



*Asesorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.
José María Pino Suárez 460-2 esq a Lerdo de Tejada. Toluca, Estado de México. 7223898478*

RFC: ATII20618V12

Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.

<http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>

Año: VIII

Número: Edición Especial.

Artículo no.:4

Período: Junio, 2021.

TÍTULO: Las tecnologías informáticas (cuentos interactivos) y su incidencia en el desarrollo de la memorización.

AUTORA:

1. Máster. Karina Verónica Vargas Castro.

RESUMEN: La comprensión lectora es una capacidad importante que los estudiantes deben tener, y se debe desarrollar de forma dinámica y divertida en los primeros años escolares. Esta investigación busca mejorar la capacidad lectora mediante los cuentos interactivos, utilizando las TICs. Se realiza una investigación cuantitativa mediante la experimentación, donde el objetivo general es determinar la influencia de los cuentos interactivos en el desarrollo de la memorización. El estudio se realizó con 17 estudiantes del nivel inicial 1 de Escuela de Educación Básica, así como se aplicaron entrevistas a la docente de este nivel, y se utilizó una ficha de observación al grupo de estudiantes; esto efectuó una exhaustiva tabulación de los resultados recolectados de los instrumentos.

PALABRAS CLAVES: tecnologías informáticas, cuentos interactivos, influencia, memorización.

TITLE: Computer technologies (interactive stories) and their impact on the development of memorization.

AUTHOR:

1. Master. Karina Verónica Vargas Castro.

ABSTRACT: Reading comprehension is an important ability that students must have, and it must be developed in a dynamic and fun way in the first years of school. This research seeks to improve reading ability through interactive stories, using ICTs. A quantitative investigation is carried out through experimentation, where the general objective is to determine the influence of interactive stories on the development of memorization. The study was carried out with 17 students from initial level 1 of the School of Basic Education, as well as interviews were applied to the teacher of this level, and an observation sheet was used for the group of students; this carried out an exhaustive tabulation of the results collected from the instruments.

KEY WORDS: computer technologies, interactive stories, influence, memorization.

INTRODUCCIÒN.

El desarrollo de la educación en el Ecuador ha sido uno de los grandes desafíos tanto para el gobierno como para los docentes, por lo que depende mucho de ellos el mantener una sociedad justa y culta, estableciendo estándares de calidad en cada nivel de estudio; sin embargo, algunos de esos no se logran alcanzar debido a diversos factores, tales como: presupuesto destinado, infraestructura, recursos materiales, docentes capacitados, empleo de estrategias y metodologías innovadoras, entre otros.

La aplicación de estrategias obsoletas en el proceso de enseñanza es perjudicial para un grupo de estudiantes, por lo que no permite que ellos logren desarrollar al máximo sus potencialidades, así también, la escasez de los recursos materiales se convierte en desventaja.

En el país se ha notado una situación muy grave en todos los establecimientos educativos, como es el bajo interés de los niños por aprender en especial por leer. Muchos alumnos consideran tedioso el hecho de tener que leer, debido a que fueron parte de un sistema educativo ortodoxo, basado en prácticas tradicionalistas –pasivas.

El poco interés de los niños en aprender ha sido uno de los problemas suscitados al interior de las aulas; en especial, la resistencia por la lectura ha llevado a que muchos alumnos en los cursos no solo inferiores sino también superiores acarreen aun problemas asociados al área cognitiva y lingüística; sin embargo, el origen de esta situación se encuentra en la forma de enseñanza, los métodos empleados por los docentes guías, ya que ellos son los principales actores dentro de la comunidad educativa.

Las metodologías empleadas por los parvularios son tan fundamentales para marcar en el niño el amor u odio por el conocimiento. Los métodos tradicionales han llevado a que muchas generaciones se desvinculen de la lectura, y con el ello, el surgimiento de múltiples problemas; por lo que es notorio que muchos docentes aún no han utilizado correctamente esas estrategias, en específico los cuentos, haciendo las clases monótonas, y aburridas, provocando que los alumnos se sientan obligados o forzados a tener que estudiar, sin el mínimo ánimo de continuar dentro del proceso educativo. Asimismo, el desarrollo de la tecnología ha traído consigo ventajas como la creación de espacios de interacción social, nuevos formatos de libros-ebook, sitios versátiles de aprendizaje, por lo que necesariamente apoyados en esas innovaciones en combinación con la literatura infantil se busca cambiar la forma de enseñar.

El presente trabajo de investigación nace ante la necesidad de mermar una situación negativa latente en el campo educativo, como lo es, el poco interés de los alumnos en aprender derivado de las ineficientes estrategias utilizadas por los docentes-guías. Es de esta manera, por medio de este estudio centrado principalmente en el uso del género narrativo, los cuentos interactivos se busca desarrollar habilidades, destrezas, y capacidades en los niños y niñas.

Antecedentes.***Desarrollo infantil.***

Es un proceso fundamental que determina la vida del ser humano, porque en esta fase, el niño aprende mediante la imitación, la estimulación de agentes internos y externos, logrando así desarrollar habilidades motrices, lingüísticas, cognitivas, psicológicas, sociales adquiriendo ciertas competencias biopsicosociales derivadas del entorno y del cuidado parental-familiar. “El desarrollo infantil integral se alcanza o potencia con un relacionamiento social que permite fortalecer habilidades y destrezas cognitivas, emocionales, físicas, sociales y culturales que harán que el individuo esté en condiciones más favorables para desarrollar su vida” (Santi-León, 2019, p.144).

También, Souza & Veríssimo (2015) señalan, que el desarrollo infantil es un proceso único de cada infante, en donde las características biosociológicas dependen sobre todo del cuidado dirigido entorno a las necesidades del niño.

La educación infantil.

Se constituye en una de las etapas más importantes para un infante, debido a que lo acerca a un sistema educativo, ya establecido y configurado. El entorno escolar se encuentra compuesto por un grupo de actores quienes cumplen roles indispensables para el funcionamiento correcto de la estructura socioeducativa. En esta misma lógica, Denham (2003, citado en León-Muñoz & López-Takegami, 2015) indica que los educadores deben generar pautas para que los niños puedan desarrollar habilidades emocionales y sociales dentro de su contexto, siendo empáticos con las personas que los rodean.

Tipos de cuentos.

Hay una diversidad de cuentos; por lo tanto, su clasificación es numerosa y compleja, algunos autores los dividen en dos grandes grupos:

- Cuentos populares: Son narraciones anónimas generadas al interior de una determinada sociedad o pueblo, transmitidos oralmente de generación en generación. Estos se subdividen en leyendas, fabulas, mitos y cuento de hadas.
- Cuentos Literarios: Están redactados por un autor conocido, donde se especifica claramente sus convicciones, ideas, estilo y postura literaria dirigido a un grupo objetivo.

Otra clasificación los divide en fantásticos, infantiles, policiales, realistas, de terror, comedia, misterio, históricos, y micro relatos.

- Fantásticos: Se caracterizan por presentar personajes fuera de lo común como dragones, hadas, gnomos, ogros, brujas, gnomos, duendes, extraterrestres, mutantes quienes atraen la atención del lector de forma inmediata.
- Infantiles: Son historias cuyos personajes son seres humanos o animales, quienes tratan de dar un significativo mensaje a los niños y niñas.
- Policiales: Se configuran entorno a hechos policiacos que suceden en la vida real, en diferentes contextos donde tratan temas relacionados a la delincuencia, justicia, crimen, castigo, con personajes como ladrón, y policía.
- Realistas: Son narraciones inventadas por un autor, quien la fija en un determinado tiempo y lugar ciertos hechos concretos.
- Terror: El objetivo de estos cuentos es difundir miedo, temor, escalofrío al lector y se basa en acontecimientos tanto reales como ficticios.
- Comedia: Su función es hacer reír al lector por medio de los personajes pícaros, disparatados etc.
- Misterio: Manifiestan hechos mágicos con personajes paranormales y finales inesperados.
- Históricos: Son hechos reales contados por un autor de forma precisa, en forma cronológica, con sucesos que han marcado un hito en la historia de la humanidad.

- Microrrelatos: Son narraciones cortas, concisas, precisas acompañadas con figuras literarias, su objetivo es hacer reflexionar al lector debido a su contenido implícito.

Cuentos infantiles interactivos.

Son construcciones literarias, caracterizadas por contener elementos fantásticos, ficticios, imaginarios y animados, empleando un lenguaje sencillo con un mensaje oral dirigido a una audiencia infantil.

Así también, aportan significativamente al desarrollo de valores y principios en los niños.

Entre los cuentos más populares están Pinocho, la caperucita roja, los tres osos, el pastorcito, la sirenita, Cenicienta, Blanca nieves, los tres cerditos, el patito feo, el gato con botas, Hansel y Gretel, Alicia en el país de las maravillas, la bella durmiente etc.

Los cuentos interactivos se caracterizan por emplear herramientas digitales, animaciones, sonidos, imágenes HD móviles que los convierten en recursos llamativos e innovadores. Guillermo Bustamante, citado en (24 horas, 2015) asevera, que los niños son nativos digitales, debido a que nacieron en plena era digital, así mismo los cuentos necesitan también evolucionar y convertirse en recursos más interactivos; de modo que hacen la actividad lectora más placentera y fructífera.

DESARROLLO.

La investigación realizada fue de carácter cualitativo, porque permitió conocer la forma en que el docente tiene que impartir clases, saber los recursos, herramientas, y metodologías que emplea en el salón, conocer el escenario de estudio, a los alumnos, saber sus convicciones gustos, y preferencias al momento de leer. A través de este estudio, se constataron algunas realidades educativas; además de ello, se pudo aplicar la prueba piloto entorno a la incidencia de los cuentos interactivos en la comprensión lectora de los infantes.

Tipo de investigación.

Se empleó tanto la investigación documental como la de campo. La primera permitió recabar información valiosa referente al tema de estudio, y con la segunda, se cumplió algunos objetivos planteados en el trabajo.

Dentro de la investigación documental, se requirió fundamentalmente compilar información en diversas fuentes electrónica, tales como: revistas científicas, blogs, periódicos, entre otros. Los artículos seleccionados tienen una actualización de no más de 5 años de publicación hasta la presente fecha, y fueron de bases digitales como Redalyc, Scielo, Dialnet, etc.

La información obtenida fue organizada, y sistematizada por medio de fichas bibliográficas en las cuales se registraron las citas largas, cortas, paráfrasis, citas de citas; luego fue interpretada, argumentada, analizada y finalmente se procedió a elaborar las conclusiones de la investigación emprendida; por otro lado, para la investigación de campo se empleó una ficha de observación y una ficha con preguntas (entrevista).

La investigación estuvo centrada específicamente en población infantil; es decir, un grupo etario cuyas edades comprenden entre los 4 a 5 años de la escuela de educación Básica Once de Noviembre. Como consecuencia, la muestra fue cualitativa, ya que se necesitaba aplicar una prueba piloto para conocer el impacto de los cuentos interactivo, por lo que se procedió a dividir el salón en dos grupos: grupo A y grupo B, ambos conformados tanto de hombres como mujeres.

Con el grupo A, se procedió a realizar una lectura clásica de un determinado cuento, luego se formularon preguntas concisas reconociendo el mensaje del cuento; en cambio, el grupo B observó un cuento interactivo con el mismo tema del grupo A, para lo cual también se formularon preguntas.

Ventajas de los cuentos interactivos.

Existen muchas ventajas derivadas del uso de cuento infantiles interactivos, una de ellas es que “el lector escoja el texto que más se adapte a su edad” (Londaiz, 2016). Así también, aportan significativamente en la trasmisión de valores, a la formación de nexos entre padres e hijos, al mejoramiento de la capacidad de atención de los niños (Rojo, 2013). Igualmente contribuyen a la creatividad, a la generación y comprensión de sentimientos, adyacentes a las inseguridades, temores, miedos, celos, etc. (Tarrés, s.f.).

Además, según Álvarez (2018), los cuentos interactivos ayudan a mejorar habilidades relacionadas a la comprensión, imaginación, desarrollar el hábito de escuchar y fantasear, así también, ayudan al infante a relajar su mente y comprender situaciones difíciles, incentivándolos a sentir afición por la lectura.

De igual manera, son más ecológicos con el medio ambiente, son baratos, fáciles de movilizarlos, porque son portables, ayudan esencialmente a la memoria, representan poco peso, pueden facilitar el estudio de otro idioma debido a que presenten audio en diferentes lenguas.

Plataformas interactivas.

¡Juntos! Soñamos, juntos construimos: Es un sitio virtual creado por el Ministerio de Educación (2019) del Ecuador, donde cuenta con una gama de recursos y herramientas para los niveles inicial, preparatoria, elemental, media, superior, bachillerato, y planificación. Especialmente para el nivel Inicial, se encuentra un conjunto de cuentos interactivos disponibles con audio, más una ficha pedagógica descargable en donde se están datos principales de actividades escolares.

Método de investigación.

Para el presente trabajo se utilizaron varios métodos entre los que se destacan el hermenéutico, inductivo, deductivo, analítico, sintético y bibliográfico.

Método Hermenéutico: Permitió realizar la interpretación de los conceptos, teorías planteadas por autores, como por ejemplo cuentos interactivos, tecnología, desarrollo infantil, etc.

Método inductivo: Se partió de datos o ideas particulares hasta llegar a una información general, en este caso conocer el impacto de los cuentos interactivos en el desarrollo cognitivo de la población infantil.

Método deductivo: Se generalizaron algunas ideas hasta que poco a poco se conocieron ciertas situaciones específicas propias de la investigación, como por ejemplo, por qué algunos cuentos son más interesantes para un grupo y no para otro.

Método analítico: Necesariamente utilizado para comprender a profundidad el contenido de las citas expuestas en la investigación, además de ser primordial para estudiar las respuestas de la entrevista realizada.

Método sintético: Aportó para la elaboración especialmente las conclusiones, exponiendo las ideas más importantes o hallazgos del trabajo investigativo.

Técnicas de investigación.

Técnica de la observación: Con la ayuda de una ficha de observación se conoció el contexto educativo, en este caso la escuela, el salón de clase, a los niños, los materiales, etc.

Fichaje: Se emplearon fichas bibliográficas y nemotécnicas para clasificar la información dependiendo del lugar donde fue recopilada, el tipo de autor, revista, ciudad, página, etc.

Entrevista: Con el apoyo de un cuestionario semiestructura de preguntas se procedió a entrevistar a la docente para conocer las metodologías que usa, las herramientas y recursos de trabajo, saber si usa las TICs para impartir sus clases, etc.

Población y muestra.

La investigación estuvo centrada específicamente en población infantil; es decir, en un grupo etario cuyas edades comprenden entre los 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Once de Noviembre; como consecuencia, se aplicó una prueba piloto para conocer el impacto de los cuentos interactivo, por lo que se procedió a comparar los dos salones de Inicial: grupo A y grupo B, ambos conformados tanto de hombres como mujeres.

Con el grupo A se procedió a realizar una lectura clásica de un determinado cuento, luego se formularon preguntas concisas reconociendo el mensaje del cuento; en cambio, el grupo B observó un cuento interactivo con el mismo tema del grupo A, para lo cual también se formularon preguntas.

Resultados.

Mediante la aplicación de los instrumentos que permitieron obtener los resultados sobre la investigación, se presentan los siguientes resultados.

Tabla 1. Cuentos Infantiles.

El salón cuenta con libros sobre cuentos infantiles.		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	17	100%
NO	0	0%
TOTAL	17	100%

Elaborado por: El autor, 2019. Fuente: Análisis de documentos.

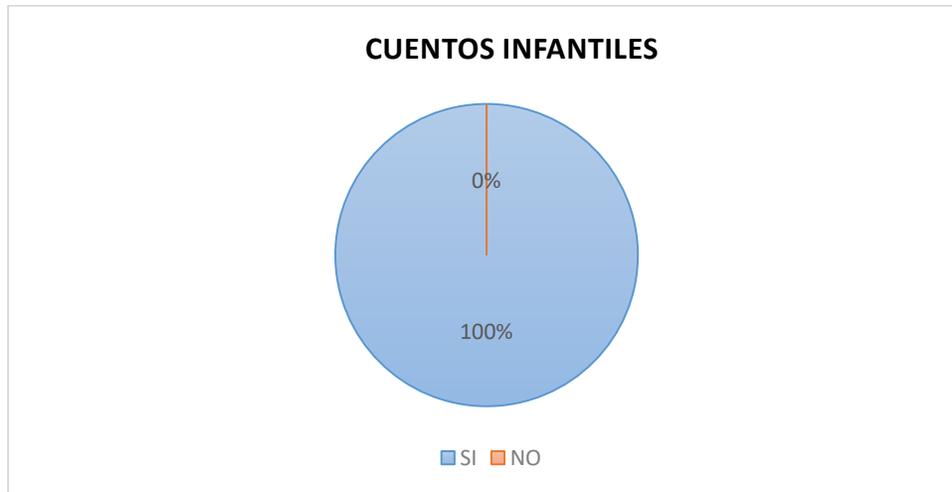


Figura 1. Cuentos Infantiles.

Resultados.

Con respecto a la utilización de cuentos infantiles dentro del aula, se obtuvieron los siguientes resultados: un 100% manifiesta que dentro del aula del Nivel Inicial, la docente trabaja con diferentes cuentos infantiles, lo que permite que el estudiante comience desde el primer año a interesarse sobre la lectura y así hacerla un hábito.

Tabla 2. Aparatos Tecnológicos.

El aula cuenta con aparatos tecnológicos como Televisor, computadora, enfoque, pantalla.		
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SÍ	0	0%
NO	17	100%
TOTAL	17	100%

Elaborado por: El autor, 2019. Fuente: Estudiantes Inicial de la Escuela 11 de noviembre.

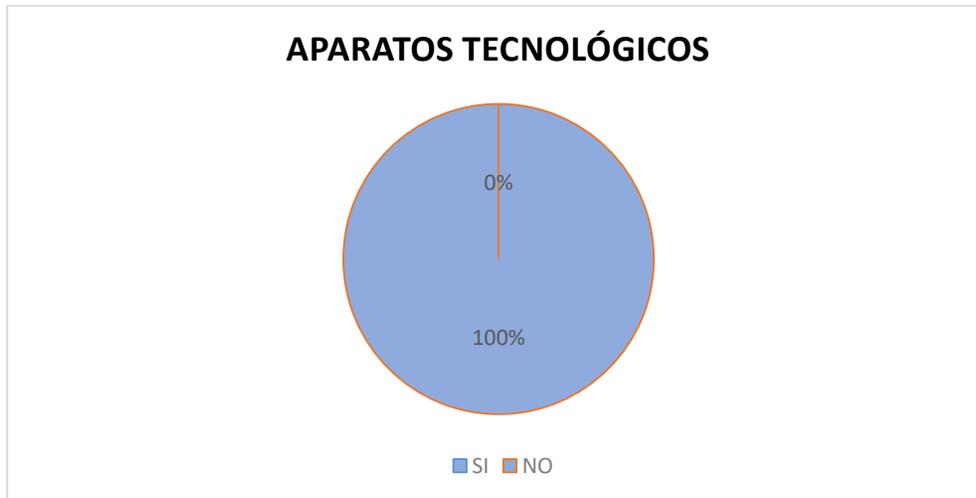


Figura 9. Aparatos Tecnológicos.

Resultados.

De acuerdo con los resultados obtenidos sobre el uso de recursos tecnológicos dentro del aula, se evidenció que dentro de este Nivel Inicial no hay recursos tecnológicos que ayuden a los estudiantes a lectura de cuentos interactivos; por tal motivo, esta estrategia es nueva tanto para la docente y estudiantes.

Análisis de los resultados obtenidos.

Las metodologías más empleadas por los parvularios son: el juego, el trabajo cooperativo, y las rondas. Así también entre las herramientas más utilizadas están los rincones de lectura, los rincones de hogar, y los rincones de construcción.

Los recursos dentro del plantel son demasiados escasos, y solo los elementales se encuentran a disposición del maestro como el pizarrón, el televisor, los marcadores, los libros (cuentos) en formato físico. De igual forma, los aparatos tecnológicos no pueden ser utilizados por todos los maestros debido al elevado número de estudiantes en cursos superiores; a esto los docentes de niveles inferiores aseveran que es indispensable que los infantes utilicen la tecnologías, puesto que afirman que se requiere que haya un equipo de cómputo en cada aula (lapto-infocus-parlantes) que

les permita descargar, reproducir videos, música, imágenes, escuchar las narraciones en e-books, acceder a plataformas digitales con juegos interactivos para que los niños pudiesen mejorar su capacidad visual, auditiva y comprensión lectora haciendo de esta modo las clases más productivas y dinámicas.

Al ejecutar la prueba piloto en ambos salones se demostró, que el grupo A conformado por 18 alumnos tuvo más dificultad al prestar atención y mirar fijamente las imágenes, por lo que fue necesario repetir tres veces el cuento para llegar a su total comprensión; los niños no lograron responder satisfactoriamente las preguntas planteadas por los facilitadores, tampoco reconocieron el mensaje del mismo, y al finalizar la actividad, se seleccionó un estudiante para que volviese a repetir la historia y no pudo hacerlo puesto que requirió de la ayuda del docente para que recordara ciertos fragmentos.

En contraste con el grupo B conformado por 17 alumnos, fue el que mejor comprendió el cuento “El huevo azul”, debido a que lo escucharon en una plataforma virtual como lo fue “Bianfa cuentos”. Los estudiantes pudieron identificar los personajes, el contexto, los sentimientos ligados a la historia, reconocieron el mensaje, respondieron las preguntas e incluso aleatoriamente un alumno pudo volver a narrar el cuento sin dificultad. Con ello cabe enfatizar que los niños aprenden mejor visualizando las imágenes, escuchando atentamente narraciones, por lo que es fundamental el uso de las TICs dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

CONCLUSIONES.

Este proyecto ha contribuido a la identificación de necesidades tecnológicas en el ámbito educativo a través de los cuentos interactivos orientados para los infantes.

Los problemas frecuentes identificados en los niños son de conducta, falta de valores, entre otros, afectando al rendimiento escolar, siendo prioritario proponer proyectos con apoyo espiritual y

psicológico para los niños, jóvenes y familia en general, apoyados por la tecnología, a través de cuentos interactivos que aborden los temas requeridos.

La creación de programas de estimulación temprana para educadores iniciales de Centros Infantiles, apoyándose del uso de tecnologías que ayuden al quehacer diaria de los educadores infantiles.

De manera global, se pueden proponer el uso de programas de cómputo interactivos que cubran de manera integral estas necesidades, permitiendo y contribuyendo a minimizar las problemáticas detectadas en este trabajo investigativo.

Son más ecológicos con el medio ambiente, son baratos, fáciles de movilizarlos porque son portables, ayudan esencialmente a la memoria, representan poco peso, pueden facilitar el estudio de otro idioma debido a que presenten audio en diferentes lenguas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. Álvarez, L. (12 de noviembre de 2018). Cuentos interactivos para niños: Beneficios de los cuentos interactivos. Consultado el 18 de septiembre de 2019, en: <https://www.kidsnclouds.es/cuentos-interactivos-ninos/>
2. León-Muñoz, S. & López, Takegami, J.J.K. (2015). Formar ciudadanos desde el pre-escolar. *Educación y Educadores*, 18(2), pp.245-260. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/834/83441028004.pdf>
3. Londaiz, J. (20 de julio de 2016). La experiencia de escribir un cuento interactivo. Smile & Learn. Recuperado de: <https://smileandlearn.com/escribir-cuentos-interactivos/>
4. Ministerio de Educación. (20 de agosto de 2019). ‘Juntos Soñamos, Juntos Construimos’ recorre la Sierra-Amazonía. Quito, Ecuador. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/juntos-sonamos-juntos-construimos-recorre-la-sierra-amazonia/>

5. Rojo, N. (10 de octubre de 2013). Libros interactivos para niños. Recuperado de: <http://www.nuriarojo.com/libros-interactivos-para-ninos/>
6. Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia UNEMI*, 12(30), pp.143-159. Recuperado de: <http://ojs.unemi.edu.ec/index.php/cienciaunemi/article/view/801/769>
7. Souza, J.M. & Veríssimo, M.L.Ó.R (2015). Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 23(6), pp.1097-1104. Recuperado de: https://www.scielo.br/pdf/rlae/v23n6/es_0104-1169-rlae-23-06-01097.pdf
8. Tarrés, S. (s.f.). Audiocuentos y niños. Ventajas e inconvenientes. Mamá psicóloga infantil, Recuperado de: <https://www.mamapsicologainfantil.com/audiocuentos-y-ninos-ventajas-e-inconvenientes/>
9. 24 horas. (19 de noviembre de 2015). ¿Te cuesta que tu hijo lea? Los cuentos digitales e interactivos son una buena opción. Recuperado de: <https://www.24horas.cl/tendencias/te-cuesta-que-tu-hijo-lea-los-cuentos-digitales-e-interactivos-son-una-buena-opcion-1849901>

BIBLIOGRAFÍA.

1. El Comercio. (27 de octubre de 2014). Leer cuentos en la tableta sería igual de beneficioso para los niños. Consultado el 15 de septiembre de 2019, en: <https://www.elcomercio.com/tendencias/lectura-cuentos-tableta-beneficios-aprendizaje.html>

DATOS DE LA AUTORA.

1. Karina Verónica Vargas Castro. Doctoranda en Educación. Profesora de la Universidad Estatal de Milagro, Ecuador. ORCID.ORG/0000-0001-6913-6577. Email: kvargasc@unemi.edu.ec

RECIBIDO: 2 de mayo del 2021.

APROBADO: 18 de mayo del 2021.