



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO  
PRIVADO “PAULO FREIRE”**

**PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE  
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL**

**“Los cuentos digitales y su aplicación en el aula virtual en los  
niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de  
Comas”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Profesora de Educación Inicial**

**AUTORA:**

Soncco Quispe, Juana Ysabela

**ASESOR:**

Mg. Carlos Alberto, Atúncar Prieto

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:** El empleo de las TICS en el Aprendizaje

LIMA – PERÚ

2021

### **Dedicatoria**

Dedico la presente tesis a mi familia que con su compañía y fortaleza hemos logrado un paso adelante en nuestras metas. De igual manera a Dios por traer bendiciones a mi hogar y el cuidado en tiempos de dificultades.

### **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por el cuidado, de igual manera al Instituto Paulo Freire por el ser parte de la innovación educativa a través de la investigación, de igual manera a mi asesor por el apoyo brindado y a mi familia a su apoyo incondicional.

### **Declaración de autenticidad**

Yo, Juana Ysabela Soncco Quispe, estudiante de Educación Inicial del programa de formación inicial docente del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “Paulo Freire”, identificado con DNI N.º 46891476 con la tesis titulada “Los cuentos digitales y su aplicación en el Aula Virtual en los niños de 5 años”, declaro bajo juramento que:

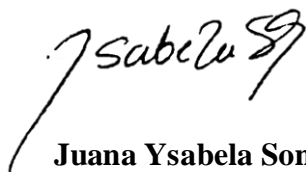
La tesis es de mi autoría y he respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, la tesis no ha sido plagiada en su totalidad o parcialmente.

La tesis no ha sido autoplagiado, es decir, no ha sido publicada y presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

Los datos presentados en los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse falta grave (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo trabajo de investigación, lo que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las idea de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente del Instituto Superior Pedagógico Privado “Paulo Freire”.

Lima, 15 de diciembre del 2021



**Juana Ysabela Soncco Quispe**

DNI N.º 46891476

## Índice de Contenido

<i>Dedicatoria</i> .....	2
<i>Agradecimiento</i> .....	3
<i>Declaración de autenticidad</i> .....	4
<i>Índice de tablas</i> .....	9
<i>Índice de figuras</i> .....	10
<i>Resumen</i> .....	11
<i>Abstrac</i> .....	12
<i>Introducción</i> .....	13
<b>Capitulo I. Fundamentación y planteamiento del problema</b> .....	<b>15</b>
<i>1.1 Fundamentación del problema</i> .....	<i>15</i>
<i>1.2. Formulación del problema</i> .....	<i>18</i>
<i>1.2.1. Pregunta general.</i> .....	<i>18</i>
<i>¿Cómo se puede adaptar las herramientas digitales en un entorno interactivo tecnológico en los niños de 5 años, en una Institución Educativa Inicial del distrito de los Olivos?</i> .....	<i>18</i>
<i>1.2.2. Valoración causal y delimitación del objeto campo del estudio</i> .....	<i>18</i>
<i>Valoración causal</i> .....	<i>19</i>
<i>1.3. Justificación del estudio</i> .....	<i>19</i>
<i>Justificación social</i> .....	<i>20</i>
<i>1.4. Objetivo general</i> .....	<i>20</i>
<i>1.5. Supuesto general</i> .....	<i>20</i>
<i>1.6. Tareas científicas</i> .....	<i>21</i>
<i>1.6.1. Preguntas específicas.</i> .....	<i>21</i>
<i>1.6.2. Objetivos específicos.</i> .....	<i>21</i>
<i>Capitulo II. Sustento teórico</i> .....	<i>22</i>
<i>2.1. Trabajos previos</i> .....	<i>22</i>
<i>2.1.1 Antecedentes internacionales.</i> .....	<i>22</i>
<i>2.1.2 Antecedentes nacionales</i> .....	<i>23</i>

2.2. Teorías relacionadas al tema.....	26
<b>2.2.1. Conceptualización del Aula Virtual.....</b>	<b>26</b>
a)    Diversidad textual en la dimensión informativa.....	28
b)    Estrategias tecnológicas en la dimensión experiencial.....	30
c)    Trabajo colaborativo en la Dimensión comunicativa.....	31
d)    El rol del docente en la Dimensión tutorial y evaluativa.....	33
<b>2.2.2. El aula virtual como espacio de aprendizaje en tiempos de pandemia.....</b>	<b>35</b>
<b>2.2.3. El rol del docente tecnológico y sus aportes a nuevas metodologías de trabajo del aula virtual.....</b>	<b>36</b>
<b>2.2.4. Los cuentos digitales como recurso tecnológico que incentivan la lectura y escritura en las aulas virtuales.....</b>	<b>37</b>
<b>2.2.5. Conceptualización de los Cuentos digitales.....</b>	<b>38</b>
Subcategorías cuentos digitales.....	40
a)    Desarrollo de la Lectura digital.....	40
b)    Fortalecimiento de la Narrativa digital en la primera infancia.....	41
c)    Impulso de la Escritura digital.....	42
<b>2.2.6. La lectura digital en la primera infancia en tiempos de cambios.....</b>	<b>43</b>
<b>2.2.7. El desarrollo del lenguaje a través de los cuentos digitales.....</b>	<b>44</b>
<b>2.2.8. Los cuentos digitales: una estrategia educativa en las aulas virtuales.....</b>	<b>45</b>
2.3. Enfoques pedagógicos de la investigación.....	46
<b>Capítulo III. Metodología de la investigación.....</b>	<b>48</b>
3.1. Tipo de investigación.....	48
3.2. Enfoque de la investigación.....	48
3.3. Diseño de investigación.....	49
3.4. Alcance de la investigación.....	49
3.5. Descripción del ámbito de la investigación.....	50
3.6. Categorización de las variables.....	50
3.6.1. Definición conceptual de las categorías.....	50
3.6.2. Definición operacional.....	51
3.6.3. Operacionalización de variables.....	52

	7
3.7. Delimitaciones .....	53
3.7.1. Delimitación temática .....	53
3.7.2. Delimitación temporal .....	53
3.7.3. Delimitación espacial .....	53
3.7.4. Limitaciones .....	53
3.8. Población y muestra .....	53
3.8.1. Población .....	53
3.8.2. Muestra .....	54
3.9. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos .....	54
3.9.1. Técnicas .....	54
3.9.2. Instrumentos .....	54
3.10. Validez y confiabilidad de los instrumentos .....	54
3.10.1. Validez .....	54
3.10.2. Confiabilidad .....	55
3.11. Procesamiento y análisis de la información Instrumentos .....	55
<b>Capítulo IV. Presentación de resultados .....</b>	<b>56</b>
4.1. Paradigma e indicadores epistémicos de la investigación .....	56
Herramienta epistémica MAPEO .....	57
4.2. Fundamento epistemológico del método de la investigación .....	58
4.2.1. Principio de epojé .....	58
4.2.2. Reducción de la información .....	59
4.3. Descripción de los aportes según la experiencia de la praxis pedagógica en relación a las categorías científicas .....	59
Proceso metodológico Digikids .....	61
4.4. Descripción de los aportes según la experiencia del análisis documental en relación con las categorías científicas .....	63
Matriz de las subcategorías de la categoría herramienta: Cuentos digitales .....	63
Capítulo V. Discusión de los resultados .....	66
5.1. Descripción de los aportes según la experiencia docente en relación a las categorías científicas .....	66
5.2. Análisis e interpretación de resultados .....	70
5.2.1. Análisis e interpretación de la experiencia de la reducción teórica .....	70
5.2.2. Análisis e interpretación de la experiencia de la praxis pedagógica .....	74
5.2.3. Análisis e interpretación de la experiencia docente .....	75
5.3. Discusión de resultados .....	77

	8
5.4. Conclusiones.....	78
5.5. Recomendaciones.....	79
<b>Anexos .....</b>	<b>80</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>111</b>



## Índice de tablas

<b>Tabla 1. <i>Indicadores- Dimensión informativa</i> .....</b>	<b>29</b>
<b>Tabla 2. <i>Indicadores - Dimensión práctica</i> .....</b>	<b>31</b>
<b>Tabla 3. <i>Indicadores dimensión comunicativa</i> .....</b>	<b>32</b>
<b>Tabla 4. <i>Indicadores dimensión tutorial y evaluativa.</i> .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabla 5. <i>Indicadores - lectura digital.</i> .....</b>	<b>41</b>
<b>Tabla 6. <i>Indicadores - Narrativa digital</i> .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabla 7. <i>Indicadores – escritura digital</i>.....</b>	<b>43</b>
<b>Tabla 8. <i>Elaboración propia.</i> .....</b>	<b>52</b>
<b>Tabla 9 <i>Juicio de expertos</i> .....</b>	<b>55</b>
<b>Tabla 10: <i>presupuesto de la investigación</i> .....</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 11. <i>Referencias bibliográficas</i> .....</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 12. <i>estadísticas de citas</i> .....</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> <i>Valoración causal</i> .....	<b>19</b>
<b>Figura 2</b> <i>subcategorías aula virtual</i> .....	<b>28</b>
<b>Figura 3</b> <i>Subcategorías cuentos digitales</i> .....	<b>40</b>
<b>Figura 4</b> <i>Herramienta epistémica MAPEO</i> .....	<b>57</b>
<b>Figura 5.</b> <i>Proceso metodológico Digikids</i> .....	<b>61</b>

## Resumen

La presente investigación titulada los cuentos digitales para potenciar el aula virtual en los niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial tuvo como objetivo establecer una guía interactiva basada en los cuentos digitales para potenciar un aula virtual de niños de 5 años sustentada en la guía interactiva docente. El enfoque de la investigación fue realizada mediante el tipo de investigación educativa aplicada, enfoque cualitativo, un diseño fenomenológico y un alcance explicativo. De igual manera, la investigación educativa aplicada es gracias a la observación del contexto educativo para realizar innovación y transformar la educación, enfoque cualitativo porque gracias a la observación no participativa se evidenciará las experiencias pedagógicas, diseño fenomenológico porque interpreta y describe las experiencias de los sujetos en relación con categorías y explicativo porque busca hallar las posibles causas del problema observado con la finalidad de tener una mirada profunda del fenómeno que acontece. La muestra fue de 50 docentes de la Institución Educativa de Inicial del distrito de Comas y el muestreo fue aleatorio por el juicio del investigador. La validación se realizó mediante juicios de expertos; el instrumento fue el cuaderno de campo, la codificación del análisis documental y el cuestionario estructurado. En la presente investigación, en base al análisis e interpretación de resultados se determinó que una guía interactiva potencia el aula virtual en los niños de 5 años sustentados en el uso de los cuentos digitales y su relación con el enfoque constructivista, se puede contribuir a la adaptación de las herramientas digitales, contribuyendo al desarrollo de sus competencias tecnológicas y evidenciándose en los aportes teóricos prácticos de la praxis pedagógica, el análisis documental y la interpretación de las experiencias de los docentes. De modo que, se corroboró el objetivo general del estudio.

**Palabras claves:** Aula virtual, cuentos digitales, herramientas tecnológicas, primera infancia.

### **Abstrac**

The present research entitled digital stories to enhance the virtual classroom in 5-year-old children in an Initial Educational Institution aimed to establish an interactive guide based on digital stories to enhance a virtual classroom of 5-year-old children supported by the interactive guide teacher. The research approach was carried out through the type of applied educational research, qualitative approach, a phenomenological design and an explanatory scope. In the same way, applied educational research is thanks to the observation of the educational context to carry out innovation and transform education, a qualitative approach because thanks to the non-participatory observation the pedagogical experiences will be evidenced, phenomenological design because it interprets and describes the experiences of the subjects in relation to categories and explanatory because it seeks to find the possible causes of the observed problem in order to have a deep look at the phenomenon that occurs. The sample consisted of 50 teachers from the Comas District Early Childhood Education Institution and the sampling was random according to the investigator's judgment. Validation was carried out through expert judgments; The instrument was the field notebook, the coding of the documentary analysis and the structured questionnaire. In the present research, based on the analysis and interpretation of results, it was determined that an interactive guide enhances the virtual classroom in 5-year-old children sustained by the use of digital stories and their relationship with the constructivist approach, it can contribute to the adaptation of digital tools, contributing to the development of their technological skills and evidenced in the practical theoretical contributions of pedagogical praxis, documentary analysis and interpretation of teachers' experiences. Thus, the general objective of the study was corroborated.

**Keywords:** Virtual classroom, digital stories, technological tools, early childhood.

## Introducción

Las herramientas tecnológicas permiten potenciar las competencias digitales en los niños de la primera infancia, es por ello se considera el uso pertinente de los entornos digitales para promover el desarrollo de las inteligencias tecnológicas, donde el niño podrá conseguir nuevos conocimientos a través de diversas estrategias interactivas tecnológicas de enseñanza que transformaran mejores situaciones de aprendizaje a través de los recursos digitales. En este sentido el objetivo de esta investigación es establecer una guía interactiva a través del uso de herramientas digitales permitirán fortalecer un entorno interactivo tecnológico en el grupo de niños del presente estudio, poniendo en práctica esta innovación educativa en las diferentes áreas curriculares.

Dussel et al (2020), nos manifiesta que el uso de las herramientas tecnológicas se ha acrecentado a partir del contexto actual, migrando a los nativos e inmigrantes digitales a un nuevo nivel educacional. En este sentido gracias a la guía interactiva pertinente del docente los niños de la primera infancia podrán afianzar y redescubrir nuevos aprendizajes teniendo como premisa el uso de herramientas digitales con la intención de mejorar sus habilidades y competencias tecnológicas para fomentar la lectoescritura.

En este sentido, los cuentos digitales se considera un recurso tecnológico que permiten la construcción, ideación, y trabajo en equipo, donde los niños entrelazan una comunicación bidireccional con sus amigos y docente para realizar una muestra literaria infantil, por ello es importante que se trabaje en el nivel inicial el uso de estas herramientas que permiten fortalecer sus habilidades tecnológicas de manera creativa y espontánea.

La presente investigación se justifica en un marco teórico práctico, por lo tanto, los cuentos digitales y el aula virtual son pertinentes porque permite fomentar la creatividad e imaginación dentro de un espacio tecnológico. Asimismo, proporcionara las herramientas que permitirán fortalecer la autonomía haciendo uso de espacios colaborativos facilitadores de producción literaria infantil de fácil manejo con la versatilidad de diversas características propias del entorno digital según el propósito de aprendizaje esperado.

En referencia al enfoque hermenéutico de la investigación se basa en una interpretación de las brechas sociales, adaptación de la educación a una virtualidad y falta de innovación

tecnológica, evidenciando una educación de baja calidad produciendo aprendizajes pobres en conocimientos significativos en los primeros años de vida de nuestros niños. Por ello según Ruiz et al. (2021) nos denota la vital importancia de un soporte integrador en un aula virtual con diversas plataformas digitales que motive al niño de manera interactiva y dinámica hacia los nuevos aprendizajes. De igual manera Sanz y Ezpeleta (2021) nos menciona que gracias a la imaginación los niños pueden crear un sinfín de cuentos digitales donde podrán fortalecer el desarrollo de la lectoescritura denotando en la madurez de su pensamiento crítico reflexivo con la interacción de sus compañeros para construir sus experiencias enriquecedoras para la vida futura.

Por ello la situación actual que vivimos nos exhorta a crear nuevas metodologías de aprendizajes digitales para alcanzar un aprendizaje de calidad, por ello la creación de este proyecto podrá ser de gran ayuda al brindar soporte digital integradora a la comunidad educativa en nuestras aulas virtuales donde se brindara diversas herramientas digitales que darán un soporte versátil y económico.

El estudio consta con V capítulos; en el capítulo I se desarrolló los siguientes aspectos relacionados a la fundamentación del problema; en cuanto al capítulo II se explicó sobre el sustento teórico que incluyo teorías relacionadas al tema. Con relación al capítulo III se describió la metodología procedimientos y técnicas que se llevan a cabo en la presente investigación. Por lo que se refiere al capítulo IV se expuso la presentación de los resultados, y por último en el capítulo V se desarrolló la discusión teniendo en cuenta las recomendaciones y aportes para los futuros investigadores.

Los hallazgos relevantes del presente estudio se dirigen a si una guía interactiva potencia el aula virtual en los niños de 5 años sustentado en los cuentos digitales y su relación con el enfoque constructivista, se puede contribuir a la adaptación de las herramientas digitales de una institución Educativa inicial en Comas.

## **Capítulo I. Fundamentación y planteamiento del problema**

### **1.1 Fundamentación del problema**

El contexto actual se devela que en el ámbito educativo no se ha dado interés al campo tecnológico como herramienta de estudio de tal manera que no se fortaleció las competencias digitales. En esta misma línea Unesco (2020) nos menciona que debido a la prolongación de las actividades presenciales los estudiantes han sido afectados en el manejo y uso de las herramientas tecnológicas, de igual manera los docentes por la falta de capacitación en este ámbito han demostrado la incompetencia y debilidades en el campo educacional.

Por ello los entornos tecnológicos son centros de aprendizajes dentro de nuestro contexto actual que debe tomarse en serio en nuestras escuelas ya que es medio de enseñanza, por este motivo se debe lidiar con las problemáticas de hoy en día; falta de innovación del docente, manejo de estrategias digitales, ayudar aprender al niño a usar su pensamiento crítico reflexivo con los nuevos conocimientos con la guía pertinente del docente.

Siguiendo la UNICEF (2020) manifiesta que los personajes afectados invisibles son los niños y niñas durante esta pandemia debido a los escasos de equipos tecnológicos en los hogares que se ha mostrado a partir de la prolongación de las clases. De igual manera la rutina académica ha sido de manera discutida sobre el máximo y mínimo de tiempo que nuestros niños deben pasar frente a un computador, afectando muchas veces el ritmo de aprendizaje y desarrollo integral de nuestros alumnos más pequeños.

Por ello los docentes deben de buscar la interacción de manera coherente, acertada de nuevas estrategias pedagógicas en un entorno virtual que permitirá afianzar los conocimientos académicos siguiendo los lineamientos de la currícula básica regular que especifica en sus competencias y desempeños que debe alcanzar durante el año escolar los cuales han sido afectados por la falta de manejo y relación con espacios tecnológicos creando alternativas de estudio en un entorno virtualizado en el fortalecimiento de la autonomía individual y colectiva.

Esto conlleva a ver niños que han sufrido una adaptación frustrada y retrasada en un entorno tecnológico, la falta de interés y circunstancias sociales de cada estudiante de la etapa infantil ha trascendido en su educación suscitando nuevos paradigmas en el ámbito educativo.

En la Institución Educativa Inicial de Comas, se observó una carencia de capacitación en el área tecnológica teniendo dificultades en la conectividad de los estudiantes y la adaptación a las herramientas tecnológicas, no se considera su aspecto socioeconómico referente a los dispositivos que tiene en su hogar, ello marcará una diferencia en el aspecto de la educación a distancia dejando de lado la calidad educativa y solo dar contenidos como aprendizajes por la falta de preparación profesional.

La problemática planteada en la presente investigación denota que los docentes son los guías para este proceso de adaptación de los alumnos, tienen que ser capacitados para mejorar el aprendizaje a distancia dentro de un entorno virtual teniendo como objetivo tener herramientas tecnológicas que potencien el aprendizaje de los niños, con la finalidad que el docente desarrolle una aptitud tecnológica de innovación ante la realidad que sea un soporte a la educación de sus niños. En relación con los niños, es importante que aprendan a conocer y gestionar las herramientas digitales y darle un valor agregado a sus nuevos conocimientos para desarrollar las competencias tecnológicas que serán de gran ayuda para su vida futura.

Durante esta transición del aprendizaje presencial a la migración a la virtualidad, los niños de la primera infancia se han tenido que adaptar a esta nueva realidad, por otra parte, los padres no cuentan con las herramientas creando una desigualdad ante el aprendizaje que se desea alcanzar. Sin embargo, la propuesta del Minedu (2019) frente esta realidad de controversia mundial propone asesorar y capacitar a los docentes en brindar actividades favorables para fortalecer el desarrollo integral de todos los actores educativos a través del programa “Aprendo en Casa”. Cabe resaltar los datos estadísticos proporcionados por el Inei (2020), reflejan que de cada 100 hogares 36 cuentan con una computadora de los cuales el 94% corresponde a un uso exclusivo a el aprendizaje académico de sus menores hijos. Es importante fortalecer el 6% que se encuentra en desigualdad, ello conlleva un asesoramiento y seguimiento de los actores educativos.

En este mismo sentido la Institución Educativa Inicial “Mi Casita Feliz” de los Olivos, no escapa a esta realidad, se evidencia dificultades de adaptación de los docentes y niños a esta nueva modalidad de estudios, en el sentido de vincular las estrategias pedagógicas y los medios tecnológicos para afianzar los aprendizajes establecidos para la educación remota de los niños de dicha institución.



Los docentes durante la prolongación de las clases presenciales se han estado ajustando a esta realidad colectiva tomando ciertas pautas brindadas por el Minedu, donde facilita y potencia el uso de las Tics, creando un gran provecho de herramientas antes desconocidas y ahora puestas en prácticas se espera alcanzar los retos del nivel en este año 2020 para todos los niveles académicos. Por consiguiente, los pequeños en estas circunstancias nuevas se han tenido que adaptar a un aislamiento forzado y acompañados de sus padres o tutor, que les permita fortalecer los nuevos conocimientos impartidos de forma virtual.

El enfoque hermenéutico de nuestro proyecto nos da un alcance de las problemáticas globales que afectan al objeto de estudio que son los niños en cuestión, quienes han sufrido un gran golpe a su estado integral de desarrollo. Cabe mencionar que el aislamiento social produce una falta de interacción que es parte esencial del aprendizaje bidireccional retroalimentativo que se da en nuestros niños de la primera infancia. Por ello la Unesco (2020), señala que la educación virtual ha sacado a relucir las brechas socioeducativas, que pernotaron en los estudiantes, dejándolos aislados a una enseñanza emergente nueva creando frustración y retraimiento en las construcciones de nuevos aprendizajes. En la misma línea el Minedu (2020), propone asesorar y capacitar a los docentes en brindar actividades favorables para fortalecer el desarrollo integral de los educandos en la modalidad virtual dando asesoramiento a través de Perú Educa, pero mostrando la falta de efectividad en las aulas virtuales.

En la misma línea Mandujano (2018), evidencio que el uso de las aulas virtuales fortalece el incremento cognitivo de los estudiantes. Debido a ello podemos considerar plantear aplicar los cuentos digitales en un aula virtual en los niños de la primera infancia tendrá un gran impacto cognitivo. De tal manera el brindar una herramienta de ayudar en la praxis pedagogía y la innovación para fortalecer el desarrollo integral a través de los cuentos digitales que provee fortalecimiento a todas las áreas lo cual según el Minedu desea alcanzar en el perfil de egreso del estudiante.

Finalmente, este concepto es viable debido a la variada información sobre la temática presentada. Por eso, nos planteamos la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo se puede adaptar las herramientas digitales en un entorno interactivo tecnológico en los niños de 5 años, en una Institución Educativa Inicial del distrito de Comas?

## **1.2. Formulación del problema**

### ***1.2.1. Pregunta general.***

¿Cómo se puede adaptar las herramientas digitales en un entorno interactivo tecnológico en los niños de 5 años, en una Institución Educativa Inicial del distrito de los Olivos?

### ***1.2.2. Valoración causal y delimitación del objeto campo del estudio.***

La valoración causal sustenta el tránsito argumentativo de las categorías apriorísticas relacionadas a las herramientas digitales y los entornos interactivos tecnológicos a las categorías científicas de la presente investigación. Mediante la indagación científica de las herramientas digitales, en base a los aportes de Bringas, (2021), nos señala que las herramientas digitales son de gran ayuda para la labor docente brindando una relación interactiva entre el docente y sus alumnos, de igual manera les permite elaborar nuevos conocimientos a través del uso de estos recursos tecnológicos que posibilitan el aprendizaje bidireccional entre los docentes y alumnos.

En este mismo sentido Ratti (2017), nos manifiesta que el uso de las herramientas digitales ha potenciado su uso dentro de la generación del futuro, creando nuevas formas de aprendizaje en un entorno digital que promueve la innovación futurista creando nuevas formas de aprendizaje online en bienestar de los educandos para la vida, transitando a la categoría científica los cuentos digitales.

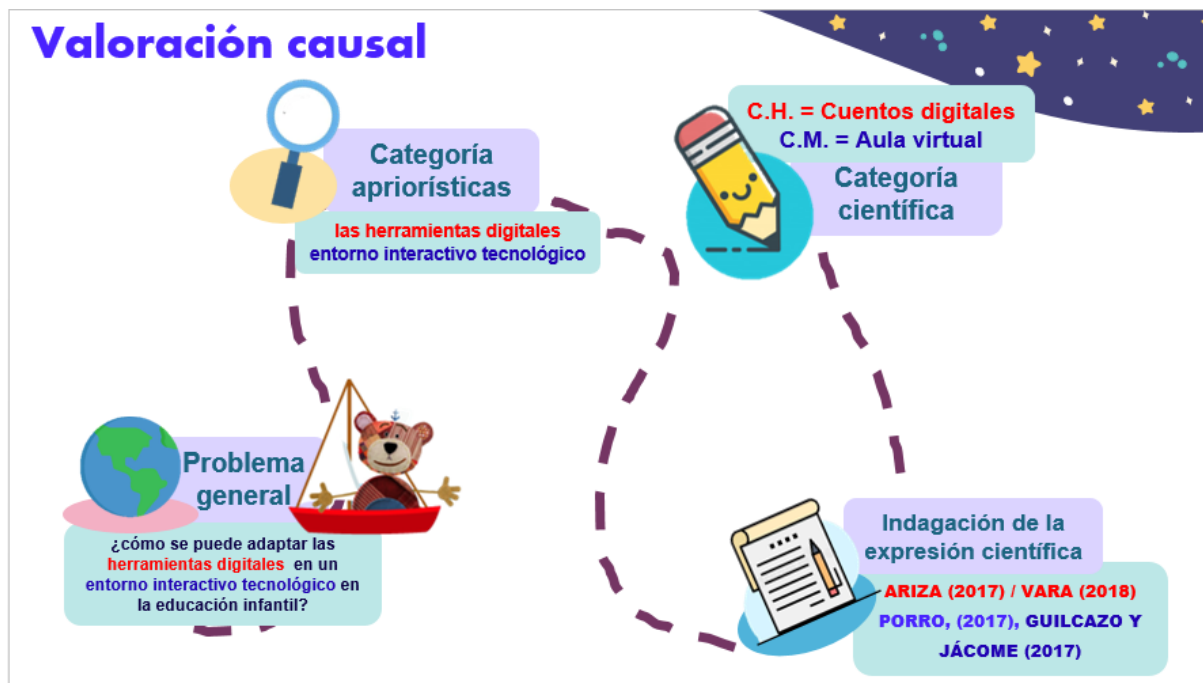
Mediante la indagación científica de los entornos interactivos tecnológicos, en base a los aportes de Betancourt (2020), nos señala que estos entornos virtuales fortalecen el proceso de enseñanza de los estudiantes durante el desarrollo de sus conocimientos empíricos que a través de la práctica e interacción dentro del aula virtual se afianzaran su enseñanza. De igual manera Moreno y Moral (2020), nos indican que el co-diseño de aprendizaje a través del trabajo colaborativo dentro de un entorno interactivo tecnológico posibilita la comunicación, ayuda a planificar y realizar un cruce de ideas que permitirán promover el proceso de aprendizaje que permitirán delimitar en nuestra categoría científica, aula virtual.

Finalmente, se delimita el objeto del presente estudio mediante la categoría meta aula virtual y la categoría herramienta cuentos digitales, las cuales se aplicaron en los campos de acción

educativa en los niños de 5 años en una institución Educativa Inicial de los Olivos, como se señala en la siguiente figura 1.

**Figura 1**

*Valoración causal*



Elaboración propia (2021)

### 1.3. Justificación del estudio

#### Justificación teórica

Se evidencia el aporte teórico debido al estudio aplicado en un aula virtual usando los cuentos digitales como herramienta de aprendizaje. Guilcazo y Tocumbe (2017), nos menciona que mediante las aulas virtuales nos permite construir nuevos conocimientos de relevancia en el desarrollo de aprendizaje - enseñanza de los estudiantes. Que fortalecerán el desarrollo

#### Justificación metodológica

Se evidencia el aporte metodológico porque según los alcances encontrados en los estudios de pedagógicos, en los niños de la primera infancia fomenta la aplicación de los cuentos digitales como herramienta en un aula virtual. Ariza (2017), menciona que el cuento digital es una herramienta que, a través de una metodología adecuada, convierte al estudiante en actor

principal de su aprendizaje, con el aprovechamiento de los beneficios y el enriquecimiento que aporta el uso de las TIC en el aula.

### **Justificación social**

Se evidencio en el aporte social, es imprescindible que el niño de 5 años desarrolle las competencias tecnológicas de manera bidireccional permitiendo el crecimiento cognitivo, social y cultural ello fomentara ciudadanos que transformen el país. Ratti (2017), nos manifiesta que el uso de las herramientas digitales ha potenciado las habilidades sociales dentro de las aulas virtuales creando nuevas formas de aprendizaje que promueve la innovación futurista creando nuevas formas de aprendizaje online en bienestar de los educandos para la vida.

### **Justificación epistemológica**

La justificación epistemológica del proyecto de investigación, considera que la manera adecuada de proponer un conocimiento científico en relación a las aulas virtuales sería mediante la propuesta de una guía interactiva de aplicación de los cuentos digitales con la finalidad de mejorar los procesos de lectura y escritura en el nivel inicial mediante la modalidad virtual. Por ello, señalamos a Bunge (2006), quien afirma que la epistemología es la disciplina filosófica que estudia a la investigación científica y su producto el conocimiento científico. En este sentido, aplicar pedagógicamente los cuentos digitales sería una gran contribución a las estrategias utilizadas en las aulas virtuales.

#### **1.4. Objetivo general**

Establecer una guía interactiva basada en los cuentos digitales para potenciar un aula virtual de niños de 5 años, en una Institución Educativa Inicial del distrito de Comas

#### **1.5. Supuesto general**

Si una guía interactiva potencia el aula virtual en los niños de 5 años sustentado en los cuentos digitales y su relación con el enfoque constructivista, se puede contribuir a la adaptación de las herramientas digitales en una Institución Educativa Inicial del distrito de los Olivos.

## **1.6. Tareas científicas**

### **1.6.1. Preguntas específicas.**

**Pregunta específica 1:** ¿Cómo describir las experiencias pedagógicas y docente en relación al desenvolvimiento de los niños de 5 años en un aula virtual basados en el uso de los cuentos digitales?

**Pregunta específica 2:** ¿Cómo interpretar las experiencias pedagógicas y docente en relación al desenvolvimiento de los niños de 5 años en un aula virtual basados en el uso de los cuentos digitales?

**Pregunta específica 3:** ¿Cómo identificar la contribución teórica practica de las experiencias pedagógicas y docente en relación al desenvolvimiento de los niños de 5 años en un aula virtual basados en el uso de los cuentos digitales?

### **1.6.2. Objetivos específicos.**

**Objetivo específico 1:** Realizar un diagnóstico del desenvolvimiento de los niños de 5 años en un aula virtual basados en el uso de los cuentos digitales

**Objetivo específico2:** Potenciar un aula virtual en los niños de 5 años mediante el uso de los cuentos digitales.

**Objetivo específico3:** Validar el uso de los cuentos digitales para potenciar el aula virtual de los niños de 5 años.

## Capítulo II. Sustento teórico

### 2.1. Trabajos previos

Se consultó diversos escritos sobre el tema referido, con el fin de tener saberes previos sobre proyectos sobre el uso de aulas virtuales con la finalidad de mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los niños y niñas de la primera infancia. Por ello consultando en dichos escritos, encontré algunas propuestas que servirán como base de estudio en mi propuesta señalada. Considero por ello mencionarlas pues servirán como punto de partida de mi investigación.

#### 2.1.1 Antecedentes internacionales.

Guilcazo y Jácome (2017), en Lacatunga, Ecuador, en su investigación; *Las aulas virtuales como herramienta para mejorar el aprendizaje significativo*; con el objetivo “fortalecer el proceso de enseñanza para mejorar su aprendizaje significativo” de los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio “Cacique Tumbalá”; con una metodología de tipo de investigación mixta y diseño de campo, descriptivo, bibliográfica documental, con una muestra de 28 estudiantes, concluyendo que la comunidad educativa de estudio conocen lo que es un aula virtual, pero; no dan uso adecuado a la misma debido a prejuicios de una educación tradicionalista por el sector en donde se encuentra ubicada la institución.

Herrera (2020), en Quito, Ecuador. En su investigación; *Aula virtual de matemática para séptimo año del Colegio “Jesús de Nazareth” utilizando Moodle*. Con el objetivo de “implementar una aula virtual para matemática utilizando la plataforma Moodle además de algunos programas informáticos como Kahoot, ThatQuiz, EdPuzzle, entre otros, a fin de optimizar los conocimientos de nuestros educandos” con una metodología tipo es inductivo-deductivo, con un enfoque mixto., con una muestra de 40 estudiantes; se concluye que las educaciones del siglo XXI a través del uso de las TIC en la educación en especial de plataformas virtuales influyen positivamente en el perfeccionamiento de las capacidades matemáticas del estudiante.

Martínez y Jiménez (2020), Cundinamarca, Colombia. *En su investigación; Análisis del uso de las aulas virtuales en la Universidad de Cundinamarca, Colombia. Formación universitaria.* Con el objetivo de “proponer el análisis del uso de las aulas virtuales en la Universidad de Cundinamarca.” Con una metodología descriptiva y una muestra de 140 alumnos y 90 docentes; se concluye que, en general, docentes y alumnos tienen percepciones positivas acerca de las aulas virtuales.

Suasnabas et al. (2019). Guayaquil, Ecuador. En su investigación; *Impacto de las aulas virtuales en el sistema de educación superior de Ecuador.* Con el objetivo de “identificar que estrategias e impactos han tenido su uso en el sistema de educación superior”. Con una metodología no experimental y muestra 20 universidades. Concluye que la educación superior a distancia tiene algunos retos que superar en el Ecuador. El Estado debe fomentar políticas educacionales a la vanguardia de las necesidades de la sociedad. Las universidades que ofertan esta modalidad tienen la tarea de generar modelos pedagógicos que propicien la gestión del conocimiento.

Puga Cevallos, M. C. (2021). Quito, Ecuador. En su investigación; *Aula virtual para potenciar la enseñanza y aprendizaje mediante la filosofía Reggio Emilia en preescolar.* Con el objetivo de “Elaborar un aula virtual en MOODLE que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de 4 y 5 años del Colegio Rudolf Steiner mediante la filosofía de Reggio Emilia.”. Con una metodología descriptiva con un enfoque cualitativo, siendo la población niños y niñas de 4 y 5 años de edad (grupos de menos de 15 estudiantes en cada aula). Concluye que el diseño del aula virtual en la plataforma MOODLE es visualmente atractivo, no luce formal sino más bien amigable y de fácil uso. El aula permite un trabajo agradable y efectivo, las herramientas de la plataforma MOODLE dan lugar a la interacción entre padres de familia y la maestra manteniendo constante información y participación, las herramientas externas que se utilizan son apropiadas para la edad de los niños en cuanto a juegos, cuentos, videos, etc.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

Mandujano (2018). En Chaupimarca, Pasco. En su investigación; *Empleo del aula virtual y niveles de aprendizaje en la institución educativa Daniel Alcides Carrión;* con el objetivo de esta investigación busca determinar “el nivel de relación entre el empleo de las aulas virtuales

y niveles de aprendizaje” en la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión Chaupimarca – Pasco. (p 13); con una metodología de tipo descriptivo y diseño no – experimental con una muestra de 30 estudiantes, concluyendo que gracias a la recolección descriptiva realizada se evidencio un alcance mayor en diferentes aspectos del nivel de aprendizaje como proyectos de innovación dentro del aula virtual en el alumnado entre otros.

Maza, y Serafín (2018), en Miraflores, Perú. En su investigación; *Entornos virtuales de aprendizaje y calidad educativa de la Institución Educativa Emblemática N° 6050 “Juana Alarco de Dammert”* con el objetivo de esta investigación es “determinar la relación entre los entornos virtuales de aprendizaje y la calidad educativa en estudiantes de computación e informática de la Institución Educativa Emblemática N° 6050 Juana Alarco de Dammert”, con un enfoque cuantitativo, de tipo básico, de nivel correlacional, con un diseño no experimental, de corte transversal. Con una muestra conformada por 225 estudiantes, y la muestra fue probabilística constituida por 142 sujetos, las conclusiones indican que existe relación significativa entre los entornos virtuales de aprendizaje y la calidad educativa en los estudiantes de dicha institución.

Acuña (2020), Lima, Perú. En su investigación: *Satisfacción en el uso de entornos virtuales de aprendizaje en estudiantes de 5° de Secundaria de dos Instituciones Educativas, Lima*. Con objetivo de este estudio fue “determinar las diferencias significativas en los niveles de satisfacción en estudiantes de 5° grado de Secundaria en el uso de Entornos Virtuales del Aprendizaje en dos Instituciones Educativas de la UGEL 02 Lima, 2020.” El estudio es de enfoque cuantitativo, tipo básico y diseño descriptivo comparativo, la investigación utiliza la estadística como una de sus herramientas para el recojo, procesamiento, análisis y presentación de los resultados. Se aplicó el instrumento a una población de 140 estudiantes de quinto grado de secundaria de las I.E. 2088 República Federal de Alemania y 3048 Santiago Antúnez de Mayolo. se concluye que existe diferencias significativas en el nivel de satisfacción del estudiante de 5° grado de Secundaria en el uso de Entornos Virtuales del Aprendizaje en dos Instituciones Educativas de la UGEL 02, Lima, 2020.

De La Cruz y Pizango (2020), Lima, Perú. En su investigación *Percepciones sobre el aula virtual Chamilo en estudiantes de secundaria de una institución educativa en Lima, Perú*. El objetivo de este estudio es “investigar la Percepción investigar enfocado en Conocer cuál es la percepción de los estudiantes dentro de un aula virtual”. En cuanto a metodología es no



experimental, enfoque cualitativo, se utilizaron técnicas de entrevista individual y una vez recogido los datos, con una muestra de 30 alumnos. Se concluye que es relevante la adopción de herramientas o plataformas digitales frente a la percepción de esta misma ya que, es de vital importancia conocer lo que el estudiante comprende, siente y piensa con respecto a los nuevos métodos, recurso o acciones que sean implantadas en su educación.

Arimuya (2020), Iquitos, Perú. En su investigación *Aceptación de la utilización del aula virtual en el proceso enseñanza–aprendizaje en los alumnos de 5to año de educación secundaria del colegio cooperativo “cesar vallejo”-iquitos 2020*. El objetivo de estudio de investigación” pretende evaluar el nivel de aceptación del uso del aula virtual en el desarrollo de clases en los alumnos que vienen cursando el quinto año de educación secundaria del colegio cesar vallejo” en cuanto a la metodología de la investigación es no experimental, de tipo transversal descriptivo, con la población consistente en 33 estudiantes del 5to año C de educación secundaria del colegio cooperativo Cesar Vallejo de la ciudad de Iquitos. Se concluye que la interacción entre al alumno y el software es muy buena y con respecto al desarrollo cognitivo del estudiante en las diversas asignaturas.

Fioretto (2020) Miraflores, Perú. En su investigación *Estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) de un aula de 4 años en una I.E.P de Miraflores*. El objetivo de estudio de la investigación es analizar las estrategias pedagógicas aplicadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje de un aula de 4 años en una I.E.P de Miraflores. Para ello, se siguió el enfoque cualitativo y nivel descriptivo, siendo el método utilizado el estudio de casos con una muestra de 16 alumnos. Se concluye que las estrategias pedagógicas aplicadas en los entornos virtuales de aprendizaje son distintas a las empleadas en la modalidad presencial, puesto que estas han debido de ser modificadas en dos aspectos.

## **2.2. Teorías relacionadas al tema**

### ***2.2.1. Conceptualización del Aula Virtual***

El aula virtual es un entorno tecnológico con una diversidad de recursos que según su uso permitirá afianzar el aprendizaje que los niños y niñas de la primera infancia a través de la interacción de manera dinámica podrán potenciar sus conocimientos previos. Por ello en los últimos años el aula virtual ha sido sujeto de estudio de diversos autores los cuales nos brindará un soporte teórico de nuestra categoría meta aula virtual.

Por ello Guilcazo y Jácome (2017), nos presenta que un aula virtual facilita la acumulación de nuevos saberes del estudiante en el desarrollo de su aprendizaje enseñanza en un entorno digital que potenciará el aprendizaje significativo. El aula virtual dentro de su entorno fomentará el origen de nuevos conocimientos partiendo de los conflictos cognitivos del estudiante que surgirán en el proceso de aprendizaje teniendo como principal meta fortalecer el desarrollo del infante de manera integral.

De igual manera Morales (2016), nos indica que un aula virtual es de gran provecho para los alumnos porque los incentiva a replantear, intensificar la búsqueda de nuevos conflictos cognitivos adquiridos en clase, usando los recursos virtuales didácticos online para dar respuesta a sus incógnitas, los cuales permitirá reforzar y afianzar sus nuevos conocimientos.

Así mismo podemos decir que un aula virtual tiene una gran relevancia en la formación cognitiva del alumno, porque permite que se pueda formular nuevas hipótesis de sus problemáticas actuales en la que se desenvuelve, esto de hecho lo llevara a la construcción de nuevos saberes adquiridos en un entorno virtual académico.

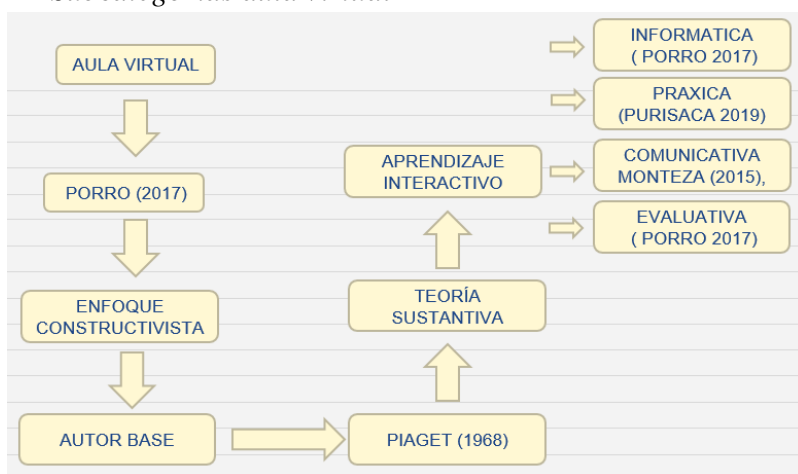
En la misma línea Porro (2017), nos señala que un aula virtual a través de una perspectiva pedagógica crea mayor versatilidad que acogerá nuevos retos para diversos aprendizajes, que permitirá retar al estudiante a fortalecer el pensamiento crítico reflexivo en cuanto a los nuevos conocimientos que abordaran nuestros niños de la etapa infantil.

Por ello debemos considerar pertinente las estrategias metodológicas que usaremos como foco de exploración de dichas cualidades que no deben pasar desapercibidas a nuestros ojos como docentes al planificar, de igual manera hacer uso de las “dimensiones” como parte de nuestro proceso de construcción de formación estudiantil que abordaremos desde una perspectiva pedagógica.

La construcción científica de la categoría herramienta aula virtual se define en la potenciación de un entorno interactivo virtual que integra los aprendizajes significativos con las habilidades tecnológicas que fomentan el desarrollo integral del niño. Ello permitirá afianzar los nuevos conocimientos aprendidos dentro de un nuevo espacio híbrido que van relacionando a su nueva realidad de aprendizaje. (Guilcazo y Jácome, 2017; Morales, 2016; Porro, 2017)

A manera de síntesis argumentativa las tendencias teóricas nos presentan que un aula virtual facilita la acumulación de nuevos aprendizajes del estudiante permitiendo el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo, abordando la búsqueda de nuevos conflictos cognitivos adquiridos en clase, a través de una perspectiva pedagógica ayudara a fomentar nuevos desafíos y retos en la educación infantil.

Por ello se debe dar una mirada de relevancia este nuevo espacio que se va construyendo con los nuevos paradigmas de aprendizajes basados en los retos de la educación pre pandemia, que podrán finalizar en obtener mejores resultados de aprendizajes y potenciar las habilidades tecnológicas que serán aprendidas. Ello implica una dar relevancia a las herramientas usadas para crear un espacio armonioso para crear un entorno interactivo y facilitador de conocimientos para nuestros niños. Con base a la revisión de autores se proponen las siguientes subcategorías que se muestran en la figura 2:

**Figura 2***Subcategorías aula virtual*

Elaboración propia (2021)

Por consiguiente, podemos redirigir nuestra mirada a las subcategorías propuestas por Porro (2017) basadas en la dimensión informativa, dimensión práxica, dimensión comunicativa y dimensión evaluativa para profundizar el estudio de la categoría meta aula virtual. En este sentido definimos las subcategorías del aula virtual:

**a) *Diversidad textual en la dimensión informativa***

Es interesante observar que dentro del aula virtual podemos encontrar diversidad de textos digitales que nutren el aprendizaje brindando diversidad de aprendizaje con distintas estrategias tecnológicas, facilitando el desarrollo de experiencias creativas e innovadoras de nuestros estudiantes de la etapa infantil, por ello dentro de este espacio podremos obtener una diversidad de plataformas que permitirán el disfrute por la lectura y escritura por nuestros niños en una etapa tan vital.

Por ello Porro (2017), señala que dentro de esta dimensión informativa el sujeto creativo tendrá a su disposición todo tipo de material literario que dará información al estudiante de temas variados, pueden ser propios o ajenos al lector, que desde el aula virtual pueden acceder a dicha información. De tal manera que el estudiante gracias a todo este cúmulo de información abierta a sus intereses se produzca los nuevos conocimientos dentro de un aula digital que permite abordar distintos temas que le faciliten su autoaprendizaje.

De igual manera Monteza (2015), nos indica que dentro de un aula virtual muestra diversos recursos tecnológicos en distintos formatos que brindan información que permitirá el aprendizaje autónomo en nuestros estudiantes, haciendo uso de diversas herramientas digitales que está a su disposición de manera digital para su usarlo o cambiarlos según su interés de estudio.

Por ello dentro de estos entornos virtuales los recursos presentados afianzaran la autonomía de nuestros niños, de manera creativa y colaborativa entre sus pares ello provocara la construcción del aprendizaje socio constructivo que fortalecerá la toma de decisiones y aprovecharan la nueva información brindada para generar sus nuevos aprendizajes.

En relación con la subcategoría dimensión informativa se plantea el siguiente modelo de cualificación basado en los siguientes indicadores como se muestra en la tabla 1.

**Tabla 1.**

*Indicadores- Dimensión informativa*

<b>Ítem</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción</b>
1	Recursos tecnológicos	Potencia las habilidades cognitivas desarrollando la comprensión directamente con el nuevo aprendizaje.
2	Aprendizaje autónomo	Facultad de la persona para tomar decisiones y acciones por sí mismo.
3	Rendimiento académico	Nos permite valorar la eficacia y calidad del aprendizaje en la educación del estudiante.

Adaptado de Jama y Cornejo (2016), Flores (2018) y Pérez y Arroyo (2016).

La dimensión informativa es de relevancia dentro de la formación de nuestros niños porque permite revalorar la información brindada dentro del entorno virtual que se le brinda a los niños. Para potenciar el desarrollo interactivo se debe considerar los recursos tecnológicos que permitirán fortalecer los nuevos descubrimientos, de igual forma considerar el fortalecer el aprendizaje autónomo del niño brindándoles entornos saludables que generen seguridad al desarrollar su autonomía, a su vez tenemos el rendimiento académico como filtro de la eficacia de lo aprendido manteniendo una calidad educativa dentro de una nueva realidad escuela.

En conclusión, la dimensión informativa es una etapa de vital importancia que se debe

considerar en un entorno virtual interactivo potenciando los aprendizajes de los niños, dotándolos de ayudas de acuerdo a su edad con fáciles directrices de uso y manejo que posibilite los conocimientos en su proceso de desarrollo de la infancia.

### ***b) Estrategias tecnológicas en la dimensión experiencial***

Como docentes ingresar a un terreno no explorado nos invita a desafiarlos y reevaluar nuestra experiencia anterior a la pandemia, pero con la motivación y profesionalismo se logrará un aprendizaje de calidad, por ello en la dimensión experiencial el docente afianzará los nuevos paradigmas pedagógicos aprendidos a través de la práctica y permitirá mejorar las habilidades digitales interactivas que permitirán fortalecer la enseñanza experiencial del estudiante.

En esta misma línea Purisaca (2019), nos indica que el uso de distintas herramientas y las actualizaciones tecnológicas de parte del docente, permitirá potenciar y fortalecer las actividades desarrolladas en el aula virtual programadas de manera pertinente por el docente dentro de un entorno interactivo que su objetivo es enriquecer el aprendizaje de los niños de la primera infancia.

Por ello se debe considerar y reflexionar en las metodologías y estrategias que los docentes realizan en sus clases teniendo en cuenta el interés central del estudiante dentro de un aula virtual que posibilita la construcción de aprendizajes significativos que con el trabajo colaborativo y una comunicación asertiva se lograra fortalecer el aprendizaje experiencial.

De igual manera Porro (2017), considera en esta dimensión que el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes y sus pares, se potenciara debido a la interrelación practica de las actividades realizadas mediante el uso de herramientas digitales en un aula virtual, ello se deberá a que el docente programe actividades significativas que generen nuevos conocimientos.

Por ello se debe considerar en la planificación de actividades se debe priorizar el interés del niño, de igual manera observar las facilidades y desventajas que tiene cada contexto del estudiante para poder lograr un mayor éxito con el proceso de aprendizaje, para ello es necesario entrelazar lazos de apoyo y guía con los padres quienes serán nuestro soporte en la educación a distancia de nuestros niños de la etapa infantil.

En relación con la subcategoría dimensión experiencial se plantea el siguiente modelo de cualificación basado en los siguientes indicadores como se muestra en la tabla 2.

**Tabla 2.**

*Indicadores - Dimensión práxica*

<b>Ítem</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción</b>
<b>1</b>	Aprendizaje colaborativo	Promueve la ayuda mutua de los niños con la mirada en la misma meta.
<b>2</b>	Trabajo en equipo	Conducta aprendida que se fortalece dentro de la socialización de los estudiantes.
<b>3</b>	Aprendizaje significativo	Conocimiento que perdura en la memoria y surge como innato en el individuo.

Adaptado de Castellanos y Niño (2018), Pérez y Arroyo (2016) y Capilla (2016).

La dimensión práxica debe considerar la edad del niño para la construcción del nuevo aprendizaje y conocimiento brindado, por ello se debe considerar el aprendizaje colaborativo como el motor de apego colectivo hacia la meta por conseguir el nuevo aprendizaje, de igual manera se posibilitará el trabajo en equipo al desarrollar las habilidades digitales de los niños. De igual manera el aprendizaje significativo dentro un rol protagónico dentro del espacio creado para el disfrute de cada meta aprendizaje propuesto en clase.

A manera de síntesis, la dimensión práxica se debe desarrollar dentro del entorno interactivo tecnológico, ya que posibilitará un reajuste a los nuevos conocimientos con la práctica misma del niño con las herramientas digitales que se le brinde de acuerdo a sus posibilidades. Ello permitirá que se pueda plantear mejoras educativas dentro de la proyección y construcción del aprendizaje de los niños con el disfrute y creatividad dentro de un entorno amigable.

### ***c) Trabajo colaborativo en la Dimensión comunicativa.***

Dentro de nuestro contexto actual las vías de comunicación se han modificado de diversas maneras para continuar con el proceso de relacionamiento entre docentes, padres y alumnos; de tal manera que los actores educativos sigan avanzando en favor de la educación de nuestros niños de la primera infancia dentro de un entorno interactivo tecnológico.

Por ello Porro (2017), nos menciona que la comunicación entre el docente y el estudiante se ira afianzando a través de la interrelación digital a través de diversos recursos que permiten una comunicación bidireccional, unidireccional de proceso formativo teniendo como punto central el trabajo colaborativo y pertinente entre docentes y estudiantes.

Como docentes tener toda clase de recursos nos ayuda a facilitar el proceso de aprendizaje de los niños, desde una perspectiva más libre e integradora que posibilite su desarrollo desde su realidad en la cual se encuentre el estudiante, para ello se debe considerar un monitoreo y visita online para observar las problemáticas de cada hogar.

En la misma línea Purisaca (2019), de esta manera al usar diversas estrategias en un aula virtual permitirá que el docente y estudiante de manera colaborativa trabajen conjuntamente en la elaboración de los nuevos conocimientos. De tal manera que el docente ejerza a la vez como facilitador, acompañante y guía en el aprendizaje formativo de sus estudiantes.

Para dicho proceso de formación se debe de romper con paradigmas establecidos dentro del desarrollo de las actividades impartidas en el aula virtual, ello tendrá como finalidad que el estudiante sea emancipador de sus propias ideas, proyectos que le generen un desarrollo integral dentro de la nueva enseñanza aprendizaje pragmatizada por la escuela tradicional.

En relación con la subcategoría dimensión comunicativa se plantea el siguiente modelo de cualificación basado en los siguientes indicadores como se muestra en la tabla 3.

**Tabla 3.**

*Indicadores dimensión comunicativa*

<b>Ítem</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción</b>
<b>1</b>	Trabajo colaborativo	Dirigirse hacia una meta colectiva mejorando las habilidades individuales.
<b>2</b>	Aprendizaje formativo	Brinda nuevos conocimientos que fortalecen el aprendizaje del niño.
<b>3</b>	Estrategias tecnológicas	Proceso didácticos digitales que potencian el aprendizaje integral del niño.

Adaptado de Molina y López (2019), Andría et al. (2018) y Merchán (2018).



La dimensión comunicativa es un espacio que brinda autonomía al niño fortaleciendo las habilidades sociales dentro del entorno virtual. Para afianzar estas habilidades se debe considerar al trabajo colaborativo como centro de aprendizaje de fallos y aciertos en la construcción de sus nuevos conocimientos, de la misma manera el aprendizaje formativo será positivo a través de la retroalimentación como eje vitalizador del conocimiento. Además, las estrategias tecnológicas juegan un rol protagónico para desarrollar las habilidades digitales de los niños fortaleciendo su creatividad e imaginación.

A manera de síntesis argumentativa, podemos decir que la dimensión comunicativa crea un ambiente de libertad expresión que el niño puede comunicar de diferentes formas y maneras lo aprendido en clase, generando aprendizajes positivos y ricos en conflictos cognitivos que afianzaran el desarrollo integral del niño creando un individuo que sabe decidir y crear alternativas de solución dentro de una nueva escuela digital.

#### ***d) El rol del docente en la Dimensión tutorial y evaluativa***

Dentro de un entorno tecnológico el rol del docente ha tomado otra perspectiva, ya no solo es mero facilitador sino es un innovador y estratega que planteara teorías adoptadas a un espacio digital que busca brindar un aprendizaje significativo a través del uso de herramientas tecnológicas que fortalecerían el pensamiento crítico reflexivo de nuestros niños para afrontar los nuevos retos de la educación digitalizada.

Por ello Porro (2017), nos indica que las docentes deben de ser guías y acompañantes del proceso de las actividades impartidas en el aula virtual de tal manera proponga estrategias colaborativas entre los estudiantes que permitan trabajar de manera colaborativa y bidireccional con su ayuda, generando nuevas metodologías de aprendizaje dentro de un entorno tecnológico.

Por lo expuesto debemos de entender que se deberá evaluar de manera formativa a los estudiantes permitiéndoles equivocarse o acertar sus posibles respuestas en cada una de estas actividades que se realizarán en el aula virtual.

En la misma línea Purisaca (2019), nos indica que el docente juega un papel fundamental durante el proceso de evaluación y acompañamiento de la construcción de los nuevos aprendizajes, porque a través de las situaciones retadoras y dinámicas que terminara en un

aprendizaje logrado en sus niños de la primera infancia.

Es interesante saber que como docente somos el punto de partida y canalizadores de los conocimientos adquiridos en nuestros estudiantes, es de vital importancia buscar las estrategias y recursos que nos posibilite nuestro objeto potenciar el aprendizaje inmediato en el entorno virtual donde ellos se desarrollan.

En relación con la subcategoría dimensión tutorial y evaluativa se plantea el siguiente modelo de cualificación basado en los siguientes indicadores como se muestra en la tabla 3.

**Tabla 4.**

*Indicadores dimensión tutorial y evaluativa.*

<b>Ítem</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción</b>
<b>1</b>	Retroalimentación	Aprendizaje bidireccional entre al docente y alumno fortaleciendo el aprendizaje del niño.
<b>2</b>	Acompañamiento educativo	Vinculo desarrollado durante el proceso de aprendizaje del docente al niño.
<b>3</b>	Estrategias lúdicas	Métodos dinámicos que potencian el aprendizaje a través del juego.

Adaptado de Contreras y Zúñiga (2018), Boroel et al. (2018) y Merchán (2018).

La dimensión tutorial y evaluativa es un espacio que brinda el soporte pedagógico para desarrollar las habilidades tecnológicas del niño. Para afianzar estas habilidades se debe considerar la retroalimentación como el punto de partida de la construcción de aprendizajes significativos y colaborativos del niño y docente, de la misma manera el acompañamiento educativo se debe potenciar para crear un clima armónico de trabajo colectivo entre los estudiantes y sus pares. Además, las estrategias lúdicas darán un mayor realce a las actividades desarrolladas en la guía interactiva fortaleciendo el aprendizaje del niño.

A manera de síntesis argumentativa, podemos decir que la dimensión tutorial y evaluativa fomenta el aprendizaje creativo del niño creando vínculos cercanos con las herramientas tecnológicas brindándoles mejores situaciones de aprendizaje dentro de un aula virtual con la ayuda del docente como guía de los nuevos conocimientos afianzando su pensamiento crítico

reflexivo para enfrentar el mundo que le rodea.

### ***2.2.2. El aula virtual como espacio de aprendizaje en tiempos de pandemia***

Sabemos que el contexto que se vivió nos deja grandes enseñanzas como docentes, por ello esa realidad nos que permitió construir nuevos aprendizajes dentro de entornos digitales que gracias a la tecnología podemos fortalecer el compañerismo, de tal manera que podamos colaborar en la formación integral de nuestros niños y niñas de la etapa infantil.

Por ello Sánchez (2020), nos menciona que las aulas virtuales fomentan la autonomía digital desarrollando las habilidades cognitivas digitales en la etapa infantil, las cuales serán relevantes con el uso adecuado de los recursos tecnológicos podrán alcanzar un aprendizaje significativo teniendo en cuenta la ayuda de sus padres y la guía de los docentes.

Es interesante navegar por distintos espacios digitales que invitan al niño a crear nuevas experiencias de aprendizaje y desarrollar competencias digitales esperadas para su madurez infantil, que se dará a través de la experiencia e interacción dentro de estos entornos digitales que servirán de base para incursionar en temas relevantes de acuerdo a su interés.

De igual manera Abrigo et al. (2019), nos relata en su investigación que el aula virtual es un entorno de aprendizaje considerando todas las oportunidades y soportes tecnológicos que ofrece, teniendo un aporte a la investigación e innovación educativa como punto de partida de la innovación del docente dentro de estas plataformas digitales.

Por ello se debe adaptar diversas estrategias tecnológicas que impulsen y faciliten el aprendizaje experiencial fortaleciendo la creatividad e imaginación en el desarrollo de las habilidades tecnológicas con énfasis en el descubrimiento de conocimientos significativos de los infantes de la educación inicial, de tal manera que se generen oportunidades de aprendizajes y retos en el ámbito de investigación educacional.

A manera de conclusión, el aula virtual como espacio de aprendizaje potenciará el desarrollo del niño en el proceso de aprendizaje durante su etapa infantil dentro de un espacio interactivo que usado de manera idónea con el soporte de las estrategias dinámicas generaran el aprendizaje

activo y colectivo de los niños de la nueva generación digital, logrando así nuevos ciudadanos preparados para afrontar los retos de la nueva educación.

### ***2.2.3. El rol del docente tecnológico y sus aportes a nuevas metodologías de trabajo del aula virtual***

Ser docente dentro de un contexto nuevo da paso a abrir las puertas al campo de la experiencia digital creando nuevos paradigmas tecnológicos que reta al docente, en ser un camaleónico digital que se impulse a afrontar desafíos de innovación educativa en bienestar de esta nueva generación que es azotada por la pandemia. Por ello el rol docente juega un papel fundamental en el desarrollo constructivo del aprendizaje del niño en un entorno interactivo virtual.

Guamán (2020), nos señala que ser docente durante este contexto epidémico covid – 19, nos empuja a ser productores de nuevos formatos de aprendizajes que permitan captar la atención al dar relevancia a las herramientas digitales que tienen un trasfondo cultural dentro del seno materno fortaleciendo el desenvolvimiento autónomo del niño dentro de un espacio ajeno a su antigua escuela llena de espacios de aprendizajes.

De tal manera es importante que el docente desarrolle diversas metodologías tecnológicas y habilidades digitales que potencie la gama de estrategias experienciales dentro del aula virtual donde se desempeña como guía, direccionando a sus alumnos a un aprendizaje significativo que serán de soporte integral durante este contexto en el cual se desarrolla.

Según Oliva (2020), nos indica que el docente debe plantearse nuevos desafíos que lo inviten arriesgarse y crear nuevos escenarios de aprendizajes, con reformas pedagógicas, materiales de rehusó y recursos que a partir de la necesidad se han mejorado e innovado para ayudar a afrontar las dificultades que se presente en este contexto pandémico de nuestros niños de la primera infancia.

Por ello el rol del docente toma como protagónico el aventurarse a ser facilitador y guía para crear espacios tecnológicos de aprendizajes, que permitan afianzar el pensamiento crítico reflexivo que impulse la investigación generando las nuevas prácticas de metodologías que

fomente conocimientos sólidos en nuestros alumnos de tal manera les permita avanzar en el desarrollo educacional durante esta nueva realidad.

A manera de síntesis, es importante explosionar la creatividad e imaginación del niño a través de las plataformas y herramientas tecnológicas que fomenten el aprendizaje colaborativo. Ello se logrará al tener un acompañante pedagogo con diversas ideas y estrategias formativas de aprendizajes impresionando la mente y carácter de sus alumnos, brindándoles mayor seguridad para afrontar de la mejor manera esta nueva realidad de aprendizaje.

#### ***2.2.4. Los cuentos digitales como recurso tecnológico que incentivan la lectura y escritura en las aulas virtuales***

Es interesante encontrar diversos recursos tecnológicos que permitan fortalecer la lectura y escritura en nuestros niños de la primera infancia, de tal manera que los invite a desarrollar diversas competencias tecnológicas comunicativas a través del uso de los cuentos digitales el niño disfrutara crear nuevos escenarios de aprendizaje fortaleciendo la autonomía y creatividad desarrollando nuevas habilidades de aprendizaje.

Por ello Macias y Marcillo (2021), nos señala que los cuentos digitales son un recurso pedagógico que cautiva y genera la creatividad de los niños, potenciando sus habilidades de la lectura y escritura, permitiéndole al niño desarrollar habilidades individuales y colectivas dentro de su grupo de pares a través del cruce de ideas al crear sus cuentos digitales.

Como docentes tener esta herramienta dentro de nuestras aulas virtuales nos facilita llevar a cabo sesiones pedagógicas que generen aprendizajes significativos en nuestros niños, por ello su uso adecuado y diversificado nos impulsara a innovar nuestras estrategias en nuestras prácticas pedagógicas generando nuevos aportes en el ámbito educativo.

De igual manera López y Franco (2019), menciona que el cuento digital es ya conocido por los infantes con diversas cualidades, auditivas, visuales e interactivas; que posibilitan usar su imaginación desarrollando sus habilidades comunicativas textuales, de tal manera que se disfrute fortaleciendo la lectura y escritura en la etapa infantil.

Los cuentos digitales serán entonces el puente de aprendizaje para fortalecer la expresión comunicativa textual de nuestros niños, de igual manera se impulse la creatividad e imaginación dentro de nuestras aulas virtuales, fortaleciendo las aptitudes y capacidades tecnológicas que sirven de base para su desarrollo socio cognitivo.

A manera de síntesis, el uso de los cuentos digitales permitirá potenciar nuestra aula virtual ya que permitirá que el niño genere nuevos textos gráficos de acuerdo a la realidad o temática tratado en clase, brindando soluciones a los problemas cotidianos que se les presente, de igual forma socializando sus aprendizajes con las demás personas podrán retroalimentar sus saberes previos y trasladarlo a su cuento digital creado.

### ***2.2.5. Conceptualización de los Cuentos digitales***

Los cuentos digitales brindan una variedad de recursos ligado a la creatividad literaria de nuestros niños y niñas de la primera infancia, de tal manera que permitan fortalecer su aprendizaje en la lectoescritura en un entorno digital. Por ello en los últimos años los cuentos digitales han sido sujeto de estudio de diversos autores los cuales nos brindara un soporte teórico de nuestra categoría herramienta.

Según Vara (2018) nos indica que gracias a la digitalización del cuento invita al niño a experimentar diversas situaciones lúdicas e interactivas, que le permitan fortalecer sus diversas habilidades y capacidades dentro de un ambiente tecnológico. Donde el niño abordará diversos temas de su interés que lo invite a descubrir nuevos conocimientos y aprendizajes colectivos.

Los cuentos digitales es una herramienta que nos brinda diversas facilidades de manejo interactivo que nuestros niños pueden usar dependiendo el interés del cuento a realizar, fomentando la curiosidad e imaginación que es base del aprendizaje en la infancia de nuestros niños y niñas.

En este sentido los aportes de Ariza (2017), nos señala que el cuento digital es un medio que motiva a desarrollar las capacidades y habilidades digitales en el aula, de igual manera permite fortalecer el desarrollo oral en el ámbito socio - afectivo. De igual manera, podemos destacar esta estrategia, del propósito actual de estudio, nos lleva a replantear nuestro abanico de

herramientas online que tenemos a disposición en nuestras aulas virtuales, donde nos lleva a fortalecer de manera integral el desarrollo comunicativo social afectivo en los niños de la primera infancia.

En esta misma línea Rocher (2016) nos menciona los cuentos digitales como herramienta interactiva posibilita el trabajo en equipo que se fortalecerá debido a la socialización que se desarrolla durante su ejecución donde los niños socializarán sus experiencias que nutrirán su aprendizaje dentro del entorno virtual.

El constructo científico de la categoría herramienta los cuentos digitales se definen a partir de la digitalización del cuento que invita al niño a realizar diversas experiencias interactivas y dinámicas, lo cual permitirá desarrollar las capacidades y habilidades tecnológicas. Esto es debido al trabajo en equipo que se dará durante la socialización y comunicación bidireccional entre el docente y estudiantes. (Vara, 2019; Ariza, 2017 y Rocher, 2016).

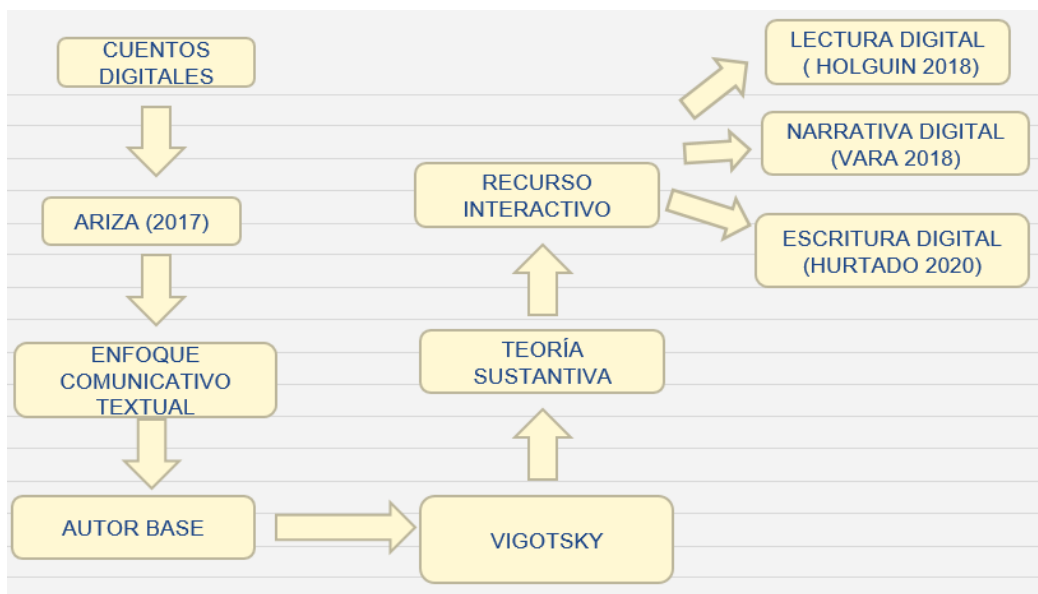
A manera de síntesis argumentativa las tendencias teóricas de los cuentos digitales señalan que es un recurso tecnológico que permite fortalecer la lectoescritura y de igual manera existen similitudes teóricas en relación a el desarrollo integral del niño y niña en la primera infancia, pero alguno de ellos opina que los cuentos digitales permiten fomentar el trabajo en equipo a través de la socialización digital.

Sin embargo, esta herramienta didáctica, propósito del presente estudio, tiende a revivir experiencias que han marcado el desarrollo de una comunidad o país, llamando a la reflexión a través de la historia sobre sucesos acontecidos que invitan a situarse en el tiempo y lugar del cuento con énfasis en los personajes que son parte esencial en la narrativa.

En base a la literatura revisada se presentan las siguientes subcategorías en la figura 3

**Figura 3**

*Subcategorías cuentos digitales*



Elaboración propia (2021)

Por lo expuesto anteriormente en la figura podemos dirigir nuestra mirada hacia nuestras subcategorías basados en Holguín (2018), con la lectura digital, Vara (2018) con la narrativa digital y Hurtado, et al. (2020), con la escritura digital. Quienes nos permitirán profundizar el estudio de la categoría herramienta cuentos digitales. Como se describe a continuación.

#### *a) Desarrollo de la Lectura digital*

Holguín (2018), señala que gracias a la lectura digital se afianza nuevos conocimientos a través de un aula virtual que posibilita recrear, visualizar y comprender textos, diagramas, mapas mentales entre otros que sea visualizado por todo tipo de público. Es interesante saber que el centro de innovaciones la lectura digital parte de la innovación que tiene el escritor y a partir de conocer el uso adecuado de estas herramientas posibilita mejorar su capacidad cognitiva en la lecto- escritura de nuestros infantes.

Dantas (2020), nos indica que existe una asociación innata de parte de los niños a la manipulación de estos recursos textuales digitales, por lo pronto esto conlleva a un conflicto de intereses, si ayuda o dificulta desarrollar nuevos aportes cognitivos al infante dentro de este mundo digital que lo envuelve cada día.



Por ello también se hace una referencia al acompañamiento temprano de los padres frente a los recursos digitales que su niño manipula, darles la autonomía y seguridad al navegar por los entornos virtuales con la guía de sus padres.

Siguiendo a Holguin (2018), podemos encontrar los siguientes indicadores representados en la siguiente imagen.

**Tabla 5.**

*Indicadores - lectura digital.*

Ítem	Indicador	Descripción
1	Comprensión de textos	Es la capacidad de lectura dándole un significado y hacerlo suyo como nuevo conocimiento.
2	Visualización lectora	Permiten reconocer la información, asignándole un significado según la imagen referida mostrada.
3	Mapas mentales	Nos facilita ordenar y visualizar nuestras ideas de manera organizada.

García et al, 2018; Florez y Gallego, 2017; Núñez et al, 2019.

#### ***b) Fortalecimiento de la Narrativa digital en la primera infancia***

Vara (2018), nos indica que la narrativa digital es una estrategia metodológica pertinente para aplicarlas en la formación de la literatura y lengua, que llevan a construir mediante su imaginación personajes y hechos fantásticos, brindando en el aula innumerables oportunidades de aprendizaje que facilitan la lectura y escritura de los niños de la etapa infantil.

Por ello como docentes deben tener la capacidad de crear nuevos espacios de aprendizajes utilizando estas herramientas que nos brinda las aulas virtuales a través de los cuentos digitales que usándolo pertinentemente en nuestras aulas se volverá un recurso efectivo e innovador.

Tercero (2019), señala que dentro de este entorno digital encontraremos diversas páginas que contienen herramientas dinámicas y didácticas para el fácil uso del niño según el interés de nuestros estudiantes de la primera infancia. La cual cautiva a los lectores infantiles por el

acabado visual que fortalece la lectura de las imágenes dándole un significado realista según su interés.

De tal manera que nuestros niños puedan explotar su creatividad y su ingenio dentro de estas plataformas virtuales que exigen poner bastante énfasis en la imaginación y exploración de cada uno de sus pestañas que invitan al niño a recrear sus vivencias

Siguiendo a Vara (2018), determinamos los siguientes indicadores:

**Tabla 6.**

*Indicadores - Narrativa digital*

Ítem	Indicador	Descripción
1	Estrategias metodológicas	Son herramientas versátiles que permiten potenciar el aprendizaje formativo.
2	Nivel literal	Es comprender el texto de manera natural como está escrito textualmente o visualmente.
3	Lectoescritura	Es la iniciación al desarrollo de las habilidades lectoras y graffias rudimentarias en la infancia.

Fabres, 2016; Zambrano et al, 2018; Lema et al, 2019

*c) Impulso de la Escritura digital*

Hurtado, et al. (2020), Nos señala que una forma de fortalecer la escritura digital es el impacto en los niños de la primera infancia el uso de dispositivos donde ellos pueden adquirir diversos textos digitales de fácil lectura, teniendo una interacción colectiva e individual afianzando sus saberes previos y fortaleciendo los ya adquiridos, de tal manera que sirva a su iniciación en la lectoescritura.

De esta manera gracias a los miles de formas digitales de transmisión nuestros niños y niñas son favorecidos por diversos medios para empezar a desarrollar la escritura digital que facilitara el desarrollo de la lectoescritura.

Calle (2020), nos indica que la escritura digital incluye toda una gama de recursos dinámicos interactivos digitales para la construcción de textos comunicativos que el niño desea inventar

utilizando diversas capacidades y habilidades tecnológicas que realizara a través de su imaginación para crear su cuento digital.

Por consiguiente, la escritura en la edad temprana se dará de manera sencilla y construida a partir de sus saberes previos y el contexto el cual se desarrolla, en cada sesión de aprendizaje que el docente imparta siempre busque la creación de nuevos conocimientos.

Siguiendo a Hurtado, et al. (2020), definimos los siguientes indicadores:

**Tabla 7.**

*Indicadores – escritura digital*

Ítem	Indicador	Descripción
1	Comunicación	Se desarrolla en los niños a través de la convivencia diaria y practica a través del uso del pensamiento y lenguaje.
2	Interacción social	Es la relación social entere individuos a fines a resolver una problemática o por la propia convivencia.
3	Conexión digital	Permite el desarrollo y fortalecimiento de las competencias digitales en un entorno tecnológico.

Veraksa et al, 2016; Morales et al, 2018; Guerrero et al, 2017.

### ***2.2.6. La lectura digital en la primera infancia en tiempos de cambios***

Hoy en día en el siglo XXI la lectura digital es un recurso comunicativo que cautiva a todas las edades ya que su uso tiene diversas cualidades interactivas digitales, donde el lector no solo lee, sino que puede ser el protagonista de su propia historia fomentando así la imaginación y destrezas comunicativas textuales dentro de un entorno tecnológico.

En la misma línea Cordon (2018), nos señala que la lectura digital hoy en día es usada como puente al mundo de la literatura universal, donde los niños podrán rienda suelta a su creatividad e imaginación, desarrollando la lectura digital a través de herramientas tecnológicas que usados de manera autónoma dará un mayor disfrute de la construcción de la lectura digital.

Es significativo que los niños a través de la conexión digital dentro de estos entornos tecnológicos pueden afianzar el trabajo colaborativo al crear sus propios textos digitales, que podrán ayudar a tener un vocabulario variado y rico en nuevos aprendizajes de acuerdo a sus posibilidades en el contexto donde se desarrollan.

De igual manera Navarrete (2021), nos habla que dentro del proceso de desarrollo del lenguaje existen pasos que se deben considerar, teniendo en cuenta si el texto es de su agrado, se busque la participación en equipo y logre unificar las ideas del grupo de trabajo, de tal manera los niños puedan crear un puente viable hacia una lectura digital eficaz de acuerdo a su edad.

Por ello debemos fortalecer esta competencia tecnológica que es la lectura digital, en estos tiempos que nuestros niños se desarrollan dentro de estos entornos digitales, de tal manera que les permita acrecentar sus aptitudes literarias y potencie sus aprendizajes de la lectoescritura. Sé que a través de la lectura divertida e interactiva el aprendizaje será prolongado y el desarrollo integral de su infancia será llevada de la mejor manera en tiempos de cambios.

### ***2.2.7. El desarrollo del lenguaje a través de los cuentos digitales***

Es interesante saber que dentro de las plataformas tecnológicas tengamos como puente de desarrollo del lenguaje a los cuentos digitales, donde los niños no tendrán miedo a equivocarse ya que será parte de su aprendizaje y experiencia social colectiva, de tal manera que se pueda fortalecer a través de diversas experiencias significativas que permitan el proceso ideal en sus primeros años con la literatura infantil.

De igual manera Macias y Marcillo (2021), nos menciona que los docentes utilizan este recurso tecnológico para fomentar en sus alumnos el aprendizaje comunicativo textual que potencian sus habilidades de la lectoescritura, de tal manera que ayudaran a asimilar la diversidad de nuevos conocimientos que se generaran a través del uso de los cuentos digitales.

Por eso para provocar en los niños el deseo de la lectura se debe crear experiencias gratificantes dentro del aula virtual donde se cautive al niño e invite a imaginar dentro de una

historia realmente convincente, como ser el héroe y cambiar la historia de su realidad creando una vida diferente, todo puede suceder dentro de la imaginación de un niño; si se le deja ser el protagonista brindándole las herramientas para que se haga realidad.

En la misma línea para el Fomento, L'Ecuyer et al. (2019), nos señala en su investigación que gracias a los recursos tecnológicos usados como estrategia pedagógica ha dado grandes frutos en el afianzamiento de la lectura y escritura, a través del uso de habilidades cognitivas y sociales que permiten fomentar la comunicación bidireccional entre el docente y sus alumnos a través de experiencias enriquecedoras llenas de aprendizajes significativos.

Siguiendo a L'Ecuyer, podemos mencionar que gracias a la inclusión de las neurociencias cognitivas se ha dado un gran avance en el desarrollo del lenguaje fortaleciendo distintas destrezas y habilidades tecnológicas, mediante un uso adecuado dando un tiempo requerido podrá ser de gran ayuda en nuestros niños de la primera infancia preparándolos para la vida.

#### ***2.2.8. Los cuentos digitales: una estrategia educativa en las aulas virtuales***

Partimos con una mirada enriquecedora a través de la ventana del aula virtual mediante el uso de los cuentos digitales que permiten potenciar la comunicación, por lo mismo nuestros niños son llamados “google kids”, ellos desde temprana edad ya están relacionados con el uso de recursos digitales que les brinda diversidad de información visual y textual, por ello usarlo como estrategia pedagógica permitirá acrecentar sus conocimientos en el desarrollo de las competencias del área comunicativa.

En la misma línea López y Franco (2019), nos mencionan que el uso de los cuentos digitales dentro de nuestras aulas virtuales nos llevara a un aprendizaje significativo debido a la experiencia gratificante del alumnado al realizar diversas historias de hecho facticos entrelazados con sucesos ficticios que lo llevan a reflexionar su diario vivir, afianzando el pensamiento crítico reflexivo a través de diversas estrategias interactivas a través del uso de distintos dispositivos digitales que están a su alcance brindándole la autonomía individual y colectiva.

Por ello no debe ser un impedimento ser ignorantes de la diversidad de herramientas que hay dentro de las plataformas digitales con el uso adecuado, la viabilidad y conectividad deseada dará un gran aporte a la enseñanza a distancia, creando una innovación educativa para el fortalecimiento eficaz de nuestros niños de la etapa infantil.

De igual manera Bonett, y Pedraza (2018), nos habla que gracias al uso de los cuentos digitales como estrategia pedagógica ha favorecido el desarrollo de la lectoescritura a través del uso de diversos recursos durante el desarrollo del aprendizaje, generando motivación y creatividad en los niños y niñas de la etapa escolar. El docente debe poner énfasis en la búsqueda de diversas estrategias innovadoras que, mediante el desarrollo de la expresión corporal, gestual, y el uso de las artes dramáticas; nos brindará una motivación y acrecentará la expectativa de crear un cuento digital con diversidad de aprendizaje esperado para la etapa infantil.

### **2.3. Enfoques pedagógicos de la investigación**

El presente estudio se sustenta desde el punto de vista del enfoque constructivista basado en los aportes de Piaget (1978) quien señala dentro de su teoría explica que el ser humano trata de comprender y entender el contexto en el que vive, los cuales con el uso de la inteligencia, pensamiento y lenguaje ayudara a resolver esas inquietudes dentro de su entorno cotidiano. Por ello es interesante abordar el proceso de asimilación y acomodación, que se generan dentro de esta teoría; donde la asimilación es la internalización del conocimiento y la acomodación es la reestructuración mental del cerebro por el nuevo aprendizaje adquirido.

En el mismo plano el enfoque comunicativo textual se sustenta en los aportes de Vygotsky (1978), quien nos indica que el aprendizaje del hombre parte de la relación social entre sus pares a través del uso del lenguaje como puente de conocimientos. De tal manera que el aprendizaje se dará a partir del trabajo colaborativo mediante una comunicación directa y práctica, generando nuevas experiencias de aprendizajes efectivas que se irán adquiriendo y almacenando en la memoria.

En el contexto planteado el desarrollo pedagógico de la educación inicial debe priorizar el aprendizaje basado en la experiencia para fortalecer el pensamiento crítico reflexivo de nuestros estudiantes a través del canal comunicativo que permitirá abordar y dar soluciones a diversas

problemáticas sociales dentro de nuestro contexto actual que permitirán promover líderes desde la educación infantil con la finalidad de proyectarse a ser mejores ciudadanos que contribuyan a una transformación social desde la reflexión y reducción de las brechas de equidad.

Desde la contextualización curricular, el aula virtual y los cuentos digitales el presente estudio se sustenta desde el punto de vista del enfoque transversal búsqueda de la excelencia basado en los aportes Minedu (2016), quien nos señala que el perfil de egreso del niño es alcanzar el éxito a través de sus experiencias construidas durante su proceso de desarrollo estudiantil, gracias a ello le permitirá trazarse metas de igual manera objetivos para la realización de su vida dentro de la sociedad.

Finalmente, es importante fomentar desafíos al desarrollo del niño como proceso de aprendizaje que afiance nuevos conocimientos y fortalezca las competencias tecnológicas aprendidas dentro de un entorno tecnológico de todas las áreas integradas lo cual se gestionara en la maduración de capacidades y habilidades aprendidas de acuerdo al ritmo de desarrollo de cada niño a través de crear nuevas metodologías metodológicas en los niños de 5 años objetos del presente estudio.

## **Capítulo III. Metodología de la investigación**

### **3.1. Tipo de investigación**

El tipo de investigación es educativa aplicada. Según Espinoza (2018), podemos deducir que es el cumulo de ideas y preconceptos establecidos por la ciencia y sus métodos aplicados en la exploración científica en al ámbito educativo. Dicho proceso de investigación brinda un amplio campo de experiencias que necesita enriquecerse con el aporte de docentes que darán relevancia en el ámbito educativo con sus investigaciones educativas creando cambios en las formas o maneras de ver la educación frente al contexto que estamos viviendo.

En la misma línea Martínez (2016), nos habla de la investigación educativa como un proyecto que se debe dar importancia, donde se afianzara los estándares de aprendizajes adquiridos por el investigador durante este proceso de aprendizaje formativo finalizando en la exposición de su trabajo a la comunidad educativa. Es indiscutible que debemos generar en las nuevas generaciones el hilo investigador para realizar cambios en el panorama educativo que nos dotara de un enriquecedor cumulo de ideas que permitirán inculcar el pensamiento crítico reflexivo de nuestros estudiantes buscando crear conocimientos significativos para su desarrollo integral.

Por ello consideramos pertinente tomar como referencia a Espinoza y Martínez para poder afianzar nuestra investigación educativa aplicada ligada a nuestra problemática de la aplicación de los cuentos digitales para potenciar las aulas virtuales de los niños de 5 años de la primera infancia.

### **3.2. Enfoque de la investigación**

El enfoque de la investigación es cualitativo, según Corona (2016), se considera que la investigación cualitativa toma como referencia a las emociones, ideas, pensamientos del sujeto de estudio, por ello denota un aspecto descriptivo del investigador tomando como referencia las posibles hipótesis del investigador. En la misma línea Hernández y Torres (2018) nos indica



que el enfoque cualitativo nos permite usar diversas técnicas de recolección de información que nos ayudara a validar nuestro objeto de estudio teniendo en cuenta todo el contexto y circunstancias que rodean al sujeto de estudio. Por ello el presente enfoque se centra en la observación de la problemática de las aulas virtuales y a partir de la revisión teórica de la lectura se proponen estrategias lectivas prácticas con el propósito de mejorar el problema identificado.

En esta línea, el presente enfoque se centra en procesos de la problemática del aula virtual y a partir de la revisión teórica de la lectura de autores se propone una guía interactiva para fortalecer el aprendizaje en el desarrollo de la lectoescritura en los niños de la primera infancia.

### **3.3. Diseño de investigación**

El diseño es fenomenológico, según Gutiérrez (2016), la investigación fenomenológica nos indica que se trata sobre las vivencias del hombre frente a los hechos que se les presentan implica profundizar en la esencia de lo que este percibe de esa experiencia, aun cuando la realidad siempre va a ser más compleja que la percepción misma. En la misma línea Galvis (2018), nos indica que la fenomenología profundiza el sujeto de estudio, para poder dar una interpretación al problema propuesto, tomando en cuenta la observación y la interpretación que le dará el investigador a los hechos que es el resultado de su experiencia con dicho problema o fenómeno estudiado.

Se tiene por validación este diseño fenomenológico realizando una guía interactiva para fortalecer la lectoescritura a través del ejercicio de la escritura, escritura y narrativa Asimismo, comunicando sus aprendizajes mediante las diversas estrategias usadas en el proceso de aprendizaje. Finalmente, fortaleciendo y valorando las habilidades tecnológicas en los niños de 5 años.

### **3.4. Alcance de la investigación**

El alcance de la investigación es explicativo. Según Hernández et al., (2017), es la búsqueda del individuo de responder el porqué del fenómeno, la causa de las circunstancias en las que se desarrolla y el cómo se relacionan las variables al ser estudiadas como hechos facticos producto de la observación del investigador. En el mismo, Álvarez (2020) se refiere a la investigación de alcance explicativo centrándose en la búsqueda del impacto del fenómeno estudiado tomando

en cuenta su relación con la causalidad. Se tiene por propósito explicar las causas y aportes de la guía interactiva mediante el uso de los cuentos digitales potenciando el aula virtual con la adaptación de las herramientas tecnológicas con una metodología constructivista como contribución pedagógica en el desarrollo de los niños de 5 años.

### **3.5. Descripción del ámbito de la investigación**

El presente estudio se desarrolló en un contexto educativo social público en el distrito de los Olivos, la cual consta de diversas instituciones educativas del nivel inicial. Asimismo, teniendo como actores a los niños de 5 años mediante una guía interactiva de sesiones programado en el mes de mayo a junio del 2021.

### **3.6. Categorización de las variables**

#### ***3.6.1. Definición conceptual de las categorías.***

##### **Categoría herramienta. Cuentos digitales**

El constructo científico de la categoría herramienta los cuentos digitales se definen a partir de la digitalización del cuento que invita al niño a realizar diversas experiencias interactivas y dinámicas, lo cual permitirá desarrollar las capacidades y habilidades tecnológicas. Esto es debido al trabajo en equipo que se dará durante la socialización y comunicación bidireccional entre los mismos estudiantes. (Vara, 2019; Ariza, 2017 y Rocher, 2016).

##### **Categoría meta. Aula virtual**

El constructo científico de la categoría aula virtual se define como la acumulación de nuevos aprendizajes del estudiante permitiendo el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo, abordando la búsqueda de nuevos conflictos cognitivos adquiridos en clase, a través de una perspectiva pedagógica ayudara a fomentar nuevos desafíos y retos en la educación infantil. (Guilcazo y Jácome, 2017; Morales, 2016; Porro, 2017)

### ***3.6.2. Definición operacional.***

#### **Categoría herramienta. Cuentos digitales**

El aporte teórico de la categoría herramienta teatro se profundizará mediante las subcategorías identificadas en la revisión literaria: lectura digital, narrativa digital y escritura digital; siendo calificadas con sus respectivos indicadores.

#### **Categoría meta. Aula virtual**

El aporte práctico de la categoría meta aula virtual se profundiza con la revisión literaria de las subcategorías: dimensión informativa, dimensión praxica, dimensión comunicativa y dimensión tutorial y evaluativa; siendo calificadas con sus respectivos indicadores.

### 3.6.3. Operacionalización de variables.

**Tabla 8.**

*Elaboración propia.*

<b>Categorías de las variables</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Rango de medición (escala de Likert)</b>
<b>Cuentos digitales</b>	La lectura digital	- Comprensión lectora - Mapas mentales - Visualización de textos.	1. Nunca 2. Casi nunca 3. Algunas veces 4. Casi siempre 5. Siempre
	La narrativa digital	- Estrategia metodológica - Nivel literal - Lectoescritura.	
	La escritura digita	- Comunicación - Conexión digital - Interacción social.	
<b>Aula virtual</b>	Dimensión informativa	- Recursos tecnológicos - Aprendizaje autónomo - Rendimiento académico	
	Dimensión práctica	- Aprendizaje colaborativo - Trabajo en equipo - Aprendizaje significativo	
	Dimensión comunicativa	- Trabajo colaborativo - Aprendizaje formativo - Estrategias	
	Dimensión evaluativa	- Evaluación - Acompañamiento - Dinámicas	

### **3.7. Delimitaciones**

#### ***3.7.1. Delimitación temática.***

Cuentos digitales y el aula virtual

#### ***3.7.2. Delimitación temporal.***

De mayo del 2021 a julio del 2021

#### ***3.7.3. Delimitación espacial.***

Distrito de Comas

#### ***3.7.4. Limitaciones***

En el presente estudio se denota delimitaciones del ámbito social global como consecuencia de la pandemia y el contexto social en los procesos de aprendizaje virtual de nuestros niños de la primera infancia. De igual forma el aspecto afectivo y emocional ha menguado el relacionamiento de los niños y sus pares, así también el acompañamiento de los padres en su educación virtual en estas circunstancias se ha debilitado por las brechas digitales y el aspecto económico que se observa en este contexto que debilita el proceso de aprendizaje de los niños.

### **3.8. Población y muestra**

#### ***3.8.1. Población.***

Según Arias et al. (2016), se refiere a todo el universo de estudio que se podrá analizar desde la muestra que nos ayudaran a validar nuestro objeto de estudio. Esto nos lleva a un análisis delimitado de los sujetos o elementos los cuales serán estudiados en nuestra investigación los cuales nos darán al objeto de estudio. La población que se tuvo en cuenta para el presente estudio estuvo constituida por los docentes y niños de una Institución educativa inicial del distrito de los Olivos.

### ***3.8.2. Muestra.***

Hernández y Torres (2018), nos indica que la muestra es la unidad o grupo de análisis que conlleva al contexto, circunstancia, de los sujetos de estudio de los cuales daremos un análisis que nos permitirá recoger los datos dentro del universo de estudio. Por ello tenemos como población del proyecto serán los docentes y niños de 5 años de una Institución Educativa de Comas.

## **3.9. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**

### ***3.9.1. Técnicas.***

Según Fàbregues et al. (2016) tienen el propósito de acumular la mayor cantidad de evidencias, después de ser probadas nos brindaran las posibles respuestas a nuestro objeto de investigación. El presente estudio utilizo como técnica la observación no participativa, el análisis documental y la entrevista.

### ***3.9.2. Instrumentos.***

Según López (2016), el instrumento debe ser provechoso para la investigación, teniendo en cuenta las cualidades relevantes de todo instrumento debe de tener los cuales nos permita validar, ser fiable y ser manejable según los objetos de estudio. Asimismo, el presente estudio utilizará como instrumentos el cuaderno de campo, el análisis síntesis y el cuestionario estructurado.

## **3.10. Validez y confiabilidad de los instrumentos**

### ***3.10.1. Validez.***

Según Hoyos y Gallegos (2017), nos menciona que la validación de un instrumento debe considerar lo siguiente: ser claro, coherente, relevante e idóneo. Así se sustentará con el estudio de teorías de autores quienes brindan un soporte de las teorías revisadas, las cuales nos brindaran una información más clara y juiciosa del objeto de investigación.

Siguiendo a Hoyos y Gallegos mencionamos que es un factor importante en toda investigación la validez que se le da a los instrumentos de nuestra investigación, porque gracias a ellos nos permite recoger información valiosa que nutrirá y certificará nuestro supuesto de estudio, brindando así la confianza de tener un material de ayuda para nuestros niños de la primera infancia.

### **3.10.2. Confiabilidad.**

Según Ventura y Caycho (2017), nos indica que mediante un instrumento se dará la confianza de precisión del objeto de estudio, ello es fundamental en los resultados obtenidos en nuestras pruebas pilotos, sin estar relacionada con las variables del estudio de la investigación.

En este sentido retomamos lo mencionado por Ventura y Caycho, que en nuestra investigación se debe brindar claridad y coherencia en los resultados que se darán por medio de la utilización de instrumentos que darán la confianza y veracidad a nuestro proyecto de estudio.

**Tabla 9**

*Juicio de expertos*

<b>N.º</b>	<b>Experto</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Confiabilidad</b>
Experto 1	Mg. Carlos Alberto Atúncar Prieto	95	Aplicable
Experto 2	Licda. Angélica María Huaranga	95	Aplicable
Promedio		95	Aplicable

Elaboración propia (2021).

### **3.11. Procesamiento y análisis de la información Instrumentos**

Según Asencio et al., (2017), nos declara que el proceso y análisis de información se da desde la interpretación del sujeto de estudio hasta la obtención de información que permitirá validar nuestro supuesto, la cual tiene un proceso cíclico y flexible. En este contexto, el presente proyecto abarcará un plan de procesamiento de los datos, en donde se recogerá la información de manera detallada, se dará una clarificación y transparencia de los datos que nos permitirá tener una validez del universo de estudio de investigación.

## **Capítulo IV. Presentación de resultados**

El presente estudio partió de la necesidad de plantear una alternativa de solución relacionada a la categoría apriorística entorno interactivo tecnológico, a través de la identificación de los hechos fácticos y estableciendo una estrategia de mejora vinculada a la aplicación de una guía interactiva. El tránsito de la necesidad a la actualidad de la problemática determino el objeto de estudio mediante la valoración causal, refiriéndose al tránsito argumentativo de las categorías apriorísticas herramientas digitales y entorno interactivo tecnológico a científicas meta: cuentos digitales y aula virtual. De igual forma, la viabilidad está sustentada por medio de la identificación de los aportes teóricos práctico y el objetivo del presente estudio.

Asimismo, mediante el proceso de cientificidad se dio el fundamento epistemológico mediante las teorías relaciona a la investigación para articular con la metodología y evidenciar la practicidad de la investigación. Por lo cual, se presentó los resultados que evidencia los aportes teóricos prácticos desde la visión de la practicidad para llegar al objetivo planteado. Los resultados de dichos procesos se presentan a continuación:

### **4.1. Paradigma e indicadores epistémicos de la investigación**

El paradigma de la investigación se sustenta en el paradigma naturalista interpretativo tiene en cuenta la comprensión del problema ahondando en la búsqueda de soluciones a las posibles causas del fenómeno observado, considerando las diferentes formas de experimentación con los sujetos de prueba para darle una interpretación hermenéutica. (Franco y Solórzano 2020).

El contexto problemático dentro del proceso pedagógico del aula virtual conlleva realizar una descripción mediante una observación no participativa de la guía interactiva donde se desarrollaron el uso de los cuentos digitales en los niños de 5 años sustentados en una guía constructivista digital.



En la misma línea Deroncele (2020), se refiere al mapeo epistémico como una herramienta de investigación permite de una manera versátil poder ordenar el proceso de construcción teniendo como premisa los puntos de énfasis en la alineación de la información con su objetivo brindado, desde una clara comprensión e interpretación, que ayudara al investigador tener su punto de partida y su base epistemológica para una mejor sustentación del fenómeno estudiado. Por lo expuesto ayudara al investigador a manejar la información de manera pertinente y concisa contribuyendo en el ámbito educativo con la investigación de temas relevantes de la actualidad como se referencia en la figura 4:

#### Figura 4

##### *Herramienta epistémica MAPEO*



Elaboración propia (2021)

En relación a la figura 4, donde se presenta el mapeo epistémico los cuentos digitales y su aplicación en el aula virtual en los niños de 5 años, el indicador contexto enfatiza la parte valorativa del estudio, la cual se logró establecer mediante la comprensión de hechos fácticos y posteriormente el reconocimiento del problema investigado.

A su vez el indicador cuestiona señala el objetivo de la investigación, donde se enfatiza la relación del uso de las herramientas tecnológicas con los entornos interactivos tecnológicos. Asimismo, el indicador investiga evidencia el aporte de un nuevo conocimiento a través de una pesquisa rigurosa, la cual se evidencia en el aporte teórico sustentado por diferentes autores, para realizar una propuesta pedagógica relacionada a la realización de una guía interactiva para potenciar el aula virtual a través del uso de los cuentos digitales.

Por un lado, el indicador construye establece el enfoque cualitativo como proceso para describir el comportamiento observado en los sujetos a través del cuaderno de campo y desarrollar un análisis e interpretación de los resultados producto de la observación no participativa del investigador en las actividades interactivas tecnológicas. Seguido en el indicador evidencias se muestra los alcances y aportes prácticos del proceso de la ejecución de la guía interactiva docente para fomentar la lectura y escritura en la primera infancia. Finalmente, desde una perspectiva praxiológica la investigación propone estrategias dinamizadoras digitales más eficientes para solucionar la problemática y validar el supuesto del estudio.

## **4.2. Fundamento epistemológico del método de la investigación**

Fuster (2019), señala que la fenomenología en esencia busca responder las problemáticas cotidianas desde una perspectiva libre e independiente de las respuestas, es decir, la experiencia vivida desde una mirada sin prejuicios. Por ello la fenomenología apunta a explicar las posibles respuestas del problema abordado teniendo como premisa la clarificación, recojo de información, reflexión y descripción de las experiencias, finalizando en un proceso continuo de aprendizajes y respuestas coherentes dentro de la praxis ejecutada.

### ***4.2.1. Principio de epojé***

Según Fuster (2019), es poder abstenerse de todas las situaciones conflictivas de intereses con los sujetos de investigación en cuestión los niños y su entorno, de tal manera nos permita valorar el proceso de investigación de una manera libre sin prejuicios. Esta manera de observar a los sujetos nos dará un mayor juicio imparcial en la observación donde nos limitamos a no intervenir solo ser espectadores. Así mismo el problema se convierte en un sujeto de mera investigación dejando de lado las posturas naturales del sujeto de prueba.

#### ***4.2.2. Reducción de la información***

La reducción se centra en notar y redactar las características de la experiencia del fenómeno estudiado y entender el proceso de construcción del nuevo conocimiento se genera, teniendo como eje central la interpretación y descripción exhaustiva del problema estudiado. Ello se dará a través de la praxis pedagógica del investigador teniendo como filtro describir y la clara comprensión de su propia experiencia vivida desde el proceso de construcción de la investigación (Fuster, 2019).

#### **4.3. Descripción de los aportes según la experiencia de la praxis pedagógica en relación a las categorías científicas**

La descripción de los aportes según la experiencia de la praxis pedagógica basada en el uso de los cuentos digitales para potenciar un aula virtual de niños de 5 años a través de la aplicación de una guía interactiva del docente, con el propósito de fortalecer el desarrollo de la lectoescritura y poder contribuir a la adaptación de las herramientas digitales en nuestro contexto actual. De tal manera que los niños se relacionaron con las herramientas tecnológicas dentro de un entorno virtual amigable que promovió un aprendizaje interactivo donde se fortaleció la imaginación y creatividad de los niños.

La sistematización de la praxis pedagógica mencionada en relación objetivo de la investigación se evidencia en mi registro del cuaderno de campo, plasmándose las observaciones realizadas en cada sesión, así como las evidencias de los trabajos realizados por los niños dentro de una plataforma digital que permitió la co-creación de los cuentos digitales, con el fin de poder tener un mayor manejo de estrategias y retroalimentar en la búsqueda de alcanzar los objetivos de nuestra investigación.

A través de la aplicación de la guía interactiva docente siguiendo el lineamiento de nuestra metodología pedagógica se desarrolló diversas sesiones interactivas, vivenciales, imaginativas, con la guía docente y colaboración del niño, se buscó fomentar una adaptación de los niños con las herramientas virtuales. Mediante las sesiones vivenciales, los niños pudieron relacionarse

con la historia y contexto del cuento que iban a crear, de tal manera que el cuento traspasaba la página escrita a lo imaginativo de los niños para luego finalizarlo en un cuento digital, ayudándose de las características de cada herramienta desarrollada dando mejores resultados en la redacción. A su vez se usaron diversas estrategias digitales, StoryJumper, Canvas, Power Point, Storyboard, entre otros. Los cuales ayudaron a la co-creación de los cuentos digitales que fortaleció el aprendizaje de la lectoescritura y las diversas áreas que se integraron para el desarrollo de cada sesión plasmada.

De esta manera, para el desarrollo de cada una de las sesiones se aplicó una metodología interactiva y dinámica que busca fortalecer la lectoescritura mediante la imaginación los cuales se evidenciaron dentro de los siguientes momentos: Digi-Conoce, Digi-Explora y Digi-Expresa, cada una tiene el principio del juego en la búsqueda del aprendizaje enfocado en usar todos los sentidos del niño, escuchando, actuando, imitando, cantando, dibujando, imaginando, los cuales nutrirán la realización del cuento con la colaboración de los niños y la docente.

Para ello, el aporte del enfoque constructivista basado en los aportes de Piaget (1978) es la base de nuestra investigación quien señala dentro de su teoría explica que el ser humano trata de comprender y entender el contexto en el que vive, los cuales con el uso de la inteligencia, pensamiento y lenguaje ayudara a resolver esas inquietudes dentro de su entorno cotidiano. De igual forma el enfoque comunicativo textual se sustenta en los aportes de Vygotsky (1978), quien nos indica que el aprendizaje del hombre parte de la relación social entre sus pares a través del uso del lenguaje como puente de conocimientos. De tal manera que el aprendizaje se dará a partir del trabajo colaborativo mediante una comunicación directa y práctica, generando nuevas experiencias de aprendizajes efectivas que se irán adquiriendo y almacenando en la memoria.

De esta manera, para el desarrollo de cada una de las sesiones se aplicó una metodología que busca diferenciar tres momentos específicos del desarrollo de la guía interactiva:

Digi-Conoce, dentro de este momento se despierta el interés del niño a través del uso de videos, cantos, títeres, adivinanzas entre otros recursos; Digi-Explora, momento en el que se navegan en las diversas plataformas tecnológicas para la realización del cuento digital, para los cuales se antecede un juego de activación mental, donde se busca que el niño asimile la información nueva; el Digi-Expresa, momento en que se conversa y dialoga el niño sobre su

experiencia con el entorno virtual usado, los niños expresan de diversas maneras su forma de aprendizaje, que hicieron, que más pueden hacer.

En relación al aporte práctico se proponen una guía interactiva para potenciar un aula virtual basado en una metodología que promueve la siguiente secuencia didáctica como se referencia en la figura mapa representacional de la secuencia didáctica.

**Figura 5.**

*Proceso metodológico Digikids*



Elaboración propia (2021)

El mapa representacional de la secuencia didáctica propuesta enfatiza la importancia de potenciar un aula virtual con la aplicación de los cuentos digitales en los niños mediante una guía interactiva que se basa en una secuencia didáctica que tiene como propósito fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura, para dicha validación como resultado de la sistematización de la praxis pedagógica se presenta la contribución práctica del estudio basado en los siguientes momentos didácticos:

- a) **Digi-Conoce.** Este proceso invita al niño a activar su mente y sumergirse en el propósito de aprendizaje usando estrategias que provoquen al niño situarse dentro de la problemática o tema de interés usado como recurso de aprendizaje, de tal manera que posibiliten el desarrollo creativo e imaginativo del niño.

- b) **Digi – Explora.** Dentro de este proceso se sumergió el niño en distintas plataformas virtuales de fácil manejo con el apoyo de la guía docente, para afianzar los nuevos conocimientos y trasladarlos a la creación del cuento digital, de tal manera que se fortalezca los nuevos aprendizajes abordados de distintas áreas que se han integrado, los cuales permitirán ser de gran ayuda al desarrollo de la lectoescritura.
- c) **Digi-Expresa:** dentro de este proceso el niño logra comunicar de diversas formas, verbal y no verbal (dibujos, cuento virtual, fotos), fortaleciendo a su vez el trabajo colaborativo y compartiendo sus experiencias vivenciales y formulando nuevas interrogantes que generaran los nuevos temas de estudio. Ello a su vez fortalecerá su pensamiento crítico reflexivo sobre el mundo que lo rodea.

Luego de contrastar mi práctica pedagógica y las teorías estudiadas me permitieron deducir, dentro de esta nueva concepción del aprendizaje digital se debe fortalecer el aprendizaje en las competencias tecnológicas, ya que permitirá un mayor disfrute de las actividades propuestas en clase. Sin embargo, debemos de brindar un soporte tecnológico hacia los padres o tutor que acompaña al niño, de igual manera el docente debe ser capacitado para realizar mejoras educativas al realizar su función. Ello permitirá crear espacios de aprendizajes interactivos que promoverán la innovación educativa a través de colaboración de todos los actores educativos ejerciendo sus funciones de manera idónea en bienestar de nuestros niños de la primera infancia.

#### 4.4. Descripción de los aportes según la experiencia del análisis documental en relación con las categorías científicas

##### Matriz de las subcategorías de la categoría herramienta: Cuentos digitales

Aspectos	Lectura digital		Narrativa digital		Escritura digital	
	Holguín (2018)	Dantas (2020)	Vara (2018)	Tercero (2019)	Hurtado, et al. (2020)	Calle (2020),
<b>Paráfrasis</b>	Indica la lectura digital se afianza nuevos conocimientos a través de un aula virtual que posibilita recrear, visualizar y comprender textos, diagramas, mapas mentales entre otros que sea visualizado por todo tipo de público. Es interesante saber que el centro de innovación de la lectura digital parte de la creatividad del niño al darle un uso adecuado de esta herramienta posibilita mejorar su capacidad cognitiva en la lectura y escritura.	Señala la asociación innata de parte de los niños a la manipulación de estos recursos textuales digitales, por lo pronto esto conlleva a un conflicto de intereses, si ayuda o dificulta desarrollar nuevos aportes cognitivos al infante dentro de este mundo digital que lo envuelve cada día. Por ello también se hace una referencia al acompañamiento temprano de los padres al fomentar la autonomía y seguridad al navegar por los entornos virtuales.	Estrategia metodológica pertinente para aplicarlas en la formación de la literatura y lengua, que llevan a construir mediante su imaginación personajes y hechos fantásticos, brindando en el aula innumerables oportunidades de aprendizaje que facilitan la lectura y escritura de los niños de la etapa infantil. Por ello como docentes deben tener la capacidad de crear nuevos espacios de aprendizajes utilizando estas herramientas como recurso efectivo e innovador.	Señala que dentro de este entorno digital encontraremos diversas páginas que contienen herramientas dinámicas y didácticas para el fácil uso del niño según el interés de nuestros estudiantes de la primera infancia. De tal manera que nuestros niños puedan explotar su creatividad y su ingenio dentro de estas plataformas virtuales que exigen poner bastante énfasis en la imaginación y exploración.	La escritura digital en la primera infancia el uso de dispositivos donde ellos pueden adquirir diversos textos digitales de fácil lectura, teniendo una interacción colectiva e individual fortaleciendo la lectura y escritura. De esta manera gracias a los miles de formas digitales de transmisión nuestros niños y niñas son favorecidos por diversos medios digitales.	La escritura digital incluye toda una gama de recursos dinámicos interactivos digitales para la construcción de textos comunicativos que el niño desea inventar utilizando diversas capacidades y habilidades tecnológicas. Por consiguiente, la escritura en la edad temprana se dará de manera sencilla y construida a partir de sus saberes previos y el contexto social actual.
<b>Síntesis argumentativa</b>	La lectura digital permite fortalecer los procesos cognitivos del niño en la etapa infantil de tal manera pueda maniobrar con fluidez innata los recursos tecnológicos teniendo como eje central la comprensión de la lectura de imágenes del texto escogido de acuerdo al grado de madurez cognitiva que haya desarrollado, esto seguirá fortaleciendo el aprendizaje de nuevos saberes textuales al interactuar con diversos recursos interactivos que fomenten su iniciación en las competencias comunicativas.		La narrativa digital es un recurso interactivo pedagógico para afianzar la comprensión hacia la interacción de los niños con el ámbito literario, basándose en el disfrute y asimilación de información de acuerdo al uso pertinente de los textos digitales. Ello posibilita la ejecución de diversos textos construidos de manera integradora e inclusiva con sus pares dentro del entorno virtual siendo el punto dinamizador la socialización e interacción de los niños a través del juego motivador.		La escritura digital crea un impacto lectivo en la primera infancia gracias a la adquisición de diversos recursos de manipulación de fácil interacción con los dispositivos, teniendo como premisa la diversión y creatividad del niño al manipularlo según su interés para fomentar las habilidades tecnológicas, de igual manera se debe brindar diversas estrategias que potencien el aprendizaje autónomo.	

### Matriz de las subcategorías de la categoría meta: Aula virtual

Aspectos	Dimensión informativa		Dimensión práctica		Dimensión comunicativa		Dimensión tutorial y evaluativa	
	Porro (2017)	Purisaca (2019)	Purisaca (2019)	Porro (2017)	Purisaca (2019)	Porro (2017)	Purisaca (2019)	Porro (2017)
<b>Paráfrasis</b>	Dentro de este espacio el sujeto creativo tendrá a su disposición todo tipo de material literario que dará información al estudiante de temas variados, pueden ser propios o ajenos al lector, que desde el aula virtual pueden acceder a dicha información.	Esta dimensión fortalece el aula virtual muestra diversos recursos tecnológicos en distintos formatos que brindan información que permitirá el aprendizaje autónomo en nuestros estudiantes, haciendo uso de diversas herramientas digitales que está a su disposición de manera digital según su interés de estudio.	Es importante el uso de distintas herramientas y las actualizaciones tecnológicas de parte del docente, permitirá potenciar y fortalecer las actividades desarrolladas en el aula virtual programadas de manera pertinente por el docente dentro de un entorno interactivo que su objetivo es enriquecer el aprendizaje de los niños de la primera infancia.	De igual forma el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes y sus pares, se potenciará debido a la interrelación práctica de las actividades realizadas mediante el uso de herramientas digitales en un aula virtual, ello se deberá a que el docente programe actividades significativas que generen nuevos conocimientos.	Es relevante en este espacio al usar diversas estrategias permitirá que el docente y estudiante de manera colaborativa trabajen conjuntamente en la elaboración de los nuevos conocimientos elaborados durante el proceso formativo del estudiante.	Por ello la comunicación entre el docente y el estudiante se ira afianzando a través de la interrelación digital a través de diversos recursos que permiten una comunicación bidireccional, unidireccional de proceso formativo teniendo como punto central el trabajo colaborativo y pertinente entre docentes y estudiantes.	El docente juega un papel fundamental durante el proceso de evaluación y acompañamiento de la construcción de los nuevos aprendizajes, porque a través de las situaciones retadoras y dinámicas que terminara en un aprendizaje logrado en sus niños de la primera infancia.	Los docentes deben de ser guías y acompañantes del proceso de las actividades impartidas de tal manera proponga estrategias dinámicas entre los estudiantes que permitan trabajar de manera colaborativa y bidireccional con su ayuda, generando nuevas metodologías de aprendizaje dentro de un entorno tecnológico.
<b>Síntesis argumentativa</b>	En conclusión, la dimensión informativa, el niño encontrará una diversidad de herramientas digitales que potenciarán su autonomía. De tal manera que se desarrolle la imaginación, creatividad y juicio crítico a todo el contenido que se le presente dentro del entorno tecnológico.		A manera de síntesis, la dimensión práctica encierra el desenvolvimiento del niño frente a un entorno virtual lleno de aprendizajes digitalizados que gracias a la interacción asertiva y dinamizadora con el docente transformaran un problema en posibilidades de estudio generando conocimientos efectivos y duraderos.		A manera de síntesis argumentativa, podemos decir que la dimensión comunicativa fomenta la interrelación educativa afianzando los nuevos conocimientos hacia la sociedad, de tal manera que fortalezcan su expresión verbal y no verbal. Ello permitirá la socialización positiva de todo lo aprendido dentro del espacio digital.		En conclusión, la dimensión tutorial y evaluativa fomenta el desarrollo integral, construyendo sus aprendizajes empíricos en producción colectiva literaria teniendo la premisa de la retroalimentación como filtro de aprendizajes logrados. Para ello es vital la concientización de un dúo dinámico docente, padres y niño marcando un cambio en las nuevas directrices educativas brindadas en la actualidad en la primera infancia.	



**Matriz categorial: cuentos digitales**

Aspectos	Vara (2018)	Ariza (2017)	Rocher (2016)
Paráfrasis	Manifiesta que los cuentos digitales invitan al niño a experimentar diversas situaciones lúdicas e interactivas, que le permitan fortalecer sus diversas habilidades y capacidades dentro de un ambiente tecnológico	Nos indica que los cuentos digitales es un medio que motiva a desarrollar las capacidades y habilidades digitales en el aula, de igual manera permite fortalecer el desarrollo oral en el ámbito socio - afectivo.	Nos menciona los cuentos digitales como herramienta interactiva posibilita el trabajo en equipo que se fortalecerá debido a la socialización que se desarrolla durante su ejecución donde los niños socializarán sus experiencias que nutrirán su aprendizaje dentro del entorno virtual.
Síntesis argumentativa	A manera de síntesis argumentativa, las tendencias teóricas de los cuentos digitales señalan que permiten la experiencia dinamizadora e interactiva enriqueciendo el desarrollo de habilidades comunicativas textuales. De tal manera promueven la comunicación asertiva fortaleciendo las habilidades sociales dentro del espacio tecnológico.		

**Matriz categorial: aula virtual**

Aspectos	Guilcazo y Jácome (2017)	Morales (2016)	Porro (2017)
Paráfrasis	Nos señala que el aula virtual es un entorno que facilita la acumulación de nuevos saberes del estudiante en el desarrollo de su aprendizaje enseñanza en un entorno digital que potenciará el aprendizaje significativo.	Un entorno de gran provecho para los alumnos porque los incentiva a replantear, intensificar la búsqueda de nuevos conflictos cognitivos adquiridos en clase, usando los recursos virtuales didácticos online para dar respuesta a sus incógnitas, los cuales permitirá reforzar y afianzar sus nuevos conocimientos.	El aula virtual desde una perspectiva pedagógica crea mayor versatilidad que acogerá nuevos retos para diversos aprendizajes, que permitirá retar al estudiante a fortalecer el pensamiento crítico reflexivo en cuanto a los nuevos conocimientos que abordaran nuestros niños de la etapa infantil.
Síntesis argumentativa	A manera de síntesis argumentativa, las tendencias teóricas del aula virtual señalan que potencian el aprendizaje teniendo como premisa fortalecer las competencias tecnológicas, afianzando lo aprendido en el aula virtual. De igual manera desde una mirada pedagógica reta al docente innovador a asumir retos y desafíos en el acompañamiento pertinente de sus estudiantes.		

## Capítulo V. Discusión de los resultados

### 5.1. Descripción de los aportes según la experiencia docente en relación a las categorías científicas

#### *Nivel 1. Descripción de los resultados de los ítems del cuestionario por subcategorías.*

##### *Nivel 1.1. Categoría herramienta: Los cuentos digitales.*

A. *La lectura digital.* En relación con el ítem 1, en base a su experiencia, el 60% de docentes refiere que “casi siempre” el niño interpreta con sus palabras los textos presentados durante la clase virtual; sin embargo, un 28% manifiesta que “a veces” y el 5% consideran “siempre”.

A su vez, en el ítem 2, en base a su experiencia, el 60% de docentes refiere que “casi siempre” el niño reconoce la información dándole un significado según el contenido durante la clase virtual; sin embargo, un 36% manifiesta que “a veces” y el 4% consideran “siempre”. De igual forma, en el ítem 3, en base a su experiencia, el 64% de docentes refiere que “casi siempre” el niño reconoce los esquemas visuales según el tema referido durante las clases virtuales.; sin embargo, un 26% manifiesta que “a veces” y un 10% “siempre”.

B. *La narrativa digital.* En relación con el ítem 4, en base a su experiencia docente un 46% coinciden que “siempre” y “casi siempre”, el niño disfruta de las actividades propuestas durante el proceso de aprendizaje; y un grupo mínimo un 3% “a veces”.

A su vez, en el ítem 5, en base a su experiencia docente, el 62% de docentes refiere que “casi siempre” el niño responde de manera natural las preguntas retadoras.; sin embargo, un 22% manifiesta que “a veces”, así mismo, un 12% manifiesta que “siempre” y un 4% considera que “casi nunca”.

De igual manera, en el ítem 6, en base a su experiencia, 54% de docentes refiere que “siempre” el niño disfruta usar material concreto y herramientas digitales para fortalecer la lectura y escritura; sin embargo, un 36% considera que “casi siempre” y el 10% manifiesta “a veces”.

*C. La escritura digital.* En relación con el ítem 7, en base a su experiencia, el 56% de docentes refiere que “siempre” el niño se comunica de manera verbal y no verbal dentro del espacio tecnológico.; sin embargo, un 30% manifiesta que “casi siempre”, un 14% refiere que “a veces”.

Asimismo, en el ítem 8, en base a su experiencia, el 56% de docentes refiere que “casi siempre” el niño usa diversos medios digitales para comunicarse dentro de aula virtual; sin embargo, un 28% considera que “a veces”, un 14% manifiesta que “siempre”, y un 2% refiere que “casi nunca”. De igual manera, en el ítem 9, en base a su experiencia, el 56% de docentes refiere que “siempre” el niño usa diversos medios digitales para comunicarse dentro de aula virtual; sin embargo, un 30% manifiesta “casi siempre” y un 14% refiere que “a veces”.

### ***Nivel 1.2. Categoría meta: Aula Virtual.***

*A. Dimensión informativa.* En relación con el ítem 10, en base a su experiencia, el 58% refiere que “casi siempre” el niño utiliza los recursos tecnológicos de acuerdo a las indicaciones y objetivos de la actividad de aprendizaje.; sin embargo, un 24% manifiesta que “siempre” y un 18% considera que “a veces”.

A su vez, en el ítem 11, en base a su experiencia, el 48% de docentes refiere que “casi siempre” el niño desarrolla las habilidades tecnológicas de manera autónoma.; sin embargo, un 34% manifiesta que “a veces” y un 18% refiere que “siempre”. De igual forma, en el ítem 12, en base a su experiencia docente, el 56% de docentes refiere que “casi siempre” el niño fortalece las competencias digitales dentro del aula virtual.; sin embargo, un 28% refiere que “siempre” y un 16 % manifiesta que “a veces”.

*B. Dimensión práctica.* En relación con el ítem 13, en base a su experiencia, el 44% de docentes refiere que “siempre” el niño brinda información y es activo para resolver una

situación de su interés.; sin embargo, un 32% manifiesta que “casi siempre” y el 24% refiere que “a veces”.

A su vez, en el ítem 14, en relación con su experiencia, el 42% de docentes refiere que “casi siempre” el niño es tolerante con sus compañeros en la elaboración de sus trabajos.; sin embargo, un 38% manifiesta que “siempre” y un 20% considera que “a veces”. Al mismo tiempo, en el ítem 15, en base a su experiencia, el 60% de docentes refiere que “casi siempre” el niño desarrolla nuevos aprendizajes significativos y los comparte al grupo.; sin embargo, un 28% manifiesta que “a veces”, un 10% refiere que “siempre” y un 2% considera que “siempre”.

*C. Dimensión comunicativa.* De acuerdo con el ítem 16, en base a su experiencia, el 42% de docentes en base a su experiencia coinciden que “siempre” y “casi siempre” el niño participa de manera colaborativa con sus compañeros en la creación de textos digitales y escritos dentro del aula virtual.; sin embargo; un 26% manifiesta que “a veces”.

A su vez, en el ítem 17, en relación con su experiencia, el 56% de docentes refiere que “casi siempre” el niño evalúa lo aprendido si fue útil o no para su vida cotidiana.; sin embargo, un 24% manifiesta que “a veces”, un 18% refiere que “siempre” y un 2% considera que “casi nunca”. De igual forma, en el ítem 18, en base a su experiencia, el 56% de docentes refiere que “casi siempre” el niño utiliza las herramientas tecnológicas presentadas en clase; sin embargo, un 30% manifiesta que “a veces” y un 14% que “siempre”.

*C. Dimensión tutorial y evaluativa.* De acuerdo con el ítem 19, en base a su experiencia, el 56% de docentes en base a su experiencia refieren que “casi siempre” el niño aprende de sus errores y fortalece lo aprendido en clase; sin embargo, un 24% manifiesta que “a veces” y un 20% que “siempre”.

A su vez, en el ítem 20, en relación con su experiencia, el 54% de docentes refiere que “siempre” el niño se muestra atento al acompañamiento de la docente durante las actividades realizadas.; sin embargo, un 36% manifiesta que “casi siempre” y un 10% considera que “a veces”. De igual forma, en el ítem 21, en base a su experiencia, el 52% de docentes refiere que “casi siempre” el niño disfruta participar de los desafíos y juegos planificados en la sesión.; sin embargo, un 38% manifiesta que “siempre” y un 10% que “a veces”.

## **Nivel 2. Descripción de los resultados de los ítems del cuestionario por categoría**

**A. Categoría herramienta: Cuentos digitales.** Los resultados de la experiencia docente en su mayor cuantía refieren en los ítems del 1 al 9 que “casi siempre” los niños desarrollan su la lectura digital, la narrativa digital y la escritura en las actividades de aprendizaje. Sin embargo, en una menor cuantía refiere que “casi nunca” desarrollan dichas habilidades.

**B. Categoría meta: Aula virtual.** Los resultados de la experiencia docente en su mayor cuantía refieren que los ítems del 10 al 18 que “casi siempre” los niños desarrollan dimensión informativa, dimensión práxica, dimensión comunicativa y, dimensión tutorial y evaluativa en las actividades de aprendizaje. Sin embargo, en una menor cuantía refiere que “casi nunca” desarrollan dichas habilidades.

## **Nivel 3. Reducción de los resultados según la experiencia docente**

Los resultados recogidos según la experiencia docente se reducen a la importancia de promover el uso de los cuentos digitales y su relación con el enfoque constructivista , a través del aula virtual sustentado en potenciar la lectura digital, narrativa digital y la escritura digital que permiten potenciar una guía interactiva en el aula con énfasis en el desarrollo de dimensión informativa, dimensión comunicativa, dimensión práxica y la dimensión tutorial y evaluativa de tal forma que los niños potencia sus habilidades tecnológicas en un contexto debilitado por las brechas sociales y una educación digital.

Sin embargo, es necesario tener en cuenta según referido por los docentes que algunos niños tienen problemas de interacción y asimilación de la información. En este sentido, se debe realizar los ajustes pertinentes necesarios para fortalecer y revitalizar el aprendizaje constructivista digital de los niños de la primera infancia brindándoles un soporte tecnológico que permitirán potenciar sus competencias digitales para fortalecer el aprendizaje en el aula virtual.

## 5.2. Análisis e interpretación de resultados

### 5.2.1. Análisis e interpretación de la experiencia de la reducción teórica.

La reducción teórica parte de las bases epistémicas con relación al aporte teórico de los cuentos digitales y el aporte práctico del aula virtual con el objetivo de establecer una guía interactiva para potenciar el aula virtual de los niños de 5 años sustentada en el uso de los cuentos digitales y su relación con el enfoque constructivista, contribuye en la adaptación de las herramientas digitales en una Institución Educativa Inicial del distrito de Comas.

En relación con la categoría herramienta cuentos digitales se realizó una construcción epistemológica donde se sustenta que los cuentos digitales se definen como:

“El constructo científico de la categoría herramienta de los cuentos digitales se definen a partir de la digitalización del cuento que invita al niño a realizar diversas experiencias interactivas y dinámicas, lo cual permitirá desarrollar las capacidades y habilidades tecnológicas. Esto es debido al trabajo en equipo que se dará durante la socialización y comunicación bidireccional entre el docente y estudiantes” (Vara, 2019; Ariza, 2017 y Rocher, 2016).

La construcción categorial se relaciona con el aporte teórico del supuesto de la investigación relacionado al desarrollo de una guía interactiva tecnológica que permita potenciar las habilidades digitales de los niños de la primera infancia. Por ello es importante abordar diversas estrategias interactivas que permitan el disfrute y la libertad en la redacción de sus cuentos que estimulen la creatividad e imaginación de los niños.

A su vez, la profundización teórica de dicha categoría se indaga a partir de la lectura digital que permite fortalecer las competencias y habilidades tecnológicas de los niños durante la ejecución de la guía interactiva de los cuentos digitales integrándolas con las diversas áreas planificadas en el aula. En este sentido, se presenta la siguiente síntesis argumentativa:

“La lectura digital permite fortalecer los procesos cognitivos del niño en la etapa infantil de tal manera pueda maniobrar con fluidez innata los recursos tecnológicos teniendo como eje central la comprensión de la lectura de imágenes del texto escogido de acuerdo

al grado de madurez cognitiva que haya desarrollado, esto seguirá fortaleciendo el aprendizaje de nuevos saberes textuales al interactuar con diversos recursos interactivos que fomenten su iniciación en las competencias comunicativas.” (p. 63).

A manera de conclusión aproximativa, la construcción argumentativa sostiene que es importante la interrelación con las herramientas digitales porque permite la aproximación con la lectura de imágenes que fomentara la comprensión del mundo que rodea a nuestros niños de la primera infancia brindándoles una mayor capacidad en el desarrollo de sus habilidades y capacidades comunicativas textuales.

A su vez, en relación con la narrativa digital de dicha categoría se profundiza a partir de la integración de su uso dentro de los recursos tecnológicos brindados en clase para el fortalecimiento de la comprensión de textos digitales en la primera infancia, En este sentido, se presenta la siguiente síntesis argumentativa:

“La narrativa digital es un recurso interactivo pedagógico para afianzar la comprensión hacia la interacción de los niños con el ámbito literario, basándose en el disfrute y asimilación de información de acuerdo al uso pertinente de los textos digitales. Ello posibilita la ejecución de diversos textos construidos de manera integradora e inclusiva con sus pares dentro del entorno virtual siendo el punto dinamizador la socialización e interacción de los niños a través del juego motivador.” (p. 63).

A manera de conclusión aproximativa, la construcción argumentativa sostiene que es un proceso catalizador de información que permite al niño entender y comprender el texto presentado, teniendo como premisa la diversión con el juego para la ingresar al mundo creativo de la narrativa literaria infantil basadas en la imaginación de los niños.

De igual manera, la profundización teórica de dicha categoría se indaga a partir de la escritura digital porque permite iniciar al niño en el ámbito literario de manera fresca y libre, siendo un apoyo a recrear sus ideas de su mundo imaginativo De este modo, se presenta la siguiente síntesis argumentativa:

“La escritura digital crea un impacto lectivo en la primera infancia gracias a la adquisición de diversos recursos de manipulación de fácil interacción con los dispositivos, teniendo

como premisa la diversión y creatividad del niño al manipularlo según su interés para fomentar las habilidades tecnológicas, de igual manera se debe brindar diversas estrategias que potencien el aprendizaje autónomo.” (p. 63).

A manera de conclusión aproximativa, la construcción argumentativa sostiene que es muy importante resaltar el uso pertinente de los recursos didácticos interactivos, desde la primera infancia con un acompañamiento prologando fortaleciendo la autonomía e interacción voluntaria de los recursos brindados en clases, teniendo como motivación la versatilidad de manejo con instrucciones sencillas que permitirán fomentar el dominio de las habilidades en la escritura digital.

En relación con la categoría meta aula virtual se realizó una construcción epistemológica donde se sustenta que el aula virtual se define como:

“La potenciación de un entorno interactivo virtual que integra los aprendizajes significativos con las habilidades tecnológicas que fomentan el desarrollo integral del niño. Ello permitirá afianzar los nuevos conocimientos aprendidos dentro de un nuevo espacio híbrido que van relacionando a su nueva realidad de aprendizaje” (Guilcazo y Jácome, 2017; Morales, 2016; Porro, 2017).

La construcción categorial se relaciona con el aporte teórico del supuesto de la investigación relacionado al desarrollo de una guía interactiva mediante el uso de herramientas tecnológicas donde los niños puedan dinamizar su aula virtual. Es necesario fortalecer las habilidades tecnológicas desarrolladas en la primera infancia ya que permitirá fortalecer sus nuevos aprendizajes dentro de un entorno interactivo en su contexto actual.

Es así, como la profundización teórica de dicha categoría se manifiesta en la dimensión informativa siendo muy importante considerar las bondades de las plataformas digitales que fomentan conocimientos interactivos para nuestros niños de la primera infancia. En este sentido, se presenta la siguiente síntesis argumentativa:

“En conclusión, la dimensión informativa, el niño encontrará una diversidad de herramientas digitales que potenciarán su autonomía. De tal manera que se desarrolle la



imaginación, creatividad y juicio crítico a todo el contenido que se le presente dentro del entorno tecnológico.” (p.64).

A manera de conclusión aproximativa, la construcción argumentativa indica que es todo recurso, herramienta digital usada con un fin pedagógico que involucra el desarrollo integral del niño dentro de un espacio tecnológico. Pueden ser creados u recopilados por el docente para lograr el propósito de aprendizaje para fortalecer el pensamiento cognitivo del niño.

En la misma línea, en la relación con la dimensión práctica se profundiza en la acción autónoma del niño y sus compañeros al interactuar y manejar de manera libre los recursos presentados en clase para producir nuevos aprendizajes significativos. En este sentido, se presenta la siguiente síntesis argumentativa:

“A manera de síntesis, la dimensión práctica encierra el desenvolvimiento del niño frente a un entorno virtual lleno de aprendizajes digitalizados que gracias a la interacción asertiva y dinamizadora con el docente transformaran un problema en posibilidades de estudio generando conocimientos efectivos y duraderos.” (p. 64).

A manera de conclusión aproximativa, la construcción argumentativa sostiene en la dimensión práctica, favorece la socialización positiva al crear un ambiente cálido para la producción efectiva del aprendizaje esperado, de tal manera se formarán niños felices con una mirada hacia el fortalecimiento del trabajo en equipo en bien de la sociedad.

A su vez, la profundización teórica de dicha categoría se indaga a partir de la dimensión comunicativa, donde el niño tiene la libertad de comunicarse de todas las formas posibles haciendo uso de las herramientas digitales. En este sentido, En este sentido, se presenta la siguiente síntesis argumentativa:

“A manera de síntesis argumentativa, podemos decir que la dimensión comunicativa fomenta la interrelación educacional afianzando los nuevos conocimientos hacia la sociedad, de tal manera que fortalezcan su expresión verbal y no verbal. Ello permitirá la socialización positiva de todo lo aprendido dentro del espacio digital” (p. 64).

A manera de conclusión aproximativa, la construcción argumentativa se sostiene en la dimensión comunicativa es donde los niños y docentes manejan una conversación interrelacionada con los nuevos aprendizajes, teniendo el acompañamiento interactivo y la retroalimentación como filtro de las intervenciones sincrónicas y asincrónicas realizadas durante el proceso de aprendizaje.

De igual manera, la profundización teórica de dicha categoría se indaga a partir de la dimensión tutorial y evaluativa siendo la valoración no participativa del proceso de aprendizaje enseñanza de los niños al ejecutar y ser partícipe de los nuevos conocimientos dentro del aula virtual. En este sentido, se presenta la siguiente síntesis argumentativa:

“En conclusión, la dimensión tutorial y evaluativa fomenta el desarrollo integral, construyendo sus aprendizajes empíricos en producción colectiva literaria teniendo la premisa de la retroalimentación como filtro de aprendizajes logrados. Para ello es vital la concientización de un trípode dinámico docente, padres y niño marcando un cambio en las nuevas directrices educativas brindadas en la actualidad en la primera infancia.” (p. 64).

A manera de conclusión aproximativa, la construcción argumentativa se sostiene la dimensión tutorial y evaluativa permite fomentar nuevas estrategias de aprendizajes basadas en la experiencia del niño con las herramientas tecnológicas en un aula virtual. Asimismo, se afianza el proceso metodológico empírico puesto en práctica evidenciando las buenas prácticas para la mejora en el ámbito educativo.

### ***5.2.2. Análisis e interpretación de la experiencia de la praxis pedagógica***

En el transcurso de la experiencia pedagógica se identificó ciertas problemáticas relacionadas al ámbito educativo, familiar y material digital, de igual manera se evidencio en la observación la praxis de los niños frente al uso de herramientas tecnológicas que fueron un vínculo para crear los nuevos aprendizajes diseñados de manera flexible para alcanzar el objetivo de promover la lectura y escritura en la primera infancia.

En el proceso de la praxis pedagógica, el uso de la categoría herramienta cuentos digitales fue de gran provecho el uso de las plataformas interactivas que facilitó y promovió la

construcción de diversos textos gráficos dinámicos y creativos. Dándole una nueva alternativa de aprendizaje a los niños dentro del aula virtual como eje dinamizador del aprendizaje constructivista de manera colectiva y recíproca.

En este sentido el objetivo general de la presente investigación se pudo analizar la metodología constructivista en la guía interactiva tecnológica potenciando el aula virtual de los niños de 5 años. Debido a la pandemia el uso de las herramientas digitales fueron un suceso nuevo y divertido con el cual los niños se relacionaron de manera sincrónica y asincrónica de tal manera que se pudo fortalecer las habilidades tecnológicas de los niños por ello se pudo sustentar el proceso metodológico propuesto en la investigación los cuales buscan preparar a los niños en la iniciación de la producción de textos de acuerdo a sus intereses y gustos.

De este modo la situación actual que se encuentran los niños pudo potenciar el aula virtual. Es por ello que mediante el uso de los cuentos digitales se pudo confirmar que los niños realizan sus producciones literarias según sus propios intereses y creatividad. A su vez la guía interactiva docente permitió la reflexión pedagógica de la docente mediante la praxis ejecutada en las actividades planificadas.

### ***5.2.3. Análisis e interpretación de la experiencia docente***

La técnica de la entrevista estructurada permitió recoger los datos sobre las experiencias de los docentes con relación a su incidencia del uso de los cuentos digitales para potenciar un aula virtual en los niños de 5 años. Asimismo, para organizar la información de manera estructurada se utilizó como instrumento un cuestionario que brindo a 50 docentes de Educación Inicial, los cuales respondieron de acuerdo a su praxis pedagógica profesional.

De igual manera los resultados se evidencian en 3 niveles, Descripción de los resultados de los ítems del cuestionario por subcategorías desde los ítems 1 al 21; descripción de los resultados de los ítems del cuestionario por categoría y por último la reducción de los resultados según la experiencia docente

Los resultados recogidos del cuestionario según la experiencia docente se reducen a la importancia de promover el uso de *los cuentos digitales* y su relación con el *enfoque constructivista*, a través del aula virtual sustentado en potenciar la lectura digital, narrativa

digital y la escritura digital que permiten *potenciar el aula virtual* con énfasis en el desarrollo integral de los niños de la primera infancia.

Por lo expuesto, se plantea a los docentes un énfasis en la relación de espacios digitales que promuevan *el fortalecimiento del aula virtual* a través del uso de las herramientas tecnológicas que promoverán la creatividad y la producción de textos literarios fortaleciendo así el aprendizaje integral de los niños de 5 años.

### 5.3. Discusión de resultados

En relación con el objetivo general de desarrollar una guía interactiva potencia el aula virtual en los niños de 5 años sustentado en el uso de los cuentos digitales y su relación con el enfoque constructivista, contribuye a la adaptación de las herramientas digitales en una Institución Educativa Inicial del distrito de los Olivos; los resultados evidenciados afirmaron el supuesto de estudio que el desarrollo de una guía interactiva potencia el aula virtual de los niños de 5 años sustentada en el uso de los cuentos digitales y su relación del enfoque constructivista, contribuyendo a la adaptación de las herramientas tecnológicas digitales en una Institución Educativa Inicial del distrito de los Olivos. Esto se fundamenta en el aporte teórico práctico desde las experiencias de la práctica pedagógica donde se manifiesta que el uso de una guía interactiva dinamizó el aprendizaje de los niños y generó mejores resultados en la creación de los cuentos digitales a través de la imaginación y creatividad de los niños. Finalizando en la socialización de sus nuevos aprendizajes siendo positivo en su desarrollo integral promoviendo la innovación educativa en los docentes para mejorar la calidad de aprendizaje generando nuevas metodologías en el aula virtual.

Así mismo, se valida en base a la experiencia del análisis documental de los aportes teóricos prácticos del análisis documental donde se conceptualiza la construcción teórica de los cuentos digitales como una estrategia digital que enmarca la versatilidad al ser usado teniendo como objetivo el disfrute del niño al realizar su producción literal de tal manera se fortalezca el adiestramiento de su pensamiento crítico al resolver situaciones cotidianas. De igual manera se identificó como herramienta interactiva que permite construir nuevos espacios digitalizados enmarcados en las plataformas tecnológicas para fomentar el desarrollo de las habilidades empíricas digitales.

Además, en relación a la construcción categorial de las teorías sustanciales del aula virtual se presenta como un entorno dinamizador que permite el desarrollo innovador de competencias tecnológicas del niño, a su vez se evidencian vacíos epistemológicos relacionados a la formulación de estrategias pedagógicas que permitan vincular el desarrollo integral con el uso de herramientas tecnológicas en la primera infancia.

Además, podemos incluir que, a partir de la experiencia de la encuesta docente, mediante los resultados del cuestionario de los ítems 1 al 21, se sustentan en base a la praxis pedagógica

de los docentes y la relación de los niños se reducen a la importancia de promover el uso de los cuentos digitales y su relación con el enfoque constructivista, a través del aula virtual sustentado en potenciar la lectura y escritura que permiten potenciar una guía interactiva en el aula con énfasis en el desarrollo de las habilidades digitales de tal forma que los niños potencia sus habilidades tecnológicas en un contexto debilitado por las brechas sociales y una educación digital.

Sin embargo, es necesario tener en cuenta según referido por los docentes que algunos niños tienen problemas de interacción y asimilación de la información. En este sentido, se debe realizar los ajustes pertinentes necesarios para fortalecer y revitalizar el aprendizaje constructivista digital de los niños de la primera infancia brindándoles un soporte tecnológico que permitirán potenciar sus competencias digitales para fortalecer el aprendizaje en el aula virtual.

#### **5.4. Conclusiones**

**Primera.** Si una guía interactiva potencia el aula virtual en los niños de 5 años sustentado en el uso de los cuentos digitales y su relación con el enfoque constructivista, se puede contribuir a la adaptación de las herramientas digitales diversificables con características que promuevan la lectura y escritura en los niños de la primera infancia a través de la imaginación y creatividad.

**Segundo.** El análisis documental permite profundizar en las teorías relacionadas a las categorías meta y herramienta para con ello establecer una construcción categorial que trae consigo el aporte científico de la investigación, viéndose evidenciado con la contribución de una secuencia metodológica basados en el uso de los cuentos digitales con el fin de fomentar la lectura y escritura.

**Tercero.** La descripción de la praxis pedagógica demuestra el gran alcance significativo de aplicar una guía interactiva docente para fortalecer la lectura, escritura y narrativa digital que permitirá afianzar los conocimientos empíricos desarrollando las habilidades tecnológicas a través de Digi-Conoce, Digi-Explora y Digi-Expresa.

**Cuarto.** La interpretación de las experiencias docentes evidencia la necesidad de mejorar la aplicación de la guía interactiva a docente a través del uso de recursos didácticos interactivos que fomente el desarrollo integral de las competencias y habilidades tecnológicas mediante actividades relacionadas al uso de cuentos digitales para dinamizar el aula virtual en los niños de 5 años.

### **5.5. Recomendaciones**

**Primera.** Se recomienda seguir promoviendo la guía interactiva docente que permitirá fortaleciendo las habilidades tecnológicas empíricas de los niños de la primera infancia con innovaciones pertinentes de acuerdo a la edad.

**Segunda.** Se debe considerar abordar mayores investigaciones que permitan la innovación del aula virtual como soporte integrador permitiendo compartir experiencias de aprendizaje entre docentes y mejorar las estrategias con los niños.

**Tercera.** Se puede seguir modificando la sesión metodológica Digikids según el propósito de aprendizaje de los docentes tomando en cuenta la propuesta del enfoque constructivista “el aprendizaje a través de la acción en libertad”.

**Cuarta.** Con la ayuda de los actores educativos podemos seguir transformando espacios comunes en lugares de aprendizajes siendo “laboratorio – escuela” como punto de partida a la innovación educativa con fines de mejorar la calidad educativa en tiempos de pandemia.

## **Anexos**



### Anexo 1. Matriz de consistencia

#### “Los cuentos digitales y su aplicación en el Aula Virtual en los niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial de Comas”

Preguntas	Objetivos	Supuestos	Categorización/Subcategorías	Metodología
<p><b>General</b></p> <p>¿Cómo se puede adaptar las herramientas digitales en un entorno interactivo tecnológico en los niños de 5 años?</p>	<p><b>General</b></p> <p>Establecer una guía interactiva basada en los cuentos digitales para potenciar un aula virtual de niños de 5 años.</p>	<p><b>General</b></p> <p>Si una guía interactiva potencia el aula virtual en los niños de 5 años sustentado en el uso de los cuentos digitales y su relación con el enfoque constructivista, se puede contribuir a la adaptación de las herramientas digitales.</p>	<p><b>Categoría herramientas:</b> Cuentos digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Lectura digital</i></li> <li>- <i>Narrativa digital</i></li> <li>- <i>Escritura digital</i></li> </ul> <p><b>Categoría Meta:</b> Aula virtual</p>	<p><b>Tipo:</b> <i>Investigación educativa aplicada</i></p> <p><b>Enfoque:</b> Cualitativo.</p> <p><b>Alcance:</b> <i>Explicativo.</i></p> <p><b>Diseño:</b> <i>Fenomenológico</i></p> <p><b>Técnica:</b> -Observación no participativa -Análisis documental -Entrevista.</p> <p><b>Instrumentos:</b> - Cuaderno de campo. -Análisis y síntesis. -cuestionario estructurado.</p> <p><b>Población:</b> 50 docentes y niños de una Institución educativa Inicial.</p> <p><b>Muestra:</b> Niños y docentes del aula de 5 años de una Institución educativa inicial</p> <p><b>Procedimiento de análisis de datos:</b> - Análisis de resultados.</p> <p><b>Descripción de resultados:</b> - Discusión.</p>
<p><b>Específico</b></p> <p>¿Cuál es el diagnóstico del desenvolvimiento de los niños de 5 años en un aula virtual basados en el uso de los cuentos digitales?</p> <p>¿Cómo potenciar un aula virtual en los niños de 5 años mediante el uso de los cuentos digitales?</p> <p>¿Cómo validar el uso de los cuentos digitales para potenciar el aula virtual de los niños de 5 años?</p>	<p><b>Específico</b></p> <p>Realizar un diagnóstico del desenvolvimiento de los niños de 5 años en un aula virtual basados en el uso de los cuentos digitales</p> <p>Potenciar un aula virtual en los niños de 5 años mediante el uso de los cuentos digitales.</p> <p>Validar el uso de los cuentos digitales para potenciar el aula virtual de los niños de 5 años.</p>	<p><b>Específico</b></p> <p>No aplica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Dimensión informativa</i></li> <li>- <i>Dimensión comunicativa</i></li> <li>- <i>Dimensión práctica</i></li> <li>- <i>Dimensión tutorial y evaluativa</i></li> </ul>	

## Anexo 2. Operacionalización de la variable

Categ. de las variables	Definición conceptual	Definición operacional	Subcategorías	Indicadores	Ítems para entrevista docente	Rango de medición Escala del nivel del logro
C. H. : Cuentos digitales	El cuento digital es un medio que motiva a desarrollar las capacidades y habilidades digitales en el aula, de igual manera permite fortalecer el desarrollo oral en el ámbito socio-afectivo. Ariza (2017)	los cuentos digitales se definen a partir de la digitalización del cuento que invita al niño a realizar diversas experiencias interactivas y dinámicas, lo cual permitirá desarrollar las capacidades y habilidades tecnológicas. Esto es debido al trabajo en equipo que se dará durante la socialización y comunicación bidireccional entre el docente y estudiantes. (Vara, 2019; Ariza, 2017 y Hurtado et al 2020).	<b>La lectura digital.</b> Se afianza nuevos conocimientos a través de un aula virtual que posibilita recrear, visualizar y comprender textos, diagramas, mapas mentales entre otros que sea visualizado por todo tipo de público. <b>Holguín (2018)</b>	- Comprensión de textos	Interpreta según su interés sus palabras los textos presentados.	1. Inicio 2. Proceso 3. Logrado
				- Visualización de lectora	Permite reconocer la información dándole un significado según el contenido.	
				- Mapas mentales	Reconoce los esquemas visuales según el tema referido.	
			<b>La narrativa digital.</b> es una estrategia metodológica pertinente para aplicarlas en la formación de la literatura y lengua, que llevan a construir mediante su imaginación personajes fantásticos, a nivel literal tradicional, de igual manera brindan en el aula innumerables oportunidades que facilitan la lectura y escritura de los niños y niñas de la primera infancia. <b>Vara (2018)</b>	- Estrategia metodológica	Disfruta de las actividades propuestas durante el proceso de aprendizaje	
				- Nivel literal	Responde de manera natural las preguntas retadoras	
				- Lectoescritura	Utiliza material en concreto y herramientas digitales para fortalecer la lectoescritura.	
			<b>La escritura digital.</b> La escritura digital ha tenido un impacto en la forma en que se comunican los sujetos. Las posibilidades de transmisión de los mensajes desde dispositivos que se encuentren conectados a una red de internet han favorecido que los sujetos utilicen la escritura para sus propósitos de conexión e interacción con sus familiares o grupos de amigos. Hurtado, et al. (2020),	- Comunicación	Se comunica de manera asertiva dentro del espacio tecnológico	
				- Conexión digital	Utiliza los medios digitales para comunicarse	
				- Interacción social	Se relaciona dentro del espacio tecnológico de manera respetuosa.	

## Operacionalización de la variable

Categ. de las variables	Definición conceptual	Definición operacional	Subcategorías	Indicadores	Ítems para entrevista docente	Rango de medición
C.M. Aula virtual	El aula virtual existe una perspectiva pedagógica que deberemos tomar en cuenta al momento de realizar nuestras sesiones donde encontraremos diversas cualidades relevantes que abordaremos como aprendizaje. Porro (2017)	Aula virtual facilita la acumulación de nuevos aprendizajes del estudiante permitiendo el desarrollo del pensamiento crítico reflexivo, abordando la búsqueda de nuevos conflictos cognitivos adquiridos en clase, a través de una perspectiva pedagógica ayudara a fomentar nuevos desafíos y retos en la educación infantil. (Guilcazo y Jácome, 2017; Morales, 2016; Porro, 2017)	<b>Dimensión informativa:</b> nos indica que dentro de un aula virtual muestra diversos recursos tecnológicos en distintos formatos que brindan información que permitirá el aprendizaje autónomo en nuestros estudiantes, haciendo uso de diversas herramientas digitales que está a su disposición de manera digital para su usarlo o cambiarlos según su interés de estudio.	- Recursos tecnológicos	Da un uso adecuado a los recursos tecnológicos referente al tema expuesto.	
				- Aprendizaje autónomo	Desarrolla las habilidades tecnológicas de manera autónoma.	
				- Rendimiento académico	Fortalece sus habilidades cognitivas dentro del aula virtual.	
			<b>Dimensión práctica:</b> se considera en esta dimensión que el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes y sus pares, se potenciara debido a la interrelación practica de las actividades realizadas mediante el uso de herramientas digitales en un aula virtual, ello se deberá a que el docente programe actividades significativas que generen nuevos conocimientos.	- Aprendizaje colaborativo	Permite la ayuda en la elaboración de un problema cognitivo.	
				- Trabajo en equipo	Es tolerante a sus compañeros en la elaboración de sus trabajos.	
				- Aprendizaje significativo	Encuentra nuevos aprendizajes y los comparte al grupo.	
			<b>Dimensión comunicativa:</b> de esta manera al usar diversas estrategias en un aula virtual permitirá que el docente y estudiante de manera colaborativa trabajen conjuntamente en la elaboración de los nuevos conocimientos. De tal manera que el docente ejerza a la vez como facilitador, acompañante y guía en el aprendizaje formativo de sus estudiantes,	- Trabajo colaborativo	Participa de manera asertiva con sus compañeros.	
				- Aprendizaje formativo	Participa en las preguntas retadoras	
				- Estrategia tecnológica	Usa las herramientas tecnológicas presentadas en clase.	
			<b>Dimensión tutorial y evaluativa:</b> nos indica que el docente juega un papel fundamental durante el proceso de evaluación y acompañamiento de la construcción de los nuevos aprendizajes, porque a través de las situaciones retadoras y dinámicas que terminara en un aprendizaje logrado en sus niños de la primera infancia.	- Retroalimentación	Manifiesta su interés y aprendizajes durante la clase.	
				- Acompañamiento educativo	Respeto la guía docente en la construcción del cuento.	
				- Estrategias lúdicas	Participa de los desafíos, juegos planificados en la sesión.	

### Anexo 3. Instrumento cuestionario estructurado

Le solicitamos su colaboración anónima para responder a las siguientes preguntas con el objetivo de relacionar la gestión de calidad y la retención del talento humano en la empresa.

Marque con una “x” una de las opciones para cada pregunta:

**5 = Siempre; 4 = Casi siempre; 3 = A veces; 2 = Casi nunca; 1 = Nunca**

Ítem	Categoría herramienta: Cuentos digitales Categoría meta: Aula virtual	Valoración				
		1	2	3	4	5
1	El niño Interpreta con sus palabras los textos presentados durante la clase virtual.					
2	El niño reconoce la información dándole un significado según el contenido durante la clase virtual.					
3	El niño reconoce los esquemas visuales según el tema referido durante las clases virtuales.					
4	El niño disfruta de las actividades propuestas durante el proceso de aprendizaje					
5	El niño responde de manera natural las preguntas retadoras.					
6	El niño disfruta usar material concreto y herramientas digitales para fortalecer la lectura y escritura.					
7	El niño se comunica de manera verbal y no verbal dentro del espacio tecnológico.					
8	El niño usa diversos medios digitales para comunicarse dentro de aula virtual.					
9	El niño interactúa de manera respetuosa dentro del entorno tecnológico.					
10	El niño Utiliza los recursos tecnológicos de acuerdo a las indicaciones y objetivos de la actividad de aprendizaje.					
11	El niño desarrolla las habilidades tecnológicas de manera autónoma.					
12	El niño fortalece las competencias digitales dentro del aula virtual.					
13	El niño brinda información y es activo para resolver una situación de su interés.					
14	El niño es tolerante con sus compañeros en la elaboración de sus trabajos.					
15	El niño desarrolla nuevos aprendizajes significativos y los comparte al grupo.					
16	El niño participa de manera colaborativa con sus compañeros en la creación de textos digitales y escritos dentro del aula virtual.					
17	El niño evalúa lo aprendido si fue útil o no para su vida cotidiana.					
18	El niño utiliza las herramientas tecnológicas presentadas en clase.					
19	El niño aprende de sus errores y fortalece lo aprendido en clase.					
20	El niño se muestra atento al acompañamiento de la docente durante las actividades realizadas.					
21	El niño disfruta participar de los desafíos y juegos planificados en la sesión.					

#### Anexo 4. Validación de instrumento

**Instrumento a validar: Escala de estimación para las categorías aula virtual y cuentas digitales.**

**Estimado(a) experto(a):** *El instrumento a validar, constituye una Escala de estimación de 21 ítems. Por favor, se solicita examinar los ítems presentados y marcar la opción donde exprese su acuerdo o desacuerdo sobre cada uno de ellos. En caso anote “desacuerdo”, se le pide presentar el detalle de lo observado y la sugerencia de mejora corresponda.*

	Ítem	Acuerdo (Si)	Desacuerdo (No)	Sugerencias
1	El niño Interpreta con sus palabras los textos presentados durante la clase virtual.	X		
2	El niño reconoce la información dándole un significado según el contenido durante la clase virtual.	X		
3	El niño reconoce los esquemas visuales según el tema referido durante las clases virtuales.	X		
4	El niño disfruta de las actividades propuestas durante el proceso de aprendizaje	X		
5	El niño responde de manera natural las preguntas retadoras.	X		
6	El niño disfruta usar material concreto y herramientas digitales para fortalecer la lectura y escritura.	X		
7	El niño se comunica de manera verbal y no verbal dentro del espacio tecnológico.	X		
8	El niño usa diversos medios digitales para comunicarse dentro de aula virtual.	X		
9	El niño interactúa de manera respetuosa dentro del entorno tecnológico.	X		
10	El niño Utiliza los recursos tecnológicos de acuerdo a las indicaciones y objetivos de la actividad de aprendizaje.	X		
11	El niño desarrolla las habilidades tecnológicas de manera autónoma.	X		
12	El niño fortalece las competencias digitales dentro del aula virtual.	X		
13	El niño brinda información y es activo para resolver una situación de su interés.	X		
14	El niño es tolerante con sus compañeros en la elaboración de sus trabajos.	X		
15	El niño desarrolla nuevos aprendizajes significativos y los comparte al grupo.	X		
16	El niño participa de manera colaborativa con sus compañeros en la creación de textos digitales y escritos dentro del aula virtual.	X		
17	El niño evalúa lo aprendido si fue útil o no para su vida cotidiana.	X		
18	El niño utiliza las herramientas tecnológicas presentadas en clase.	X		
19	El niño aprende de sus errores y fortalece lo aprendido en clase.	X		
20	El niño se muestra atento al acompañamiento de la docente durante las actividades realizadas.	X		
21	El niño disfruta participar de los desafíos y juegos planificados en la sesión.	X		

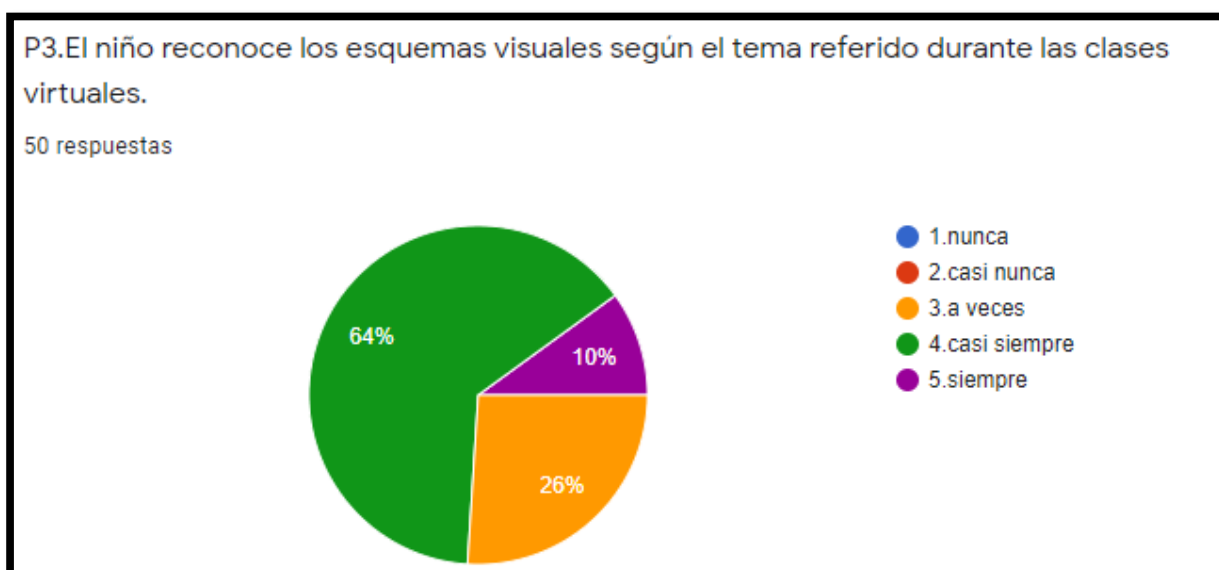
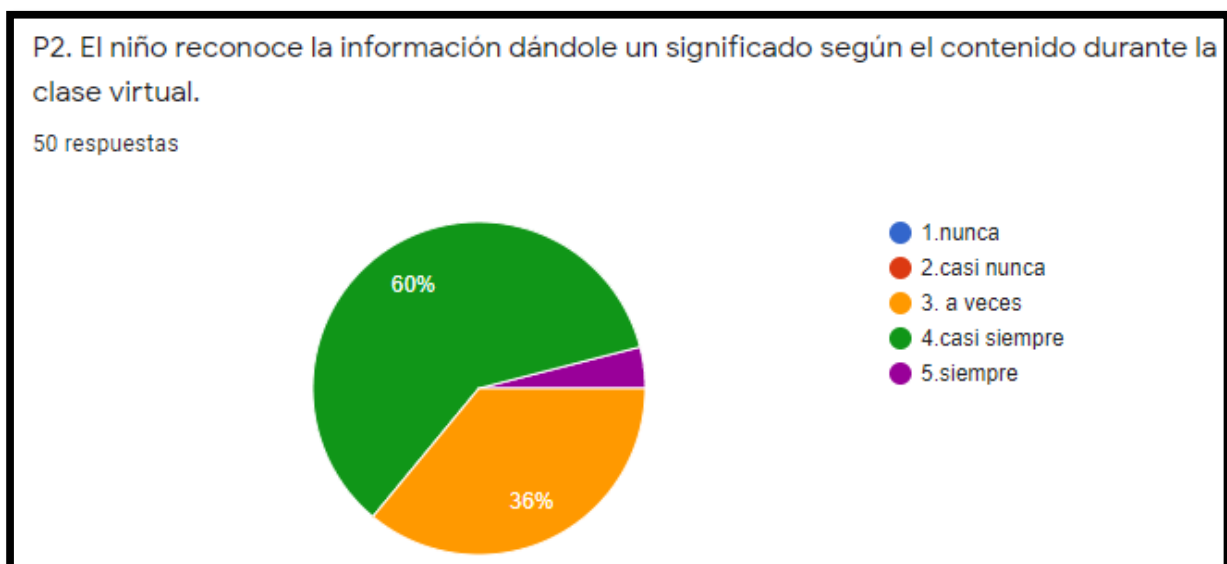
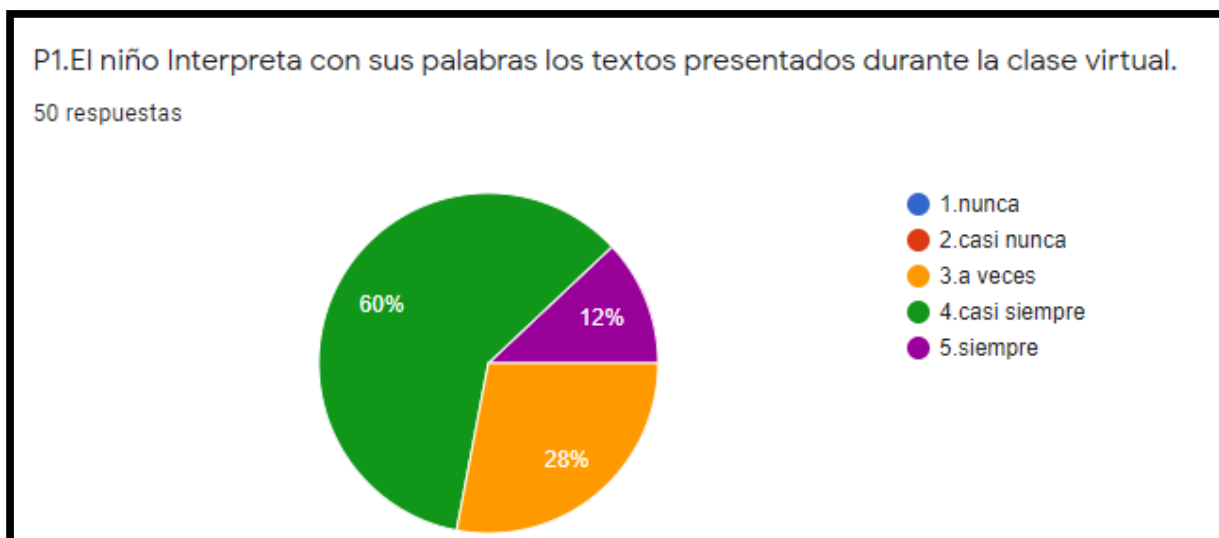
**Observaciones:** El instrumento es pertinente para su aplicación en la presente investigación.

**Lima, agosto del 2021**

***Mg. Carlos Alberto Atúncar Prieto***

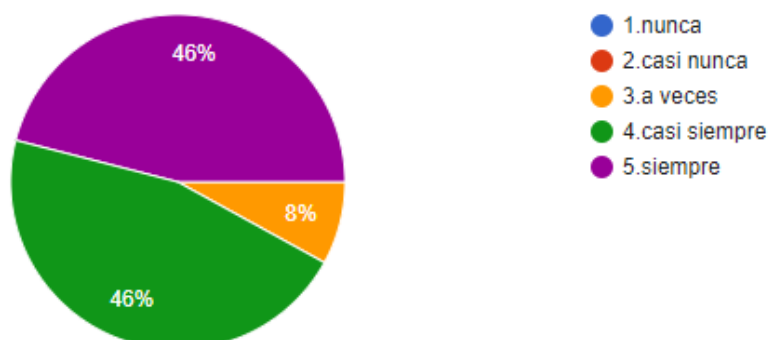
***Orcid.org/0000-0002-3688-0543***

## Anexo 5. Gráfico



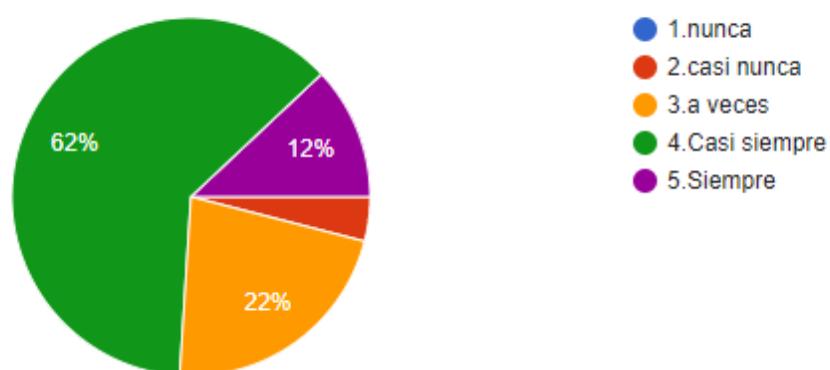
P4.El niño disfruta de las actividades propuestas durante el proceso de aprendizaje

50 respuestas



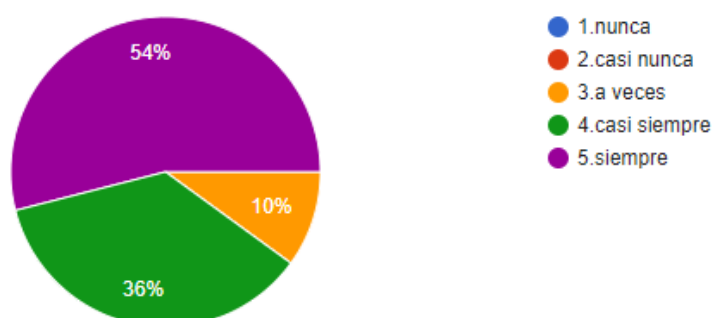
P5. El niño responde de manera natural las preguntas retadoras.

50 respuestas



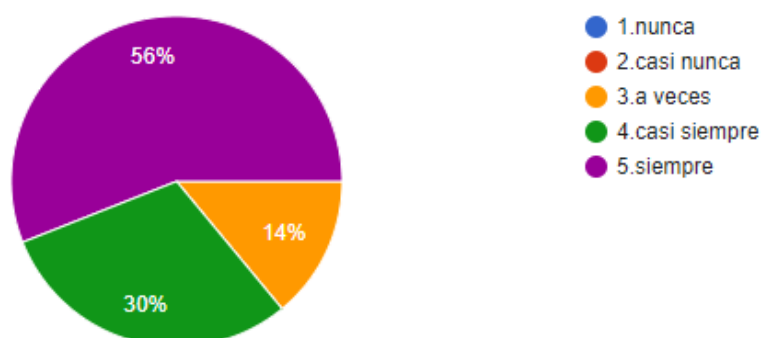
P6.El niño disfruta usar material concreto y herramientas digitales para fortalecer la lectura y escritura.

50 respuestas



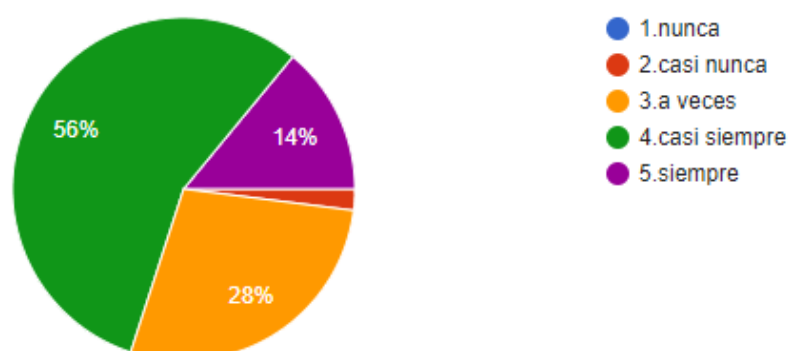
P7. El niño se comunica de manera verbal y no verbal dentro del espacio tecnológico.

50 respuestas



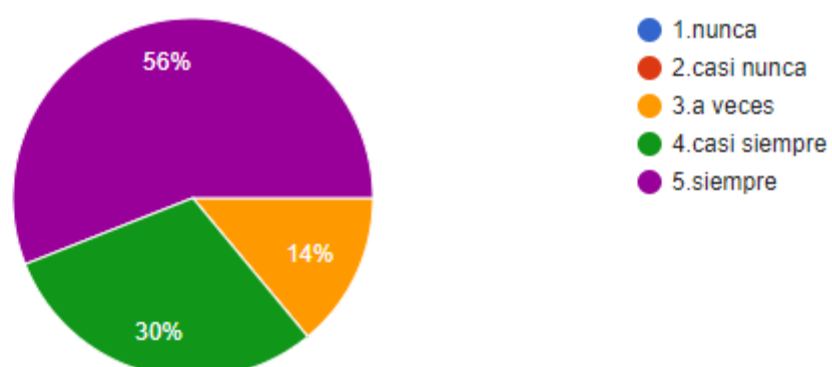
P8. El niño usa diversos medios digitales para comunicarse dentro de aula virtual.

50 respuestas



P9. El niño interactúa de manera respetuosa dentro del entorno tecnológico.

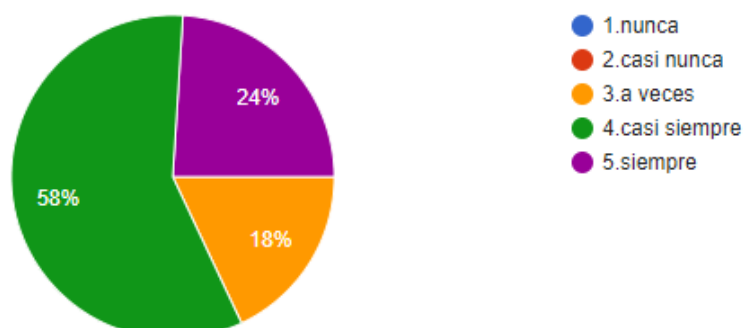
50 respuestas





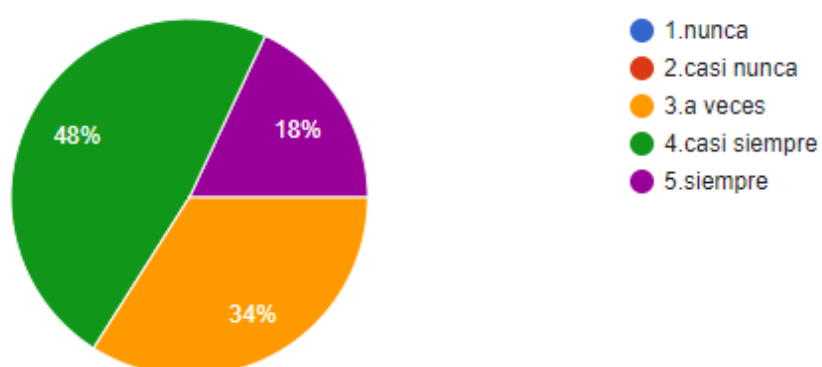
P10. el niño Utiliza los recursos tecnológicos de acuerdo a las indicaciones y objetivos de la actividad de aprendizaje.

50 respuestas



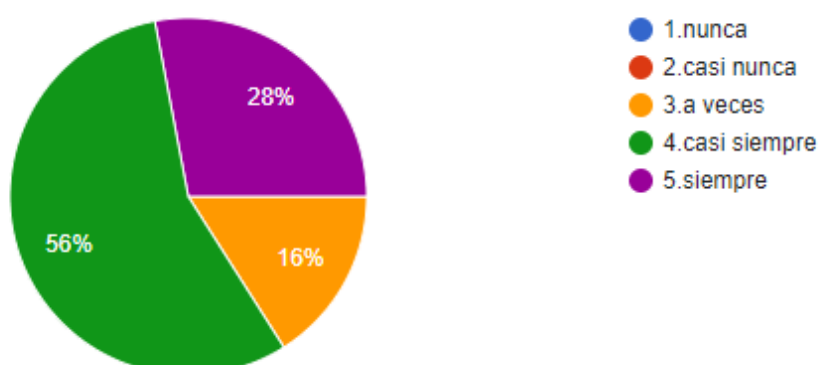
P11. El niño desarrolla las habilidades tecnológicas de manera autónoma.

50 respuestas



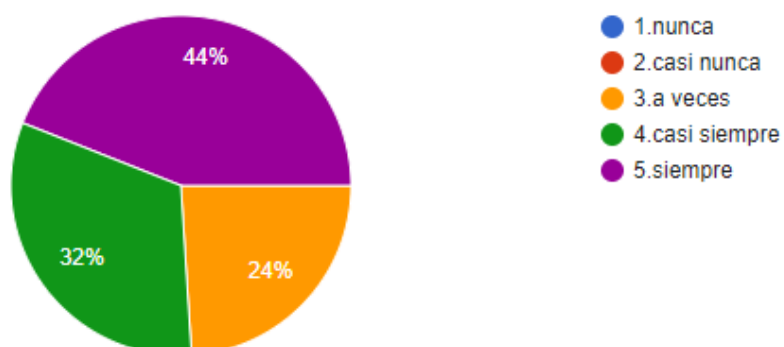
P12. El niño fortalece las competencias digitales dentro del aula virtual.

50 respuestas



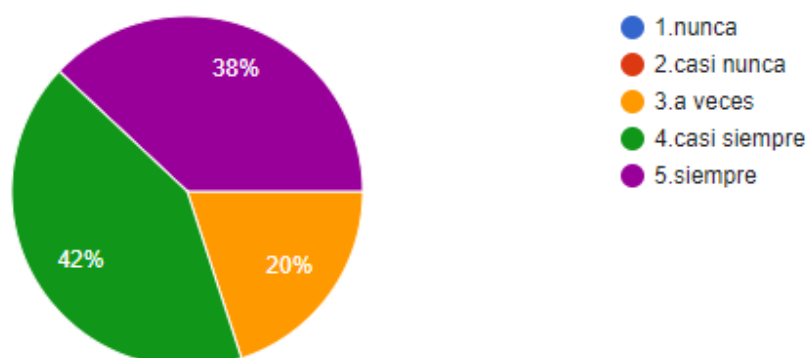
P13.El niño brinda información y es activo para resolver una situación de su interés.

50 respuestas



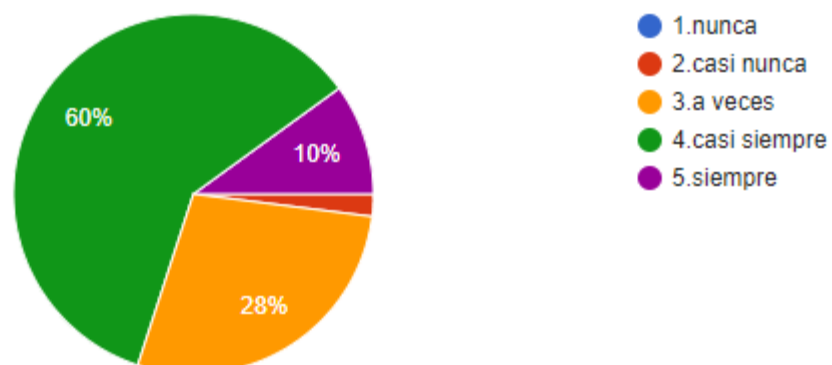
P14.El niño es tolerante con sus compañeros en la elaboración de sus trabajos.

50 respuestas



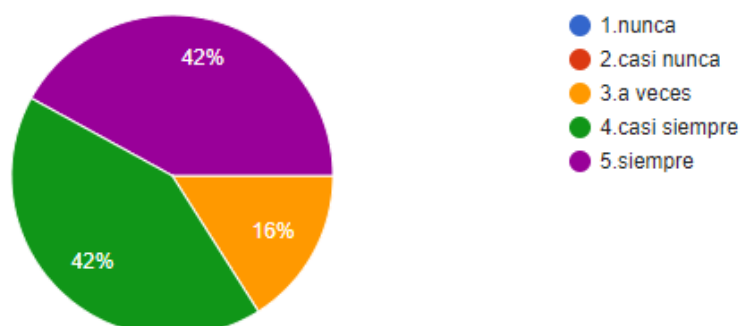
P15.El niño desarrolla nuevos aprendizajes significativos y los comparte al grupo.

50 respuestas



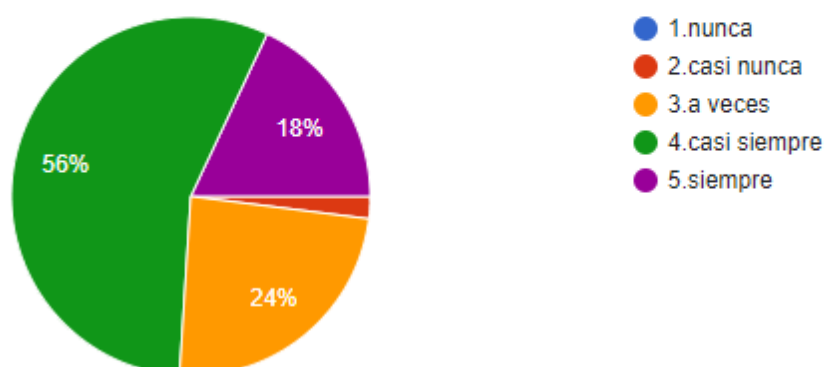
P16.El niño participa de manera colaborativa con sus compañeros en la creación de textos digitales y escritos dentro del aula virtual.

50 respuestas



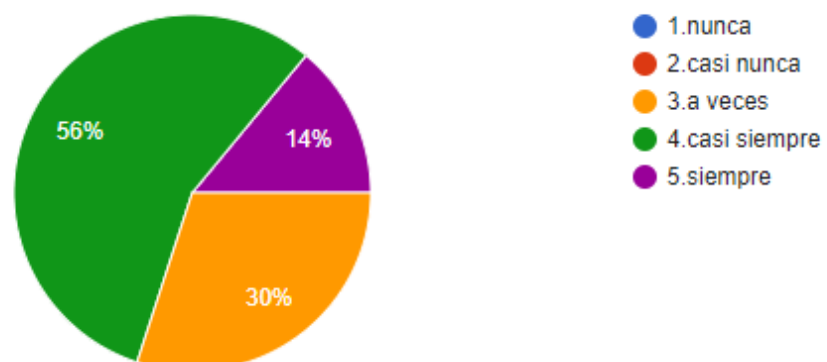
P17.El niño evalúa lo aprendido si fue útil o no para su vida cotidiana.

50 respuestas



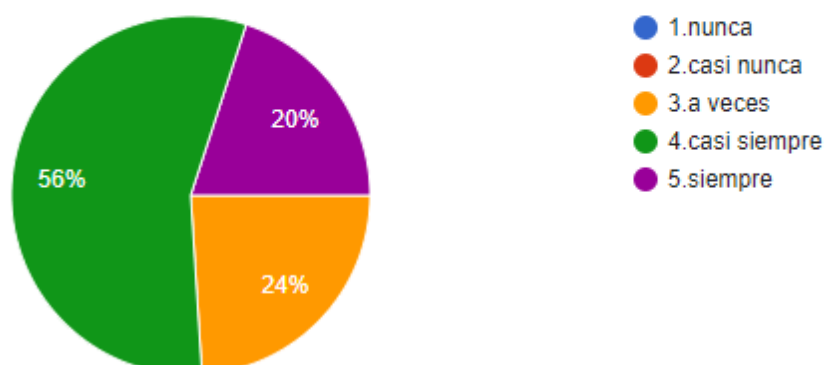
P18.El niño utiliza las herramientas tecnológicas presentadas en clase.

50 respuestas



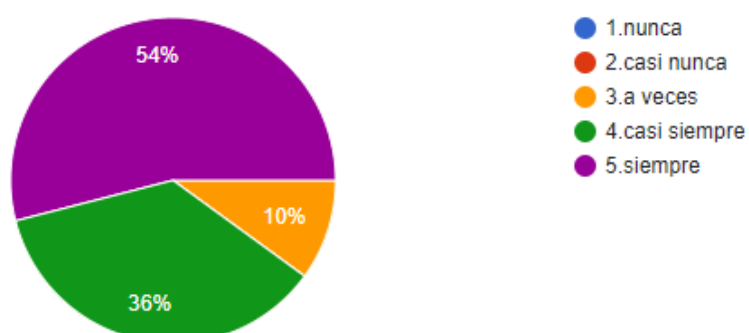
P19.El niño aprende de sus errores y fortalece lo aprendido en clase.

50 respuestas



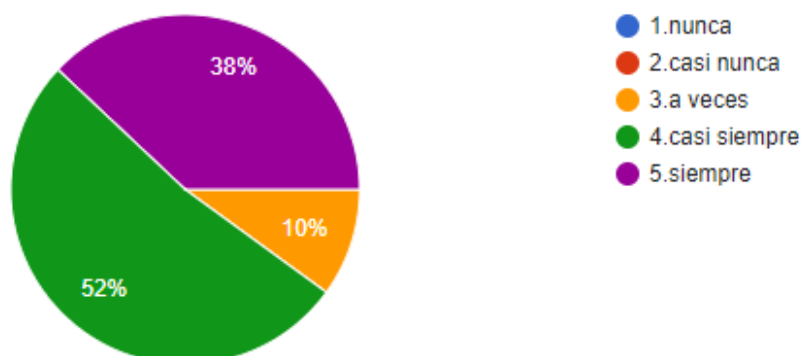
P20.El niño se muestra atento al acompañamiento de la docente durante las actividades realizadas.

50 respuestas



P21. El niño disfruta participar de los desafíos y juegos planificados en la sesión.

50 respuestas



## **Anexo 6. Proyecto de aprendizaje**

**I. Título del informe de tesis:** Los cuentos digitales y su aplicación en el Aula Virtual en los niños de 5 años.

**II. Objetivo:** Establecer una guía interactiva basada en los cuentos digitales para potenciar un aula virtual de niños de 5 años, en una Institución Educativa Inicial del distrito de Comas.

**Fase 1. Diagnóstico:** Elaborar instrumentos en relación con el trabajo de investigación para ser aplicada a una muestra de 50 docentes de educación inicial (anexo 3).

### **Fase 2. Construcción de la secuencia pedagógica - propuesta**

#### Paso 1: Digi-Conoce

Dentro de este momento se despierta el interés del niño a través del uso de videos, cantos, títeres, adivinanzas entre otros recursos

#### Paso 2: Digi-Explora

Momento en el que se navegan en las diversas plataformas tecnológicas para la realización del cuento digital, para los cuales se antecede un juego de activación mental, donde se busca que el niño asimile la información nueva.

#### Paso 3: Digi-Expresa

El momento en que se conversa y dialoga el niño sobre su experiencia con el entorno virtual usado, los niños expresan de diversas maneras su forma de aprendizaje, que hicieron, que más pueden hacer.

### Anexo 7. Matriz de actividades

Nro.	Actividades	Desempeños	Fuentes de verificación
1	<b>Mi cuento digital</b>	Crea y participa en la creación según su interés de un cuento digital.	Cuestionario Registro anecdótico registro Fotográfico
2	<b>Mi familia es especial</b>	Se reconoce como parte importante de su familia.	
3	<b>Me divierto con mis emociones</b>	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos	
4	<b>Salvemos el planeta</b>	Propone y colabora en actividades colectivas para el cuidado del planeta	
5	<b>Mi número favorito</b>	Identifica y cuenta los números hasta 10, en situaciones cotidianas según su necesidad.	
6	<b>Al rescate de los animales</b>	Se organiza con sus compañeros para y realiza algunas acciones según sus intereses.	
7	<b>Agrupando dinosaurios</b>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al agrupar.	
8	<b>Descubriendo los planetas</b>	Busca información y participa en la construcción del nuevo conocimiento.	
9	<b>Somos aventureros</b>	Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído.	
10	<b>El país de los tamaños</b>	Comparar según sus características perceptuales su tamaño.	

### Anexo 8. Matriz de evaluación

Nro.	Talleres	Recursos	Responsable	Temporización	Cronograma
1	Mi cuento digital	-Video cuento “mi casa” -Word Wall ruleta virtual de personajes -Power point para producción textual digital	Juana Soncco Quispe	45 minutos	Mayo 2021
2	Mi familia es especial	-Video canción “mi familia” de Sésamo Street -Objetos cotidianos del hogar -Power point para producción textual digital	Juana Soncco Quispe	45 minutos	Mayo 2021
3	Me divierto con mis emociones	-Video cuento “el monstruo de colores” -paletas de los monstruos, telas para disfrazarnos -Story Jumper para producción textual digital	Juana Soncco Quispe	45 minutos	Mayo 2021
4	Salvemos el planeta	-Video canción “apaga la luz” -Telas diversa para disfrazarse y accesorios. -Hojas bond y colores. - Story Jumper para producción textual digital	Juana Soncco Quispe	45 minutos	Mayo 2021
5	Mi número favorito	-Video cuento “el gato y los ratones” -material concreto bloques de madera, tarjetas numéricas. -Hojas bond y colores. - Story Jumper para producción textual digital	Juana Soncco Quispe	45 minutos	Mayo 2021
6	Al rescate de los animales	-Fondo virtual de animales maltratados -Word Wall ruleta virtual de personajes - Picture book maker para producción textual digital	Juana Soncco Quispe	45 minutos	Mayo 2021
7	Agrupando dinosaurios	-Títeres, fondo virtual con dinosaurios. -Power point material interactivo de aprendizaje. - Storyboard para producción textual digital	Juana Soncco Quispe	45 minutos	Mayo 2021
8	Descubriendo los planetas	-títere “Pepo” fondo virtual de los planetas -Protector facial, traje para disfrazarse de astronauta. -Canvas para producción textual digital	Juana Soncco Quispe	45 minutos	Mayo 2021
9	Somos aventureros	-Video canción “me gusta viajar” -Audio video de los medios de transporte - Story Jumper para producción textual digital	Juana Soncco Quispe	45 minutos	Mayo 2021
10	El país de los tamaños	- títere “Pepo”, fondo de animales de diversos tamaños. -juguetes, animales de plástico para agrupar. - Story Jumper para producción textual digital	Juana Soncco Quispe	45 minutos	Mayo 2021



“Mi cuento digital creativo”

**A**

Comunicación

**C**

“Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”

**C**

Adecua, organiza, utiliza y reflexiona el texto de su interés.

**D**

Crea según su interés un cuento digital

**P**

“Creamos nuestro cuento digital”

**E.**

El uso de las Tic

**DIGI -  
CONOCE**



Se les presentará el cuento interactivo “mi casa”, después desarrollaremos la guía interactiva. Respondiendo las siguientes preguntas: ¿de qué se trató el cuento? ¿Qué personajes había en la historia? ¿Cómo se llamaba el cuento? Damos a conocer el propósito: crear un cuento digital.

**DIGI  
EXPLORA**



Se presentará el juego digital: la ruleta virtual de personajes, usaremos el Word Wall. Luego se utilizará la herramienta virtual Power point para crear nuestro cuento digital. Con la ayuda de los niños realizaremos nuestra historia de manera autónoma escogiendo personajes, escenario, etc.

**DIGI -  
EXPRESA**



Finalizado expondremos nuestra producción a todos los amigos. Se les realizara las siguientes preguntas en referencia al tema realizado: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto crear tu cuento digital? ¿a quién se lo contarías? Se desafía a crear un cuento digital. cada niño.





**Mi familia es especial**

**A**

Personal social

**C**

“Construye su identidad”

**C**

Se valora y autorregula sus emociones

**D**

Se reconoce como parte importante de su familia.

**P**

“La importancia de la familia “

**E**

El uso de las Tic  
Orientación al bien común

### DIGI - APRENDE



Se les presentará la canción de “mi familia” de sésamo Street, luego se les pregunta: ¿de qué se trató la canción? ¿Qué integrantes de la familia había? ¿Cómo se sentían al estar la familia junta? Damos a conocer el propósito: reconocer la importancia de la familia

### DIGI - EXPLORA



Con la ayuda de objetos cotidianos adivinaremos que integrante de la familia es, lo representaremos con la expresión gestual. Se les invitara a crear una historia la importancia de la familia. Para ello se utilizará la herramienta virtual Power point. A través del uso de la guía interactiva Digikids.

### DIGI - CREA



Finalizado compartirán a sus amigos su producción textual. Se les realizará las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto crear tu historia familiar? ¿Te fue fácil usar la guía interactiva? ¿Fue fácil realizar tu cuento familiar? ¿Puedes crear otros cuentos?



**“Me divierto con mis emociones “**

**A**

Personal social

**C**

**“Construye su identidad”**

**C**

Se valora y autorregula sus emociones

**D**


Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos

**P**

**“Realizamos un emoticuento “**


**E**

El uso de las Tic  
Orientación al bien común

**DIGI - APRENDE** 


Observaremos la historia: “el monstruo de colores”, se les preguntara: ¿de que hablaba el monstruo? ¿Quién le ayudo? ¿Cómo te sentiste al escuchar el cuento? Damos a conocer el propósito: realizaremos un emoticuento.



**DIGI - EXPLORA** 

Se les invitara a disfrazarnos de un monstruo. Se mostrará los mostritos y todos iremos imitando la emoción que representa. Confraternizaremos nuestra experiencia. Y se les invitara a dibujar su personaje. ¿Qué monstruo de color te gusto más? Les gustaría crear su monstruo. Se les invitara a dibujar su monstruo. Para compartirlo en Story Jumper y realizaremos nuestro cuento virtual.



**DIGI - CREA** 

Luego de socializar nuestro cuento digital de monstruos, daremos voz y compartiremos con toda la clase. Finalizaremos con la retroalimentación. ¿Te gusto crear tu emoticuento? ¿Fue fácil crear tu cuento? ¿con quién lo compartirías?



## Salvemos el planeta

**A**

Ciencia y tecnología

**C**

“Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”

**C**

Problematiza, diseña, genera, registra, analiza, evalúa y comunica.

**D**

Propone y colabora en actividades colectivas para el cuidado del planeta

**P**

“Hacemos una ecohistoria “

**E.**

El uso de las Tic y ambiental

### DIGI - APRENDE

Se les presentará la canción “apaga la luz” trató la canción, ¿Por qué la tierra se encuentra así? ¿Qué podemos hacer para ayudarla? ¿Quieren ser ecohéroes? Damos a conocer el propósito: “hacemos una ecohistoria “

### DIGI - EXPLORA

Primero nos disfrazaremos. ¿Luego jugaremos como puedo ayudar? Se disfrazarán como superhéroes y se les mostrara diversas situaciones, como salvarían al planeta con sus poderes. Luego se tomarán una foto para poder crear nuestra ecohistoria en Story Jumper.

### DIGI - CREA

Se mostrará los cuentos creados. Se les realizara la retroalimentación en referencia al tema realizado: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto cuidar el planeta? ¿Existen los héroes? ¿Tú puedes ayudar a salvar el planeta? ¿Cómo lo harías? ¿Fue divertido la producción en Story Jumper?



“Mi número favorito “

**A**

Matemática

**C**

“Resuelve problemas de cantidad”

**C**

Traduce cantidades, comunica su comprensión y usa estrategias.

**D**

Identifica y cuenta los números hasta 10, en situaciones cotidianas según su necesidad.

**P**

Creamos un cuentinúmero

**E**

El uso de las Tic

### DIGI - APRENDE



Se les presentará el cuento: el gato y los diez ratones. Se le realizan las siguientes preguntas. ¿De qué se trató el cuento? ¿Qué personajes había en la historia? ¿Qué números descubriste? Damos a conocer el propósito: crear un cuentinúmero.

### DIGI - EXPLORA



La maestra muestra la tarjeta con el número el niño deberá usar el material concreto para mostrar el número señalado. Luego se les invitara a dibujar su número que les gusta para empezar a crear nuestro cuentinúmero en la herramienta Story Jumper.

### DIGI - CREA



Luego de finalizar nuestra historia se comparte el cuento con todos. Se realizará las siguientes preguntas: ¿fue fácil hacer nuestro cuento? ¿Fue fácil contar hasta 10? ¿Qué otras cosas puedes contar en casa?



**“AL RESCATE DE LOS ANIMALES “**

- A Personal social
- C “Construye su identidad”
- C Se valora así mismo y autorregula sus emociones.
- D Se organiza con sus compañeros para y realiza algunas acciones según sus
- P “Salvando un amigo”
- E El uso de las Tic

🔑
**DIGI - APRENDE**

Se les mostrara diversas imágenes donde los animalitos son maltratados, ¿Qué animalitos observas? ¿Cómo están los animalitos? ¿Qué podemos hacer para ayudarlos? Se les presentará el propósito de aprendizaje: “Salvando un amigo”

🔍
**DIGI - EXPLORA**

Luego se les mostrara diversas maneras de ayudar a las mascotas. Ellos deberán con la función anotar pintar las respuestas posibles. Luego de conversar sobre las respuestas encontradas se les invitara a crear su historia en Picture book maker. Brindándoles el enlace para que lo realicen de manera autónoma.

📖
**DIGI - CREA**

Después de nuestro conversatorio se agradecerá su participación brindando las siguientes propuestas: ¿qué debemos hacer para ayudar a nuestros animalitos rescatados? ¿A quién podemos contar nuestra historia digital?  
Código del cuento: 36540



**Agrupando dinosaurios creo mi cuento.**

**A**

**Matemática**

**C**

**“Resuelve problemas de cantidad”**

**C**

**Traduce cantidades, comunica su comprensión y usa estrategias.**

**D**

**Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al agrupar.**

**P**

**“Un cuento de agrupación de dinosaurios “**

**E**

**El uso de las Tic**

**DIGI - APRENDE**

Escucharemos la canción del dinosaurio. Y se les invitará a moverse al ritmo del dinosaurio. ¿Qué tipos de dinosaurios observamos? ¿Qué dinosaurios conoces? Se les presenta el propósito de aprendizaje: “un cuento de agrupación de dinosaurios”

**DIGI - EXPLORA**

Luego se les mostrara diferentes familias de dinosaurios con la función anotar ellos podrán agrupar. Se dará su turno a cada niño luego de activar su mente se les compartirá el enlace de Storyboard, para que creen su historia usando las herramientas del programa nuestra historia de agrupación de dinosaurios.

**DIGI - CREA**

Después de nuestro conversatorio se agradecerá su participación brindando las siguientes propuestas: ¿disfrutamos agrupar dinosaurios en nuestro cuento digital? ¿Qué otras cosas podemos agrupar? ¿A quién le puedes compartir lo aprendido?



“Descubriendo los planetas “

**A**

Ciencia y tecnología

**C**

“Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”

**C**

Problematiza, diseña, genera estrategias, analiza, evalúa y comunica.

**D**

Busca información y participa en la construcción del nuevo conocimiento.

**P**

Un cuento espacial

**E**

El uso de las Tic

### DIGI - APRENDE

Se invitará a nuestro amigo pepo en la estación espacial donde se les presentarán a los chicos los planetas, se realizará algunas preguntas sobre lo observado. ¿Qué fue lo que observaste? ¿Conoces algunos de los planetas? El propósito de aprendizaje: un cuento espacial

### DIGI - EXPLORA

Daremos un paseo por el sistema solar, observaremos algunos planetas disfrazados de astronautas. Luego de vivenciar, se les invitará a crear la historia con la guía interactiva se les brindará las instrucciones para crear su historia: descubriendo los planetas, dándoles las pautas para manejar la herramienta virtual: Canvas.

### DIGI - CREA

Luego de mostrar nuestra historia, pintaremos nuestro planeta favorito. Luego se les motivará a crear de manera autónoma su historia para compartirlo la próxima semana. Se les preguntará: ¿disfrutaron crear su historia en Canvas? ¿A quién le contarías la historia?



“Somos  
aventureros “

**A**

Comunicación

**C**

“Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”

**C**

Adecua, organiza, utiliza y reflexiona el texto de su interés.

**D**

Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído.

**P**

“Mi cuento del viajero “

**E**

El uso de las Tic

**DIGI - APRENDE**

Se les presentará la canción me gusta viajar” se le pregunta preguntas referentes a la canción: ¿qué observamos en el video? ¿En qué medio de transporte de gustaría viajar? Se les presentara el propósito de aprendizaje: realizaremos “mi cuento del viajero “

**DIGI - EXPLORA**

Se les invitara a jugar adivina el sonido. Luego de haber jugado con los medios de transporte ellos mostraran sus juguetes e imitaran su sonido. Luego juntamente con la ayuda de la maestra se creará un cuento digital con la plataforma digital Story Jumper.

**DIGI - CREA**

Finalizamos con le edición del libro virtual haremos las siguientes preguntas: ¿te gusto crear tu cuento virtual? ¿Fue fácil seguir las indicaciones de la maestra? ¿Te gustaría hacer tu propia historia? ¿A dónde te gustaría viajar?





“El país de los tamaños “

**A**

**Matemática**

**C**

“Resuelve problemas de cantidad”

**C**

Traduce, Comunica y Usa estrategias

**D**

Comparar según sus características perceptuales su tamaño.

**P**

“Un cuento de los tamaños “

**E**

El uso de las TIC

**DIGI - APRENDE**

Se invitará pepo a descubrir la aventura en el país de los tamaños: saldrá un elefante gigante, después diversos animales de diversos tamaños para jugar con pepo. Se les preguntará: ¿qué tamaños encontró pepo? ¿Qué animales conoces? Se les dará a conocer el propósito de aprendizaje: “crearemos un cuento de los tamaños”



**DIGI - EXPLORA**

Jugaremos a comparar nuestros juguetes que tenemos en casa, luego de nuestra experiencia. Se les invitara a crear un cuento de los tamaños en nuestra plataforma digital Story Jumper. Cada niño ayudara a crear su historia seleccionando sus personajes y escenarios.



**DIGI - CREA**

Finalizaremos con la exposición de nuestra historia creada. Se preguntará. ¿Fue fácil identificar los tamaños en nuestra historia creada? ¿Qué otras historias crearías? ¿Te gusto crear tu historia con tus amiguitos?

**FASE 4: Evaluación**

- Evalúa el proyecto de innovación propuesto
- Recoge evidencias
- Registra fotografías
- Propón alternativas de acuerdo con la validación de la secuencia didáctica.
- Registra en instrumento de evaluación

### Anexo 9. Galería fotográfica



**Digiexpresa.** Evidencia de su creación textual, superflorencia rescata el bosque.



**Digiexpresa.** Evidencia de su creación textual, salvando el planeta.



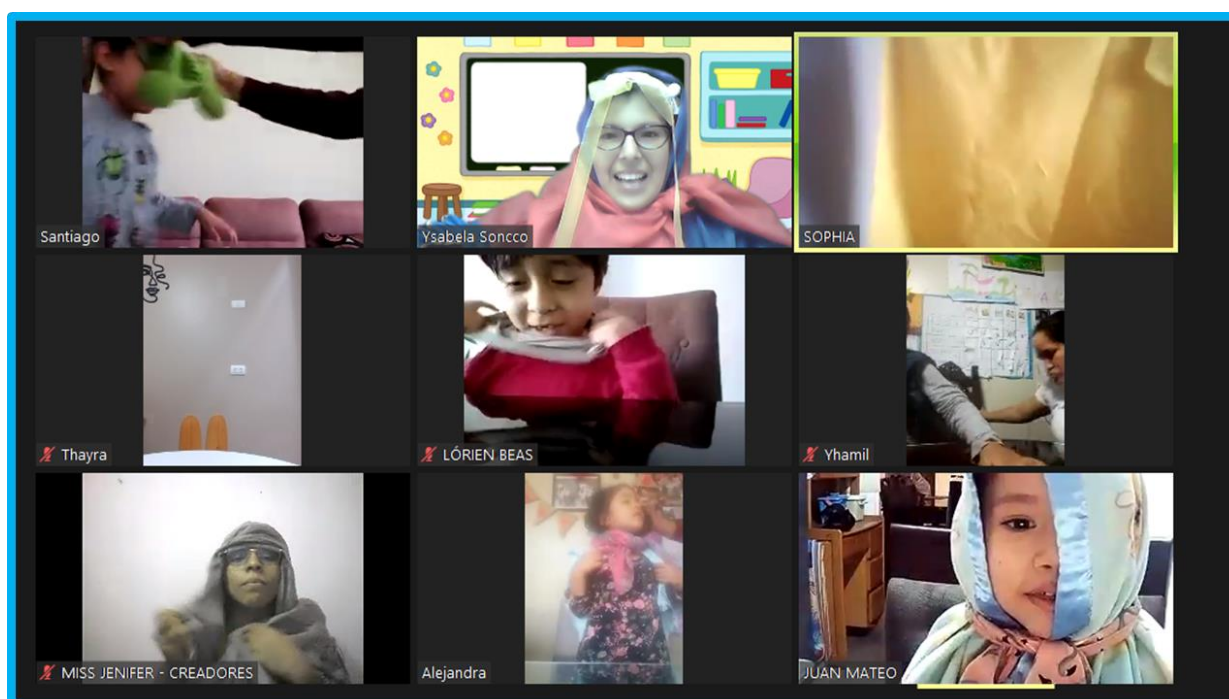
**Digiexpresa.** Evidencia de su creación gráfica, un paseo en familia.



**Digiexpresa.** Evidencia de su creación gráfica, mi familia en la playa.



**Digiexplora.** Producción digital, cada niño evidencio su cuento digital a través de la herramienta Power point, lo compartió con sus amigos y familia.



**Digiexplora.** Vivencias transdigitales, los niños participaron a través de todos sus sentidos las diversas emociones.



**Digiexplora.** Vivencias transdigitales, los niños fortalecieron sus habilidades tecnológicas gracias a la socialización grupal de sus cuentos digitales.



**Digiexplora.** Vivencias transdigitales, realizamos juegos interactivos que permitieron la interacción social.



**Acción comunitaria.** Experiencias recreativas con un propósito de aprendizaje, disfrutar a través de la dramatización para crear nuestro cuento digital.



**Acción comunitaria.** Experiencias recreativas con un propósito de aprendizaje, el juego como recurso de integral social.

## Referencias

- Abrigo-Córdova, I., Granados Gómez, D., Sánchez Sulú, N., y Celi Vivanco, Y. (2019). El aula virtual: una experiencia educativa desde diversos ámbitos universitarios latinoamericanos. *CIENCIAMATRIA*, 6(10), 359-385.
- Acuña Jimenez, A. M. (2020). Satisfacción en el uso de entornos virtuales de aprendizaje en estudiantes de 5° de Secundaria de dos Instituciones Educativas, Lima.
- Álvarez Risco, A. (2020). Clasificación de las investigaciones. Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas, Carrera de Negocios Internacionales.
- Andria, T. G., Yohannia, O. A., Juan Carlos, I. O., María Victoria, S. B., Juana María, G. A., Dalvis, M. B., y Rebeca, R. G. (2018). Propuesta de variantes docentes para el empleo efectivo de la evaluación del aprendizaje formativo contextualizado desde la disciplina filosofía y sociedad. In *EdumedHolguín 2018*.
- Arias G. J. Villasís-Keever, M. Á., y Novales, M. G. M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.
- Arimuya Huamán, J. (2020). ACEPTACIÓN DE LA UTILIZACIÓN DEL AULA VIRTUAL EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE 5TO AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO COOPERATIVO “CESAR VALLEJO”-IQUITOS 2020.
- Ariza, M. D. H. (2017). El cuento digital como herramienta para promover la coeducación. *Investigaciones innovadoras hispano-lusas en ámbitos universitarios. Una mirada española y portuguesa*.



- Arrea Baixench, C. (2016). Más sobre el trabajo en equipo. *Acta Médica Costarricense*, 58(3), 96-99.
- Asencio, E. N., Garcia, E. J., Redondo, S. R., y Thoilliez, B. (2017). *Fundamentos de la investigación y la innovación educativa*. UNIR Editorial.
- Bolaño Muñoz, O. E. (2020). El constructivismo: Modelo pedagógico para la enseñanza de las matemáticas. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 488-502.
- Bonett, M. A. y Pedraza, J. (2018). Estrategias pedagógicas basadas en cuentos interactivos para desarrollar la lectoescritura en niños preescolares de 3 a 5 años del Colegio Newport School (Floridablanca, Santander).
- Boroel Cervantes, B. I., Sánchez Santamaría, J., Morales Gutiérrez, K. D., y Henríquez Ritchie, P. S. (2018). Educación exitosa para todos: la tutoría como proceso de acompañamiento escolar desde la mirada de la equidad educativa. *Revista Fuentes*, 20(2), 91-104.
- Bringas, E. C. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*.
- Calle A. G. Y. (2020) *Multiplicidades y comprensiones de la escritura digital en la escuela en R. D. Hurtado Vergara (Coordinador) Enseñanza de las habilidades comunicativas en la infancia, Colombia. © Universidad de Antioquia ISBN 978-958-5596-85-6 Primera edición., 65. URL:*
- Capilla, R. M. (2016). Habilidades cognitivas y aprendizaje significativo de la adición y sustracción de fracciones comunes. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 7(2), 49-62.

- Castellanos R. J. C., y Niño, S. A. (2018). Aprendizaje colaborativo y fases de construcción compartida del conocimiento en entornos tecnológicos de comunicación asíncrona. *Innovación educativa* (México, DF), 18(76), 69-88.
- CEPAL, N. (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19.
- Contreras Pérez, G., y Zuñiga González, C. G. (2018). Concepciones sobre Concepciones sobre retroalimentación del aprendizaje: Evidencias desde la Evaluación Docente en Chile. *Actualidades Investigativas en Educación*, 18(3), 415-440.
- Córdoba Pillajo, E. F., Lara Lara, F., y García Umaña, A. (2017). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA DEL BUEN VIVIR. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educacion de Albacete*, 32(1).
- Córdon García, J. A. (2018). Libros electrónicos y lectura digital: los escenarios del cambio. *Palabra Clave (La Plata)*, 7(2), e044.
- Corona Lisboa, J. (2016). Apuntes sobre métodos de investigación. *MediSur*, 14(1), 81-83.
- Dantas, T. (2020). Reseña. Lectura digital infantil. Dispositivos, aplicaciones y contenidos. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 43(1), eRs1.
- De Franco, M. F., y Solórzano, J. L. V. (2020). Paradigmas, enfoques y métodos de investigación: Análisis teórico. *Mundo Recursivo*, 3(1), 1-24.
- De La Cruz Barboza, B., y Pizango Paredes, V. M. (2020). Percepciones sobre el aula virtual Chamilo en estudiantes de secundaria de una institución educativa en Lima, Perú.

- De Vincenzi, A. (2020). Del aula presencial al aula virtual universitaria en contexto de pandemia de COVID-19. Avances de una experiencia universitaria en carreras presenciales adaptadas a la modalidad virtual. *Debate Universitario*, 8(16), 67-71.
- Deroncele Acosta, A., Gross Tur, R., y Medina Zuta, P. (2021). El mapeo epistémico: herramienta esencial en la práctica investigativa. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 172-188.
- Dussel, I.; Ferrante, P. y Pulfer, D. (Ed) (2020). Pensar la educación en tiempos de pandemia. *Entre la emergencia, el compromiso y la espera*, Unipe: Editorial Universitaria
- Espinoza Espinoza, C. J. (2019). *Análisis de la demanda turística de la parroquia El Laurel, para el diseño de un plan de actividades culturales y recreativas* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Comunicación Social).
- Espinoza Freire, E. E. (2018). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Parte I. *Conrado*, 14, 39-49.
- Fàbregues Feijóo, S., Meneses Naranjo, J., Rodríguez Gómez, D., y Paré, M. H. (2016). *Técnicas de investigación social y educativa*. Editorial UOC.
- Fabres Fernández, R. (2016). Estrategias metodológicas para la enseñanza y el aprendizaje de la geometría, utilizadas por docentes de segundo ciclo, con la finalidad de generar una propuesta metodológica atingente a los contenidos. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 42(1), 87-105.
- Flores Aroni, B. J. (2018). *Los recursos tecnológicos y su relación con el aprendizaje autónomo en estudiantes de la escuela profesional de educación inicial de la Universidad*

*Católica Los Ángeles de Chimbote filial Juliaca 2018*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote filial Juliaca 2018.

Fuster Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y representaciones*, 7(1), 201-229.

Galicia Alarcón, L. A., Balderrama Trápaga, J. A., y Edel Navarro, R. (2017). Validez de contenido por juicio de expertos: propuesta de una herramienta virtual. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 9(2), 42-53.

Galvis, S. (2018). La fenomenología hermenéutica en investigación. *Cuadernos de Teología*, 10(1), 94-111.

GARCÍA-GARCÍA, M. Á., ARÉVALO-DUARTE, M. A., y HERNÁNDEZ-SUÁREZ, C. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (32), 155-174

Gil P. J.A. (2016). *Técnicas e instrumentos para la recogida de información*. Editorial UNED. URL:

Guaman-Chávez, R. E. (2020). El Docente en Tiempo de Cuarentena. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 8(2), 21–27.

Guerrero Segovia, M. Y., Glasserman Morales, L. D., y Ramírez Montoya, M. S. (2017). Conexión de aprendizajes con recursos abiertos en un MOOC: percepciones y prácticas. CPU-e. *Revista de Investigación Educativa*, (25), 60-82.

Guilcazo Suntásig, R. J., y Jácome Tocumbe, V. B. (2017). *Las aulas virtuales como herramienta para mejorar el aprendizaje significativo* (Bachelor's thesis, LATACUNGA/UTC/2017).

- Gutiérrez, K. (2016). Abordaje fenomenológico de la praxis investigativa y cosmovisiones de los docentes de un sistema de educación a distancia. *Investigación y postgrado*, 31(1), 101-130.
- Hernández S. R., y Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., y Baptista-Lucio, P. (2017). *Alcance de la Investigación*.
- Herrera Díaz, O. V. (2020). *Aula virtual de matemática para séptimo año del Colegio "Jesús de Nazareth" utilizando Moodle (Master's thesis, Quito)*.
- Holguín García, A. A. (2018). *Lectura digital en biblioteca escolar: percepciones, estrategias y tendencias*. Universidad de Antioquía. Escuela Interamericana de Bibliotecología Medellín
- Hoyos, A. y Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 51, 23-45.  
Recuperado de
- Hurtado Vergara, R. D. C., Chaverra Hernández, D. I., Restrepo Calderón, L. A., Calle Álvarez, G. Y., Gallego Betancur, T. M., Jiménez Rendón, B. A., Y Caro Torres, N. D. J. (2020). *Enseñanza de las habilidades comunicativas en la infancia*.
- Jama-Zambrano, V. R., y Cornejo-Zambrano, J. K. (2016). *Los recursos tecnológicos y su influencia en el desempeño de los docentes*. Dominio de las Ciencias, 2(3 Especial), 201-219.

- Landeros, J. A. (2021). El Aula Virtual como Estrategia Didáctica en un Mundo Transformado por el Covid-19. *Revista RedCA*, 3(9), 41-60.
- Lema Ruíz, R. A., Tenezaca Romero, R. E., y Aguirre Gallegos, S. Y. (2019). El aprestamiento a la lectoescritura en la educación preescolar. *Revista Conrado*, 15(66), 244-252.
- Levratto, V. (2017). Encuentro entre lectura en papel y lectura digital: hacia una gramática de lectura en los entornos virtuales. *Foro de Educación*, 15(23), 85-100.
- López G. K. S. (2019). Análisis de las prácticas de lectura y escritura digital de estudiantes universitarios en Colombia (Doctoral dissertation, UNED. Universidad Nacional de Educación a Distancia (España)).
- López, M. R., y Franco, M. D. G. (2019). El cuento digital como recurso de aprendizaje en el aula. In *Competencia mediática y digital: Del acceso al empoderamiento (pp. 271-276). Grupo Comunicar.*
- Macias-Figueroa, F., y Marcillo-García, C. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 958-976.
- Mandujano Nolasco, J. L. (2018). *Empleo del aula virtual y niveles de aprendizaje en la institución educativa Daniel Alcides Carrión*. (Tesis de licenciatura - Chaupimarca-Pasco)
- Martínez, A. U. C. (2016). La alternancia paradigmática como recurso creativo y heurístico en prácticas de formación para la investigación educativa. *REVISTA DOCREA*, (5), 11-23.

- Martínez, Geovanny A., y Jiménez, Noe. (2020). *Análisis del uso de las aulas virtuales en la Universidad de Cundinamarca, Colombia. Formación universitaria, 13(4), 81-92.*
- Maza, E., y Serafin, F. (2018). *Entornos virtuales de aprendizaje y calidad educativa de la Institución Educativa Emblemática N° 6050 “Juana Alarco de Dammert”, Miraflores, 2017.*
- Merchán Salazar, D. J. (2018). *Estrategias didácticas en la comprensión lectora* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.).
- Molina, C. A., y López, F. S. (2019). Trabajo colaborativo docente: nuevas perspectivas para el desarrollo docente. *Psicología Escolar e Educativa, 23.*
- Monteza Calderón, R. (2015). *Uso de las TIC en la Facultad de Humanidades de la USAT.* (Tesis doctoral, universidad de malaga)
- Morales Alucema, Y. P. (2016). Relación del uso de aulas virtuales y aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de sexto grado del centro educativo los laureles, barrancabermeja-colombia, 2015. (Tesis de Magister, Lima – Perú)
- Morales-Maure, L., García-Marimón, O., Torres-Rodríguez, A., y Lebrija-Trejos, A. (2018). Habilidades cognitivas a través de la estrategia de aprendizaje cooperativo y perfeccionamiento epistemológico en Matemática de estudiantes de primer año de universidad. *Formación universitaria, 11(2), 45-56.*
- Navarrete, M. (2021). *Estrategia de motivación a la lectura digital en tiempos de emergencia sanitaria. Caso: Carrera de Bibliotecología, Documentación y Archivode la UTM. ReHuSo, 6(1), 103-110.*

- Navarro Álvarez, A. (2015, November). *La Animación en las Ilustraciones Infantiles del Cuento Digital Interactivo. Del Papel a la Tablet*. In ILUSTRAFIC 2015. 2º CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTE, ILUSTRACIÓN Y CULTURA (pp. 262-269). Editorial Universitat Politècnica de València.m DOI: 10.4995/ILUSTRAFIC2015.2015.377
- Nieto, D., y Vázquez, J. (2016). *Avanzando hacia una mejor educación para Perú*. OCDE
- Núñez, L., Novoa, P., Majo, H., y Salvatierra, A. (2019). Los mapas mentales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia exitosa en estudiantes de secundaria. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 59-82.
- Para el Fomento, C. C. R., L'Ecuyer, C., Kriscautzky Laxague, M., Kelly, V., Rojas-Barahona, C., Brenes Monge, M., y Ramada Prieto, L. (2019). *Lectura digital en la primera infancia*.
- Pérez, I. R., y Arroyo, A. M. (2016). Rendimiento académico y estrategias de aprendizaje. *Revista de Docencia e Investigación Educativa*, 2(6), 26-34.
- Porro, J. N. (2017). El aula virtual y sus dimensiones. Un análisis de la propia práctica. *Revista Educación, Formación e Investigación.*, 3(5), 136-157.
- Purisaca, F. (2019). *Aula virtual para desarrollar la competencia: investiga y profundiza los fundamentos de la fe cristiana relacionada a la cultura* (Tesis de maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú). Recuperada de
- Ratti, Carlo. (2017). Herramientas digitales para la ciudad del futuro. *ARQ (Santiago)*, (96), 48-51. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962017000200048>



- Ruiz, O. E. B., Sacán, J. E. G., y Vintimilla, J. M. C. (2021). La educación inicial virtual en contexto de pandemia COVID-19. Aciertos y desafíos: una Aproximación desde la praxis preprofesional de la carrera de Educación Inicial en la Universidad Nacional de Educación. *Mamakuna*, (16), 77-87.
- Sánchez, L. (2020). Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(1), 75–82.
- Suasnabas Pacheco, L., Quinto Ochoa, E. D., y Alcázar Espinoza, J. A. (2019). Impacto de las aulas virtuales en el sistema de educación superior de Ecuador. *RECIAMUC*, 2(1), 945-959.
- Tercero Chicaiza, M. M. (2019). *Aplicación de la Narrativa Digital para mejorar el aprendizaje de la Lectoescritura a través un cuento interactivo en Scratch a los estudiantes de segundo año de Educación General Básica en la unidad educativa "Federico García Lorca" periodo 2018-2019* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- UNICEF (2020). *POBLACIÓN, L. EL IMPACTO DE LA PANDEMIA COVID-19 EN LAS FAMILIAS*.
- Vara López, A. (2018). Las narrativas digitales en Educación Infantil: una experiencia de investigación e innovación con booktrailer, cuentos interactivos digitales y Realidad Aumentada.
- Ventura-León, J. L., y Caycho-Rodríguez, T. (2017). El coeficiente Omega: un método alternativo para la estimación de la confiabilidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 625-627.

Veraksa, N. E., Shiyan, O., Shiyan, I., Pramling, N., y Samuelsson, I. P. (2016). La comunicación entre profesor y alumno en la educación infantil: la teoría vygotskiana y la práctica educativa. *Infancia y Aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development*, 39(2), 232-243.

Zambrano, E., Mendoza Ortíz, R., y Fonseca De La Hoz, Y. (2018). *La secuencia didáctica como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en el nivel literal a través del uso de la fábula*. (Tesis para el grado de Magister, Universidad del Cauca-Florencia)