieren aprender mediante la exploración la práctica y sintiéndose propietarios de su propio proceso rasgos que los recursos digitales interactivos cubren de manera óptima.

### **Necesidades lectoras en Educación General Básica**

En este intervalo educativo las necesidades de lectura incluyen los requerimientos y déficits relacionados con la superación del analfabetismo funcional. Esto comprende el desarrollo de una competencia léxico-semántica la habilidad para distinguir ideas principales y secundarias la fluidez lectora y el estímulo hacia un hábito lector independiente por gusto. ( (Cassany, 2021))

Según ( (Mendoza-Lira, 2025)), las deficiencias lectoras actuales muestran que el alumnado necesita ir más allá de la simple decodificación de grafías; resulta urgente promover una alfabetización crítica mediática que le permita interpretar los textos híbridos propios del entorno digital, identificar contenidos fraudulentos o noticias falsas, y preservar la capacidad de atención sostenida frente a la lectura en estructuras hipertextuales.

El estudio de las necesidades de los lectores desde un enfoque contemporáneo revela una doble premura: por un lado, resolver las capacidades tradicionales de comprensión (como la inferencia o el análisis de ideas principales) y por otro proporcionar al estudiante recursos cognitivos para que pueda enfrentar la lectura digital instruyéndolo en cómo concentrarse y juzgar críticamente lo que lee en medio de un océano de enlaces e hipertextos.

### **Adaptación de recursos digitales a la Educación General Básica**

La modificación de recursos digitales para la educación básica general es el procedimiento pedagógico técnico y de diseño instruccional que permite adecuar un software aplicación o contenido interactivo en términos de interfaz de usuario, accesibilidad complejidad cognitiva y lenguaje con el propósito de armonizarse con las metas curriculares del nivel educativo y la edad de los alumnos. ( (Graells, 2021))

Según el autor ( (Zapata, 2024)) la adaptación digital requiere crear entornos que sean adecuados desde el punto de vista educativo y apropiados para la edad del alumno. El objetivo es que los recursos audiovisuales complementen el aprendizaje, evitando que se transformen en distracciones que saturan o dispersen la atención de los niños.

Si se combinan las dos definiciones, se puede concluir que una adaptación exitosa requiere un balance ideal entre la pedagogía y la técnica. Un recurso digital no es suficiente si simplemente es entretenido o tiene tecnología avanzada. Si su interactividad o lenguaje no están ajustados con precisión al nivel biológico y curricular del niño que está en la Educación Básica el recurso fracasará y se transformará en un elemento de distracción en vez de ser una herramienta para aprender.

#### **6.1.1 Fundamentación teórica científica de la educación digital**

De acuerdo con (Costa J, 2025)), explican que; la educación digital se basa en la combinación de teorías de aprendizaje modernas, la neuroeducación y la informática, alterando la interacción entre el aprendiz, el material de estudio y el entorno mediado por tecnología. Desde un enfoque pedagógico, va más allá del constructivismo de George Siemens, esta idea sostiene que aprender no es únicamente un proceso interno, sino una red donde el conocimiento habita en la conexión entre de nodos de información, bases de datos y comunidades en línea. También se apoya en la teoría de la carga cognitiva de John Sweller. Que respalda el desarrollo de interfaces y multimedia que mejoran la memoria de trabajo mediante la enseñanza visual y auditiva, evitando la sobrecarga sensorial.

Así, se transforma de un simple uso de herramientas tecnológicas en un ecosistema en evolución constante, donde la mediación tecnológica altera la estructura cognitiva del estudiante, promoviendo el pensamiento crítico, la alfabetización digital y la creación colaborativa de un conocimiento global (Caffrey C, Teoría científica, 2019).

Desde un punto de vista científico, la educación digital utiliza la capacidad de adaptación del cerebro, fomentando la flexibilidad neuronal a través de entornos inmersivos, ajustados y personalizados que potencian el aprendizaje continuo y autodirigido.

#### **6.1.7. Diseño de actividades con cuentos digitales**

##### **Planificación didáctica**

La planificación didáctica es un proceso sistemático mediante el cual el docente organiza objetivos, contenidos, estrategias, recursos y evaluaciones para garantizar experiencias de aprendizaje significativas. Según (A C. , 2024)), la planificación de proyectos basados en narrativas digitales permite estructurar actividades centradas en el estudiante, favoreciendo la participación activa y el aprendizaje auténtico.

En la actualidad la planificación en entornos digitales requiere que el docente seleccione cuidadosamente los recursos tecnológicos que utilizara durante las clases el propósito no es emplear tecnología por moda sino aprovecharla para alcanzar los objetivos de aprendizaje y mejorar la participación de los estudiantes.

Cuando trabajamos con cuentos digitales la planificación permite organizar las actividades de manera ordenada. Antes de iniciar la lectura el docente puede identificar que habilidades desea fortalecer y que recursos utilizara, de esta manera las actividades responden a las necesidades reales de los estudiantes.

### **Actividades interactivas de lectura**

Las actividades interactivas de lectura son estrategias que promueven la participación activa del estudiante mediante preguntas, desafíos, recursos multimedia y experiencias de interacción con el texto. Aguilera (2023) sostiene que los entornos digitales favorecen prácticas de alfabetización multimodal donde los estudiantes construyen significados a partir de imágenes, sonidos, animaciones y texto.

Para (A. C. , 2024)) destaca que las historias digitales permiten generar experiencias inmersivas que incrementan la curiosidad y el compromiso de los estudiantes con los contenidos educativos.

Las actividades interactivas permiten que la lectura sea más dinámica y atractiva para los estudiantes. Cuando un cuento digital incorpora imágenes, sonidos o preguntas interactivas, el estudiante presta mayor atención y participa de forma más activa, estas actividades ayudan a que los niños comprendan mejor la historia porque no son simples espectadores, sino participantes del proceso.

### **Evaluación del aprendizaje mediante recursos digitales**

La evaluación digital consiste en el uso de herramientas tecnológicas para recopilar evidencias sobre el aprendizaje de los estudiantes y proporcionar retroalimentación oportuna. Allen y colaboradores (2024) indican que las tecnologías educativas facilitan el seguimiento del progreso estudiantil mediante datos e indicadores que apoyan la toma de decisiones pedagógicas.

La evaluación de la comprensión lectora debe considerar procesos de interpretación, análisis y construcción de significado. (E, Theories of Reading , 2022)) destacan que la evaluación efectiva permite identificar el nivel de comprensión alcanzado por el estudiante y las estrategias que utiliza para comprender los textos.

Las evaluaciones usando recursos digitales ofrecen ventajas importantes porque permiten obtener resultados de manera rápida y organizada. En el caso de los cuentos digitales, se pueden utilizar cuestionarios interactivos, juegos educativos o actividades de comprensión para así verificar el aprendizaje, estas herramientas ayudan al docente a identificar las dificultades de cada estudiante y adaptar las actividades según sus necesidades.

#### **6.1.8. Limitaciones y desafíos**

##### **Acceso a recursos tecnológicos**

El acceso a recursos tecnológicos se refiere a la disponibilidad de dispositivos digitales, software educativo e infraestructura tecnológica que permiten desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje apoyados por las TIC. Según Selwyn (2022), la brecha digital continúa siendo uno de los principales desafíos educativos, ya que no todos los estudiantes cuentan con igualdad de oportunidades para acceder a herramientas tecnológicas.

La inclusión digital busca que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de usar herramientas tecnológicas en su proceso educativo y no solo disponer de dispositivos o acceso a internet sino también contar con condiciones necesarias para aprovechar estos recursos.

##### **Capacitación docente**

La capacitación docente digital comprende el desarrollo de conocimientos, habilidades y competencias necesarias para integrar eficazmente las tecnologías en los procesos educativos, según (A, 2022)) la formación continua es indispensable para que los docentes aprovechen el potencial de los recursos digitales.

Cuando los profesores reciben capacitación pueden escoger recursos más adecuados y crear actividades que se adapten mejor a las características de sus estudiantes, creando clases más dinámicas, participativas, y adaptadas a las necesidades actuales.

## **Distracción tecnológica**

La distracción tecnológica ocurre cuando el uso de dispositivos digitales desvía la atención de los estudiantes hacia actividades que no están relacionadas con los objetivos de aprendizaje. Según Carr (2021), la sobreexposición a estímulos digitales puede afectar la concentración y la capacidad de procesamiento de la información.

La atención es una capacidad cognitiva esencial para seleccionar y procesar información relevante durante el aprendizaje. (T, 2023)) sostiene que los entornos digitales requieren estrategias pedagógicas que ayuden a los estudiantes a mantener el enfoque en las tareas educativas.

Aunque los cuentos digitales pueden resultar muy motivadores, también existe el riesgo de que los estudiantes se distraigan con otros contenidos disponibles en los dispositivos, este problema puede disminuir cuando las actividades están bien estructuradas y tienen una supervisión constante por parte del docente.

## **Conectividad y recursos institucionales**

La conectividad educativa se relaciona con la disponibilidad de acceso estable a internet y redes digitales que permitan el desarrollo de actividades de aprendizaje en línea. Según (UNESCO, 2023)), la conectividad es uno de los factores más importantes para garantizar una educación digital inclusiva y de calidad.

Los recursos institucionales comprenden la infraestructura, equipamiento, soporte técnico y políticas educativas que respaldan la integración de tecnologías en los centros educativos. Fullan, Quinn y McEachen (2023) señalan que la innovación educativa depende en gran medida del apoyo institucional y de la disponibilidad de recursos adecuados.

La implementación de cuentos digitales requiere una adecuada conectividad y recursos institucionales suficientes. Si la escuela no cuenta con internet estable o con dispositivos tecnológicos disponibles, las actividades pueden verse limitadas, el apoyo institucional es tan importante como la preparación docente, ya que ambos elementos permiten que los estudiantes tengan experiencias de aprendizaje más completas y efectivas fortaleciendo así la comprensión lectora.



### **6.1.9. Impacto de los cuentos digitales en el aprendizaje**

Cada vez crece mas la incertidumbre en utilizar la tecnología en el proceso de formación de los estudiantes, lo cual ha ocasiona que el estudiante genere curiosidad por indagar y explorar conocimientos dentro del ámbito educativo, causando que el investigador tenga mucha información que permita adquirir conocimientos cada mas amplios. A su vez se debe tomar en cuenta que el proceso de formación academia en los planteles educativos debe ir creciendo o debe ir a la par con la utilización de recursos tecnológicos donde genere una interactividad educativa en el proceso de su formación académica, y sobre todo hacer énfasis que estamos en la era digital del conocimiento y debe ser utilizado los recursos tecnológicos con responsabilidad.

#### **6.1.9.1. Motivación y participación estudiantil**

Los cuentos digitales se han convertido en una herramienta educativa innovadora que combina elementos narrativos y tecnológicos para enriquecer las experiencias de aprendizaje. Su incorporación en el aula favorece la participación de los estudiantes, fortalece las habilidades lectoras y promueve el desarrollo de diversas competencias cognitivas. Además, permiten que el aprendizaje sea más dinámico, interactivo y adaptado a las características de los estudiantes de la era digital.

#### **6.1.9.1. Motivación y participación estudiantil**

##### **Interés por la lectura**

La motivación lectora es el conjunto de factores internos y externos que impulsan a una persona a acercarse a los textos, disfrutarlos y comprenderlos. Según Guthrie y Wigfield (2022), los estudiantes motivados muestran mayor disposición para leer, comprender y participar en actividades relacionadas con la lectura.

Los recursos tecnológicos pueden contribuir al desarrollo del interés lector cuando se utilizan para crear experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas. La ( (UNESCO, 2023)) señala que las tecnologías educativas tienen el potencial de aumentar el compromiso de los estudiantes con las actividades de lectura al ofrecer experiencias más atractivas y participativas.

### **Participación activa en clase**

La participación activa se refiere al involucramiento constante de los estudiantes en las actividades de aprendizaje mediante preguntas, opiniones, reflexiones y acciones que contribuyen a la construcción del conocimiento.

Durante la lectura pueden responder preguntas, emitir opiniones o realizar actividades relacionadas con el contenido del cuento, esto hace que la clase sea más participativa y también que desarrollen sus habilidades de comunicación, análisis y colaboración fortaleciendo el proceso de aprendizaje.

### **Aprendizaje lúdico**

El aprendizaje lúdico es una metodología que utiliza actividades recreativas para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades.

El aprendizaje lúdico está estrechamente relacionado con los cuentos digitales porque ambos buscan transformar el aprendizaje en una experiencia agradable. Los estudiantes no solo leen una historia, sino que también interactúan con personajes, imágenes y actividades que hacen más entretenido el proceso educativo, esta característica es especialmente importante en Educación Básica, ya que los niños aprenden con mayor facilidad cuando se sienten motivados y disfrutan de las actividades aprendiendo más de forma divertida y significativa.

#### **6.1.9.1. Desarrollo de habilidades cognitivas**

El uso de cuentos digitales en el ámbito educativo contribuye al desarrollo de diversas habilidades cognitivas necesarias para el aprendizaje. La combinación de texto, imágenes, sonidos y elementos interactivos estimula procesos mentales como la atención, la memoria, la comprensión y el pensamiento crítico. Estas capacidades permiten que los estudiantes interpreten mejor la información, construyan conocimientos significativos y participen activamente en su proceso formativo.

### **Atención y memoria**

La atención es un proceso cognitivo que permite seleccionar y concentrarse en estímulos relevantes mientras se ignoran aquellos que no son necesarios para la tarea que se está realizando. Según (T, 2023)), la atención constituye una habilidad fundamental para el aprendizaje porque facilita la adquisición y el procesamiento eficiente de la información.

La memoria es la capacidad de almacenar, retener y recuperar información para utilizarla posteriormente en diferentes situaciones de aprendizaje.

### **Comprensión e interpretación**

La comprensión lectora es la capacidad de construir significados a partir de la información contenida en un texto, relacionándola con los conocimientos previos del lector. Según (E, Theories of Reading , 2022)), comprender implica elaborar representaciones mentales que permitan interpretar y utilizar la información leída.

( (D., 2022)) señala que interpretar un texto requiere una participación activa del lector para analizar información, identificar intenciones y reflexionar sobre los mensajes que transmite el autor.

La comprensión y la interpretación son habilidades que se fortalecen cuando los estudiantes interactúan con cuentos digitales. Los recursos multimedia facilitan la comprensión de situaciones complejas y ayudan a visualizar mejor los acontecimientos narrados, esta combinación hace que los estudiantes relacionen ideas, identifiquen mensajes importantes y comprendan con mayor profundidad el contenido de las historias.

### **Pensamiento crítico y creativo**

El pensamiento crítico permite que los estudiantes analicen la información que reciben la comparen y elaboren sus propias conclusiones. Según ( (UNESCO, 2023)), los entornos educativos pueden fortalecer las experiencias de aprendizaje y hacerlas más dinámicas e interactivas.

Los cuentos digitales ayudan a desarrollar el pensamiento crítico y creativo a través de sus historias los estudiantes analizan el comportamiento de los personajes y reflexionan sobre las consecuencias de sus acciones estimulando su imaginación.

#### **6.1.9.1. Resultados educativos**

Los cuentos digitales han demostrado ser una estrategia didáctica capaz de generar resultados positivos en el ámbito educativo. Gracias a la integración de recursos multimedia e interactivos, favorecen la comprensión de contenidos, fortalecen las habilidades lectoras y promueven metodologías innovadoras que responden a las necesidades de los estudiantes actuales. Estos

beneficios pueden observarse tanto en el desempeño académico como en la participación y motivación de los estudiantes.

### **Rendimiento académico**

El rendimiento académico es el nivel de logro alcanzado por los estudiantes en relación con los objetivos educativos establecidos. Según ( (Hattie, 2023)), el rendimiento académico refleja el grado en que los estudiantes desarrollan conocimientos, habilidades y competencias durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El aprendizaje tiene mayor valor cuando los estudiantes relacionan los nuevos conocimientos con experiencias previas, favoreciendo una comprensión más profunda y duradera. ( (J, 2022)) señala que este tipo de aprendizaje influye positivamente en los resultados académicos porque facilita la construcción de conocimientos sólidos.

Los cuentos digitales pueden contribuir al mejoramiento del rendimiento académico porque presentan la información de una manera más atractiva y comprensible para los estudiantes, cuando los niños disfrutan el proceso de aprendizaje y participan activamente en las actividades, logran comprender mejor los contenidos y obtener mejores resultados escolares.

### **Fortalecimiento de habilidades lectoras**

Las habilidades lectoras comprenden el conjunto de capacidades que permiten decodificar, comprender, interpretar y analizar textos de manera efectiva. De acuerdo con ( (E, Theories of Reading , 2022)), estas capacidades nos ayudan a comprender mejor los textos.

La ( (UNESCO, 2023)) señala que la suma adecuada de recursos digitales puede fortalecer las competencias lectoras y el aprendizaje.

Los cuentos digitales son un recurso valioso para fortalecer la lectura ya que combinan la narración con imágenes y sonidos ayudando así a comprender mejor su contenido.

### **Innovación en el proceso enseñanza-aprendizaje**

En la actualidad la educación se enfrenta a los cambios que existen con el avance de la tecnología, cada vez es más común que los docentes incorporen nuevas estrategias y recursos que permitan mejorar la enseñanza y captar el interés de los estudiantes Según Fullan, Quinn y

McEachen (2023), la innovación debe generar experiencias educativas más relevantes y significativas.

La ( (UNESCO, 2023)), señala que integrar tecnología en la educación contribuye a que los estudiantes tengan una participación más activa en la construcción de sus conocimientos.

#### **6.1.10. Comprensión Lectora**

##### **Definición de comprensión lectora**

La comprensión lectora fomenta el desarrollo académico de los estudiantes y los ayuda a interpretar, analizar y utilizar la información contenida en los textos. En Educación Básica, esta capacidad resulta indispensable para el aprendizaje de todas las áreas del conocimiento.

Se entiende que se debe tener una excelente comprensión lectora cuando existe un hábito en la lectura lo que ocasiona que las personas al tener un hábito les permite captar más las ideas de los que trata la lectura. Es así que se genera un aspecto relevante tener un hábito que mejore el lenguaje de las personas.

Por parte de los alumnos generan comprensión es cuando se interesan tener una lectura cada día y empiezan a ser eficientes en la utilización de un vocabulario mas fluido dentro de la formación académica, la cual causa una motivación de la lectura dentro del sistema académico motivacional con la utilización de medios digitales que le permite generar un aspecto eficaz de la empresa.

##### **Importancia de la comprensión lectora en Educación Básica**

Contar con una buena comprensión de la lectura es esencial en el proceso formativo de los estudiantes, lo hace tener un buen proceso de enseñanza aprendizaje de las personas, causando un impacto educativo de conocimiento en la cultura del conocimiento científico, leer más causa desarrollo cultural y científico Según ( (UNESCO, 2023)), manifiesta que los estudiantes que contengan conocimientos culturales y académicos generaran intelectualidad en la formación académica de las personas.

Generar un crecimiento intelectual en base a la lectura académica, cultural, hace tener conocimientos y habilidades de comunicación entre personas de ciencia y culturales. Guthrie y Wigfield (2022) señalan que las experiencias de lectura significativas durante la Educación Básica influyen en el rendimiento académico futuro.

La comprensión lectora es importante porque constituye la base para aprender cualquier materia. Si un estudiante no comprende lo que lee, tendrá dificultades en ciencias, matemáticas, estudios sociales y otras áreas, fortalecer esta habilidad desde la Educación Básica ayuda a que los niños desarrollen confianza, autonomía y mejores resultados académicos.

### **La comprensión lectora como proceso cognitivo**

La comprensión lectora es un proceso cognitivo complejo que involucra atención, memoria, inferencia y razonamiento.( (Books., 2022)) explica que el cerebro integra múltiples operaciones mentales para interpretar y dar sentido a los textos.

Los procesos cognitivos de la lectura requieren que el lector relacione información nueva con conocimientos previos para construir significado. ( (T, 2023)) destaca que la atención y la memoria son esenciales para comprender y retener la información leída.

Comprender un texto no trata únicamente de leer unas palabras sino también de interpretarlas, relacionarlas con información y conocimientos que se hayan adquirido anteriormente.

### **Relación entre lectura y aprendizaje**

La lectura es una herramienta fundamental para la adquisición de conocimientos y el desarrollo intelectual. Según ( (Hattie, 2023)), las habilidades lectoras influyen directamente en el rendimiento académico y en la capacidad de aprender nuevos contenidos.

El aprendizaje significativo se fortalece cuando los estudiantes comprenden y relacionan la información leída con sus experiencias previas. ( (J, 2022)) sostiene que la comprensión lectora facilita la construcción de conocimientos duraderos y útiles para diferentes contextos.

#### **6.1.10.1. Características de la comprensión lectora**

##### **Construcción de significados**

La construcción de significados es el proceso mediante el cual el lector interpreta la información de un texto y le atribuye sentido a partir de sus conocimientos y experiencias previas. Según ( (E, Theories of Reading , 2022)), la comprensión surge cuando el lector integra la información textual con sus esquemas mentales.

La lectura es una actividad constructiva en la que el lector participa activamente en la elaboración de significados y en la interpretación del contenido. ( (E, Theories of Reading , 2022)) señalan que la comprensión depende de la capacidad para relacionar información, construir inferencias y generar representaciones mentales coherentes.

La comprensión lectora y la construcción de significados permiten que cada estudiante interprete la información de acuerdo con sus experiencias y conocimientos, relacionando así más fácilmente el contenido con situaciones de su vida diaria.

### **Interpretación de textos**

Según ( (D, 2022)), interpretar implica analizar el contenido desde una perspectiva crítica y reflexiva.

Al interpretar un texto los estudiantes pueden ir más allá de las palabras escritas y descubrir los mensajes que transmite el autor, los cuentos digitales favorecen esta habilidad porque se les presentan información a través de diferentes formatos y esto les permite comprender mejor las emociones, acciones e intenciones de los personajes haciendo que leer se convierta en una experiencia más rica y significativa.

### **Relación entre conocimientos previos y lectura**

La relación entre conocimientos previos y la comprensión lectora ayudan a interpretar nuevas ideas, cuando un estudiante encuentra situaciones familiares dentro de una historia, se le hace más sencillo comprender el mensaje del texto. Los cuentos digitales potencian esta relación al utilizar imágenes y recursos multimedia ya que facilitan la conexión entre la experiencia personal y la información presentada.

### **Procesamiento de la información escrita**

Cuando los estudiantes procesan la información escrita comprenden, organizan y utilizan los conocimientos obtenidos durante la lectura, los cuentos digitales presentan la información de manera más visual y atractiva y esto ayuda a mantener la atención de los estudiantes y facilita la comprensión de ideas complejas, logrando así que los estudiantes puedan recordar mejor la información y aplicarla en diferentes actividades académicas.

#### **6.1.10.2. Componentes de la comprensión lectora**

La comprensión lectora está conformada por diversos componentes que actúan de manera integrada durante el proceso de lectura. Estos elementos permiten que el lector reconozca palabras, comprenda significados, interprete información y reflexione sobre el contenido de los textos. El desarrollo adecuado de cada componente favorece una comprensión más profunda y significativa, especialmente en los estudiantes de Educación Básica.

##### **Decodificación**

Es la esencia de las personas en la lectura cuando las personas utilizan un intelecto sofisticado que no pueden entender las personas cuando escuchan palabras que no conoce, esto conlleva a saber usar términos adecuados. Según ( (S, 2022)), lo que ocasiona que este sistema genera un aspecto relevante a la sociedad intelectual para tener un aspecto propositivo al momento de realizar una lectura al momento de utilizar palabras técnicas acorde al ámbito donde se formalice la reunión.

La decodificación implica identificar palabras de manera precisa para facilitar la comprensión del texto. ( (E, Theories of Reading , 2022)) señalan que la comprensión lectora requiere reconocer las palabras presentes en el texto y construir significado a partir de ellas.

La decodificación es el primer paso para comprender un texto, si un estudiante tiene dificultades para reconocer palabras, también tendrá problemas para comprender el contenido de una lectura, los cuentos digitales pueden apoyar este proceso mediante narraciones en audio, imágenes y palabras destacadas que facilitan el reconocimiento y aprendizaje del vocabulario.

##### **Fluidez lectora**

La fluidez lectora es la capacidad de leer con precisión, velocidad adecuada y expresividad, permitiendo que el lector concentre su atención en la comprensión del texto. Según ( (E, 2022)), una lectura fluida favorece la construcción de significado y facilita los procesos de comprensión.

La fluidez lectora contribuye al aprendizaje porque reduce el esfuerzo dedicado al reconocimiento de palabras y permite dedicar más recursos cognitivos a la comprensión. ( (Books., 2022)) sostiene que la automatización de la lectura favorece la comprensión profunda de los textos.



La fluidez permite que los estudiantes lean de forma más natural y comprendan mejor los textos, cuando se lee con seguridad y continuidad, existe mayor concentración y se pueden entender las ideas principales y los detalles importantes de lo que se está leyendo.

### **Vocabulario**

El vocabulario es el conjunto de palabras que se utilizan para comprender y comunicar ideas. Según ( (D., 2022)), el dominio del vocabulario influye directamente en la capacidad para interpretar textos y construir significados.

El conocimiento del vocabulario constituye un elemento esencial para la comprensión lectora, ya que permite interpretar correctamente la información contenida en los textos. ( (E, 2022)) indican que la comprensión depende, en gran medida, de los conocimientos lingüísticos y del vocabulario que posee el lector.

El vocabulario influye directamente en la comprensión lectora porque resulta difícil entender un texto cuando se desconocen muchas palabras, los cuentos digitales ayudan a ampliar el vocabulario de los estudiantes debido a que presentan imágenes, sonidos y contextos visuales que facilitan la comprensión de nuevos términos y esto les permite incorporar nuevas palabras a su lenguaje cotidiano y mejorar su capacidad de comprensión.

### **Interpretación textual**

Para ( (D., 2022)) señala que interpretar implica analizar las ideas del autor, identificar relaciones entre conceptos y construir conclusiones propias.

La comprensión lectora requiere interpretar e integrar información para construir una representación coherente del texto.

La interpretación textual permite que los estudiantes comprendan el significado real de una lectura y relacionen la información con diferentes situaciones de su entorno, las imágenes, sonidos y animaciones aportan elementos adicionales que ayudan a entender mejor a los personajes y los mensajes que transmiten en cada una de las historias.

## **Análisis y reflexión**

El análisis lector implica examinar información, identificar relaciones entre ideas y evaluar el contenido de un texto. Según ( (Hattie, 2023)), las habilidades de análisis favorecen aprendizajes más profundos y significativos.

La reflexión lectora permite valorar, cuestionar y relacionar la información leída con experiencias personales y conocimientos previos. ( (UNESCO, 2023)) destaca que las competencias lectoras actuales deben promover la capacidad de analizar críticamente la información disponible en diferentes formatos.

El analizar y reflexionar sobre una lectura nos permite expresar ideas propias y relacionar el contenido con experiencias personales, al usar los cuentos digitales estamos promoviendo la reflexión mediante preguntas actividades participativas y situaciones que motivan a examinar las acciones y decisiones de los personajes.

### **6.1.10.3. Niveles de comprensión lectora**

**Comprensión literal: Identificación de ideas principales, reconocimiento de personajes, lugares y hechos, localización de información explícita**

La comprensión literal identifica la información que aparece de manera directa dentro del texto. Gracias a esta habilidad los estudiantes pueden reconocer personajes lugares, acontecimientos e ideas principales sin necesidad de realizar interpretaciones adicionales.

En los cuentos digitales, las imágenes, sonidos y animaciones ayudan a recordar con mayor facilidad los hechos más importantes y a seguir el desarrollo real de la historia.

**Comprensión inferencial: Deducción de ideas implícitas, relación causa–efecto, predicciones y conclusiones, interpretación de mensajes ocultos**

La comprensión inferencial requiere que el lector relacione la información presentada en el texto con sus conocimientos previos para obtener conclusiones propias, este proceso permite descubrir ideas implícitas, establecer relaciones entre causas y consecuencias, formular predicciones e interpretar mensajes que no aparecen expresados de forma directa.

## **Comprensión crítica o valorativa: Emisión de opiniones sobre el texto, juicio crítico y reflexión, análisis de intenciones del autor, valoración del contenido leído**

Este nivel implica reflexionar sobre las ideas planteadas en el texto, valorar las acciones de los personajes y examinar los mensajes transmitidos por el autor, estas habilidades pueden desarrollarse mediante espacios de diálogo, preguntas reflexivas y actividades que promuevan la participación activa de los estudiantes.

### **6.1.11. Proceso lector**

#### **6.1.11.1. Etapas del proceso lector**

El proceso lector está compuesto por secuencias que realiza una persona para interpretar un escrito de forma eficaz, comúnmente se distribuye en tres periodos principales:

#### **Prefectura**

Es un instrumento el cual le permite a una persona entender un texto, relato o escrito de la manera más detallada, precisa y absoluta posible a través de una secuencia de pasos antes de la lectura. Por lo tanto, se trata de un método de elaboración que permite desarrollar el entendimiento de la lectura y su efectividad. ((s.f.), 2024))

La prefectura es uno de los tres periodos en los que se divide el proceso de lectura exhaustiva. Su función es mostrar cuál es el propósito general de un escrito o texto anterior a él, así como sus contenidos secundarios. Por lo tanto, en la lectura mencionada será más fácil obtener cuidadosamente puntos detallados que de otra forma no sería posible identificar.

La prefectura es una herramienta que nos permite a las personas tener un conocimiento global principal del contenido que se maneja en el escrito o texto estudiado. De este modo, mientras una segunda lectora, la persona puede tener una idea más amplia para poder estar alerta a puntos concretos que de otra forma no se podrían visualizar.

#### **Lectura**

La lectura es un procedimiento en el cual una persona averigua cierta noticia a través del lenguaje visual y escrito. El lector se enfrenta a ciertas palabras, simbologías y números para convertirlos en información o datos; luego, en su mente, los interpreta y estudia. ((Etecé, 2023))

Es un procedimiento educativo que permite al estudiante analizar, comprender e incluir signos o símbolos escritos en un texto. Mediante este método, el lector adquiere información y

conocimiento, también le permite preparar su pensamiento crítico, logrando extender su manejo y uso del lenguaje.

En definitiva, la lectura no se trata solamente de identificar palabras, términos o expresiones; más bien, aprovecha, comprende su importancia y la vincula con conocimientos previos. La lectura facilita la identificación de palabras, el entendimiento de oraciones y la comprensión del mensaje general del texto.

### **Poslectura**

La poslectura es un método que se usa normalmente en entornos estudiantiles con el propósito de verificar que los estudiantes tengan conocimientos de entendimiento sobre la comprensión lectora. De esta forma les resultará más fácil potenciar ese campo, al percatarse de cuáles son sus faltas y carencias más esenciales y qué dificultades suelen poseer. ( (Solé, 2023))

Por otra parte, mediante la poslectura se identifica ejercer en los tres métodos más fundamentales para entender al máximo los textos que son:

Textual: se basa en conocer todo aquello relacionado y preciso con el texto.

Contextual y crítico: estos métodos se encargan de ir un paso más allá, comprender lo que está expresado y establecer un criterio sobre lo que se ha leído.

La poslectura es la fase del procedimiento que lleva a cabo el lector luego de haber leído un texto. Su propósito primordial es verificar el grado de comprensión conseguido por el lector a través de actividades mediante resúmenes, investigaciones, interrogantes y esquemas. Este periodo permite identificar las ideas principales, vincular la comunicación con información anterior y fortalecer la enseñanza conseguida en la lectura.

#### **6.1.11.2. Estrategias de comprensión lectora**

##### **Subrayado e identificación de ideas**

El subrayador se usa para destacar lo más considerable y significativo de una redacción o texto. Este método ayuda a saber e incorporar para tener presente de manera más precisa la información reciente. ( (Escuela, 2026))

La identificación de ideas tiene como objetivo identificar, detectar, señalar y distinguir la información más relevante e importante del texto general, con el fin de analizar las ideas principales y secundarias para poder ordenar de mejor manera las ideas, impulsando la redacción de resúmenes y proyectos para fortalecer el desempeño académico.

El subrayado y la identificación de ideas son técnicas esenciales que van de la mano con la comprensión lectora, ya que proporcionan la información más importante de un texto, proporcionando el estudio, aumentando y mejorando el aprendizaje estudiantil, permitiendo destacar su conocimiento, enseñanza, aprendizaje y análisis.

### **La formulación de preguntas**

La formulación de preguntas es una técnica que conlleva preparar dudas o preguntas previamente, durante y posteriormente a la lectura para entender de una mejor manera el texto. Esta herramienta facilita al lector permanecer interesado en la interrogante, ya que le permite precisar adecuadamente el contenido. ( (Scielo, 2025))

A través de este procedimiento, el lector realiza interrogantes o preguntas que facilitan analizar información anterior, precisa dudas, admite inquietudes esenciales y prepara un conocimiento general y completo que permite mejorar la lectura.

La formulación de preguntas mejora el aprendizaje más relevante dado que examina, investiga, estudia, ejerce, actúa y reflexiona respecto a la información detallada. Del mismo modo, impulsa el pensamiento crítico al propiciar que el lector busque respuestas, incorpore conexiones entre opiniones e ideas para profundizar el tema estudiado.

### **Resúmenes y organizadores gráficos**

El resumen es una forma de estudio que conlleva recapitular ideas fundamentales y esenciales de un texto de manera concisa, precisa y organizada, sosteniendo el propósito principal de la información. Su finalidad es facilitar la comprensión, el entendimiento, el aprendizaje y la revisión de lo más importante. ( (Coelho, 2022))

Los organizadores gráficos son enfoques perceptivos que proporcionan la organización y la vinculación de la información a través de esquemas, diagramas, mapas conceptuales o también cuadros sinópticos. Este método permite entender, comprender y saber mejor los contenidos. (Etecé, 2013)

En lo referente a resúmenes y organizadores es una herramienta pedagógica que utiliza el docente para generar un proceso de enseñanza aprendizaje acorde a las exigencias del mercado educativo lo que hace que el docente genere un procedimiento de aprendizaje colaborativo y motivador para generar aspectos propositivos para la mejora continua de la enseñanza hacia los docentes y estudiante en el plano educativo.

### **Lectura interactiva**

Implica que el lector participe activamente mediante reflexiones, comentarios y relaciones entre el texto y sus experiencias personales.

La lectura interactiva permite al lector mantener una conexión con el texto de manera comprensiva e interactiva, adquiriendo conocimientos y despejando interrogantes, de tal manera que el texto le permita resolver sus dudas y obtener una enseñanza.

### **Predicción e inferencia**

La inferencia es uno de los procesos que permiten llegar a una conclusión mediante la información del texto que se tiene; a esto se le conoce como inferencia.

En cambio, la predicción se refiere a pronosticar un resultado o suceso futuro mediante tipos de sucesos o datos observados en hechos o situaciones anteriores. ( ((s.f.), 2024))

Ambos métodos son importantes, aunque tengan relación, manejan diferentes conceptos: la predicción es anticipar algo que sucederá en el futuro, la inferencia se enfoca en deducir hechos a través de conclusiones relacionadas con el texto.

#### **6.1.11.2. Factores que influyen en la comprensión lectora**

##### **Motivación**

Para obtener conocimientos, estrategias, ideas y contenidos, así como para potenciar nuestras capacidades académicas y personales, es esencial la motivación. ( ((s.f.) L. D., 2025))

La motivación también es importante, le permite al lector disfrutar, aumentando su interés y manteniendo una alta concentración, si el lector no tiene motivación puede disminuir su interés y concentración en el texto.

## **Atención y concentración**

Para obtener una buena comprensión lectora, es esencial la atención y la concentración. La atención facilita que el lector se centre en la información importante del texto, y la concentración contribuye a sostener esa focalización durante toda la lectura (Lobo, s.f.).

Para alcanzar una buena concentración se debe poner atención al contenido para entender correctamente las ideas y su relación con el texto

## **Ambiente familiar y escolar**

Para el alumno, un ambiente que promueva la lectura y ofrezca acceso a recursos educativos contribuye al avance de las habilidades lectoras, el respaldo familiar es fundamental. ( (Sevilla, 2025))

Un buen ambiente tanto familiar como escolar le permite al lector fortalecer destrezas y habilidades que influyen directamente en su rendimiento académico. Por eso, estar en buen ambiente ayuda a alcanzar un buen desarrollo en la comprensión lectora.

## **Recursos didácticos y uso de tecnología educativa**

El uso de materiales didácticos y herramientas tecnológicas, que abarcan plataformas digitales e instrumentos interactivos, contribuye a fortalecer los procesos de entendimiento lector y aprendizaje autónomo.

Los recursos didácticos y el uso de tecnología educativa son instrumentos que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual ayuda a mejorar la comprensión lectora mediante materiales como libros, revistas, educativas, medios digitales, videos, reflexiones y aplicaciones educativas que promueven la participación del lector, desarrollando sus habilidades.

### **6.1.11.3. Dificultades en la comprensión lectora**

#### **Problemas frecuentes en estudiantes**

Algunos de los problemas más comunes entre los alumnos son la escasa práctica lectora, la falta de interés por leer, las dificultades para entender términos desconocidos, reconocer ideas principales y secundarias, la falta de concentración al leer. La capacidad de análisis y reflexión se ve restringida por estos factores de tal manera que el rendimiento académico es afectado. ( (voca., 2023))

La dificultad para hacer conclusiones o análisis de textos, el vocabulario limitado, la falta de concentración, la identificación de ideas clave, las palabras desconocidas y su significado son algunos de los obstáculos más frecuentes.

### **Factores que afectan la comprensión lectora**

La comprensión lectora puede verse afectada por diversos factores a nivel personal, familiar, ambiental y escolar. La escasez de interés, los problemas con la atención y la concentración, y un ambiente no apropiado son elementos que pueden obstaculizar el entendimiento de los textos e impactar negativamente en el desempeño académico de los alumnos. ( (Almeida, 2022))

Algunos de los factores son la falta de interés, limitaciones en el vocabulario, dificultades con la concentración, el uso incorrecto de las herramientas tecnológicas poco estimulantes y una práctica de lectura escasa.

#### **6.1.11.5. Estrategias para fortalecer la comprensión lectora**

Para que los alumnos puedan desarrollarse académicamente, es fundamental la comprensión lectora en la educación básica. Su fortalecimiento hace posible que el rendimiento escolar mejore, se desarrollen capacidades de análisis y se facilite la adquisición de conocimientos en las distintas materias. Por lo tanto, es fundamental poner en marcha tácticas pedagógicas que fomenten la lectura desde una edad temprana. ( (Llangari, 2022))

La comprensión lectora permite analizar, interpretar y reflexionar de mejor manera sobre el texto, permitiendo que el alumno desarrolle habilidades durante la comprensión lectora.

Un alumno debe tener enseñanzas y bases fundamentales desde sus primeros años de educación para que tenga éxito y un mejor desarrollo del conocimiento.

#### **6.1.11.6. Fundamentación teórica de la comprensión lectora**

La comprensión lectora constituye una capacidad fundamental en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes construir significados a partir de la información que reciben mediante la lectura.

Dicho procedimiento va más allá del simple reconocimiento de vocabulario, ya que exige entrelazar el bagaje cultural del estudiante con los planteamientos novedosos de la lectura, al respecto, ( (Solé, 2023)) señala que el acto de comprender demanda un rol dinámico por parte de quien lee, puesto que es el único camino para descifrar y otorgarle un significado real a la



información, bajo esta misma línea, ( (D., 2022)) argumenta que la verdadera comprensión no es pasiva sino que involucra examinar el escrito a fondo, meditar sobre sus premisas y en última instancia, estructurar un juicio crítico frente a los discursos que el autor intenta comunicar.

Por ello, el fortalecimiento de esta habilidad resulta indispensable para mejorar el aprendizaje y el desempeño académico de los estudiantes.

### **Teorías del aprendizaje relacionadas**

#### ***Constructivismo de Jean Piaget***

Piaget (1973) plantea que el aprendizaje es un proceso mediante el cual las personas construyen conocimientos a partir de las experiencias que viven y de su relación con el entorno.

Desde esta perspectiva, el estudiante desempeña un papel activo en la adquisición del conocimiento, ya que participa de manera constante en la comprensión y organización de nueva información.

#### ***Aprendizaje significativo de David Ausubel***

David Ausubel sostiene que el aprendizaje adquiere mayor valor cuando los nuevos conocimientos pueden relacionarse con las experiencias e ideas que el estudiante ya posee.

Desde esta perspectiva, la incorporación de nueva información resulta más comprensible y significativa, facilitando su retención y aplicación en diferentes contextos ( (Ausubel, 2021))

#### ***Teoría sociocultural de Lev Vygotsky***

De acuerdo con Vygotsky (1979), el aprendizaje se fortalece mediante la interacción con otras personas y el intercambio de experiencias dentro del entorno social.

En este proceso, la comunicación y la colaboración desempeñan un papel fundamental, ya que contribuyen a la construcción y desarrollo de nuevos conocimientos.

### **Enfoques pedagógicos de la lectura**

#### ***Enfoque comunicativo***

Según ( (D., 2022)), la lectura constituye un proceso de comunicación en el que el lector interpreta y construye significados a partir de la información presentada en el texto.

Esta interacción favorece el desarrollo de habilidades comunicativas que permiten a los estudiantes participar de manera más activa en los distintos ámbitos educativos y sociales.

### ***Enfoque interactivo de lectura***

Para el autor ( (Solé, 2023)) señala que la comprensión lectora se desarrolla cuando el lector relaciona la información del texto con los conocimientos y experiencias que ya posee.

De esta manera, la lectura se convierte en una actividad activa en la que el estudiante construye significados y logra una mejor interpretación del contenido.

### ***Lectura comprensiva y crítica***

Según ( (D., 2022)) indica que la lectura comprensiva y crítica va más allá de entender las palabras de un texto, ya que implica analizar la información, reflexionar sobre su contenido y desarrollar criterios propios frente a lo leído. Este proceso favorece el fortalecimiento del pensamiento crítico y una interpretación más profunda de los mensajes.

### ***Innovación educativa y lectura digital***

( (Moreira, 2021)) señala que la innovación educativa promueve la incorporación de metodologías y recursos que contribuyen a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, la lectura digital ha cobrado mayor importancia en el ámbito educativo debido al creciente uso de las tecnologías como apoyo para el desarrollo de competencias y habilidades en los estudiantes.

## **6.2. Teoría Legal**

La presente investigación se sustenta en la legislación ecuatoriana, que reconoce y protege el derecho de toda persona a acceder a una educación de calidad, en este sentido, la Constitución de la República del Ecuador (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008) señala que la educación debe impulsar el desarrollo integral de los individuos y facilitar el acceso al conocimiento y a las tecnologías como recursos para el aprendizaje, de esta forma la Ley Orgánica de Educación Intercultural (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021) promueve la implementación de metodologías innovadoras que contribuyan al fortalecimiento de las capacidades y destrezas de los estudiantes.

A partir de estas evidencias, la literatura científica reciente resalta que las principales dificultades en el aula no radican en la falta de capacidad de los escolares, sino en la persistencia

de metodologías tradicionales que no logran capturar su atención, con respecto a esto, diversos autores coinciden en que el soporte multimedia actúa como un andamiaje cognitivo indispensable, logrando que los alumnos pasen de una lectura netamente mecánica a una interpretación profunda, bajo esta misma línea de análisis las experiencias investigativas previas demuestran que al interactuar con sonidos, animaciones y cuestionarios en tiempo real, el estudiante se vuelve el protagonista de su propio aprendizaje, disminuyendo significativamente los índices de distracción.

- **Art: 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo ( (Ecuador, 2008))
- **Art: 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo de 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. ( (Ecuador, 2008))

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional ( (Ecuador, 2008))

- **Art. 28.-** La educación responderá al interés público y no estará al servicio de interés e individuales y corporativo. Se garantizará el acceso universal, permanecía, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. ( (Ecuador, 2008))

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El estado promoverá el dialogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

### 6.2.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

La LOEI establece el marco legal para el sistema educativo en Ecuador y promueve una educación integral e intercultural. Algunos de sus aspectos claves incluyen:

- **Educación Integral (Artículos 1 y 2):** La ley define la educación como un proceso que debe abarcar no solo el conocimiento académico, sino también el desarrollo de habilidades sociales, valores y actitudes. Los cuentos pueden ser una herramienta eficaz para abordar estos aspectos.
- **Diversidad Cultural (Artículo 3):** La educación debe respetar y promover la diversidad cultural del país. Seleccionar cuentos que representen diversas culturas y tradiciones puede enriquecer la experiencia educativa y fomentar el respeto y la empatía hacia los demás.
- **El (Artículo 4):** Establece que la educación debe ser inclusiva, atendiendo a las necesidades específicas de aprendizaje, lo cual se alinea con el uso de audiolibros como herramienta de apoyo para estudiantes con dificultades lectoras.
- **Participación de la comunidad (Artículo 16):** Involucrar a padres y miembros de la comunidad en la selección y narración de cuentos puede fortalecer el vínculo entre la escuela y el entorno familiar.

### 6.2.3 Reglamentos MINEDUC

#### 1. Convención sobre los Derechos del Niño (1989)

La Convención sobre los Derechos del Niño es un tratado internacional que reconoce a los menores como sujetos de derechos. Sus principios fundamentales incluyen:

- **No Discriminación (Artículo 2):** Los derechos deben ser garantizados a todos los niños sin discriminación alguna. La educación a través de cuentos debe ser inclusiva, asegurando que todos los niños, independientemente de su origen, tengan acceso a historias que reflejen su realidad.
- **Interés Superior del Niño (Artículo 3):** Todas las decisiones que afecten a los niños deben considerar su bienestar. Los cuentos pueden ser seleccionados para abordar temas que fomenten la resolución de conflictos y el desarrollo de relaciones saludables, cumpliendo con este principio.
- **Derecho a la Educación (Artículo 28):** La educación debe orientarse hacia el desarrollo de la personalidad, los talentos y las capacidades mentales y físicas.

### **6.3. Teoría referencial**

La presente investigación toma como base diferentes estudios que reconocen la comprensión lectora como una competencia fundamental para el desempeño académico de los estudiantes. Diversas investigaciones señalan que el uso de herramientas digitales puede incrementar el interés por la lectura y contribuir al desarrollo de habilidades relacionadas con la interpretación, el análisis y la comprensión de textos. En este contexto, los relatos virtuales funcionan como una metodología de enseñanza sumamente actual, esto se debe a que integran formatos multisensoriales y participativos, los cuales terminan por enriquecer el proceso formativo de los estudiantes.

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1. Enfoque de la Investigación**

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, ya que permitió recopilar información cuantitativa y cualitativa relacionada con la comprensión lectora de los estudiantes. Además, este enfoque facilitó una visión más amplia de la problemática estudiada y contribuyó a comprender mejor la realidad educativa del grupo analizado.

Desde la perspectiva cuantitativa se obtuvieron datos mediante la aplicación de encuestas dirigidas a los estudiantes, las cuales permitieron identificar dificultades de comprensión, hábitos lectores e interés por los cuentos digitales y la información recopilada servirá para establecer tendencias y características presentes en la población investigada.

La información que se recolectó nos sirvió bastante para poder fijar las tendencias y qué características tiene la población de este estudio, por otra parte, lo que es el enfoque cualitativo se terminó haciendo por medio de una entrevista que le pusimos a la maestra encargada del grupo, con la meta de conocer su propia experiencia en cómo enseña a leer y cuáles son las estrategias que aplica en el aula.

Para terminar, el hecho de integrar ambos enfoques terminó favoreciendo al análisis de los resultados y cómo se interpretan, dado que cada uno de ellos aportaron datos muy complementarios para la investigación.

### **7.2. Diseño o tipo de estudio**

La investigación corresponde a un estudio de tipo descriptivo y de campo.

Es descriptiva porque busca identificar y caracterizar las dificultades relacionadas con la comprensión lectora presentes en los estudiantes de quinto año de Educación Básica. Además, pretende analizar las estrategias metodológicas utilizadas por la docente y su influencia en el proceso lector.

Se considera una investigación de campo porque la información fue obtenida directamente en el contexto donde ocurre el fenómeno de estudio, es decir, en la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez, mediante la aplicación de instrumentos dirigidos a estudiantes y docente.

Asimismo, el estudio posee un diseño no experimental, debido a que las variables fueron observadas y analizadas en su contexto natural sin manipulación directa por parte del investigador.

### 7.3. Métodos

El marco metodológico de esta investigación se sustenta en tres pilares esenciales que guían nuestro análisis. En primer lugar, recurrimos al método analítico para desglosar la información recogida, su función es ir más allá de los datos brutos y profundizar en las raíces y particularidades de los problemas de comprensión lectora detectados.

Por otro lado, la investigación incorpora un enfoque descriptivo, el cual resulta vital para retratar con precisión tanto el perfil del grupo de estudiantes como la dinámica que sigue el docente al momento de impartir la enseñanza.

Finalmente, el método inductivo actúa como el hilo conductor que nos permite elevar los hallazgos específicos obtenidos en el trabajo de campo hacia conclusiones de carácter general, logrando así interpretar el contexto educativo desde una perspectiva mucho más amplia y aterrizada.

### 7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para obtener información confiable se emplearon las siguientes técnicas e instrumentos:

**Observación.** - La observación permite identificar comportamientos, actitudes y niveles de participación de los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica durante las actividades lectoras.

**Ficha de observación.** - La ficha de observación fue aplicada a los 30 estudiantes de quinto año de Educación Básica con la finalidad de identificar aspectos relacionados con el interés por la lectura, la comprensión de textos y la aceptación de recursos digitales como apoyo al aprendizaje.

**Entrevista.** - Se usó una entrevista que va dirigida a la docente de quinto año de Educación Básica con la finalidad de conocer las estrategias metodológicas que utiliza para desarrollar la comprensión lectora y las dificultades que observa en sus alumnos.

**Encuesta.** - Se aplicó la encuesta a los 30 estudiantes de quinto año de Educación Básica, con la finalidad de identificar los niveles de retención de lectura que poseen los estudiantes, las mismas que se realizara preguntas abiertas y cerradas relacionada al tema de investigación.

### 7.5. Universo y muestra

El trabajo se centra exclusivamente en el quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez, integrando tanto a los estudiantes como a la docente encargada del grupo. Al tratarse de un grupo pequeño y bien definido, optamos por involucrar a todos los integrantes en el estudio. Por esta razón, no consideramos necesario aplicar un muestreo, pues trabajar con el total de la población nos permite obtener una visión completa y directa de la situación.

**Tabla 1** *Población estudiantil de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez*

**POBLACIÓN DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVEZ**

| Población   | Masculino | Femenino | Total |
|-------------|-----------|----------|-------|
| Estudiantes | 12        | 18       | 30    |
| Docentes    | 0         | 1        | 1     |
| Total       | 12        | 18       | 31    |

**Fuente:** Datos de la Unidad Educativa Educativa Ángel Polibio Chávez quinto año de EGB  
**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

### 7.6. Procesamiento de la información

Una vez finalizado el trabajo de campo (observaciones, entrevistas y encuestas), mediante el programa SPSS se procedió a organizar y filtrar todo el material recolectado. Con los datos numéricos obtenidos, se elaboraron cuadros y gráficos que permitieron visualizar de forma clara la situación real del grupo estudiado.

Por otra parte, la información cualitativa recibió un tratamiento diferente. A partir de los datos obtenidos en las entrevistas y de las observaciones realizadas en el aula, se efectuó un análisis más profundo que permitió identificar los principales aspectos relacionados con la comprensión lectora y evaluar las estrategias aplicadas por la docente.

Finalmente, toda la información recopilada fue contrastada con los objetivos planteados al inicio de la investigación. El propósito no fue únicamente presentar datos, sino alcanzar una



interpretación clara que condujera a conclusiones relevantes y a propuestas concretas orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de cuentos digitales.

## 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DEL QUINTO CICLO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ANGEL POLIVIO CHAVES

**Objetivo:** Recolectar información necesaria sobre el uso de estrategias didácticas que la docente utiliza para desarrollar la lectura argumentativa en los alumnos, para poder fortalecer sus habilidades lectoras mediante el uso de textos no literarios.

*Tabla 2 Entrevista a la docente*

| Pregunta                                                                                | Respuestas                                                                                                                                                                                                                                                                            | Interpretación                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. ¿Cómo evalúa el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de quinto año?       | Sí, tengo una idea clara. Es cuando el texto busca convencernos de algo, ¿no? El autor da su punto de vista y lo apoya con razones. En los textos no literarios, esto se nota en cosas como artículos de opinión, noticias o incluso en algunos ensayos cortos.                       | la respuesta refleja que la docente si tiene una idea clara de lo que es la lectura argumentativa en textos no literarios, donde reconoce que estos tipos de textos tiene como objetivo de convencer al lector mediante la lectura de artículo, noticias, etc. |
| 2. ¿Qué dificultades observa con mayor frecuencia cuando los estudiantes leen el texto? | Sí, aunque no siempre está de forma explícita en el currículo, yo trato de incluirlo. Por ejemplo, cuando trabajamos con noticias o textos de opinión, aprovecho para que los estudiantes aprendan a ver qué quiere decir el autor y cómo lo sustenta.                                | La docente demuestra una iniciativa pedagógica, aunque reconocer que el propósito argumentativo no está muy explícito en el currículo, pero ella trata de buscar la manera de poder incluirlo en clase.                                                        |
| 3. ¿Los estudiantes identifican fácilmente la idea principal de una lectura?            | No, los estudiantes no identifican de manera rápida la idea principal esto se debe a que no se concentran al momento de realizar la lectura. Ellos se despistan fácilmente cuando están leyendo lo que dificulta poner retener la idea principal y mas aun nos les gusta leer en casa | Se evidencia por parte de la docente no tiene un acompañamiento por parte de los padres en el momento de realizar la lectura. De la misma manera en sus hogares no se evidencia que existe una exigencia por                                                   |

|                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | parte de los padres para que el estudiante lea y retenga las ideas.                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 4. ¿Presentan dificultades para interpretar o reflexionar sobre los textos?                                     | Si, lo estudiantes si presentan varias dificultades, como es no retienen ideas principales ni secundarias, tampoco hacen un análisis sobre las lecturas tratadas donde se identifique al protagonista principal, esto se debe a que el estudiante no le gusta leer y tampoco el padre de familia da seguimiento a la lectura que deben hacer los estudiantes en sus hogares. | La docente, manifiesta que los estudiantes no retienen y tampoco hacer análisis de la lectura, esto se debe que el estudiante no pone énfasis en leer y tampoco conversa de la lectura, sino lee por cumplir una actividad si entendió entendió más porque debería empezar a razonar y tener una retención de la lectura. |
| 5. ¿Qué nivel de motivación muestran los estudiantes hacia la lectura tradicional?                              | Los estudiantes, no tienen ninguna motivación por leer, no les gusta, o si leen realmente no entienden lo que están leyendo, esto se da en cualquier tipo de lectura, ya sea de alguna asignatura o alguna historieta. La lectura lo hacemos cada semana en todas las asignaturas, pero los niños no les gusta la lectura.                                                   | Se, evidencia que por parte de la docente realizar lectura todas las semanas, pero por parte de los estudiantes no le ponen ganas en querer leer de la manera tradicional, o si leen los mismos no logran captar la idea principal                                                                                        |
| 6. ¿Qué estrategias didácticas utiliza actualmente para fortalecer la comprensión lectora?                      | Las estrategias, didácticas que se utiliza para mejorar es lectura tradicional de cuentos infantiles y en eso de la lectura ir realizando preguntas sobre que esta hablando el cuento. Pero al no interesarles mucho y tener una buena pronunciación el resto de niños no le ponen atención.                                                                                 | Se, puede comprobar que la lectura tradicional no genera un impacto que llame la atención al resto de niños lo que dificulta que tengan una buena comprensión.                                                                                                                                                            |
| 7. ¿Considera que el uso de cuentos digitales podría mejorar la comprensión lectora de los estudiantes? Porque? | Pienso yo, que al utilizar los cuentos digitales mejorará muchísimo la retención de la lectura en todos los niños de igual manera les gustará escuchar el cuento ya que será hablado y también podrán mirar videos e imágenes que les ayuden a captar de mejor manera el cuento                                                                                              | Por parte de la docente, se evidencia que los cuentos digitales mejorasen la retención de que es lo que trata los cuentos. Ya que estos mostrarán videos e imágenes que les                                                                                                                                               |

|                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | permitirá que pongan mayor atención.                                                                                                                                      |
| 8. ¿Qué actividades o estrategias basadas en cuentos digitales implementaría para mejorar la comprensión lectora? | Si se utilizara cuentos digitales, se realizará actividades como escucho y comprendo es decir escuchando la narrativa del cuento y hacerles preguntas de que se trata el cuento. Además, se haría una rueda de preguntas como quien esta como autor principal del cuento. Es decir, se podría generar muchas actividades que mejorara la retención de los niños sobre la lectura. | Por parte de la docente, manifiesta que los cuentos mejorar la retención de las ideas principales lo cual permitirá hacer diferentes actividades individuales y grupales. |

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo, 2026)

### **Análisis e interpretación.**

En la entrevista dirigida a la docente de séptimo año se puede notar que incluso en la actualidad, la tecnología al ser un factor indispensable para obtener información, también se convierte en un gran distractor para los usuarios debido a que en una gran competencia para los docentes, aquí es común que incluso en el ambiente educativo al regirse en el currículo que impone el ministerio no se aborda sus temas por completo y esto hace que los estudiantes no desarrollen sus capacidades de aprendizaje, lo cual da paso a no poder aprovechar el potencial critico de los mismo. En cambio, el uso de estrategias didácticas que aplica la docente es suficiente, pero no cumple con las necesidades de los alumnos debido a que no profundiza lo temas y este limitado uso de estrategias hace los estudiantes no puedan consolidar por completo su aprendizaje, lo cual si estas estrategias se aplican de manera adecuada y regular puede ser visto como una herramienta fundamental para desarrollar su pensamiento reflexivos de los alumnos en textos no literarios.

La información recopilada mediante la entrevista permitió conocer de primera mano la perspectiva de la educadora sobre el rendimiento de su grupo. En efecto, la docente confirmó que los estudiantes muestran serias dificultades para procesar el significado real de los textos, validando así la existencia de un hábito lector mayormente mecánico que frena la participación espontánea en el aula.

**ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHÁVEZ” PERIODO  
LECTIVO 2025-2026**

**Objetivo:** Conocer las dificultades que presentan los estudiantes en la comprensión lectora

**Pregunta 1:** ¿Te gusta leer cuentos en la escuela?

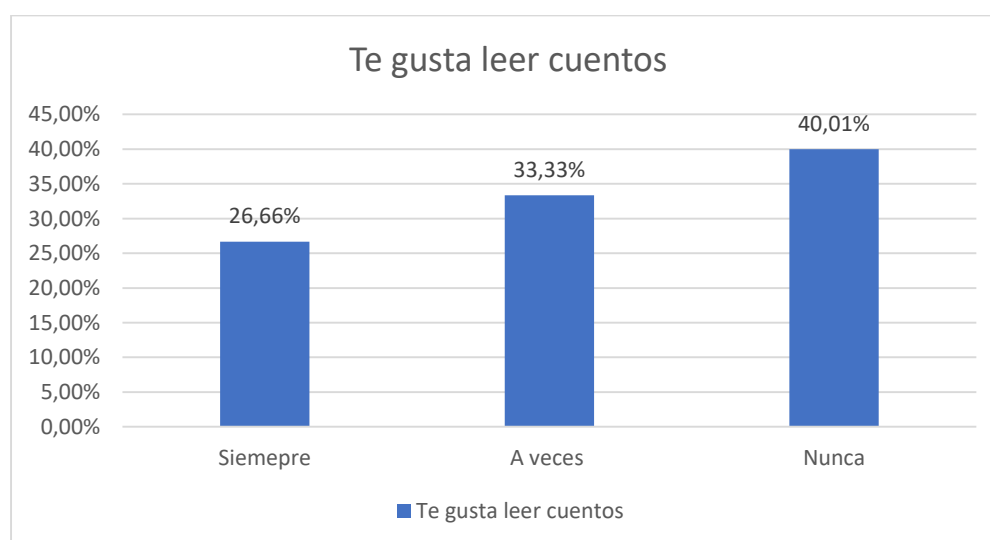
**Tabla 3 Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si le gusta leer cuentos en la escuela.**

| Indicadores | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Siempre     | 8          | 26,66%     |
| A veces     | 10         | 33,33%     |
| Nunca       | 12         | 40,01%     |
| Total       | 30         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Ilustración 1 Porcentaje de datos de la pregunta 1 acerca si le gusta leer cuentos en la escuela.**



**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Interpretación:** Se observa que los estudiantes en su mayoría nunca les gusta leer los cuentos y se interpreta que por parte de la docente le impide seguir adelante ya que los niños no les gusta leer cuentos de la manera tradicional.

**Pregunta 2:** ¿Qué tipo de cuentos de gusta leer más?

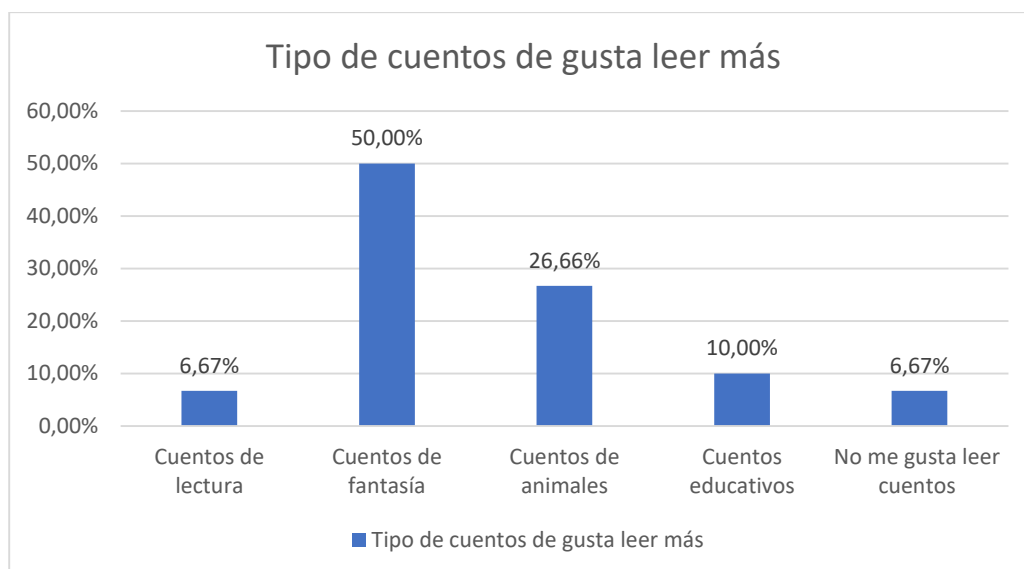
**Tabla 4 Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca que tipo de cuentos le gusta leer.**

| Indicadores              | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|------------|------------|
| Cuentos de lectura       | 2          | 6,67%      |
| Cuentos de fantasía      | 15         | 50,00%     |
| Cuentos de animales      | 8          | 26,66%     |
| Cuentos educativos       | 3          | 10,00%     |
| No me gusta leer cuentos | 2          | 6,67%      |
| Total                    | 30         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Ilustración 2** Porcentaje de datos de la pregunta 2 a acerca que tipo de cuentos le gusta leer



**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Interpretación:** Se observa que los estudiantes deciden leer cuento de fantasía en su mayoría debido al interés de dibujos y personajes que miran en la televisión seguido de cuentos de

animales esto se debe que los niños les gusta las mascotas, lo cual hace que por parte de la docente usa las estrategias que los niños lean cuentos de lectura.

**Pregunta 3:** ¿Cuándo lees un cuento, entiendes lo que pasa en la historia?

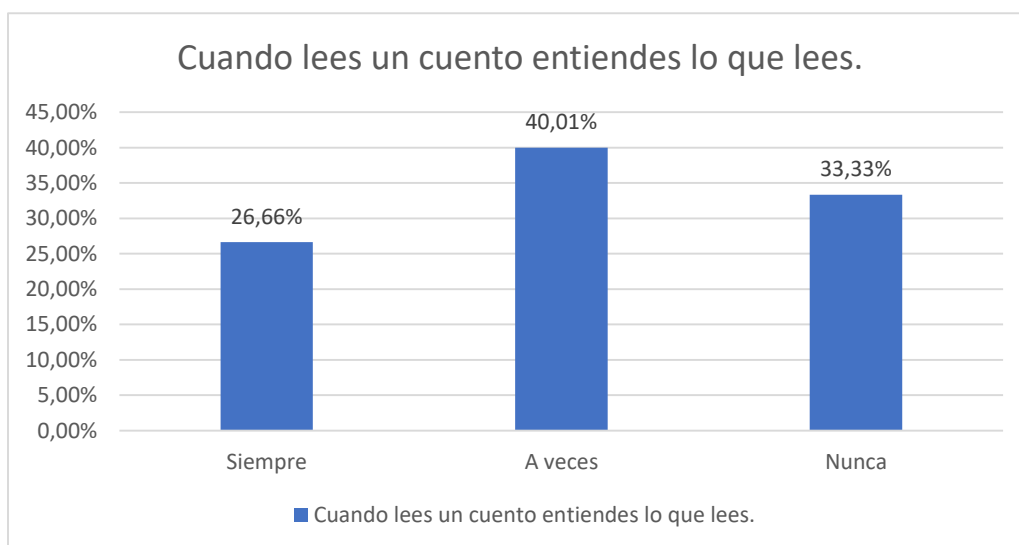
**Tabla 5** *Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca cuando lees un cuento entiendes lo que lees.*

| Indicadores    | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|------------|
| <b>Siempre</b> | 8          | 26,66%     |
| <b>A veces</b> | 12         | 40,01%     |
| <b>Nunca</b>   | 10         | 33,33%     |
| <b>Total</b>   | 30         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo, 2026)

**Ilustración 3** *Porcentaje de datos de la pregunta 3 a acerca que cuando lees un cuento entiendes lo que lees*



**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo, 2026)

**Interpretación:** Se observa que los estudiantes en su mayoría manifiestan que a veces entienden lo que lee en un cuento lo que ocasiona que muy pocas entienden lo que leen, lo que quiere decir de manera interpretativa que los estudiantes leen por cumplir las actividades mas no van reteniendo que le leen.

**Pregunta 4:** ¿Puedes contar con tus palabras lo que leíste?

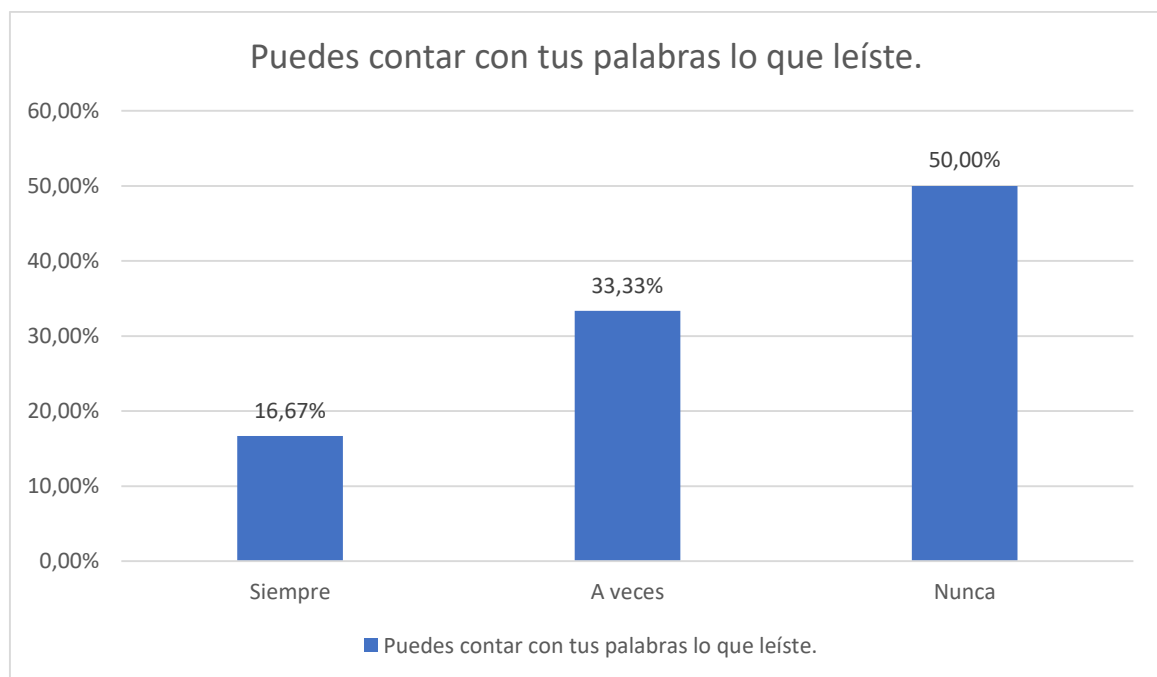
**Tabla 6** *Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si puedes contar con tus palabras lo que leíste.*

| Indicadores | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Siempre     | 5          | 16,67%     |
| A veces     | 10         | 33,33%     |
| Nunca       | 15         | 50,00%     |
| Total       | 30         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Ilustración 4** *Porcentaje de datos de la pregunta 4 a acerca que si puedes contar con tus palabras lo que leíste*



**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Interpretación:** Se observa que los estudiantes no pueden contar con sus propias palabras los que han leído el cuento esto es debido al desinterés que tienen en la lectura y también a la poca retención que tienen, tomando la interpretación los estudiantes no pueden contar con sus palabras los cuentos debido al poco interés que ponen los estudiantes considerando que los estudiantes no les gusta leer.

**Pregunta 5:** ¿Te cuesta responder preguntas después de leer un texto?

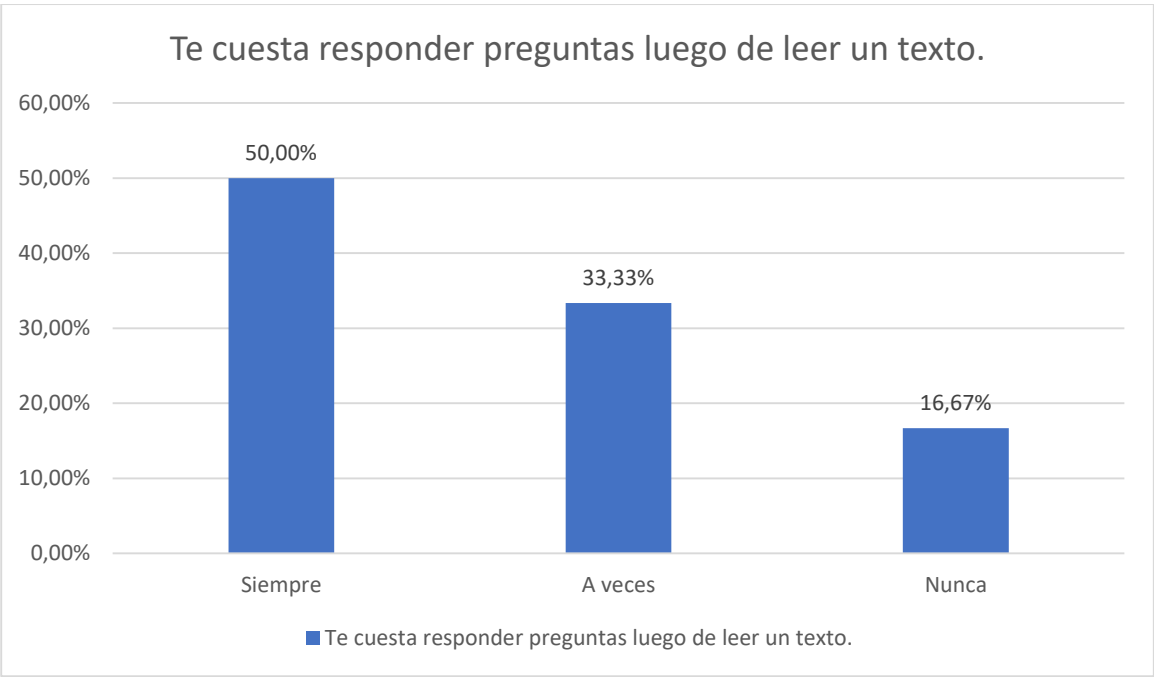
**Tabla 7** *Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si te cuesta responder preguntas luego de leer un texto.*

| Indicadores | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Siempre     | 15         | 50,00%     |
| A veces     | 10         | 33,33%     |
| Nunca       | 5          | 16,67%     |
| Total       | 30         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Ilustración 5** *Porcentaje de datos de la pregunta 5 a acerca que si te cuesta responder preguntas luego de leer un texto.*



**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Interpretación:** Se observa que los estudiantes luego de haber realizado la lectura en su mayoría les cuesta poder contestar preguntas esto se debe a que no hay concentración en la lectura tradicional, lo que se interpreta por parte de la docente manifestó que los niños no poden atención en el momento que leen son inquietos y no prestan atención y eso hace que dificilmente puedan dar su interpretación.



**Pregunta 6:** ¿Te distraes mientras lees?

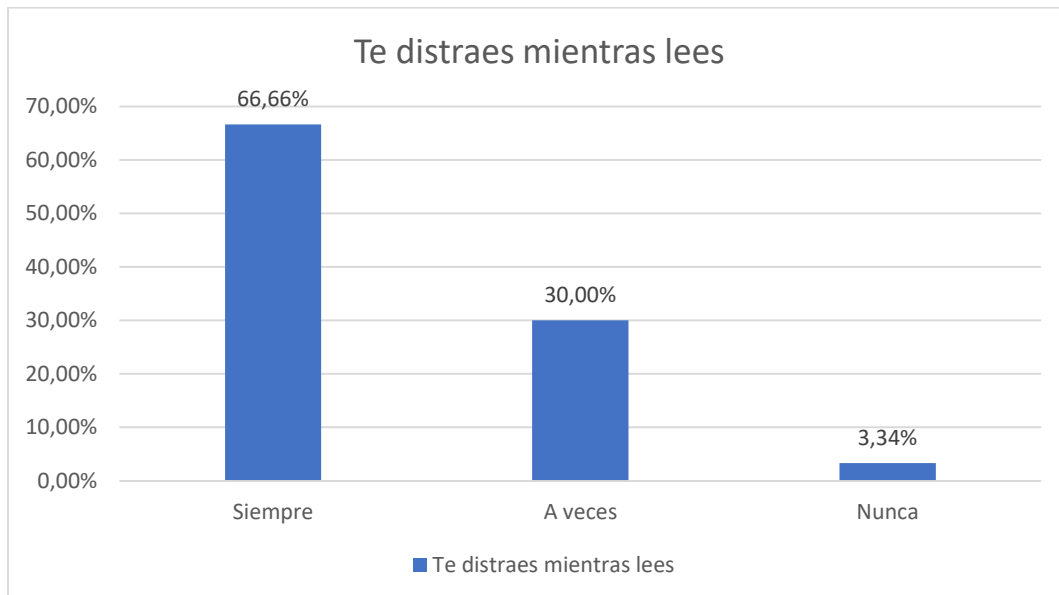
**Tabla 8** *Procesamiento de datos de la pregunta 6 acerca si Te distraes mientras lees*

| Indicadores | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Siempre     | 20         | 66,66%     |
| A veces     | 9          | 30,00%     |
| Nunca       | 1          | 3,34%      |
| Total       | 30         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Ilustración 6** Porcentaje de datos de la pregunta 6 a acerca que si Te distraes mientras lees



**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Interpretación:** Se observa que los estudiantes mientras leen cualquier lectura en su mayoría de veces, siempre se distraen lo que ocasiona que no se de una lectura de manera adecuada y ordenada ocasionando que los estudiantes no puedan entender, lo que interpreta por parte de la docente que el niño por naturaleza al ser inquieto y no pone mucha atención en lo hace la lectura.

**Pregunta 7:** ¿Te gusta más leer, cuando hay imágenes, videos o sonidos?

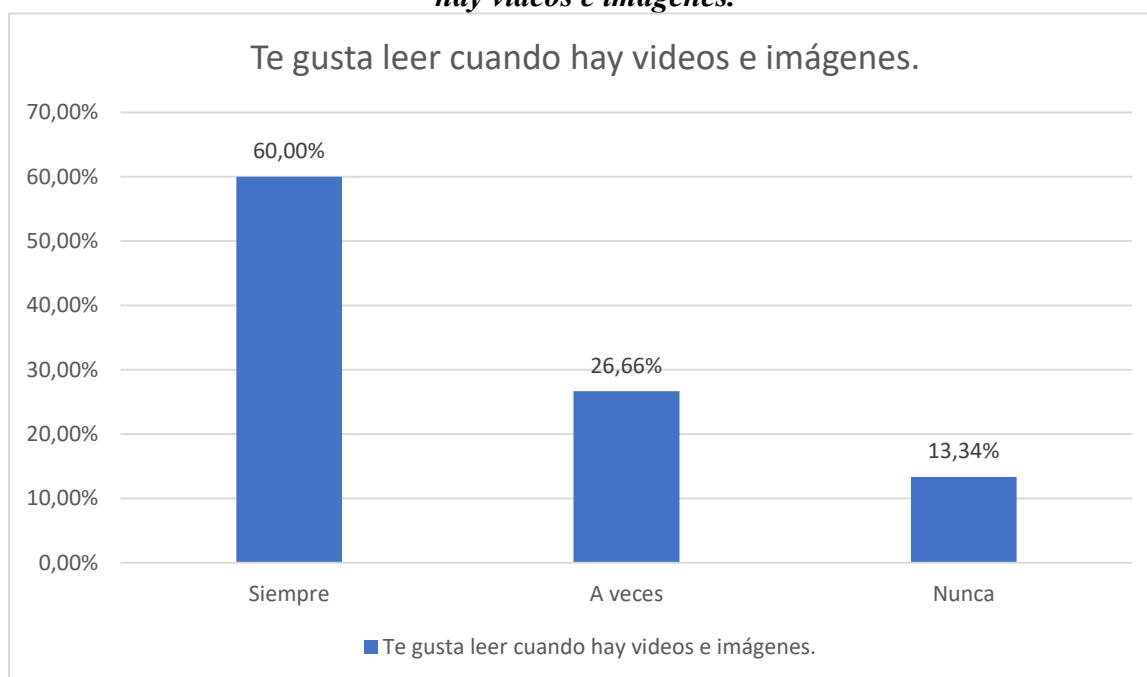
**Tabla 9** *Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si te gusta leer cuando hay videos e imágenes.*

| Indicadores    | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|------------|
| <b>Siempre</b> | 18         | 60,00%     |
| <b>A veces</b> | 8          | 26,66%     |
| <b>Nunca</b>   | 4          | 13,34%     |
| <b>Total</b>   | 30         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Ilustración 7** *Porcentaje de datos de la pregunta 7 a acerca que si te gusta leer cuando hay videos e imágenes.*



**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Interpretación:** Se observa que, por parte de los estudiantes, manifiestan que en su mayoría les gusta leer cuando hay videos e imágenes lo que ocasiona que la docente pueda utilizar herramientas didácticas para mejorar la atención de los niños como dispositivos móviles para mejorar la atención de los niños, como análisis se hace referencia que la docente debe utilizar herramientas tecnológicas para captar la atención de los estudiantes y se entusiasmen mas por la lectura.

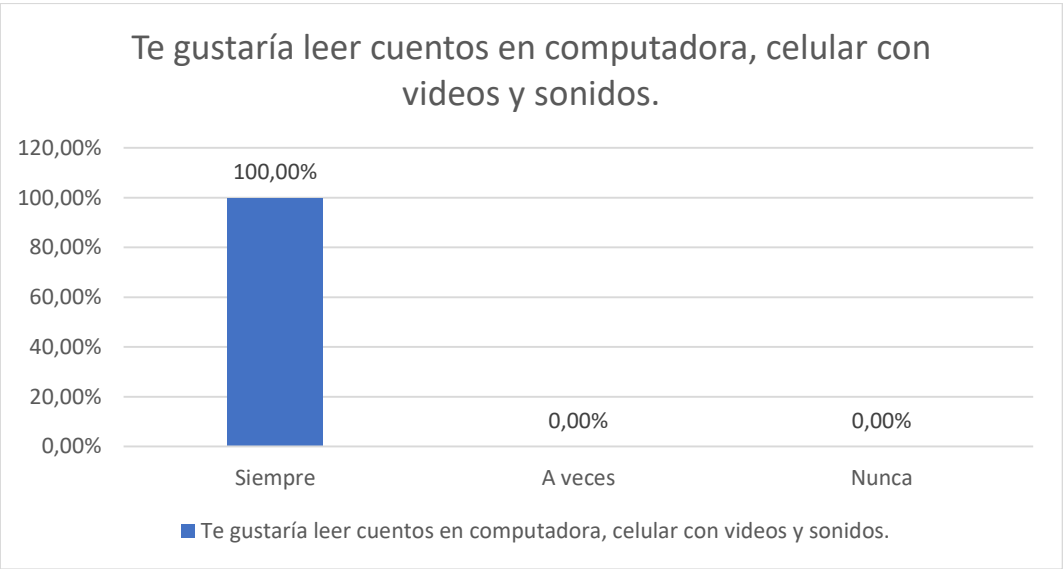
**Pregunta 8:** ¿Te gustaría leer cuentos en la computadora, celular o con videos y sonidos, (cuentos digitales)?

*Tabla 10***Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si te gustaría leer cuentos en computadora, celular con videos y sonidos.**

| Indicadores | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Siempre     | 30         | 100,00%    |
| A veces     | 0          | 00,00%     |
| Nunca       | 0          | 00,00%     |
| Total       | 30         | 100%       |

*Fuente:* Encuesta a estudiantes  
*Elaborado por:* (Chamorro & Londo,2026)

*Ilustración 8***Porcentaje de datos de la pregunta 8 a acerca que si te gusta leer cuando hay videos e imágenes.**



*Fuente:* Encuesta a estudiantes  
*Elaborado por:* (Chamorro & Londo,2026)

**Interpretación:** Se observa que el 100% de los estudiantes dicen que les gustaría leer siempre cuentos con la utilización de videos y sonidos mediante el uso de celular y computadora, lo cual la docente en su interpretación manifiesta que el uso de computadoras y celulares vuelve más dinámico el proceso de enseñanza aprendizaje y mucho mas en la lectura donde los niños se sentirán atraídos por la lectura mediante los videos y sonidos.

**Pregunta 9:** ¿Crees que aprenderás mejor leyendo cuentos digitales con imágenes y sonidos?

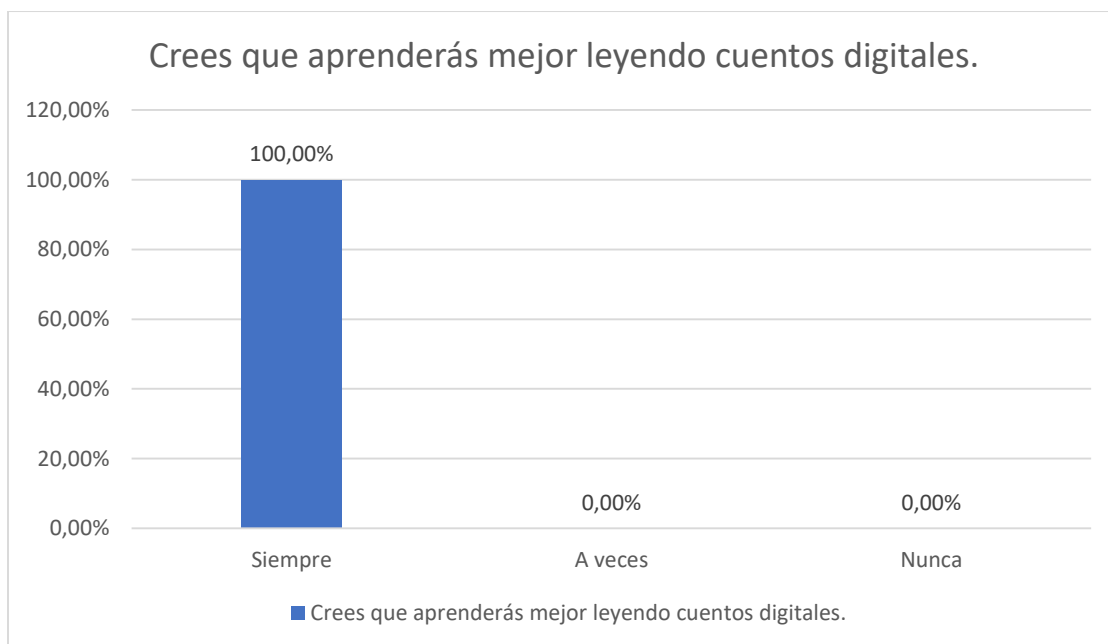
**Tabla 11** Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si crees que aprenderás mejor leyendo cuentos digitales.

| Indicadores    | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|------------|
| <b>Siempre</b> | 100        | 100,00%    |
| <b>A veces</b> | 0          | 00,00%     |
| <b>Nunca</b>   | 0          | 00,00%     |
| <b>Total</b>   | 30         | 100%       |

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Ilustración 9** Porcentaje de datos de la pregunta 9 a acerca que si Crees que aprenderás mejor leyendo cuentos digitales con imágenes y sonidos



**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** (Chamorro & Londo,2026)

**Interpretación:** Se observa que en su mayoría los estudiantes manifestaron que ellos siempre aprenderán mejor leyendo cuentos digitales considerando que ahí se hace mas interactivo con el uso de videos e imágenes, lo que lleva a la interpretación donde manifiesta la docente que los niños se sienten motivados al momento que van usan celulares y computadoras en su proceso de formación.

**Pregunta 10:** ¿Te sientes motivado a leer más después de terminar un cuento?

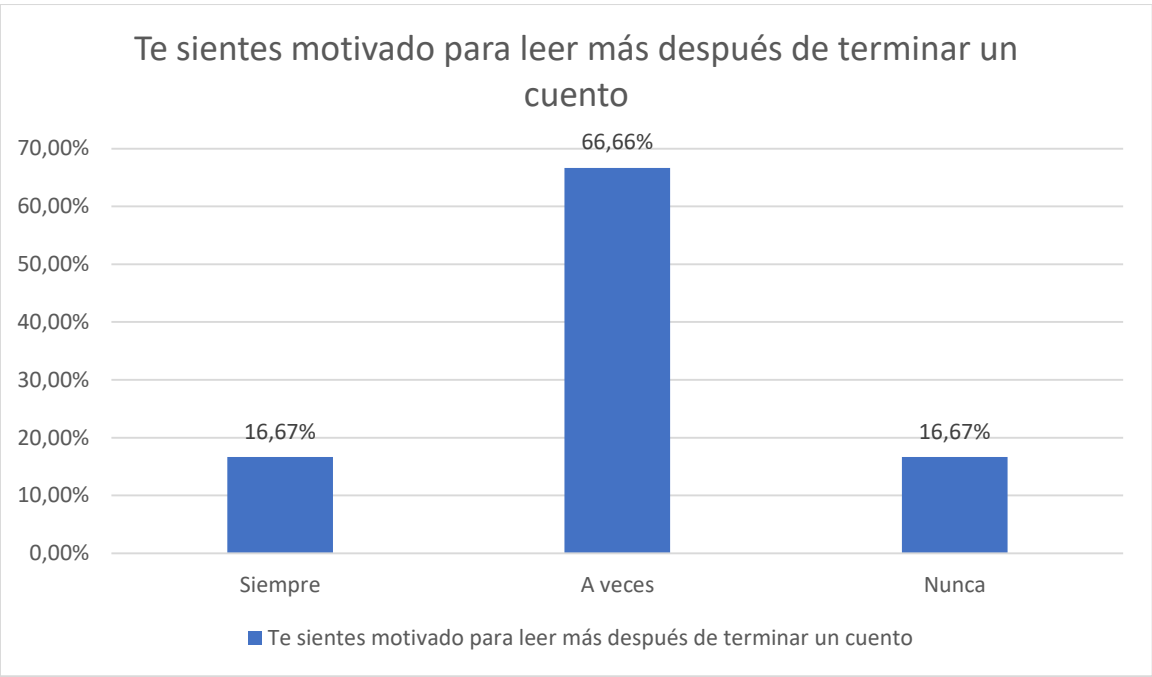
**Tabla 12**Procesamiento de datos de la pregunta 1 acerca si te sientes motivado para leer más después de terminar un cuento.

| Indicadores | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------|------------|------------|
| Siempre     | 5          | 16,67%     |
| A veces     | 20         | 66,66%     |
| Nunca       | 5          | 16,67%     |
| Total       | 30         | 100%       |

*Fuente:* Encuesta a estudiantes

*Elaborado por:* (Chamorro & Londo,2026)

**Ilustración 10**Porcentaje de datos de la pregunta 10 a acerca que si te sientes motivado para leer más después de terminar un cuento



*Fuente:* Encuesta a estudiantes

*Elaborado por:* (Chamorro & Londo,2026)

**Interpretación:** Se observa que la mayoría de los estudiantes manifiestan que luego de leer un cuento de manera digital utilizando recursos tecnológicos el estudiante se siente motivado por leer cada vez más cuentos, además se interpreta por parte de la docente que los estudiantes saben utilizar muy bien los recursos tecnológicos y esto les incentiva a seguir leyendo mas libros infantiles.

El diagnóstico realizado dentro del aula permitió identificar dificultades relacionadas con la comprensión lectora de los estudiantes. Además, se observó que las actividades de lectura aplicadas con frecuencia no generan el interés suficiente para mantener una participación durante el proceso de aprendizaje.

Asimismo, se evidenció que varios estudiantes se concentran principalmente en leer de forma correcta, dejando en segundo plano la comprensión del contenido, por esta razón, presentan dificultades para identificar ideas principales y expresar con sus propias palabras lo que han leído.

Ante esta realidad, resulta necesario incorporar estrategias pedagógicas más dinámicas y acordes a las necesidades actuales de los estudiantes, en este sentido los cuentos digitales representan una alternativa que puede fortalecer la comprensión lectora mediante experiencias más atractivas e interactivas.

### **Análisis e interpretación de datos de encuesta a los estudiantes**

La aplicación de la encuesta facilitó la recolección de datos directos sobre las preferencias y percepciones que los alumnos tienen frente al hábito lector. En este sentido, las respuestas evidenciaron que la gran mayoría de los niños experimenta serias dificultades para recordar detalles básicos de las lecturas tradicionales y prefiere de forma unánime el uso de recursos tecnológicos en sus jornadas de clase.

A partir de estas opiniones expresadas por el grupo, se interpreta que los formatos impresos convencionales ya no logran motivar de manera suficiente a las nuevas generaciones. Por esta razón, el interés de los escolares se despierta principalmente ante estímulos visuales y dinámicos, lo que demuestra que la falta de interactividad en el aula tradicional influye en su apatía hacia los textos.

## **9. CONCLUSIONES**

Los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen, debido a que tienen problemas para reconocer las ideas principales y entender el mensaje de los textos en consecuencia, su aprendizaje se ve afectado.

Las estrategias tradicionales utilizadas en clase por el docente generan poco interés por la lectura, por lo tanto, los estudiantes muestran una participación limitada en las actividades propuestas.

Plantear estrategias didácticas educativas, mediante la utilización de recursos tecnológicos como es la plataforma de Libro Total para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de la unidad educativa.

El uso de cuentos digitales mediante el Libro Total representa una alternativa adecuada para fortalecer la comprensión lectora de esta manera, se promueve un mayor interés por la lectura y una mejor comprensión de los textos.

## **10. PROPUESTA**

### **Título**

Guía didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chávez, cantón Guaranda provincia de Bolívar periodo lectivo 2025-2026.

### **Introducción**

Los resultados del diagnóstico evidenciaron dificultados en la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de Educación Básica, reflejadas en problemas para identificar ideas principales, interpretar textos, expresar opiniones y mantener el interés por la lectura. Asimismo, se observó un limitado uso de recursos digitales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Frente a esta realidad la presente propuesta plantea la implementación de cuentos digitales mediante la plataforma Libro Total como estrategia didáctica innovadora para fortalecer la comprensión lectora. Las actividades propuestas buscan desarrollar los niveles de comprensión literal, inferencial y crítica, favoreciendo al mismo tiempo la motivación, la creatividad y la participación activa de los estudiantes.

### **Objetivos General**

Fortalecer la comprensión lectora mediante la aplicación de cuentos digitales a través de la plataforma Libro Total para mejorar la interpretación, análisis y comprensión de textos narrativos en los estudiantes de quinto año de educación básica.

### **Específicos**

Motivar el interés por la lectura mediante la utilización de cuentos digitales disponibles en la plataforma Libro Total para fomentar hábitos lectores de los estudiantes.

Promover el uso de recursos tecnológicos educativos mediante actividades interactivas de lectura digital para mejorar la participación y el aprendizaje significativo

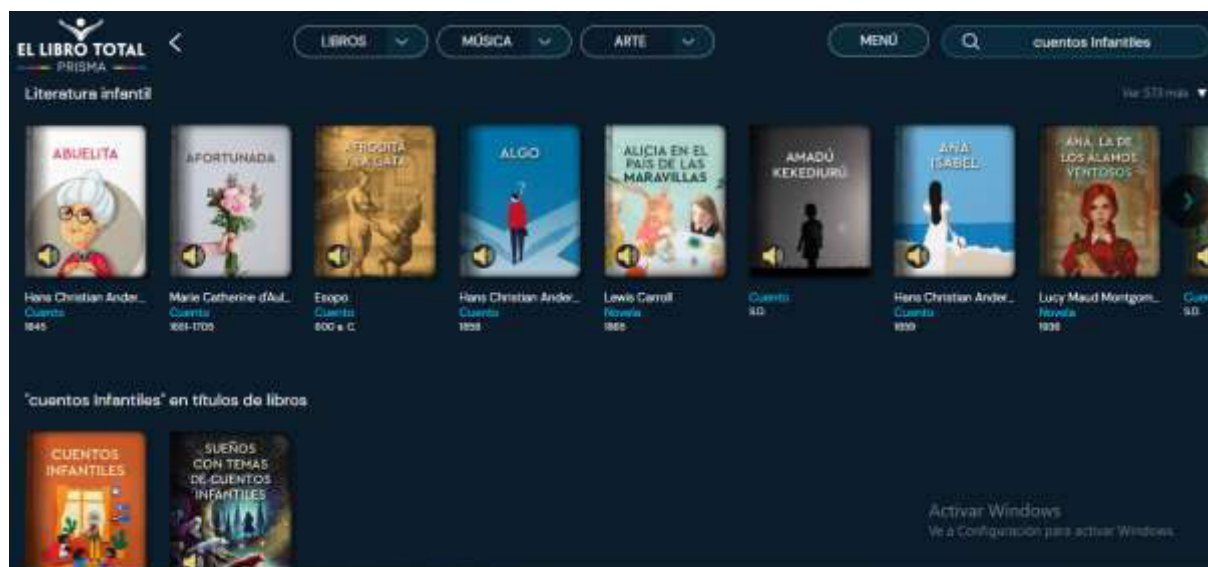
Diseñar y aplicar actividades de producción narrativa digital mediante la creación de cuentos digitales para fortalecer la creatividad, la expresión escrita y la comprensión lectora.

### **Desarrollo:**

Para la siguiente propuesta se aplicó las estrategias didácticas, con la aplicación de recursos digitales lo cual servirá para mejorar la comprensión lectora a través de la Plataforma del Libro Total, lo que permitirá al estudiante la utilización de la aplicación donde se pueda escoger la



variedad de libros ya sea mediante una narrativa con voz que llame la atención o a su vez lectura de libros que contenga videos e imágenes que llamen la atención al lector y así su comprensión sea mas eficiente al momento de retener la información.



Las actividades que se realizaron con la utilización de Libro Total fueron las siguientes:

### Actividad No 01: Descubriendo el mundo de los cuentos digitales

|                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema: Descubriendo el mundo de los cuentos digitales</b>                                                                                                                                                                                          |
| <b>Objetivo:</b> Motivar a los estudiantes hacia la lectura mediante el conocimiento y exploración de la plataforma Libro Total                                                                                                                      |
| <b>Desarrollo:</b><br>Presentación de la plataforma Libro Total<br>Exploración guiada de cuentos digitales<br>Selección de cuentos según los intereses de los estudiantes<br>Conversatorio sobre experiencias lectoras                               |
| <b>Material Didáctico:</b><br>Computadora<br>Internet<br>Proyector y<br>Plataforma Libro Total                                                                                                                                                       |
| <b>Tiempo:</b><br>Dos horas pedagógicas                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Resultados obtenidos:</b><br>Se incremento en un 80% el interés por la motivación hacia la lectura<br>El 90% de los estudiantes utilizo adecuadamente la plataforma Libro Total<br>Se observo una mayor participación en las actividades lectoras |

## Actividad No 02: Escucho, observo y comprendo

|                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema: Escucho, observo y comprendo</b>                                                                                                                                                                                               |
| <b>Objetivo:</b> Desarrollar habilidades de comprensión lectora mediante la lectura y escucha de cuentos digitales                                                                                                                      |
| <b>Desarrollo:</b><br>Lectura guiada de cuentos digitales<br>Escucha de narraciones digitales<br>Identificación de personajes y escenarios<br>Comentarios grupales de la historia                                                       |
| <b>Material Didáctico:</b><br>Libro total<br>Computadora<br>Audífonos y<br>Fichas de trabajo                                                                                                                                            |
| <b>Tiempo:</b><br>Tres horas pedagógicas                                                                                                                                                                                                |
| <b>Resultados obtenidos:</b><br>El 85% de los estudiantes identifico correctamente personas y escenarios<br>Se mejoro en un 75% la comprensión de información explícita<br>Se fortaleció la atención y concentración durante la lectura |

## Actividad No 03: Identifico las partes de la historia

|                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema: Identifico las partes de la historia</b>                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Objetivo:</b> Fortalecer la comprensión literal mediante el reconocimiento de la estructura narrativa                                                                                                                                          |
| <b>Desarrollo:</b><br>Identificación del inicio, nudo y desenlace<br>Organización secuencial de acontecimientos<br>Elaboración de mapas de historia<br>Socialización de respuestas                                                                |
| <b>Material Didáctico:</b><br>Organizadores gráficos<br>Hojas de trabajo y<br>Cuentos digitales                                                                                                                                                   |
| <b>Tiempo:</b><br>Tres horas pedagógicas                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Resultados obtenidos:</b><br>El 85% de los estudiantes reconoció correctamente la estructura narrativa<br>Se incremento en un 70% la comprensión literal de los textos<br>Se mejoro la organización de acontecimientos dentro de las historias |

#### Actividad No 04: Leo y respondo

|                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema: Leo y respondo</b>                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Objetivo:</b> Mejorar la capacidad para localizar información específica dentro de los textos                                                                                                                                        |
| <b>Desarrollo:</b><br>Lectura individual de los cuentos digitales<br>Desarrollo de preguntas literales<br>Trabajo colaborativo<br>Corrección y análisis de respuestas                                                                   |
| <b>Material Didáctico:</b><br>Cuestionarios<br>Cuadernos y<br>Cuentos digitales                                                                                                                                                         |
| <b>Tiempo:</b><br>Tres horas pedagógicas                                                                                                                                                                                                |
| <b>Resultados obtenidos:</b><br>Se mejoro en un 75% la capacidad para responder preguntas literales<br>El 80% de los estudiantes identifico información específica de los textos<br>Se fortaleció la comprensión básica de las lecturas |

#### Actividad No 05: Leo entre líneas

|                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema: Leo entre líneas</b>                                                                                                                                                                                             |
| <b>Objetivo:</b> Desarrollar habilidades inferenciales a partir de los cuentos digitales                                                                                                                                  |
| <b>Desarrollo:</b><br>Predicción de acontecimientos<br>Identificación de mensajes implícitos<br>Interpretación de emociones de los personajes<br>Resolución de preguntas inferenciales                                    |
| <b>Material Didáctico:</b><br>Libro total<br>Fichas de análisis y<br>Material didáctico                                                                                                                                   |
| <b>Tiempo:</b><br>Cuatro horas pedagógicas                                                                                                                                                                                |
| <b>Resultados obtenidos:</b><br>Se incremento en un 70% la capacidad inferencial<br>El 75 % de los estudiantes interpreto mensajes implícitos<br>Se fortaleció el análisis y relación de información dentro de los textos |

### Actividad No 06: Reflexiono y opino

|                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema: Reflexiono y opino</b>                                                                                                                                                                                    |
| <b>Objetivo:</b> Fortalecer la comprensión critica mediante la reflexión y argumentación sobre las lecturas realizadas.                                                                                            |
| <b>Desarrollo:</b><br>Debate sobre las enseñanzas del cuento<br>Reflexión grupal<br>Expresión de opiniones personales<br>Elaboración de conclusiones                                                               |
| <b>Material Didáctico:</b><br>Cartulinas<br>Marcadores y<br>Cuentos digitales                                                                                                                                      |
| <b>Tiempo:</b><br>Cuatro horas pedagógicas                                                                                                                                                                         |
| <b>Resultados obtenidos:</b><br>Se mejoro en un 75% la capacidad de análisis critico<br>El 80% de los estudiantes expreso opiniones fundamentadas<br>Se fortalecieron las habilidades de reflexión y argumentación |

### Actividad No 07: Recreando historias digitales

|                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema: Recreando historias digitales</b>                                                                                                                                                                  |
| <b>Objetivo:</b> Estimular la creatividad y la participación lectora mediante la transformación de historias                                                                                                |
| <b>Desarrollo:</b><br>Creación de nuevos finales para los cuentos<br>Elaboración de personajes alternativos<br>Representación gráfica de escenas                                                            |
| <b>Material Didáctico:</b><br>Computadoras<br>Hojas de trabajo<br>Colores<br>Recursos digitales                                                                                                             |
| <b>Tiempo:</b><br>Cuatro horas pedagógicas                                                                                                                                                                  |
| <b>Resultados obtenidos:</b><br>Se incremento en un 85% la participación estudiantil<br>Se fortaleció en un 80% la creatividad e imaginación<br>Se mejoro la comprensión lectora de la estructura narrativa |

### Actividad No 08: Creación de mi cuento digital

|                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tema: Creación de mi cuento digital</b>                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Objetivo:</b> Integrar los aprendizajes adquiridos mediante la elaboración de un cuento digital propio                                                                                                                                             |
| <b>Desarrollo:</b><br>Redacción de una historia original<br>Selección de imágenes y recursos multimedia<br>Creación del cuento digital<br>Presentación y socialización de los trabajos realizados                                                     |
| <b>Material Didáctico:</b><br>Computadoras<br>Internet<br>Libro total<br>Power point                                                                                                                                                                  |
| <b>Tiempo:</b><br>Cinco horas pedagógicas                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Resultados obtenidos:</b><br>El 90% de los estudiantes elaboro satisfactoriamente un cuento digital<br>Se mejoro en un 85% la producción escrita y la creatividad<br>Se fortaleció la comprensión lectora mediante el uso de recursos tecnológicos |

#### Resultados generales obtenidos

Respecto al bajo nivel de la comprensión lectora, se evidencio una mejora aproximada del 80% en la comprensión de textos, permitiendo a los estudiantes identificar con mayor facilidad ideas principales, personajes y acontecimientos. En cuanto a las dificultades inferenciales, se logró un incremento cercano al 75% en la capacidad para interpretar mensajes implícitos y establecer relaciones entre los hechos narrados.

Asimismo, las actividades de análisis y reflexión contribuyeron a fortalecer la comprensión critica, alcanzando una mejora del 80% en la expresión de opiniones y argumentos sobre las lecturas realizadas. De igual manera el uso de cuentos digitales incremento en un 85% el interés y la motivación hacia la lectura, favoreciendo una mayor participación estudiantil y el uso de recursos tecnológicos educativos.

## 11. BIBLIOGRAFÍA

- (s.f.), L. (15 de mayo de 2024). *Lifeder. Obtenido de Lifeder*. Obtenido de Lifeder. Obtenido de Lifeder: <https://www.lifeder.com/prelectura/>
- (s.f.), L. D. (5 de enero de 2025). *La Dislexianet. Obtenido de La Dislexianet*. Obtenido de La Dislexianet. Obtenido de La Dislexianet: <https://ladislexia.net/autoestima-motivacion-aprendizaje/>
- (s.f.), P. (17 de noviembre de 2024). *PEDIAEXPERTOS*. Obtenido de PEDIAEXPERTOS: <https://pediaexpertos.com/diferencia-entre-inferencia-y-prediccion/>
- A, C. A.-R. (2022). *Formación del profesorado en la era digital Narcea Ediciones*. España: Pearson.
- Almeida, S. M. (2022). Desempeño academico . *dialnet.*, 156-168.
- Almenara. (2021). *Las tecnologías de la información y comunicación para la inclusión*. México: Pirson.
- Alvarez C, C. &. (Alvarez C, C., & Garcia O, O. (2025). Desarrollo de un cuento digital interactivo como herramienta de aprendizaje multimedia sobre las emociones dirigido a niños de 5 a 8 años de edad. *Dspace UPS*. <https://doi.org/https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789> de Alvarez C, C., & Garcia O, O. (2025). Desarrollo de un cuento digital interactivo como herramienta de aprendizaje multimedia sobre las emociones dirigido a niños de 5 a 8 años de edad. *Dspace UPS*. <https://doi.org/https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789> de 2025). Desarrollo de un cuento digital interactivo como herramienta de aprendizaje multimedia sobre las emociones dirigido a niños de 5 a 8 años de edad. *Dspace UPS*. <https://doi.org/https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789>, 55-75. Obtenido de Alvarez C, C., & Garcia O, O. (2025). Desarrollo de un cuento digital interactivo como herramienta de aprendizaje multimedia sobre las emociones dirigido a niños de 5 a 8 años de edad. *Dspace UPS*. <https://doi.org/https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789>: Alvarez C, C., & Garcia O, O. (2025). Desarrollo de un cuento digital interactivo como

- herramienta de aprendizaje multimedia sobre las emociones dirigido a niños de 5 a 8 años de edad. Dspace UPS. <https://doi.org/https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789>
- Anilema E, E. C. (2025). Aplicaciones digitales para fomentar de la escritura creativa y narrativa digital en los niveles Básica y bachillerato. *Revista de Ciencia Latina*. <https://doi.org/https://cie>, 132-144.
- Ausubel, D. P. (2021). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. México: Revista . Paidós.
- Barriga, D. (2022). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo:.* . México: Pearson.
- Barriga. (2021). *Estrategias y recursos didácticos para ambientes innovadores de aprendizaje*. Canada: McGraw-Hill.
- Benavides-Lara. (2025). *La transformación digital del aprendizaje: de la pedagogía industrial a la personalización inteligente*. Colombia: Alfa - Universitaria.
- Books., D. S. (2022). *How We Learn: Why Brains Learn Better Than Any Machine for Now* Penguin . Broklin: Pearson.
- Caffrey C, C. (2019). *Teoría científica*. México: EBOSCO. <https://doi.org/https://www.ebsco.com/research-starters/science/scientific-theory>.
- Caffrey C, C. (2019). *Teoría científica*. México: EBOSCO. <https://doi.org/https://www.ebsco.com/research-starters/science/scientific-theory>.
- Campos-Neuro. (2023). *Neuroeducación en el Subnivel Media: Plasticidad cerebral y entornos gamificados.* . Canada: Pearson.
- Cassany. (2021). *Leer y escribir en la era digital*. Canada : Anagrama.
- Castro-Ricalde. (2025). Ecosistemas tecno-pedagógicos:. El aula virtual como entorno ubicuo. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia.*, 24-48.
- Coelho, F. (2022). *Enciclopedia Significados*. México: Pearson.
- Cordova J, J. R. (2025). Narrativas digitales: nuevas formas de literatura y transformaciones en el lenguaje. Una revisión sistemática. *Recimundo*. <https://doi.org/https://recimundo.com/index.php/es/article/view/2764>, 64-72.

- Correa L, L. P. (2025). Narrativas digitales: Creación de cuentos interactivos con IA y realidad aumentada Educación Básica y Bachillerato. *Asce Magazine*. <https://doi.org/https://doi.org/10.70577/asce.v4i4.473>, 44-58.
- Cortes A, A. H. (2024). La Inteligencia Artificial Generativa como un Asistente Estratégico en la Era del Aprendizaje Digital. *Ciencia Latina* , 88-100.
- Cortes A, A. H. (2024). La Inteligencia Artificial Generativa como un Asistente Estratégico en la Era del Aprendizaje Digital. *Ciencia Latina* , 200 - 226.
- Costa J, J. S. (2025). Fundamentos de la educación y su reconfiguración ante las nuevas. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales* . <https://doi.org/10.55905/rcssv14n8-008>, 10-15.
- D, C. (2022). *Laboratorio lector Anagrama*. Canada: Pearson.
- D., C. (2022). *Educacion virtual en Laboratorio lector Anagrama*. Canada: Pearson.
- E, B. M. (2022). *Theories of Reading* . Canada: Pearson.
- E, B. M. (2022). *Theories of Reading* . Michigan: Pearson.
- Escuela, T. E. (12 de junio de 2026). *Trasteando En La Escuela*. Obtenido de *Trasteando En La Escuela*. Obtenido de *Trasteando En La Escuela*. Obtenido de *Trasteando En La Escuela*: <https://trasteandoenlaescuela.com/subrayado-tecnica-destacar-importante/>
- Espinoza R, R. G. (2024). *Genially y Powtoon como recursos didácticos en Básica Elemental*. Costa Rica: Dialnet.
- Etecé, E. (2023). *Organizadores gráficos*. España: Etecé.
- Etecé., E. (23 de junio de 2023). *Editorial Etecé*. Obtenido de *concepto*. Obtenido de Editorial Etecé. Obtenido de concepto: <https://concepto.de/lectura/>
- Europea. (2022). *Digital Education Action Plan 2021–2027*. . Suecia: Pearson.
- Faura J, J. (31 de marzo de 2022). *Teoria Cientifica* . *SlideshareSlideshare* . Obtenido de *Teoria Cientifica* . *SlideshareSlideshare*: <https://doi.org/https://es.slideshare.net/slideshow/teora-cientfica/1028326>
- Fere, F. (2024). El modelo TPACK y el desarrollo de la competencia digital docente en el siglo XXI. . *Digital Education Review*, 58-75.



- Galvis S, S. (2025). Semejanzas y diferencias entre la lectura digital e impresa: una revisión documental. *Amelica*.  
<https://doi.org/https://portal.amelica.org/ameli/journal/226/2263186013/html/>, 21-35.
- García-Martínez, J. &.-G.-M.-G. (2024). Mediación tecnológica y transformación escolar en la Educación Básica. *Revista de Educación y Tecnología*., 19 -26.
- Giler R, R. M. (2023). Animación a la lectura mediante cuentos infantiles . *Publisher* .  
<https://doi.org/doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1634>, 78-80.
- Gómez-Hurtado. (2024). Diálogos sociotécnicos: Interactividad y comunicación colaborativa en las aulas modernas. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 98-115.
- Graells, M. (2021). *Los medios didácticos y los recursos educativos digitales*. Marruecos: Editorial UOC.
- Granada H, H. (2020). La Teoria: Su estructura e Importancia en la Investigacion Cinetifica .  
*Dialnet* .  
<https://doi.org/file:///C:/Users/MEGAPC/OneDrive/Documents/TESIS/Dialnet-LaTeoria-6123402.pdf>, 61.
- Gualacañay B, B. G. (2025). .Uso de cuentos digitales interactivos para estimular la comprensión oral y la creatividad en Educación Inicial. *Asce Magazine*.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.70577>, 12-23.
- Gutiérrez Martín, A. &. (2022). Educación para los medios, alfabetización digital y competencia mediática. *Revista Comunicar*, 9-18.
- Haro G, G. &. (2024). Estrategia didactica de audio cuentos para el desarrollo de habitos de lectura. . *Portal Amelica* , 40-52.
- Hattie, J. (2023). *Visible Learning: The Sequel Routledge*. Colombia: Perch.
- Hernan C, C. (2024). Cuentos Digitales . *UCA*.  
<https://doi.org/https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/20267/1/cuentos-digitales.pdf>, 22-45.
- Herrera C, C. &. (2023). Estrategias didácticas en la educacion. *Scielo*, 98-112.

- Herrera-Murillo. (2024). Conectivismo y ecologías del aprendizaje digital: Navegando en redes de nodos informativos. . . *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa (RELATEC)*, 23(2), 89-105.
- J, D. N. (2022). *Learning Creating: Concept Maps as Facilitative Tools in Schools and Corporations*. Canada: Routledge.
- Kelly, V. (2024). *Educación y tecnologías digitales en América Latina*. España: Unesco.
- Llangari, J. D. (2022). Proceso de Lectura . *Ciencia latina*, 198-210.
- Loor J, J. G. (2025). El uso de plataformas digitales en la educación del siglo XXI: Avances, retos y oportunidades . . *Ciencia Latina Revista Científica* , 100-114.
- López. (2025). Innovación disruptiva y metodologías activas en la escuela hiperconectada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 109-126.
- López. (2025). Innovación disruptiva y metodologías activas en la escuela hiperconectada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 9. 1.-1. (López. (2025). Innovación disruptiva y metodologías activas en la escuela hiperconectada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 97(1), 109-126.). López. (2025). Innovación disruptiva y metodologías activas en la escuela hiperconectada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 97(1), 109-126. López. (2025). *Innovación disruptiva y metodologías activas en la escuela hiperconectada. Revista Iberoamericana de Educación*, 97(1), 109-126., 109-126.
- Macías F, F. &. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. *Polo Conocimiento*, 124-138.
- Martínez-Clares. (2024). De la destreza técnica al pensamiento crítico: La redefinición de la alfabetización digital. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 15-32.
- Mayer, c. e.-O. (M2023). Aprendizajes Multimedia. *En Mayer, Aprendizajes Multimedia* , 142.
- Mendoza-Lira. (2025). Necesidades lectoras en la era del hipertexto: Alfabetización crítica y atención sostenida. Ocnos. *Revista de Estudios sobre Lectura*, 395-412.
- Meza M, M. (2022). El recurso de información y comunicación visual. *Dialnet*. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6608012>, 18-30.

- Ministerio de Educacion, D. y. (20 de junio de 2025). *Ministerio de Educacion, Deporte y Cultura*. Obtenido de Ministerio de Educacion, Deporte y Cultura : [https://doi.org/https://recursos.educacion.gob.ec/red/cuentos\\_interactivos/](https://doi.org/https://recursos.educacion.gob.ec/red/cuentos_interactivos/)
- Moreira, A. (2021). Los recursos educativos digitales y su impacto en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *Revista Educación y Tecnología*, 18(2), 45-60.
- Moreno. (2021). *Aprendizaje Multimedia*. Canada: Universidad Michigan.
- Orellana C, C. (2022). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. . *Redalyc journal*, 50-62.
- Ortega-Ruiz. (2024). *Cuentos digitales e inferencia lectora en el quinto año de Educación Básica*. . México: Pearson.
- Ovilla S, S. (2024). *La aplicación de las TIC en la educación: avances, desafíos y perspectivas futuras* . México: Pedagogical Constellations.
- Papalia, D. E. (2023). *Desarrollo humano*. . Canada: Mackgran hill.
- Perceval J, J. &. (202). El cuento multimedia interactivo. *Revista Científica* . <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1985817.pdf>, 34-48.
- Profesorado., G.-E. (2025). *Educación digital y fronteras del aprendizaje en el siglo XXI. Profesorado*. . España: Pearson.
- Ramírez. (2023). Laboratorios cognitivos virtuales: Aplicación del constructivismo de Piaget en el software educativo. En Ramírez, Laboratorios cognitivos virtuales. *Revista Mexicana de Investigación Educativa (RMIE)*, 209-227.
- Ribble, M. (2022). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know (4th ed.)*. Canada: (4th ed.). . International Society for Technology in Education.
- Rodríguez-Cruz. (2023). *Accesibilidad y flexibilidad curricular a través de recursos digitales adaptativos*. . España: Perason.
- Ronquillo G, G. D. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. *Journal* , 60-74.

- S, D. (2022). *How We Learn: Why Brains Learn Better Than Any Machine for Now* Penguin Books. Canada: Pearson.
- Salinas, J. (2021). Innovación docente y uso de entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 45-57.
- Sampieri, H. (2022). *Fundamentos Pedagogicos*. . Canada: Pearson.
- Sánchez-Vega. (2025. ). *Ciudadanía digital consciente*. México: Person.
- Santrock. (2022). *Psicología del desarrollo en la infancia y adolescencia*. . España: Pearson.
- Scielo. (23 de Febrero de 2025). *scielo*. *Obtenido de scielo*. Obtenido de scielo. Obtenido de scielo: [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-09342006000300008&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-09342006000300008&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Sevilla, B. M. (2025). Recursos didacticos. *Scielo*, 23-36.
- Smeda, N. D. (2021). Digital storytelling and its impact on student engagement, motivation, and learning. *Educational Technology Research and Development*, 2345-2362.
- Solé, I. (2023). Estrategias de lectura. En I. Solé. *En I. Solé, Estrategias de lectura*, 203.
- T, K. (2023). *The Learning Brain: Memory and Brain Development in Children* Oxford University Press. Michigan: Oxford University Press.
- Tapia K, K. O. (2024). El uso de cuentos interactivos para fomentar la adquisición temprana del lenguaje en niños de educación inicial. *Revista Latina* . <https://doi.org/https://cienciala>, 70-84.
- Torres-Velasco. (2024). El anclaje conceptual ausubeliano mediante mapas interactivos y andamiajes TIC. . *Revista Electrónica de Investigación Educativa (REDIE)*., 19-35.
- UNESCO. (Agosto de 15 de 2023). *UNESCO*. Obtenido de UNESCO. : <https://doi.org/https://www.unesco.org/es/digital-education/artificial-intelligence>
- Unir. (22 de julio de 2022). *Unir* . Obtenido de <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/estrategias-didacticas/>: <https://mexico.unir.net/noticias/educacion/estrategias-didacticas/>

- Vargas K, K. (2021). Las tecnologías informáticas (cuentos interactivos) y su incidencia en el desarrollo de la memorización. *Scielo*. [https://doi.org/https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-78902021000500004](https://doi.org/https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000500004), 15-35.
- Vargas L, L. (2021). Herramientas para cuentos digitales . *Iddocente. com*. *Iddocente. com*: <https://iddocente.com/herramientas-para-crear-cuentos-digitales/>, 50-67.
- Vargas-Ortega/. (2023). Teoría de la carga cognitiva y aprendizaje multimedia: Canales de la memoria de trabajo en la práctica escolar. . *Revista de Psicología Educativa*, 29(1), 135-149.
- voca. (31 de marzo de 2023). *voca editorial*. Obtenido de voca editorial: <https://www.vocaeditorial.com/blog/dificultades-en-la-comprension-lectora/>
- Zapata. (2024). Calibración de interfaces para Educación General Básica. RED. *Revista de Educación a Distancia*, 145-168.

## 12. ANEXOS

### ANEXO 1

#### ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE

**Objetivo: I** identificar las principales dificultades de comprensión lectora observadas en los estudiantes de quinto año de educación básica

1.- ¿Cómo evalúa el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de quinto año?

---



---

2.- ¿Qué dificultades observa con mayor frecuencia cuando los estudiantes leen el texto?

---



---

3.- ¿Los estudiantes identifican fácilmente la idea principal de una lectura?

---

---

4.- ¿Presentan dificultades para interpretar o reflexionar sobre los textos?

---

---

5.- ¿Qué nivel de motivación muestran los estudiantes hacia la lectura tradicional?

---

---

6.- ¿Qué estrategias didácticas utiliza actualmente para fortalecer la comprensión lectora?

---

---

7.- ¿Considera que el uso de cuentos digitales podría mejorar la comprensión lectora de los estudiantes? Porque

---

---

8.- ¿Qué actividades o estrategias basadas en cuentos digitales implementaría para mejorar la comprensión lectora?

---

---

### ANEXO 3

#### ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

**Objetivo:** Conocer las dificultades que presentan los estudiantes en la comprensión lectora

**Opciones de respuesta:** Siempre, A veces, Nunca

**Preguntas:**

1.- ¿Te gusta leer cuentos en la escuela?

Siempre

A veces

Nunca

2.- ¿Qué tipo de cuentos de gusta leer más? Cuentos de lectura

Cuentos de fantasía

Cuentos de animales

Cuentos educativos

No me gusta leer cuentos

3.- ¿Cuándo lees un cuento, entiendes lo que pasa en la historia?

Siempre

A veces

Nunca

4.- ¿Puedes contar con tus palabras lo que leíste?

Siempre

A veces

Nunca

5.- ¿Te cuesta responder preguntas después de leer un texto?

Siempre

A veces

Nunca

6.- ¿Te distraes mientras lees?

Siempre

A veces

Nunca

7.- ¿Te gusta más leer, cuando hay imágenes, videos o sonidos?

Siempre

A veces

Nunca

8.- ¿Te gustaría leer cuentos en la computadora, celular o con videos y sonidos, (cuentos digitales)?

Siempre

A veces

Nunca

9.- ¿Crees que aprenderás mejor leyendo cuentos digitales con imágenes y sonidos?

Siempre

A veces

Nunca

10.- ¿Te sientes motivado a leer más después de terminar un cuento?

siempre

A veces Nunca

### ANEXO 3

#### VISITA DE CAMPO EN LA UNIDAD EDUCATIVA “ÁNGEL POLIVIO CHÁVEZ”







## **CONSEJO DIRECTIVO**

Guaranda, 2 de abril de 2026  
RCD-FCESFH-UEB-0180.29 - 2026

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo, en sesión ordinaria (05) del 1 de abril de 2026.

**EN RELACION AL SEXTO PUNTO.-** Análisis y resolución de la matriz con los temas de los proyectos de investigación, de los estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2026, periodo académico PAO I marzo - julio 2026.

### **EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:**

**QUE**, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 350 dispone: “El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo”.

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- “El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios.

**QUE**, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar en el Art. 8.- Funciones. - Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son: a) Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento. b) Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

**QUE**, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2026-013, de fecha 27 de marzo de 2026, la Magister Daniela Ribadeneira, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en la que hace la entrega la matriz con los temas de los proyectos de investigación, de los estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2026, periodo académico PAO I marzo - julio 2026.

**RESUELVE:** “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “LOS CUENTOS DIGITALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES, DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERIODO LECTIVO 2025-2026,” presentado por: LONDO TUALOMBO JEFFERSON DAVID Y CHAMORRO MALDONADO FRANCIS DOLORES, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2026, periodo académico PAO I marzo – julio 2026, revisado y validado por el tutor/a: DRA. LORENA NOBOA TORRES, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar”.

Notifíquese.

Atentamente,



Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.  
**DECANO**

JME/Marcela N.



Guaranda, 17 de junio de 2026

## CERTIFICADO

### A quien interese:

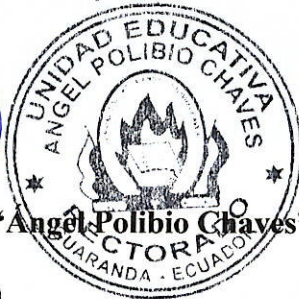
Yo, Mgs. Edison Borja Naranjo, en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, a petición verbal de la parte interesada, CERTIFICO.

Que los estudiantes ( CHAMORRO MALDONADO FRANCIS DOLORES con Cédula de Identidad No. 1756218051 y LONDO TUALOMBO JEFFERSON DAVID con Cédula de Identidad No. 0202256681 estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Carrera de Educación Básica, realizaron su Propuesta Tecnológica Educativa, con el tema: **LOS CUENTOS DIGITALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES DEL CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO LECTIVO 2025-2026.**

Esto es lo que puedo informar en honor a la verdad autorizando a la parte interesada hacer uso del presente certificado.

  
Edison Borja N.  
**Rector**

Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"  
0201174489  
Celular: 0991227460



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN LONDO-CHAMORRO

ID : cd7b777a26d53b858b307612d96945e7cc061d84



|                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div>Nombre del fichero : PROYECTO DE INVESTIGACIÓN LONDO-CHAMORRO.txt</div> <div>Tamaño del archivo original : 723,98 kB</div> <div>Número de palabras : 27.306</div> <div>Número de caracteres : 185385</div> | <div>Depositante : MARIA LORENA NOBOA TORRES</div> <div>Fecha de depósito : 18 de junio de 2026</div> <div>Tipo de carga : interface</div> <div>fecha de fin de análisis : 18 de junio de 2026</div> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

 **Resumen** (sección 1/2)

Localización de los textos sospechosos en el documento :



Incluido en el porcentaje de textos sospechosos :



Similitudes

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.

3%





Detección de IA

Textos estilísticamente próximos a un texto generado por una IA.  
Este índice es un indicador y no una prueba. Comprueba con el autor si domina los conocimientos mencionados en el documento.

6%





Idiomas no reconocidos

Pasajes en los que parte del vocabulario utilizado no forma parte del diccionario de la lengua.  
Puede tratarse de un intento del autor de modificar el texto para evitar ser detectado.

2%



No incluido en el porcentaje de textos sospechosos :



Textos entre comillas

Pasajes entre comillas, a menudo indicativos de una cita.

0%







### Similitudes

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.

3%



Fuente principal detectada

| Nº | Descripciones                                                                                                                                                                                                                                                               | Similitudes | Ubicaciones            |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|------------------------|
| 1  |  <b>dspace.ueb.edu.ec</b><br>dspace.ueb.edu.ec/bitstreams/dd59f5f3-fd26-4274-8ad0-593b65ff97e2/download <a href="#">↗</a>                                                                  | 2%          | <div><div></div></div> |
| 2  |  <b>Documento de otro usuario</b> #491c5c<br>Viene de de otro grupo                                                                                                                        | <1%         | <div><div></div></div> |
| 3  |  <b>FIN TESIS Leslye-Shei-1</b> #3039bb<br>Viene de de mi grupo                                                                                                                            | <1%         | <div><div></div></div> |
| 4  |  <b>Documento de otro usuario</b> #8c4481<br>Viene de de otro grupo                                                                                                                        | <1%         | <div><div></div></div> |
| 5  |  <b>Top PDF EL BULLYING EN EL PROCESO DEL APRENDIZAJE EN EL QUINTO DE...</b><br>1library.co/title/bullying-proceso-aprendizaje-quinto-b%C3%A1sica-educativa-alegria-... <a href="#">↗</a> | <1%         | <div><div></div></div> |
| 6  |  <b>Estrategias Lúdicas en la comprensión lectora de textos narrativos de los...</b><br>repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/41513 <a href="#">↗</a>                            | <1%         | <div><div></div></div> |

