



UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CUENCA

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**EL USO DE LA TECNOLOGÍA PARA FOMENTAR LA
LECTURA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

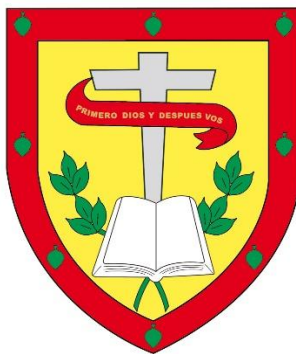
AUTORA: IVETTE ESTEFANIA ORTIZ SERRANO

DIRECTOR: DR. EDGAR CURAY BANEGAS, MSc.

CUENCA - ECUADOR

2025

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**EL USO DE LA TECNOLOGÍA PARA FOMENTAR LA
LECTURA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.**

AUTORA: IVETTE ESTEFANIA ORTIZ SERRANO

DIRECTOR: DR. EDGAR CURAY BANEGAS, MSc.

CUENCA - ECUADOR

2025

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

Declaratoria de autoría y responsabilidad

Ivette Estefania Ortiz Serrano portadora de la cédula de ciudadanía N° **0107357410**. Declaro ser la autora de la obra **“El uso de la tecnología para fomentar la lectura en niños de 4 a 5 años”** sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cuenca, 28 de julio del 2025

F:



Ivette Estefania Ortiz Serrano
C.I. 0107357410

Certificación del Proyecto de Titulación

Cuenca, 16 de julio de 2025

En mi calidad de director del Proyecto de Titulación: “El uso de la tecnología para fomentar la lectura en niños de 4 a 5 años”, elaborado por Ivette Estefania Ortiz Serrano, estudiante de la Carrera de Educación Inicial;

Certifico:

Que, fue dirigido observando los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones de los lectores. Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizando su presentación y entrega del empastado final ante los organismos pertinentes.

**EDGAR
RIGOBERTO**

CURAY BANEGAS

Firmado digitalmente
por EDGAR RIGOBERTO
CURAY BANEGAS

Fecha: 2025.07.16
19:01:38 -05'00'

**Dr. Edgar Rigoberto Curay Banegas, MSc.
Director**

C.C. 0102285343

Dedicatoria

A Dios, por ser mi guía, mi refugio y mi fortaleza en cada paso de este camino. Gracias por darme la sabiduría, la paciencia y la fuerza necesaria para enfrentar cada desafío, tanto en los momentos de dificultad como en los de alegría. Sin su luz, este logro no habría sido posible. A mis padres, Simón Ortiz y Lourdes Serrano, quienes son y siempre serán mi mayor inspiración. Gracias por ser mi motor, mi fuerza y mi razón de seguir adelante. Su amor incondicional, sus consejos y su apoyo constante han sido el pilar fundamental para alcanzar este sueño. Su presencia en mi vida me ha dado el valor para continuar cuando parecía difícil, y me ha recordado que no hay obstáculo que no pueda superar con el respaldo de una familia unida. Esta meta también es suya. A mis hermanos, William Ortiz y Geovanny Ortiz, mis compañeros de vida, mis protectores y mis mejores amigos. Gracias por acompañarme siempre, por su apoyo inquebrantable, por cada palabra de aliento y por nunca dejarme sola en ningún momento. También a mi sobrina Luciana, quien, con su ternura y alegría, me ha regalado momentos de luz cuando más lo necesitaba. Sus sonrisas, abrazos y ocurrencias han sanado mi corazón en los momentos difíciles y me han devuelto la fuerza cuando sentía que no podía más. A mi familia en general, por sus palabras de ánimo, por creer en mí incluso cuando yo dudaba. A mis amistades verdaderas, que también caminaron conmigo en este proceso, gracias por su compañía, comprensión y empatía. Esta tesis representa no solo un logro académico, sino también la suma de esfuerzos, sacrificios y sueños compartidos. A todos ustedes, gracias por ser parte de este capítulo tan importante en mi vida.

Con todo mi amor y gratitud.

Ivette Estefania Ortiz Serrano

El uso de la tecnología para fomentar la lectura en niños de 4 a 5 años

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general “Determinar los aportes del uso de la tecnología para el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años, mediante el análisis de investigaciones recientes con el fin de generar una propuesta de intervención educativa”. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo y con diseño no experimental, fundamentado en la revisión y análisis de fuentes bibliográficas actuales. Los resultados evidencian que la incorporación de recursos tecnológicos como videojuegos educativos, plataformas interactivas (LEO, Liveworksheets), libros digitales, realidad aumentada y herramientas de gamificación, contribuyen significativamente al desarrollo del hábito lector. Estas herramientas permiten personalizar el aprendizaje, estimular diversos canales sensoriales y mejorar la motivación de los niños hacia la lectura. Asimismo, se identificaron problemas comunes como dificultades en la pronunciación, discriminación auditiva, memoria verbal a corto plazo y torpeza motriz fina. A partir de estos hallazgos, se elaboró una propuesta de intervención educativa basada en plataformas como Wordwall, Educaplay y el juego "Aprende a leer con Grin", estructurada en dos módulos con actividades centradas en vocales, sílabas y palabras simples. Se concluye que el uso estratégico de la tecnología, junto con metodologías adecuadas y docentes capacitados, puede transformar positivamente el proceso lector en la primera infancia, siempre que se garantice el acceso equitativo a los recursos y el acompañamiento pedagógico.

Palabras clave: Lectura, tecnología, educación preescolar, innovación educativa.

The Use of Technology to Promote Reading in Children Aged 4 to 5 Years

Abstract

This research aimed to "determine the contributions of using technology to promote reading in children aged 4 to 5 years, through the analysis of recent studies, in order to generate an educational intervention proposal." The study followed a qualitative, descriptive approach with a non-experimental design, based on the review and analysis of current bibliographic sources. The results show that incorporating technological resources such as educational video games, interactive platforms (LEO, Liveworksheets), digital books, augmented reality, and gamification tools, contributes significantly to the development of reading habits. These tools allow for personalized learning, stimulate various sensory channels, and improve children's motivation towards reading. Likewise, common problems were identified, such as difficulties in pronunciation, auditory discrimination, short-term verbal memory, and fine motor coordination. In light of these findings, an educational intervention proposal was developed using platforms like Wordwall, Educaplay, and the game "Learn to Read with Grin," structured into two modules with activities focused on vowels, syllables, and simple words. It is concluded that the strategic use of technology, along with appropriate methodologies and trained teachers, can positively transform the reading process in early childhood, provided that equitable access to resources and pedagogical support is ensured.

Keywords: *Reading, technology, preschool education, educational innovation.*

Índice de contenido

Declaratoria de autoría y responsabilidad.....	3
Certificación del Proyecto de Titulación.....	4
Dedicatoria.....	5
Resumen.....	6
Abstract.....	7
Índice de tablas	11
Introducción	12
Antecedentes.....	15
Marco teórico.....	20
La lectura	20
La comprensión lectura concepto y relevancia en el desarrollo infantil.....	21
La lectura en las edades de 4 a 5 años	22
Beneficios del hábito lector	23
Barreras individuales para la incorporación de la lectura.....	24
Métodos y estrategias que posibilitan el aprendizaje de la lectura	25
Tecnología.....	28
Enfoque teórico para la incorporación de la tecnología en la lectura según algunos autores.....	29
Importancia de la incorporación de la tecnología en la lectura	34
Principales problemas para la incorporación de la tecnología en la lectura	34
La tecnología como catalizador educativo y sus limitaciones económicas	35
El rol fundamental del docente y las TIC en la enseñanza de la lectura.....	35

Herramientas tecnológicas usadas en la actualidad para fomentar la lectura	36
Videojuego Tradislexia.	37
Storytelling.....	37
Gamificación.....	37
Uso de la realidad aumentada.	37
Plataforma LEO.	37
Plataforma Liveworksheets.....	38
Storybird, la Pictoescritura, ZooBurst y Toontastic 3D.	38
Metodología	41
Resultados	43
Discusión.....	49
Conclusiones	52
Referencias.....	55
ANEXO 1.....	59
Propuesta.....	59
Propuesta de intervención educativa: “tecnología y lectura: un viaje divertido para pequeños lectores”	61
Objetivos.....	61
Justificación	61
Marco teórico	62
Conceptualización de lectura	62
Conceptualización de tecnología	62
Obstáculos que presentan los niños para incorporar el hábito de la lectura	63

Beneficios de la lectura.....	63
Implementación de herramienta tecnológica	64
Unidad 1 “Viaje al mundo de las vocales”.....	66
Actividad 1 “Aprendamos la A-a con alegría”	66
Actividad 2 “El espectáculo de la E-e”.....	69
Actividad 3 “I, I, ¡I.! ¡Juguemos así”.....	71
Actividad 4 “Oso Otto y sus aventuras”	74
Actividad 5 “Un universo de uvas”	76
Actividad 6 “A, E, I, O, U: ¡Vamos tú y tú”	79
Unidad 2 “Descubriendo las letras estrategias de lectura en nivel inicial”.....	81
Actividad 7 “M + (A, E, I, O, U) = ¡Palabras por crear!”.....	81
Actividad 8 "Pompitas de jabón y la letra P"	83
Actividad 9 "Lana, la lobita lista".....	85
Actividad 10 "El sapito Serapio”	87
Actividad 11 "Teo, el pescadito tímido"	89
Actividad 12 "El universo de las sílabas y las letras"	90
Referencias.....	93
ANEXO 2.....	94
Validación de expertos	94
ANEXO 3.....	101
Autorización de publicación en el repositorio institucional	102

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Estrategias y recursos no tecnológicos para el fomento de la lectura</i>	39
Tabla 2 <i>Estrategias, recursos e insumos tecnológicos más eficaces para el fomento de la lectura</i>	43
Tabla 3 <i>Principales problemas en la adquisición de la lectura que enfrentan los niños de 4 a 5 años</i>	47

Introducción

Fomentar el interés y el desarrollo de las habilidades de lectura en la educación inicial representa un desafío continuo para los educadores. En ocasiones, los enfoques pedagógicos convencionales no logran captar de manera sostenida la atención de los niños pequeños. Ante este panorama, la creciente integración de la tecnología en el ámbito educativo emerge como una vía prometedora para potenciar la comprensión lectora. No obstante, surge la interrogante sobre cuáles herramientas tecnológicas resultan más eficaces y cómo pueden incorporarse adecuadamente en el aula. A esto se suma la preocupación por las dificultades que muchos niños experimentan en el proceso de adquisición de la lectura, lo cual impacta directamente en su capacidad de comprensión.

Lamentablemente, esta deficiencia en la comprensión lectora puede tener repercusiones a largo plazo, incidiendo negativamente en el rendimiento académico, el desarrollo profesional y la calidad de vida personal. En relación con lo anterior, resulta imperativo investigar la aplicación óptima de la tecnología para estimular la lectura en la etapa inicial, evaluando su efecto tanto en las habilidades lectoras como en la actitud de los infantes. El presente estudio se propone generar evidencia empírica que sirva de guía a los profesionales de la educación, facilitando la implementación de prácticas tecnológicas innovadoras y efectivas que enriquezcan la experiencia de la lectura y eleven significativamente la motivación de los niños hacia ella.

Este artículo se estructura para ofrecer una comprensión exhaustiva del tema. Inicialmente, se aborda el panorama global y local de los avances en la integración tecnológica en diversos contextos educativos durante el último quinquenio. Posteriormente, se contextualiza la variable de la lectura, explorando sus beneficios inherentes, las barreras comunes para su acceso y los enfoques pedagógicos propuestos por diversos autores para su enseñanza efectiva.

En un segmento subsiguiente, se profundiza en la tecnología desde una perspectiva educativa, definiendo conceptos clave y destacando las contribuciones de los pioneros que defendieron su incorporación como una herramienta indispensable. La discusión avanza con un análisis de la interconexión entre la tecnología y la lectura, subrayando la importancia de fomentar la lectura en niños de 4 a 5 años.

Considerando todo lo expuesto previamente, resulta esencial plantear inicialmente la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo contribuye el uso de la tecnología al fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años? En segunda instancia, es necesario formular las siguientes preguntas específicas: ¿Cuáles son las estrategias, recursos e insumos tecnológicos más eficaces para el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años, según la literatura científica reciente?, ¿Cuáles son los principales problemas que enfrentan los niños de 4 a 5 años en la adquisición de la lectura, según la evidencia científica actual? Y por último ¿Cómo se puede elaborar una propuesta de intervención educativa que integre recursos tecnológicos para el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años?

El objetivo general para el siguiente estudio es: “Determinar los aportes del uso de la tecnología para el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años, mediante el análisis de investigaciones recientes con el fin de generar una propuesta de intervención educativa”. Mientras que los objetivos específicos son: 1) Identificar las estrategias, recursos e insumos tecnológicos más eficaces para el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años, con base en la literatura científica reciente. 2) Determinar los principales problemas en la adquisición de la lectura que enfrentan los niños de 4 a 5 años, según la evidencia científica encontrada. 3) Elaborar una propuesta de intervención educativa que integre recursos tecnológicos para el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años.

Para cumplir con los objetivos planteados se elabora una investigación de enfoque cualitativo; de tipo descriptiva, de revisión bibliográfica, los métodos usados en la misma son el inductivo-deductivo, y se utilizan técnicas como el fichaje. Posteriormente, se presentan los resultados, luego de lo cual se redacta la discusión de los mismos y se elaboran las conclusiones. En anexos se agrega la propuesta de intervención educativa con las validaciones de expertos de la misma.

Antecedentes

La lectura ha sido históricamente un pilar insustituible en el desarrollo y progreso de las sociedades. Su trascendencia radica en la amplia gama de posibilidades que brinda y en la satisfacción de múltiples necesidades humanas, abarcando desde la comunicación y el acceso al conocimiento hasta el entretenimiento, el bienestar mental y emocional, entre otros innumerables beneficios. Sin embargo, la globalización y el vertiginoso avance tecnológico actual presentan a la humanidad el imperativo de transformar y adaptar diversos aspectos de la vida, incluida la forma en que interactuamos con la información y la cultura.

Desde esta perspectiva, la lectura se enfrenta a nuevos y complejos desafíos. En este escenario, la integración estratégica de las tecnologías emerge como un elemento crucial para su masificación y democratización, especialmente en el ámbito infantil. La implementación de software especializado, plataformas interactivas, utilitarios didácticos y otros recursos digitales puede diseñarse para responder de manera específica a los intereses, necesidades y motivaciones de los niños, abriendo así vías innovadoras para fomentar su acercamiento y disfrute de la lectura.

Al respecto (UNESCO, 2020, como se cita en Martínez, 2024):

En la época actual, la educación se encuentra inmersa en transformaciones que requieren mantenerse al día en lo que respecta a los avances tecnológicos y científicos. Por tanto, resulta esencial que la educación haga uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como una herramienta de respaldo para adaptarse a estas nuevas demandas y desafíos (p. 56).

La integración tecnológica en el aula infantil es fundamental para optimizar los procesos de aprendizaje. En el contexto español, Rodríguez (2020), en su estudio "Lectura y escritura empleando nuevas tecnologías en la Educación Infantil", subraya la imperiosa necesidad de que

los educadores aprovechen las herramientas tecnológicas disponibles para enriquecer la experiencia educativa.

Estas estrategias didácticas pueden incluir la utilización de recursos audiovisuales y dispositivos como computadoras y tabletas, mediante los cuales se pueden enseñar de manera efectiva conceptos fundamentales para la lectura, tales como el reconocimiento de vocales, la combinación con consonantes, la estructuración de palabras, el desarrollo de la pronunciación y el sonido. En última instancia, estos enfoques innovadores no solo demuestran la relevancia de la educación tecnológica, sino que también realzan su capacidad para potenciar los resultados de aprendizaje en la primera infancia.

Asimismo, la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el desempeño lector ha sido objeto de análisis en diversas regiones. Por ejemplo, una investigación de San Martín et al. (2012), citada por Rebolledo et al. (2020), exploró el impacto de las TIC en estudiantes de países con distintos niveles de desarrollo, incluyendo Chile, Uruguay, España, Portugal y Suecia. Los hallazgos de este estudio revelaron que la lectura en línea generó un efecto positivo más pronunciado en las naciones sudamericanas en comparación con España y Portugal.

Este dato sugiere que, en entornos donde el rendimiento lector es más bajo, la implementación de computadoras y el acceso a contenidos en internet puede ser particularmente ventajosa, debido a que las TIC ofrecen una experiencia novedosa y altamente motivadora para los estudiantes, lo que, a su vez, influye significativamente en su rendimiento lector.

En lo que concierne a América Latina, se observan desafíos significativos en el ámbito del rendimiento lector. Particularmente en Perú, los niveles de desempeño en esta área son considerablemente bajos en comparación con los países miembros de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), que agrupa a 38 naciones. Esta situación persiste

a pesar de los esfuerzos continuos del Ministerio de Educación (MINEDU) peruano por implementar mejoras en aspectos cruciales como la comprensión y fluidez lectora.

Al respecto, Martínez (2024) presenta los resultados de la evaluación MINEDU (2022) en las pruebas PISA, subrayando un desafío significativo en la comprensión lectora de los estudiantes peruanos:

Aproximadamente la mitad de ellos logró alcanzar el Nivel 2 o superior en lectura, cifra que contrasta con el 74% promedio observado en los países de la OCDE. Este dato revela que una proporción considerable de la población estudiantil en Perú enfrenta dificultades para alcanzar habilidades básicas de lectura (p. 60).

En respuesta a los desafíos en el rendimiento lector, el MINEDU de Perú ha implementado diversas acciones para fomentar el hábito de la lectura y elevar los estándares educativos. Una de estas iniciativas destacadas, lanzada en 2023, es la denominada "El Perú Lee". Esta fue la primera propuesta que buscó involucrar a toda la comunidad educativa, con el propósito de que los estudiantes desarrollaran trabajos creativos e innovadores a través del uso de herramientas digitales (MINEDU, 2023, como se cita en Martínez, 2024).

La incorporación de la tecnología en la enseñanza trasciende el simple uso simbólico; se erige como una vía fundamental para que los educadores optimicen los contenidos, exploren estrategias innovadoras y desarrollen sus propias habilidades pedagógicas. Un ejemplo de esta integración se observa en Buenos Aires, Argentina, donde futuras docentes de nivel inicial, en un taller de prácticas, propusieron a un grupo de niños de cinco años la invención de emoticonos para luego organizar un chat con la maestra de la sala. Esta actividad simulaba una situación comunicativa real, demostrando la aplicación práctica de la tecnología en el aula (Kelly, 2019, p. 40).

(Kelly, 2019) en su artículo "Políticas y estrategias para la lectura digital en la primera infancia: un asunto de derechos", documenta diversas iniciativas internacionales que ilustran la integración de la tecnología en la educación inicial.

Un ejemplo destacado es el Plan de estudios de la educación preescolar de Medellín, Colombia. Este currículo representa un avance significativo en la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a nivel curricular, una etapa que pocas políticas educativas han logrado, incluso cuando se han implementado iniciativas de equipamiento y capacitación docente en numerosos países. Dicho plan de estudios incluye objetivos específicos como:

- ✓ Explorar y acercarse, mediante actividades lúdicas y creativas, a las TIC y al idioma inglés.
- ✓ Plasmar en producciones orales, escritas y gráficas las percepciones y comprensiones acerca de la familia y la comunidad, utilizando las TIC para comunicarlas.
- ✓ Expresar con claridad y coherencia el contenido de diferentes portadores de texto a través del juego, el arte, la exploración del medio y el uso de las TIC (Kelly, 2019, pp. 49-50).

El Plan Ceibal en Uruguay representa otro caso significativo de política pública orientada a integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el sistema educativo. Su expansión al nivel de educación inicial comenzó en 2010. Inicialmente, esta iniciativa implicó la distribución de netbooks en las aulas de jardín de infantes. Posteriormente, a partir de 2014, el programa evolucionó para incluir el reparto de tabletas personales a los niños, las cuales venían precargadas con materiales didácticos diseñados específicamente para la primera infancia. Estos recursos incluían aplicaciones, libros interactivos y juegos.

Es importante destacar que, aunque la selección y organización de estos contenidos es responsabilidad del Plan Ceibal, su desarrollo integral ha estado a cargo de la empresa local Kidbox. Para facilitar la interacción y el aprendizaje de los niños, los contenidos se estructuran temáticamente en lo que se denominan "ambientes" o "mundos", como el de las letras, el de los viajes o el matemático (Kelly, 2019). Este enfoque demuestra cómo la tecnología puede implementarse de manera sistemática para fomentar la lectura y el aprendizaje en edades tempranas.

En Ecuador, uno de los obstáculos identificados en el desarrollo lector de los niños en educación inicial se vincula con la presión familiar. Esta presión, que se ejerce tanto sobre los hijos como sobre los educadores, busca una adquisición rápida de la lectura. Como consecuencia, se relegan a un segundo plano metodologías y herramientas fundamentales en las estrategias pedagógicas orientadas a formar lectores competentes. Esta situación, lamentablemente, puede transformar las aulas en espacios tradicionales y monótonos (Naranjo et al., 2018, como se cita en Briones y Gómez, 2022).

Por lo tanto, para una incorporación efectiva de la tecnología en el ámbito de la lectura, la metodología de enseñanza del educador es esencial. Resulta una responsabilidad ineludible incluir enfoques pedagógicos que impulsen la lectura, así como fomentar la activa participación de los padres y madres de los estudiantes en este proceso. Esto implica aprovechar las diversas herramientas tecnológicas disponibles en la actualidad para complementar y enriquecer el aprendizaje lector.

Marco teórico

La lectura

La definición de lectura constituye un proceso dinámico, objeto de constante transformación y debate entre diversos autores, lo que confiere a su concepto una amplitud considerable. En el presente análisis, se tomará como referente principal la definición proporcionada por el Diccionario de la Real Academia Española (RAE), dada su autoridad en la conceptualización lingüística. La RAE (2020) entiende por lectura lo siguiente:

- Acción de leer.
- Obra o cosa leída.
- Interpretación del sentido de un texto.

Por otro lado, Camacho et al. (2025) abordan la noción de lectura desde una postura crítica, aseverando que:

La lectura crítica es un proceso complejo que potencia la habilidad de analizar, interpretar y reflexionar tanto la información que se presenta a simple vista en un texto como aquella que se encuentra entre líneas. La lectura crítica conduce al pensamiento crítico y permite que el lector genere juicios de valor, a partir de sus conocimientos y de su experiencia. La lectura crítica presupone comprender diversos modos de interpretación de un texto y los variados significados que este esconde; de tal forma que el lector no acepte a priorizar las ideas y razonamientos del autor, sin antes asumirlos de forma reflexiva, lo cual favorecería el desarrollo del pensamiento crítico (p. 81).

De la misma manera, estos autores comentan que se refiere a:

Un proceso complejo que no solo consiste en descifrar códigos, sino que es un encuentro entre el lector y el escritor, que genera un cambio de pensamiento en el lector. Al comprender un texto, el lector desarrolla la capacidad de imaginar los personajes, los escenarios y las acciones, apoyado en las experiencias vividas. (Camacho et al., 2025, p. 83)

Por otra parte, Castro y López (2024), enfatizan no solo una conceptualización, sino también la importancia y el beneficio de la habilidad lectora al expresar que “la lectura es una actividad esencial en la vida del ser humano que permite acceder no sólo al conocimiento, sino que también constituye una herramienta fundamental para el desarrollo intelectual, la adquisición de habilidades y el enriquecimiento personal” (p. 112).

La comprensión lectura concepto y relevancia en el desarrollo infantil

La lectura es una habilidad crucial que debe ser desarrollada; sin embargo, su adquisición se ve obstaculizada por diversas condiciones. Más allá de las dificultades intrínsecas que un niño puede experimentar con el proceso lector, resulta fundamental abordar el concepto de comprensión lectora, ya que esta constituye una de las problemáticas centrales de nuestro análisis.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2018, citado en Mantilla y Barrera, 2021) define la comprensión lectora como: La capacidad de un individuo para comprender, utilizar y reflexionar sobre textos escritos, con el propósito de alcanzar sus objetivos personales, desarrollar su conocimiento y sus capacidades, y participar en la sociedad (p. 144).

En sintonía con esta perspectiva, Martínez (2024) reconoce la comprensión lectora como un proceso cognitivo orientado a aprehender el significado de un texto (p. 58). Este proceso se posiciona como una etapa integral en el desarrollo inicial del niño dentro del ámbito educativo.

Durante este periodo, el infante no solo adquiere y perfecciona el lenguaje oral, sino que también aprende a leer con fluidez, lo que, a su vez, le permite comprender cabalmente los textos escritos.

La lectura en las edades de 4 a 5 años

Desde la perspectiva de la psicología evolutiva, se reconoce que entre los cuatro y los cinco años de edad, los niños y niñas comienzan a asimilar conocimientos de manera razonada y a expresar sus pensamientos de forma más estructurada. En este sentido, el aprendizaje de la lectura en estas etapas tempranas no solo es un conocimiento fundamental, empleado a lo largo de décadas, sino que también estimula una comunicación adecuada y organizada.

En el sistema educativo ecuatoriano, la enseñanza formal de la lectura y escritura se introduce típicamente en el primer año de educación básica, que corresponde a niños de entre cinco y seis años. Durante este periodo, los docentes de lengua y literatura guían a los estudiantes desde la conjugación de sílabas y vocales hasta la lectura fluida de textos, fomentando también la escucha activa entre compañeros.

No obstante, como se propone en este artículo, el acercamiento a la lectura puede iniciarse significativamente antes, a partir de los cuatro años. Esta edad se considera un momento crucial para un primer contacto con la síntesis de gráficos y signos, un proceso que se acompaña del desarrollo de la pronunciación y la estructura cognitiva en los infantes. Al respecto, Chaves (2015) enfatiza que:

La lectura debe ser protagonista en la vida del niño/a desde su más tierna infancia; aun cuando todavía no haya aprendido a leer, el solo mirar imágenes en un libro le ayudará para interpretar la realidad, ya que estas cumplen la función de operar al mismo nivel del texto escrito a la hora de captar el sentido de este. La lectura le abre al niño/a el conocimiento del mundo, de los objetos con sus colores y sus formas;

el niño o la niña que se verá rodeado de mensajes lingüísticos los irá descodificando poco a poco, a medida que se adentre en la lectura del texto (p. 2).

Beneficios del hábito lector

La educación busca el desarrollo integral de las habilidades humanas, y la lectura se erige como un componente esencial para alcanzar este objetivo, ofreciendo incontables beneficios a corto, mediano y largo plazo. Desde las primeras edades, los niños y niñas inician su acercamiento a la lectura no necesariamente a través de textos extensos, sino mediante la exploración de sílabas, vocales y la interacción visual con letras e imágenes en materiales como los cuentos. Este proceso inicial no solo estimula su curiosidad, sino que también enriquece su imaginación.

Además, la lectura fomenta una comunicación más estructurada y fluida con su entorno, incluyendo familiares, amigos y docentes. Al expandir su vocabulario y perfeccionar su razonamiento, los infantes mejoran significativamente su capacidad para expresar ideas, emociones y sentimientos.

La lectura también es una ventana al conocimiento más allá del alcance inmediato, ampliando la visión del mundo y despertando la curiosidad por descubrir nuevas situaciones y contextos. De esta manera, contribuye a formar individuos con una mayor vocación hacia el desempeño académico, la investigación y con una clara proyección de futuro.

En la actualidad, las herramientas tecnológicas como celulares, tabletas, computadoras y videojuegos son un pasatiempo común para los niños y niñas. Sin embargo, su uso a menudo no se orienta a generar beneficios para su desarrollo. Por lo tanto, transformar el uso de estos dispositivos para fomentar el hábito de la lectura como una forma de entretenimiento representa una estrategia innovadora para abordar esta problemática, convirtiendo un pasatiempo en una oportunidad educativa.

Barreras individuales para la incorporación de la lectura

Es crucial considerar las barreras individuales que pueden presentarse en los niños al intentar incorporar el hábito de la lectura. Los trastornos de aprendizaje, como el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), las dificultades específicas del aprendizaje (DEA), los trastornos en la pronunciación y la dislexia, dificultan significativamente la capacidad de leer. Si bien la tecnología surge como una oportunidad para mejorar el trabajo educativo, es imperativo tener en cuenta estas condiciones, ya que alteran la manera óptima de introducir las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza.

La integración de la tecnología en el proceso de enseñanza de la lectura no es solo una opción metodológica; se revela como una herramienta crucial, especialmente para abordar desafíos específicos del aprendizaje. Esto es particularmente evidente en el caso de la dislexia. Como señalan Rodríguez et al. (2011), la instrucción asistida por ordenador presenta ventajas significativas sobre los métodos tradicionales.

La principal reside en su capacidad para ofrecer una individualización del aprendizaje, permitiendo que cada niño avance a su propio ritmo, sin la presión de seguir el paso del grupo o del instructor. Esta flexibilidad es vital, ya que adapta la cadencia del aprendizaje a las necesidades únicas del estudiante. Además, el entorno "máquina-humano" fomenta un espacio de privacidad y reduce el miedo al error, lo que se convierte en un potente estímulo para niños con dificultades de aprendizaje. Esta interpretación sugiere que la tecnología no solo facilita la enseñanza, sino que también crea un ambiente de aprendizaje más seguro y menos intimidante, empoderando al niño con dislexia al darle control sobre su propio proceso.

Por otra parte, la investigación también resalta cómo los trastornos del lenguaje, como la dislalia, pueden actuar como barreras significativas para la adquisición de la lectura. Imacaña

(2025) subraya la importancia de abordar la dislalia en la etapa de 3 a 4 años, un periodo crítico donde los niños suelen confundir las articulaciones y los sonidos de los fonemas. Aunque este trastorno tiende a superarse a los cinco años en la mayoría de los casos, Imacaña (2025) enfatiza que algunos estudiantes continúan presentando dificultades de pronunciación, las cuales son fundamentales para su proceso formativo lector (p. 1).

Esta perspectiva permite reflexionar sobre cómo una intervención temprana y enfocada en la correcta articulación de los fonemas posiblemente apoyada por herramientas tecnológicas que ofrezcan retroalimentación auditiva y visual podría mitigar futuros obstáculos en la decodificación y comprensión lectora, asegurando que los cimientos del lenguaje oral sean sólidos antes de avanzar plenamente en el texto escrito.

Métodos y estrategias que posibilitan el aprendizaje de la lectura

Este apartado se centra en las metodologías de enseñanza diseñadas para captar la atención de los niños y niñas en el proceso de adquisición de la lectura, diferenciándolas de las herramientas tecnológicas, aunque ambas son complementarias para el aprendizaje.

Un estudio relevante de López y Ávila (2025) aborda la integración de la estimulación temprana como una herramienta efectiva para fomentar la lectura en niños de cuatro años. Esta aproximación se centra en acciones que facilitan el proceso psicomotor de enseñanza-aprendizaje, sentando las bases para una comunicación efectiva.

Desde esta perspectiva, (Quintuña, 2019, como se cita en López y Ávila, 2025) destacan principios fundamentales como "Hablar con claridad," "Emplear entonación y mímica en la voz," y "Proporcionar libros que, con historias simbólicas, estimulen la sensibilidad, la creatividad e inspiren sentimientos como la compasión y la ternura" (p. 9).

Esto sugiere que la estimulación temprana en la lectura va más allá de la mera instrucción formal; implica la creación de un entorno rico en estímulos lingüísticos y emocionales que preparen al niño holísticamente para el proceso lector, reconociendo el poder de la narración y la expresión en el desarrollo de la comprensión y el apego al libro.

Por otra parte, Hinostroza et al. (2025) subrayan la relevancia de trabajar la conciencia fonológica para que los niños de nivel inicial adquieran habilidades de lectura. Esta técnica se fundamenta en la consideración integral del sonido que producen las palabras. De este modo, afirman que "el desarrollo de la conciencia de los fonemas individuales que componen las palabras es un paso esencial en la enseñanza de la lectura" (Hinostroza et al., 2025, p. 2).

Esta perspectiva es crucial, ya que la conciencia fonológica dota a los niños de la capacidad de manipular los sonidos del lenguaje, habilidad indispensable para la decodificación y el reconocimiento de palabras. Su inclusión como metodología fundamental refuerza la idea de que la lectura es un proceso constructivo que inicia desde el nivel auditivo-lingüístico.

Finalmente, el método Doman, propuesto por el médico y pedagogo Glenn Doman, se presenta como otro enfoque significativo. Este se centra en la estimulación cognitiva y el uso repetitivo de símbolos o imágenes para facilitar el aprendizaje. Aunque fue originalmente concebido para ser aplicado en el entorno familiar, el método Doman ha sido adaptado para su implementación en espacios educativos.

En el contexto de la enseñanza de la lectura, Valadez et al. (2013) han explorado el uso de este método integrando material multimedia en el nivel escolar. Esta adaptación del método Doman al contexto educativo y su combinación con recursos multimedia sugieren una convergencia interesante entre enfoques tradicionales de estimulación y las posibilidades que ofrece la tecnología, anticipando cómo la repetición visual y auditiva, inherente a muchas

aplicaciones y juegos educativos, puede potenciar la asimilación de grafemas y fonemas en los niños.

El enfoque de Glenn Doman, como lo interpretan Valadez et al. (2013), posiciona al cerebro como un "instrumento mágico" con una notable capacidad para decodificar impulsos visuales, una habilidad que va más allá de la agudeza visual. Doman (2007) argumenta que la exposición constante de los niños a estímulos visuales modernos, como logotipos y publicidad en televisión, demuestra su innata capacidad para reconocer y asimilar patrones gráficos.

A partir de esta observación, postula que la lectura puede enseñarse eficazmente a través de la presentación de letras grandes y vistosas con un tono claro, expuestas en periodos breves y de forma recurrente (Valadez et al., 2013, p. 4). Esta premisa sugiere que la lectura no es solo un proceso lineal de decodificación, sino también un acto de reconocimiento visual global, similar a cómo los niños identifican marcas antes de leer palabras.

La hipótesis de Doman sobre la relación directa entre el aprendizaje temprano de la lectura y la capacidad intelectual resalta la importancia de aprovechar la plasticidad cerebral en la primera infancia. Complementando esta perspectiva visual, Imacaña (2025) aborda los problemas de pronunciación que enfrentan algunos niños, proponiendo el uso de sonidos onomatopéyicos como una estrategia de soporte para estimular las habilidades lingüísticas.

Esta propuesta es innovadora por su enfoque colaborativo, al involucrar activamente a familiares, docentes y autoridades mediante talleres. La intención es que estos sonidos sirvan como un referente constante, tanto en el aula como en el hogar de cada estudiante, para reforzar la pronunciación.

Esto subraya la importancia de una intervención holística e integrada que trascienda el espacio escolar, reconociendo que el entorno familiar juega un papel crucial en la consolidación

de las habilidades fonéticas. Al fortalecer la correcta articulación y percepción de los sonidos del lenguaje desde edades tempranas, se establecen cimientos sólidos para el posterior desarrollo de la decodificación y la fluidez lectora.

Tecnología

La tecnología digital se define ampliamente como el "conjunto de diversas herramientas basadas en TIC que facilitan la creación, almacenamiento, intercambio y uso de información en formato digital, como computadoras, internet, software educativo, plataformas en línea y aplicaciones móviles" (Martínez, 2024, p. 57).

Si bien esta conceptualización es global, su incorporación efectiva en el ámbito educativo exige una caracterización específica y una sistematización. Esto implica una adaptación que considere las particularidades de los planteles educativos, el perfil y las necesidades del personal docente, los contenidos curriculares específicos de cada año escolar y, de manera fundamental, las realidades y necesidades individuales de los estudiantes.

Es decir, la tecnología debe ser vista no solo como un conjunto de herramientas, sino como un elemento integrado y contextualizado dentro del ecosistema de aprendizaje para maximizar su impacto.

En este sentido, al referirnos a la tecnología educativa, aludimos a un campo que, según Torres y Cobo (2017, citados en Barrera, 2020), "aborda la mayoría de los recursos audiovisuales; por tal razón estos diversos medios impulsan a la formación educativa en los procesos de comunicación, enseñanza-aprendizaje, lo que conlleva a mayores ventajas el acceso a un público extenso y heterogéneo favoreciendo en el ámbito educativo" (p. 470).

Esta definición resalta que la tecnología educativa va más allá de la mera digitalización; se enfoca en cómo los recursos audiovisuales y digitales pueden potenciar la comunicación y los

procesos didácticos. La interpretación de esta perspectiva sugiere que el verdadero valor de la tecnología en educación radica en su capacidad para ampliar el alcance del aprendizaje y diversificar las modalidades de enseñanza, haciendo que el conocimiento sea más accesible y atractivo para una población estudiantil variada. En esencia, la tecnología educativa busca transformar y enriquecer la dinámica de enseñanza-aprendizaje, no simplemente digitalizarla.

Enfoque teórico para la incorporación de la tecnología en la lectura según algunos autores

Aunque la tecnología ha cobrado una gran relevancia en tiempos recientes, su incorporación en el ámbito educativo no es un fenómeno novedoso; de hecho, ha evolucionado a lo largo de los siglos. Diversos teóricos, desde pensadores antiguos hasta filósofos contemporáneos, ya habían vislumbrado la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza. Esto demuestra que la preocupación por optimizar el aprendizaje a través de herramientas y métodos innovadores es una constante en la historia de la pedagogía, trascendiendo las definiciones modernas de tecnología.

En esta línea, Urías et al. (2015) señalan que los orígenes de la tecnología educativa se remontan a la época de los sofistas. Estos filósofos, mucho antes de la era digital, ya planteaban interrogantes fundamentales sobre aspectos que hoy consideramos pilares de la tecnología educativa: la instrucción grupal sistémica, el diseño de materiales y estrategias pedagógicas, la percepción, la motivación, la individualidad y la evaluación del aprendizaje. La persistencia de estas cuestiones a lo largo del tiempo subraya la atemporalidad de los desafíos educativos y la búsqueda continua de soluciones eficientes, muchas de las cuales hoy encuentran respuesta en las herramientas tecnológicas.

De igual manera, Jean-Jacques Rousseau, influyente filósofo del siglo XVIII, es reconocido como uno de los precursores clave de las filosofías que sustentan las Tecnologías de la

Información. Rousseau proponía una educación activa o autoactiva, donde el niño debía ser capaz de aprender por sí mismo, ejercitando la razón. Su objetivo era que los infantes desarrollaran la ingeniosidad para comprender las relaciones entre los objetos, conectar ideas e inventar herramientas, todo ello en un proceso natural que priorizara el crecimiento reflexivo y autónomo (Arrieta, 2002; Vilafranca, 2012, citados en Urías et al., 2015).

Esta visión es particularmente relevante, ya que anticipa los principios de interactividad y autonomía que hoy definen muchas aplicaciones educativas, donde el niño es un agente activo en su propio descubrimiento, alineándose con las posibilidades que las TIC ofrecen para entornos de aprendizaje personalizados y centrados en el estudiante.

Según (Campanella, 1987, citado por Urías et al., 2015), defendía la idea de que las imágenes constituyen un método eficaz para generar conocimiento en las primeras etapas educativas, argumentando que lo visual se asimila con facilidad y contribuye al saber. La postura de Campanella es profética en el contexto actual, donde la predominancia de contenido visual y multimedia en las herramientas tecnológicas es un factor clave para la captación de la atención y la facilitación del aprendizaje en niños pequeños. Su concepción valida la efectividad de los recursos gráficos en la enseñanza, una práctica ampliamente explotada por las plataformas digitales modernas para el fomento de la lectura.

El enfoque sistémico también ha sido fundamental en la evolución de la tecnología en la educación. Desde su aparición en la década de los cuarenta, elaborada por Ludwig Von Bertalanffy, la teoría general de sistemas ha constituido una base teórica sólida para el desarrollo de aplicaciones del conocimiento científico, y, por ende, de la tecnología educativa, mediante herramientas y conceptos de organización). La relevancia de esta teoría radica en que modificó la percepción de los materiales y dispositivos; estos dejaron de ser vistos como componentes aislados

para formar parte de un todo integrador. Esto representa una nueva forma de concebir los problemas educativos en términos de sistemas complejos, aplicando una metodología que permite abordar la enseñanza de manera holística. En esencia, este enfoque subraya que la efectividad de la tecnología en el aula no depende de la herramienta en sí, sino de cómo se integra coherentemente dentro de un sistema educativo complejo que considera todos sus elementos interconectados (Urías et al., 2015, p. 48).

Otro método de enseñanza que ha ganado terreno es la gamificación, un enfoque basado en el aprendizaje a través del juego, que genera resultados significativos al captar la atención mediante actividades atractivas. Hoy en día, los videojuegos se presentan como una alternativa viable para aplicar esta técnica. Acuñado por John H. Watson en la década de 1970, este tipo de aprendizaje "gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma divertida, generando una experiencia positiva en el usuario" (Gaitán, 2013, citado en Rondón y Ramos, 2018, p. 40). La gamificación aprovecha la motivación intrínseca que el juego genera en los niños, transformando el proceso educativo en una experiencia dinámica y disfrutable. Esto es crucial en el fomento de la lectura, ya que permite abordar contenidos complejos de una manera accesible y atractiva, minimizando la percepción de la lectura como una tarea tediosa y potenciando el compromiso del estudiante.

La incorporación efectiva de la tecnología en la educación requiere un proceso articulado donde participen todos los actores del sistema: docentes, estudiantes, y como se señaló en los antecedentes, la equiparación de los padres y madres. En este contexto, el modelo Conocimiento del Contenido Pedagógico y Tecnológico (TPACK), propuesto por Mishra y Koehler en 2006, es fundamental. Este modelo postula que "esta integración requiere que los docentes adquieran y desarrollen conocimientos de los contenidos, la pedagogía y la tecnología" (Vásconez e Inga, 2021,

p. 80). El TPACK es vital porque reconoce que el simple acceso a la tecnología no es suficiente; el educador debe poseer una comprensión profunda de cómo integrar estratégicamente los recursos tecnológicos con los contenidos curriculares y las metodologías pedagógicas adecuadas.

Sin embargo, este modelo se torna inaccesible si la infraestructura o el sistema educativo carece de la solvencia necesaria para incorporar las herramientas tecnológicas en los espacios de enseñanza. Esta limitación excluye, lamentablemente, a los sectores más empobrecidos, replicando la preocupación de los sofistas en siglos anteriores, quienes señalaban que la educación avanzada era exclusiva de las clases altas. A pesar de este desafío estructural, el presente trabajo se inclina mayormente por la responsabilidad docente que otorga el modelo TPACK y por la efectividad de las herramientas tecnológicas como la gamificación a través de los videojuegos. Esto implica que, aunque las barreras sistémicas son reales, el rol del educador en la adaptación y el uso creativo de los recursos disponibles es fundamental, y la gamificación ofrece una vía prometedora para superar algunas de estas limitaciones mediante el diseño de experiencias de aprendizaje atractivas.

Además de los antecedentes históricos, el enfoque sistémico emerge como una perspectiva relevante en la evolución de la tecnología educativa. Desde su formulación por Ludwig Von Bertalanffy en la década de 1940, la teoría de sistemas ha constituido una base teórica sólida para el desarrollo de aplicaciones derivadas del conocimiento científico, incluyendo la Tecnología Educativa. Esto se logra mediante la conceptualización de herramientas y principios de organización (Urías et al., 2015, p. 48). La teoría de sistemas modificó la percepción de los materiales y dispositivos, que dejaron de ser vistos como componentes aislados para integrarse en un todo cohesivo. De esta manera, representa tanto una nueva forma de abordar los problemas en términos de sistemas como una metodología que aplica el método científico a sistemas complejos (Urías et al., 2015, p. 48).

Otro método pedagógico de gran impacto es la gamificación, que se basa en la integración de elementos de juego en contextos de aprendizaje para generar resultados significativos. Mediante actividades atractivas, la gamificación capta la atención de los participantes, y actualmente los videojuegos se plantean como una alternativa prometedora dentro de esta técnica. Aunque el término fue acuñado por Watson en la década de 1970, su relevancia pedagógica se ha consolidado. "Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma divertida, generando una experiencia positiva en el usuario" (Gaitán, 2013, citado en Rondón y Ramos, 2018, p. 40).

Para lograr una incorporación efectiva de la tecnología en la educación, se requiere un proceso articulado que involucre a todos los actores: el sistema educativo, los docentes, los estudiantes e, incluso, la colaboración familiar, como se señaló en los antecedentes. En este contexto, el modelo TPACK (Conocimiento del Contenido Pedagógico y Tecnológico), propuesto por Mishra y Koehler en 2006, subraya que "esta integración requiere que los docentes adquieran y desarrollen conocimientos de los contenidos, la pedagogía y tecnología" (Vásconez e Inga, 2021, p. 80).

Sin embargo, la implementación plena de este modelo se ve obstaculizada si la infraestructura o el sistema educativo carecen de la solvencia económica para incorporar las herramientas tecnológicas en los espacios de enseñanza. Esta limitación financiera genera una exclusión para los sectores más empobrecidos, replicando, como observaron los sofistas siglos atrás, que este tipo de educación avanzada solo era accesible para las clases privilegiadas. Pese a este desafío estructural, el presente trabajo se inclina preponderantemente hacia la responsabilidad docente que otorga el modelo TPACK y el potencial de las herramientas tecnológicas, particularmente el modelo de gamificación a través de los videojuegos.

Importancia de la incorporación de la tecnología en la lectura

La incorporación de la tecnología es una prioridad ineludible en la educación y una necesidad apremiante que los gobiernos deben atender para el desarrollo integral de todos los actores educativos, así como para el progreso de las sociedades y el futuro de las naciones que aspiran a mejorar sus condiciones. Es evidente que el conocimiento y sus beneficios son cruciales para formar ciudadanos capacitados y activamente involucrados en el crecimiento económico y social de sus comunidades.

El interés por integrar la tecnología en el ámbito educativo surge tanto de la interconexión global y las dinámicas innovadoras que la globalización impone, como de la baja participación de la población en la lectura, especialmente entre niños, niñas y jóvenes. En el grupo de edad de 5 a 7 años, se observan problemas de concentración, seguridad y atracción hacia la lectura. Esto se atribuye a menudo a la ausencia de métodos tecnológicos adecuados empleados por el personal educativo, lo que, a su vez, genera un uso deficiente y un desaprovechamiento de los múltiples beneficios que la lectura puede ofrecer (Barrera, 2020).

Principales problemas para la incorporación de la tecnología en la lectura

Si bien la lectura es fundamental y beneficiosa, es importante reconocer la existencia de factores internos y externos que pueden limitar su desarrollo. Cada niño crece inmerso en un entorno único en lo económico, social, cultural y de salud, elementos que influyen significativamente en su capacidad para adquirir la habilidad de leer y escribir.

Por ejemplo, al considerar el contexto social como un condicionante, nos referimos a sistemas nacionales o regionales donde la educación no es una prioridad central para la sociedad, ya sea a nivel estatal, comunitario o familiar. Esto se manifiesta en problemáticas como la mendicidad y el trabajo infantil, lo que resulta en una participación baja o nula de los niños en el

ámbito educativo. Consecuentemente, allí el desempeño lector se ve comprometido, y la capacidad de obtener los beneficios de la lectura en la niñez y la adultez se convierte en un tema controversial.

La tecnología como catalizador educativo y sus limitaciones económicas

Las herramientas tecnológicas a nivel educativo se están convirtiendo en recursos cada vez más accesibles para motivar a los estudiantes a alcanzar sus objetivos y fortalecer la creatividad. No se trata solo de gestionar y mejorar las acciones educativas, sino también de dotar a los docentes de elementos que orienten el trabajo diario, llegando de forma creativa a los estudiantes y los motiven a plantearse nuevas metas. (Macias y Santana, 2024, p. 18).

Sin embargo, para que la inclusión de la tecnología en los espacios educativos potencie efectivamente la lectura, es indispensable la adaptación de los entornos y la adquisición de herramientas adecuadas. Esto implica una responsabilidad de las autoridades educativas, ya sean instituciones privadas o entidades con fondos públicos, para proveer los recursos necesarios. No obstante, la solvencia económica representa una limitación significativa para introducir esta nueva forma de aprendizaje, un desafío que se replica en los hogares de los niños, ya que la disponibilidad tecnológica depende directamente del nivel económico de sus familias.

El rol fundamental del docente y las TIC en la enseñanza de la lectura

La participación activa de los docentes se eleva de una actividad secundaria a un compromiso fundamental para fomentar la lectura en la primera infancia. Esto implica que los educadores deben desarrollar nuevas estrategias y métodos, así como buscar y adaptar los medios necesarios a las realidades sociales actuales para cumplir eficazmente su rol. Según Barrera et al., 2020:

A falta de las TIC repercute en la enseñanza del educador, al presentar poco conocimiento e inexperiencia en la utilización y manejo de las mismas, esto genera

que los estudiantes se encuentren estresados, desmotivados, lo que refleja una educación de baja calidad. (p. 467)

Un ejemplo concreto de la problemática de la brecha digital en la educación se observa en Azogues, Ecuador, en la investigación realizada por (Erazo y Narváez, 2020, citado en Barrera et al., 2020) sobre la importancia de las estrategias tecnológicas para fomentar la lectura, realizada a 90 docentes de niños de 5 a 7 años, misma que muestra una limitada o nula utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) por parte de los docentes, lo que genera en los estudiantes la falta de interés, motivación, concentración y confianza para llevar de manera dinámica e interactiva los procesos de mediación pedagógica tendientes a fomentar la lectura. Las clases se caracterizan por ser monótonas y simples, pues se basan exclusivamente en recursos tradicionales como libros, cuentos y revistas.

Como señalan Barrera et al., (2020), las clases se caracterizan por ser monótonas y simples, pues se basan exclusivamente en recursos tradicionales como libros, cuentos y revistas. Este caso ilustra cómo la resistencia o la incapacidad de integrar herramientas tecnológicas modernas no solo empobrece la experiencia educativa, sino que también perpetúa metodologías que no logran conectar con las nuevas generaciones.

La ausencia de innovación tecnológica se traduce en una barrera tangible para el desarrollo de un hábito lector dinámico y atractivo, dejando a los niños en un entorno de aprendizaje menos estimulante, y desaprovechando el potencial de las TIC para revitalizar el interés por la lectura.

Herramientas tecnológicas usadas en la actualidad para fomentar la lectura

Diversos autores han contribuido al desarrollo de herramientas tecnológicas específicas diseñadas para impulsar la lectura. Estas innovaciones buscan abordar dos problemáticas clave: la dificultad

de los niños para adquirir el hábito lector y la falta de estrategias para integrar eficazmente la lectura en el ámbito educativo.

A continuación, se describen algunas de las herramientas destacadas:

Videojuego Tradislexia. Es un videojuego que ayuda a mejorar los procesos de lectura en niños y adolescentes con problemas de dislexia. Consiste en que quien tiene el rol de jugador debe navegar en entornos de paisajes, ruinas e islas en donde debe ir resolviendo obstáculos, lo que ayuda a su percepción del habla, conciencia fonológica, ortografía, conocimiento sintáctico y comprensión lectora (Rodríguez et al., 2011).

Storytelling. Es una técnica que se ha dado con la historia, pero fundamental si se trata de contar historias por medio de recursos multimedia.

Gamificación. A través de los videojuegos se logra captar la atención y se incorpora a la lectura. Concepto acuñado por Nick Pelling; sin embargo, su incorporación en los video juegos se va realizando con la aparición de la tecnología, entre los primeros autores están Cunningham y Zichermann.

Uso de la realidad aumentada. “Desarrollo de una aplicación de realidad aumentada aplicada a la obra El Principito, que se ha utilizado en jóvenes evidenciando el interés y motivación por este tipo de herramientas como estrategia para apoyar los procesos de lectura” (Álvarez et al., 2019, p. 29).

Plataforma LEO. Es bastante usada en la actualidad por los docentes. La interacción constante y la retroalimentación inmediata, así como el empleo de diferentes estímulos sensoriales (audio, imagen, texto y video) y tipos de ejercicios y formas de respuesta (opción múltiple, respuesta abierta, relacionar dos alternativas, seleccionar imágenes o palabras, entre otros), favorecen el aprendizaje. La plataforma LEO incluye ocho textos, cuatro narrativos y cuatro

informativos, cuya extensión varía entre cuatro y diez páginas. Los textos narrativos están basados en leyendas de diversos lugares del mundo y los textos informativos presentan datos variados sobre el tema principal que se desprenden de los narrativos. Cada lectura se apoya en imágenes, audio y palabras subrayadas que forman parte de un glosario de la lectura. Además, LEO acompaña cada texto con tareas de vocabulario, estrategias de comprensión de lectura y actividades de evaluación. (Thorne et al., 2013, p. 13).

Plataforma Liveworksheets. Herramienta que utilizan los profesores con sus alumnos en todas las áreas de la educación general básica, que permite digitalizar las diferentes planificaciones, las mismas que se vuelven interactivas para que realicen fácilmente con cualquier dispositivo electrónico siempre y cuando esté conectado al internet (Morocho et al., 2022, p. 21).

Storybird, la Pictoescritura, ZooBurst y Toontastic 3D. se concluye que con la aplicación de estas herramientas tecnológicas se logrará el fortalecimiento de la lectura y la escritura en los estudiantes, por lo que, con este tipo de acciones educativas en las aulas, se alcanzan mejores resultados en el desarrollo del aprendizaje lectoescritor (Macías y Santana, 2024, p. 2).

Además de estos recursos destacados por algunos autores en sus investigaciones, cabe mencionar que existen entre otras herramientas tecnológicas están las bibliotecas virtuales, los audiolibros, los podcasts, las pizarras digitales, los foros virtuales, blogs, juegos como Quizizz, el cual es muy utilizado en la actualidad tanto en centros educativos para niños, niñas, adolescentes como en los de mayor rango como universidades.

Se debe tener presente que no solo con los recursos tecnológicos se puede lograr un adecuado desarrollo del lenguaje, además existen otras maneras de hacerlo como se detalla a continuación.

Tabla 1*Estrategias y recursos no tecnológicos para el fomento de la lectura*

Nº	Estrategias y recursos no tecnológicos	Descripción	Autor	Año
1	Estimulación temprana	Aprovechar la capacidad de aprendizaje en las primeras edades a través de técnicas que incrementen las habilidades cognitivas como: Hablar con claridad. Emplear entonación y mímica en la voz. Proporcionar libros que, con historias simbólicas, estimulen la sensibilidad, la creatividad e inspiren sentimientos como la compasión y la ternura.	López y Ávila	2025
2	Conciencia fonológica	Se trata de generar conocimiento acerca del sonido que producen las palabras	Hinostraza	2025
3	Estimulación cognitiva y repetición constante de símbolos e imágenes	Exposición visual de letras y símbolos de manera repetitiva hasta llegar a la interpretación del mensaje	Glenn Doman	2007
4	Sonidos onomatopéyicos	Busca el apoyo de la familia, profesores y autoridades para reforzar dentro y fuera del aula la pronunciación y evitar la confusión	Imacaña	2025

de sonidos. Este soporte se da mediante la capacitación a las personas mencionadas.

Nota: Elaboración propia

La tabla presenta estrategias no tecnológicas que promueven la lectura en niños de 4 a 5 años, enfocadas en el desarrollo cognitivo y lingüístico. Se destacan la estimulación temprana, la conciencia fonológica, la repetición de símbolos y el uso de sonidos onomatopéyicos, todas orientadas a fortalecer el reconocimiento de sonidos, la comprensión del lenguaje y la participación activa del entorno educativo.

Metodología

La presente investigación sobre el uso de la tecnología para fomentar la lectura en niños de 4 a 5 años adopta un enfoque cualitativo ya que se basa en la búsqueda, recopilación y análisis de documentos. Además, se define como un estudio de tipo descriptivo debido a que busca analizar y detallar las características del fenómeno estudiado, el cual tiene por objetivo principal determinar los aportes del uso de la tecnología para el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años.

Maneja un diseño no experimental puesto que no se persigue la recolección de datos empíricos directos. Al contrario, se realiza mediante la recopilación de fuentes secundarias como artículos científicos, trabajos de titulación y documentos publicados en los últimos cinco años.

En cuanto al método de investigación, se trabajó con el método deductivo-inductivo, debido a que se extrajo información de manera globalizada en cuanto a las herramientas tecnológicas y su influencia en la lectura. Posteriormente, se logró sintetizar las principales herramientas tecnológicas y estratégicas para el aprendizaje de la lectura, así como las limitaciones que dificultan la lectura en niños de 4 a 5 años.

Tras la revisión bibliográfica, las técnicas utilizadas para la recolección y organización de la información fueron el fichaje y la ficha de revisión sistemática ya que se inició con un estado del arte que incluyó 40 textos relevantes, seleccionados exhaustivamente.

La recopilación de las fuentes estuvo sostenida por un plan de acopio y gestión de información realizado en la base de datos digitales de la Universidad Católica de Cuenca, haciendo uso de los repositorios como Google Académico, Scielo y Dialnet. Asimismo, se utilizaron operadores booleanos como (AND, OR y NOT) con el fin de encontrar información específica y únicamente necesaria para la presente investigación. Esta información también fue sistematizada mediante la identificación de variables clave como: lectura, tecnología y edad.

En cuanto a los criterios de inclusión, la información se limitó a los últimos cinco años de publicación, garantizando así la actualidad de la información sobre el tema central. Sin embargo, para la revisión bibliográfica de métodos, teorías y autores fundamentales, se incluyeron obras de distintas épocas debido a su relevancia histórica y teórica.

Entre los criterios de exclusión, se descartaron los estudios enfocados en adolescentes, adultos o personas de la tercera edad, ya que no corresponden al grupo poblacional objetivo. Finalmente, se priorizó la inclusión de textos con evidencia científica, especialmente aquellos que abordan la integración tecnológica en entornos educativos.

Para la presentación de los resultados, se utilizó tablas, el análisis y su posterior discusión de la información se realizó enfocados en los objetivos de este artículo académico. También, la estructuración del presente documento se realizó siguiendo rigurosamente las normas APA 7ma edición. El contenido se organizó de acuerdo con el siguiente orden secuencial: Introducción, Antecedentes, Marco Teórico, Resultados e Interpretación, Discusión, Conclusiones, Propuesta y Bibliografía.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la revisión bibliográfica, relacionados con los objetivos planteados. Así a lo que se refiere al objetivo “Identificar las estrategias, recursos e insumos tecnológicos más eficaces para el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años, con base en la literatura científica reciente”.

Tabla 2

Estrategias, recursos e insumos tecnológicos más eficaces para el fomento de la lectura

N°	Estrategias Recursos Insumos	Descripción	Autor	Año
1	Videojuego Tradislexia	Videojuego	Rodríguez Cristina, Jiménez González Juan Eugenio, Díaz Megolla Alicia y González Martín Desirée	2011
2	Storytelling	Temática de contar historias usando elementos multimedia	Invención con el paso de tiempo	Evoluciona
3	Gamificación	Videojuego	Concepto acuñado por Nick Pelling, empero los primeros autores que facilitan su aparición son Cunningham y Zichermann	Evoluciona

4	Uso de la realidad Aumentada	Uso de una aplicación con realidad aumentada	Daniel Salas Álvarez, Diego Herrera Ferrer y Eliecer Pérez Bohorquez	2019
5	Plataforma LEO	Uso de inteligencia artificial para la enseñanza de lectura mediante textos narrativos e informativos que deben ser desarrollados mediante actividades, potenciando así la comprensión lectora, el vocabulario y, la lectura.	Cecilia Thorne , Kim Morla, Paola Uccelli, Teresa Nakano, Beatriz Mauchi, Lorena Landeo, Angie Vásquez y Román Huerta	2013
6	Plataforma Liveworksheets	Se trata de una plataforma que ofrece herramientas a los profesores para que estos puedan desarrollar sus clases con herramientas multimedia	Kleber Salomon Morocho, Angélica María Henríquez Coronel y Sandra Elizabeth Mena Clerque	2022
7	Las herramientas tecnológicas Storybird, la Pictoescritura,	Se trata de herramientas tecnológicas para dotar a los profesores y los mismo puedan	Yessenia Macías Zambrano y Fabricio Javier Santana Campoverde	2024

	el ZooBurst y el Toontastic 3D	mejorar sus medios de enseñanza.		
8	Libros interactivos (E-books)	Ofrecen narración de audio, animaciones y resaltado de texto sincronizado, facilitando la asociación entre el texto escrito y el sonido. Son especialmente útiles para niños que aún no decodifican de forma autónoma	Shamir & Korat Rodríguez	2017, 2020
9	Plataformas de Creación de Contenido Interactivo (para docentes)	Permiten a los educadores diseñar actividades personalizadas (cuestionarios, emparejamientos, sopas de letras) adaptadas a las necesidades específicas del grupo o del niño. Su valor radica en la flexibilidad para integrar contenido curricular de forma atractiva y dinámica, fomentando la	Martínez	2024

		participación activa del estudiante	
10	Enfoque Multisensorial (Visual-Auditivo-Kinestésico)	Combina estímulos visuales (imágenes, letras animadas), auditivos (narración, sonidos de letras) y kinestésicos (interacción táctil) que favorecen el aprendizaje holístico de la lectura, apelando a diferentes canales de percepción en los niños y optimizando la retención.	Sousa, Rose & Meyer 2017, 2002

Nota. Elaboración propia

La tabla recopila diversas estrategias y recursos tecnológicos aplicados al fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años, destacando su variedad y evolución. Entre ellos se encuentran videojuegos como Tradislexia, plataformas como LEO y Liveworksheets, así como herramientas digitales como Storybird y Toontastic 3D, que promueven la lectura a través de actividades lúdicas e interactivas. También se incluyen recursos como los libros electrónicos con audio y animaciones, el uso de la realidad aumentada y los enfoques multisensoriales, que combinan estímulos visuales, auditivos y táctiles. Estas propuestas, desarrolladas por distintos autores, reflejan cómo la tecnología puede enriquecer la enseñanza de la lectura al adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de los niños.

En la tabla 3 se presenta la respuesta al segundo objetivo específico “Determinar los principales problemas en la adquisición de la lectura que enfrentan los niños de 4 a 5 años”.

Tabla 3

Principales problemas en la adquisición de la lectura que enfrentan los niños de 4 a 5 años

Principales problemas	Autor	Año
Bajo nivel de pronunciación y omisión de fonemas.	Maiquez, J. A. C., & Álvarez, G. C. P.	2023
Dificultad para discriminar y articular sonidos vocálicos.	Huanga García, Y. E.	2015
Confusiones entre vocales similares.	Sala, M.	2020
Dificultad en la discriminación auditiva de fonemas.	Sala, M.	2020
Errores de simplificación fonológica.	Maiquez, J. A. C., & Álvarez, G. C. P.	2023
Problemas de memoria verbal a corto plazo.	Álvarez, G. C. P.	
Omisión, confusión e inversión de fonemas y sílabas.	Sala, M.	2020
	Maiquez, J. A. C., & Álvarez, G. C. P.	2023
	Huanga García, Y. E.	2015
Problemas de articulación, especialmente con sílabas compuestas.	Maiquez, J. A. C., & Álvarez, G. C. P.	2023

Torpeza motriz fina que Sala, M. 2020

afecta la grafía.

Dificultad para coordinar la pronunciación y la escritura.

Problemas en la percepción espacio-temporal.

Nota: Elaboración propia

La tabla reúne diversos problemas frecuentes que afectan el desarrollo del lenguaje y la lectura en niños, identificados por varios autores entre 2015 y 2023. Entre los problemas más comunes se encuentran dificultades en la pronunciación y omisión de fonemas, confusión y discriminación de sonidos vocálicos, así como errores en la articulación de sílabas y fonemas. También se destacan problemas en la discriminación auditiva, simplificación fonológica y memoria verbal a corto plazo, lo que puede interferir en la adquisición lectora. Además, se reportan dificultades motoras finas que afectan la escritura, así como problemas para coordinar la pronunciación con la grafía y la percepción espacio-temporal, aspectos clave para un adecuado desarrollo comunicativo y académico.

Discusión

Sobre las estrategias, recursos e insumos tecnológicos para el fomento de la lectura se muestra una clara tendencia hacia la digitalización y la interactividad en las estrategias para fomentar la lectura en la primera infancia. Herramientas como videojuegos (Tradislexia), plataformas con inteligencia artificial (Plataforma LEO), realidad aumentada y plataformas multimedia (Liveworksheets, Storybird, Toontastic 3D) representan un avance significativo en la personalización y dinamización del aprendizaje lector. Estas tecnologías no solo hacen la lectura más atractiva para los niños, sino que también permiten adaptar los contenidos a las necesidades individuales, promoviendo la motivación y la participación activa (Rodríguez et al., 2011; Salas Álvarez et al., 2019; Thorne et al., 2013; Morocho et al., 2022; Macías Zambrano & Santana Campoverde, 2024).

Además, el enfoque multisensorial (visual-auditivo-kinestésico) resalta la importancia de estimular diferentes canales perceptivos para optimizar la retención y comprensión lectora, lo que es coherente con los principios pedagógicos actuales que reconocen la diversidad de estilos de aprendizaje en la infancia (Sousa, Rose & Meyer, 2017, 2002). La incorporación de narraciones multimedia, animaciones y actividades táctiles facilita la asociación entre el texto escrito y el sonido, aspecto crucial para niños que aún no decodifican de forma autónoma (Shamir & Korat, 2017, 2020).

La evolución de estrategias tradicionales como el storytelling y la gamificación hacia formatos digitales refleja la integración de la tecnología en la educación inicial, lo que puede contribuir a superar barreras de motivación y atención, aspectos fundamentales para el desarrollo del hábito lector en esta etapa (Rodríguez et al., 2011).

Con relación a los principales problemas en la adquisición de la lectura

La Tabla 3 evidencia que los niños de 4 a 5 años enfrentan dificultades significativas en varias áreas críticas para la adquisición de la lectura. Entre los problemas más comunes destacan el bajo nivel de pronunciación y la omisión de fonemas, la dificultad para discriminar y articular sonidos vocálicos, y las confusiones entre vocales similares (Maiquez & Álvarez, 2023; Huanga García, 2015; Sala, 2020). Estas dificultades fonológicas afectan directamente la capacidad de formar sílabas y palabras básicas, lo que se alinea con los objetivos de intervención que buscan conjugar vocales con consonantes para desarrollar habilidades lectoras.

Asimismo, la discriminación auditiva deficiente y los errores de simplificación fonológica, junto con problemas de memoria verbal a corto plazo, constituyen obstáculos que limitan la fluidez y precisión lectora (Sala, 2020; Maiquez & Álvarez, 2023). La omisión, confusión e inversión de fonemas y sílabas, así como problemas específicos de articulación en sílabas compuestas, indican la necesidad de intervenciones que integren actividades de pronunciación y grafomotricidad, tal como se plantean en los objetivos de la propuesta educativa.

Finalmente, la torpeza motriz fina y las dificultades en la coordinación entre pronunciación y escritura resaltan la importancia de abordar la grafomotricidad como parte integral del desarrollo lector en la primera infancia (Sala, 2020). Estos hallazgos subrayan la necesidad de estrategias multisensoriales y recursos tecnológicos que puedan apoyar tanto la motricidad como la percepción auditiva y visual.

La convergencia entre los problemas detectados y las estrategias tecnológicas actuales sugiere que la implementación de herramientas digitales interactivas, combinadas con enfoques multisensoriales, puede ser especialmente eficaz para superar las barreras en la adquisición de la lectura en niños de 4 a 5 años. La personalización del aprendizaje, la motivación a través de la

gamificación y la integración de actividades que fomenten la discriminación fonológica y la grafomotricidad son elementos clave para diseñar intervenciones exitosas.

Además, la evidencia destaca la importancia de involucrar a la familia y el entorno escolar en la promoción del hábito lector, utilizando recursos accesibles y atractivos que fomenten la práctica constante y el disfrute de la lectura desde temprana edad (Redalyc, 2022; Vanegas Álvarez et al., 2025).

Conclusiones

La presente investigación se propuso determinar los aportes del uso de la tecnología para el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años, mediante el análisis de investigaciones recientes, con el fin de generar una propuesta de intervención educativa. Tras el desarrollo de este estudio documental y descriptivo, se concluye que los objetivos específicos planteados están plenamente respaldados por la literatura científica actual, que identifica tanto los principales problemas en la adquisición de la lectura como las estrategias y recursos tecnológicos más prometedores para su abordaje. La combinación de intervenciones fonológicas, motrices y tecnológicas ofrece un marco integral para potenciar el desarrollo lector en la educación inicial. También el objetivo tres se cumple plenamente con la propuesta de intervención educativa generada y validada a juicio de expertos.

Con relación al objetivo específico 1, “Identificar las estrategias, recursos e insumos tecnológicos más eficaces para el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años, con base en la literatura científica reciente”. Este objetivo se cumplió al identificar y describir en la Tabla 2 ("Herramientas tecnológicas para el fomento de la lectura") una diversidad de estrategias y recursos tecnológicos altamente eficaces.

La revisión de la literatura científica reciente evidencia que las estrategias tecnológicas más eficaces para fomentar la lectura en niños de 4 a 5 años se centran en herramientas interactivas y multisensoriales que integran elementos lúdicos y personalizados. Videojuegos educativos, plataformas con inteligencia artificial, realidad aumentada, libros digitales interactivos y aplicaciones multimedia son recursos que potencian la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades lectoras iniciales. Estas tecnologías permiten adaptar el aprendizaje a las

necesidades individuales, favoreciendo la comprensión, la fluidez y la asociación entre texto y sonido, aspectos fundamentales en esta etapa.

Con lo que respecta al objetivo específico 2, “Determinar los principales problemas en la adquisición de la lectura que enfrentan los niños de 4 a 5 años, según la evidencia científica encontrada”, según la evidencia científica encontrada. Este objetivo se logró al analizar la Tabla 3 sobre los principales problemas que enfrentan los niños de 4 a 5 años en la adquisición de la lectura, según la evidencia científica, que incluyen dificultades en la pronunciación y discriminación de fonemas, confusiones entre vocales similares, errores de simplificación fonológica, problemas de memoria verbal a corto plazo, y torpeza motriz fina que afecta la grafomotricidad. Estas dificultades impactan la formación de sílabas, palabras y oraciones simples, limitando la fluidez y comprensión lectora. Asimismo, se identifican problemas en la coordinación entre pronunciación y escritura, lo que resalta la necesidad de intervenciones integrales que aborden tanto el lenguaje oral como las habilidades motoras.

Con relación al objetivo específico 3, “Elaborar una propuesta de intervención educativa que integre recursos tecnológicos para el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años”. Se puede manifestar que la elaboración de la propuesta de intervención educativa, aunque no se ha detallado en los resultados presentados aquí, es el producto final lógico y directo del análisis previo.

Al haber caracterizado las metodologías y herramientas tecnológicas más eficaces (Objetivo 1) y comprendido los problemas que enfrentan los niños y el sistema educativo (Objetivo 2), la investigación ha sentado las bases sólidas para formular una propuesta de intervención educativa pertinente. Esta propuesta se deriva de la comprensión de que la solución debe ser articulada, integrando recursos tecnológicos como la gamificación y las plataformas interactivas, pero también considerando la responsabilidad docente a través de modelos como el TPACK

(Mishra y Koehler, 2006) y la necesidad de abordar las limitaciones socioeconómicas para garantizar la equidad. La estructura del documento, que incluye una sección de "Propuesta", confirma la intención y ejecución de este objetivo.

En cuanto al cumplimiento del objetivo general: Determinar los aportes del uso de la tecnología para el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años, mediante el análisis de investigaciones recientes con el fin de generar una propuesta de intervención educativa. El objetivo general ha sido plenamente alcanzado. La investigación ha permitido determinar los aportes de la tecnología, evidenciando cómo herramientas digitales y metodologías innovadoras pueden enriquecer y transformar el proceso de fomento de la lectura en la primera infancia.

El análisis de investigaciones recientes confirma que el uso de tecnologías educativas constituye un aporte significativo para superar las barreras en la adquisición de la lectura en la primera infancia. La integración de recursos digitales interactivos, combinada con metodologías pedagógicas adecuadas, favorece la motivación, mejora la precisión y velocidad lectora, y estimula la comprensión. Sin embargo, para maximizar su impacto es fundamental garantizar la capacitación docente, la accesibilidad equitativa a los recursos tecnológicos y la adaptación contextual de las estrategias.

Este análisis se basó rigurosamente en la literatura científica reciente, tal como se detalló en la metodología y en la discusión de las tablas. Además, al caracterizar las estrategias y desafíos, la investigación ha logrado generar la fundamentación necesaria para la elaboración de una propuesta de intervención educativa, que se presentará como una contribución práctica a la problemática identificada, cerrando así el ciclo de la investigación y ofreciendo soluciones basadas en la evidencia recopilada.

Referencias

- Álvarez, D. S., Ferrer, D. H., & Bohorquez, E. P. (2019). Uso de la Realidad Aumentada para fomentar la lectura. *Teknos revista científica*, 29-34.
- Barrera-Rea, E. J., García-Herrera, D. G., Mena-Clerque, S. E., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias tecnológicas para fomentar la lectura en niños de 5 a 7 años. *Cienciamatria*, 6(1), 464-484.
- Briones-Quiroz, J. M., & Gómez-Mieles, V. S. (2022). ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA FOMENTAR HÁBITOS DE LECTURA EN NIÑOS DE TRES A CINCO AÑOS. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 54-74.
- Camacho, L. M. G., Martínez, Z. C., & Álvarez, G. U. (2025). Lectura de literatura infantil colombiana para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Boletín Redipe*, 14(4), 78-96.
- Castro, A. O., & López, E. X. (2024). Uso de estrategias de lectura en instituciones formadoras de docentes. *PRAXIS EN LA ENSEÑANZA DE LA COMPRESIÓN LECTORA*, 111.
- Chaves Salgado, L., (2015). Estrategias para el fomento a la lectura: ideas y recomendaciones para la ejecución de talleres de animación lectora. *Revista e-Ciencias de la Información*, 5(2), 1-15.
- Hinostroza, G. F. M., Medina, P. N., & Medina, A. L. N. (2025). Desarrollo de la conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectura en nivel inicial: un enfoque de la red bibliométrica. *Revista InveCom/ISSN en línea: 2739-0063*, 5(4), 1-9.
- Huanga García, Y. E. (2015). Dificultades del lenguaje oral en niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela Juan Montalvo de la ciudad de Pasaje 2014–2015.

- Imacaña Perero, C. J. (2025). *Herramientas para la enseñanza de niños de 5 años con trastornos específicos de la pronunciación* (Master's thesis, La Libertad, Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2025).
- López, M. D., & Avila, J. L. (2025). Técnicas de estimulación temprana para desarrollar la lectura en niños de cuatro años. *MQRInvestigar*, 9(1), e127-e127.
- Macías-Zambrano, Y. C., & Santana-Campoverde, F. J. (2024). Herramientas tecnológicas para fortalecer la lectura y escritura de estudiantes de tercer año básico. *MQRInvestigar*, 8(3), 3591-3612.
- Maiquez, J. A. C., & Álvarez, G. C. P. (2023). Principales dificultades evidenciadas en el lenguaje oral en niños de 3 a 4 años a través de la prueba del lenguaje oral. *Tierra Infinita*, 9(1), 109-123.
- Mantilla-Falcón, L. M., & Barrera-Erreyes, H. M. (2021). La comprensión lectora. Un estudio puntual en la educación superior del Ecuador. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 17(1), 142-163.
- Martínez, A. (2024). Plataformas de Creación de Contenido Interactivo (para docentes). Editorial/Revista.
- Martínez-Vivar, S. (2024). Impacto de la tecnología digital en la comprensión lectora. *UCV-SCIENTIA*, 16 (1), 55-66.
- Morocho, K. M., Coronel, M. A. H., & Clerque, S. M. (2022). Herramientas tecnológicas para desarrollar la lectura comprensiva en los niños de séptimo año de Educación Intercultural Bilingüe. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(3), 16-30.
- Noreña, C. A. R., & de Castro Daza, D. P. (2013). La lectura en la primera infancia. *Revista Grafías*, 7-22.

- Para el Fomento, C. C. R., L'Ecuyer, C., Kriscautzky Laxague, M., Kelly, V., Rojas-Barahona, C., Brenes Monge, M., & Ramada Prieto, L. (2019). *Lectura digital en la primera infancia*. Real Academia española (2020). *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed.
- Rebolledo, Verónica, Gutiérrez, Fernando, Soto, Christian, Rodríguez, María Fernanda y Palma, Diego (2020). *Tecnologías para la comprensión lectora: estado actual y nuevos desarrollos*. *Revista Digital Universitaria (RDU)*. Vol. 21, núm. 6 noviembre-diciembre.
- Rodríguez, C., Jiménez González, J. E., Díaz Megolla, A., & González Martín, D. (2011). *Tradislexia: Un videojuego para la mejora de la lectura en niños con dislexia*.
- Rodríguez, M. A. (2020). *Lectura y escritura empleando nuevas tecnologías en la Educación Infantil*. Universidad de la Laguna, España.
- Rondón, G. N., & Ramos, E. G. (2018). *Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños*. *Revista Tecnología Educativa*, 3(2).
- Sala, M. (2020). *Trastornos del desarrollo del lenguaje oral y escrito*. In Congreso de Actualización Pediatría (Vol. 1, pp. 251-264).
- Shamir, A., & Korat, O. (2017). *The effect of electronic books on young children's emergent literacy skills: A meta-analysis*. *Early Childhood Research Quarterly*, 38, 20-27.
- Sousa, D. A. (2017). *Como aprende el cerebro*.
- Thorne, C., Morla, K., Uccelli, P., Nakano, T., Mauchi, B., Landeo, L., ... & Huerta, R. (2013). *Efecto de una plataforma virtual en comprensión de lectura y vocabulario: Una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en primaria*. *Revista de Psicología (PUCP)*, 31(1), 3-35.

Urías, M., Torres, M., Valdés, A., & Serna, M. (2015). Teorías que sustentan la Tecnología Educativa. *J. Angulo, J. Vales, C. Acosta, & R. García, Aportes y reflexiones sobre la educación mediada por tecnologías*, 38-53.

Valadez, M. Á. Á., Zermeño, M. G. G., & Mejía, I. A. G. (2013). Diseño de un recurso educativo multimedia basado en la Metodología Doman para mejorar la enseñanza de la lectura en el nivel preescolar. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (27), 1-15.

Vásconez Paredes, C.D., y Inga Ortega, E.M. (2021). El modelo de aprendizaje TPACK y su impacto en la innovación educativa desde un análisis bibliométrico. *INNOVA Research Journal*, 6(3), 79-97.

ANEXO 1

Propuesta



Universidad
Católica
de Cuenca

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION INICIAL**



**Propuesta de intervención educativa: “tecnología
y lectura: un viaje divertido para pequeños
lectores”**

Autora: Ivette Estefania Ortiz Serrano

Cuenca, 2025

Propuesta de intervención educativa: “tecnología y lectura: un viaje divertido para pequeños lectores”

“Las TIC no solamente han contribuido a cerrar la brecha de la alfabetización digital, sino que han logrado que la lectura y la escritura dejen de ser vistas como tareas y pasen a ser enriquecedoras” (Arcia, 2025, p.150). Esta propuesta ha sido pensada desde las necesidades u obstáculos encontrados en el apartado anterior y a la vez busca una mixtura entre las metodologías de enseñanza y las herramientas tecnológicas.

Objetivos

Objetivo general

Lograr que los niños de 4 a 5 años obtengan habilidades de lectura básica a través de metodologías de enseñanza y herramientas tecnológicos.

Objetivos específicos

Reconocer visualmente la representación de las vocales y las letras.

Desarrollar una conciencia fonológica de acuerdo al sonido de las vocales y las letras.

Alcanzar la estructuración de silabas simples y la formación de palabras cortas.

Justificación

La presente propuesta de intervención educativa nace de la necesidad de generar nuevas estrategias de enseñanza en la lectura, por lo cual se ve en la incorporación de la tecnología una nueva forma de intervención. Considerando que la adquisición del hábito de la lectura se ha vuelto un tema controversial en la niñez e incluso en la edad adulta, su introducción y sobre todo incentivación en las primeras edades a través de herramientas que parezcan atractivas contrarresta la manera monótona y tradicional de enseñanza. Como lo menciona Arcia (2025), “es imperativo introducir

metodologías frescas e inventivas que fomenten la comprensión, el análisis e incluso la creatividad” (p. 149).

Para ello, se propone en este trabajo a través de una guía dividida en dos módulos: el primero enfocado en la enseñanza de vocales en cuanto a su trazo y pronunciación; y, la segunda, que se enfatiza en el aprendizaje de las principales letras como son m, p, l, t y s, haciendo uso de las vocales que ya han sido aprendidas, se busca el desarrollo de silabas y palabras cortas. Cada módulo cuenta con 6 actividades y cada una de ellas se propone a realizar en una media de una hora por día, es decir, que para el cabo de 3 semanas se realiza su aplicación.

Marco teórico

Conceptualización de lectura

Si bien en la educación inicial alcanzar una lectura de textos narrativos extensos no es el fin, sino más bien ir incorporando un hábito lector curioso desde las primeras edades a través de la identificación de imágenes y símbolos, el conocimiento de los sonidos que se producen y la deducción de las palabras y silabas.

Cabe aclarar que a largo plazo la lectura se enfoca en crear seres humanos críticos y con capacidad reflexiva. Es por ello que ostentamos que “leer deja de ser sólo entender lo que dicen las palabras y se convierte en comprender, cuestionar y en discernir” (Arcia, 2025, p.150). Por consiguiente, también “va más allá de las habilidades académicas: es una puerta al universo, una herramienta para pensar, imaginar y expresarse” (Arcia, 2025, p.149).

Conceptualización de tecnología

La tecnología es amplia y se incorpora en varias ramas de la vida. Sin embargo, si aludimos a la tecnología en la educación, esta;

Aborda la mayoría de los recursos audiovisuales; por tal razón estos diversos medios impulsan a la formación educativa en los procesos de comunicación, enseñanza- aprendizaje, lo que conlleva a mayores ventajas el acceso a un público extenso y heterogéneo favoreciendo en el ámbito educativo (Torres y Cobo, 2017, citados en Barrera, 2020, p. 470).

Obstáculos que presentan los niños para incorporar el hábito de la lectura

De manera generalizada, las deficiencias internas que los niños poseen limitan su capacidad de aprender a leer como lo es el TDAH, los trastornos de aprendizaje y de lenguaje y la dislexia. Sumado a ello, la tecnología cobra un valor monetario alto para su uso, en especial al intervenir la infraestructura de los centros educativo. Algo conocido como “la brecha digital”, ya que;

Es preocupante que no todos los estudiantes posean dispositivos tecnológicos o una conexión estable a Internet, lo que genera una marcada desigualdad en la implementación de estas estrategias. Hay que recordar que estas tecnologías, cuando sean factibles, deben convertirse en un derecho y no en un privilegio. (Arcia, 2025, p. 150)

De igual manera, sin la existencia de un medio adecuado para la enseñanza como lo es el cuerpo docente, la adquisición del conocimiento de la lectura se ve ralentizado y opacado. Por ello, la emancipación docente en la búsqueda de herramientas tecnológicas para facilitar el proceso de enseñanza es un rol fundamental a tener. Así pues, “la educación no se trata simplemente de transmitir información y conocimientos; se trata de iluminar el camino para los aprendices y prepararlos para el éxito” (Arcia, 2025, p. 151).

Beneficios de la lectura

“Durante la infancia y adolescencia, el hábito de la lectura no solo fortalece el enriquecimiento del vocabulario, sino el pensamiento crítico, el razonamiento lógico; también, estimula la

creatividad y la empatía, factores fundamentales para el éxito personal y social” (Mendoza et al, 2025, p. 7427).

La lectura queda asentada como un eje trascendental en la vida de una persona. Las primeras edades no es una única etapa de la vida y el fomento de la lectura lleva a ser beneficiosa incluso en la adultez porque involucra la creación de una persona que va más allá de la simple formación sino con criterio y razonamiento sobre las necesidades que se presenten en su vivir.

Mendoza et al., (2025), habla de la incorporación de la lectura en la vida de una persona de manera holística, ya que la beneficia de formas que potencian su independencia porque se construye como un ser humano capaz de introducirse en el mundo y de solventar sus necesidades gracias a las capacidades que se desarrollan a partir de la lectura como es la abstracción, el razonamiento, el relacionamiento, la gestión de emociones y sobre todo en el área académica y posiblemente laboral.

La importancia en fomentar la lectura en niños y adolescentes es fundamental, debido a su impacto en el desarrollo cognitivo, socioemocional y académico, así como en la promoción de la creatividad, el aprendizaje autónomo y la participación. Además, en contexto de desigualdad, las estrategias lectoras contribuyen a cerrar brechas educativas y garantizar el acceso equitativo al conocimiento. (Mendoza et al., 2025, p. 7428)

Implementación de herramienta tecnológica

Se ha considerado la aplicación "Aprende a leer con Grin" como una propuesta tecnológica viable y alineada con el fin de esta investigación, ya que esta plataforma está diseñada para niños a partir de los tres años de edad, lo que la hace adecuada para la población estudiada (4 a 5 años).

Su disponibilidad en línea y su gratuidad la convierten en una herramienta de fácil acceso, mitigando las limitaciones económicas o de infraestructura que a menudo excluyen a ciertos

centros educativos de la incorporación de tecnologías de alto alcance. Para su uso en el aula, se requerirá de un computador, proyector y acceso a internet.

La dinámica en el aula permitiría que la maestra o maestro proyecte la aplicación, alternando la participación de los alumnos para generar una clase interactiva. Cada actividad a desarrollar tendrá como soporte tecnológico esta aplicación. Adicionalmente, se sugiere recomendar el uso de "Aprende a leer con Grin" como refuerzo fuera del horario escolar. En este escenario, los padres y madres podrían supervisar el uso del dispositivo en casa, brindando acompañamiento al repaso de la lectura.

"Aprende a leer con Grin" cuenta con amplia recomendación en diversas plataformas digitales, superando el millón de descargas. Ofrece un total de catorce juegos con dos niveles de dificultad. Para avanzar en el conocimiento, se pueden desbloquear niveles o adquirir una membresía que refuerza el proceso lector. Su disponibilidad en tiendas como Google Play Store permite verificar sus calificaciones, comentarios y recomendaciones de usuarios, lo que avala su popularidad y utilidad.

Además de la aplicación "Aprende a leer con Grin", se incorporan otras dos plataformas tecnológicas que complementan el proceso de fomento lector: Wordwall y Educaplay.

Wordwall es una herramienta que permite la creación de actividades interactivas y personalizadas, tales como juegos, cuestionarios y ejercicios lúdicos, que facilitan la motivación y el compromiso de los niños. Su uso en el aula contribuye al reconocimiento de palabras, la asociación de imágenes y la práctica de sonidos, elementos clave en el desarrollo de habilidades lectoras en niños de 4 a 5 años.

Por otro lado, Educaplay ofrece recursos multimedia como crucigramas, sopas de letras y emparejamientos, diseñados para captar la atención de los pequeños y estimular la comprensión y

memorización de vocabulario. La integración de elementos visuales y lúdicos favorece la participación activa y el pensamiento crítico, complementando la alfabetización temprana de manera dinámica y atractiva.

Estas herramientas, junto con “Aprende a leer con Grin”, conforman un conjunto tecnológico integral que facilita diferentes estrategias para potenciar la lectura en la primera infancia, tanto en el aula como en el hogar.

Unidad 1 “Viaje al mundo de las vocales”

Esta unidad tiene como objetivo “aprender a leer las vocales”. Durante cada sesión se enseña el reconocimiento y pronunciación de cada vocal haciendo uso de instrumentos multimedia y las plataformas “Wordwall” y “Educaplay”, las mismas ofrecen la posibilidad de trabajar actividades de aprendizaje adaptadas a las necesidades de esta unidad. Para finalizar la unidad, en la actividad 6 se hace uso de la aplicación “Aprende a leer con Grin”, el cual es un instrumento netamente tecnológico que ayudará a reforzar la lectura a través del juego.

Actividad 1 “Aprendamos la A-a con alegría”

Objetivo

Conocer y pronunciar la vocal a.

Materiales

Proyector, computadora, parlante y hojas impresas.

Duración

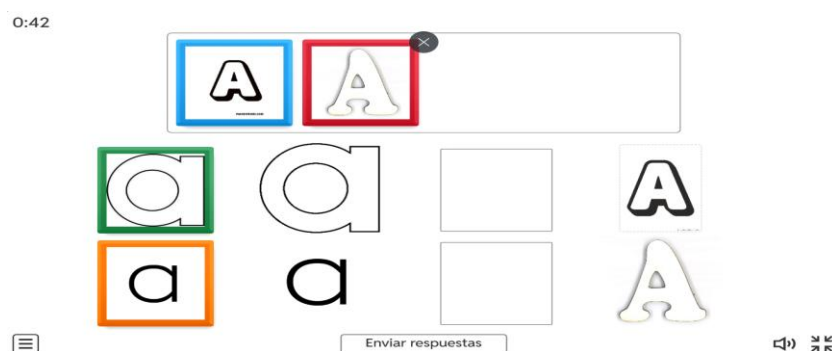
Una hora, un día.

Descripción de la actividad

Se inicia la actividad haciendo una introducción visual de la exposición de la vocal “a” en mayúscula y minúscula, proyectándolas con varias imágenes llamativas. Luego, para la parte

auditiva se pronuncia claramente y se pide a los niños que repitan. Continuando, se proyecta y canta la canción de la maestra Anita llamada “Si tú quieres aprender la letra A-a”, disponible en cualquier plataforma virtual como YouTube o Tik Tok. Por consiguiente, se proyecta la actividad a desarrollar y se explica para posterior ser realizada por cada uno; la actividad se basa en jugar a través de la aplicación “wordwall” la identificación de mayúsculas y minúsculas y clasificarlas según corresponda.

Juego



Rúbrica de observación del juego: “Aprendamos la A-a con alegría”

- Nombre del niño(a): _____
- Edad: _____
- Fecha: _____
- Nombre del docente: _____

N	Criterios de	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente	Valoració	Observacion
o	evaluación			(1)	n	es

1	Identificación de la vocal "a" (mayúscula y minúscula)	Reconoce la vocal "A" y "a" en la mayoría de las ocasiones, con mínimas confusiones.	Reconoce la vocal "A" y "a" solo en algunas ocasiones y con apoyo ocasional.	No reconoce la vocal "A" y "a" o presenta gran dificultad, incluso con apoyo.
2	Pronunciación de la vocal "a"	Pronuncia la vocal "a" claramente en la mayoría de las ocasiones, con alguna mínima distorsión ocasional.	Pronuncia la vocal "a" con dificultad o con distorsiones frecuentes en el sonido.	No pronuncia adecuadamente la vocal "a" o su sonido es irreconocible.
3	Participación en la actividad grupal (canción)	Participa activamente en la mayor parte de la interpretación de la canción.	Participa de forma intermitente o con poca energía en la interpretación de la canción.	No participa en la interpretación de la canción, mostrando desinterés.
4	Realización de la actividad propuesta	Realiza la actividad en su mayoría de forma autónoma, comprendien	Realiza la actividad con dificultad, necesitando guía o apoyo	No logra realizar la actividad, incluso con guía, o muestra total

do los pasos frecuente incomprensión
principales. para n.
completarla.

Actividad 2 “El espectáculo de la E-e”

Objetivo

Trazar y pronunciar la vocal e.

Materiales

Proyector, computadora, parlante y hojas impresas.

Duración

Una hora, un día.

Descripción de la actividad

Se inicia la actividad mencionando que se va a aprender la vocal e, para lo cual se repasa su pronunciación. Luego, se proyecta la plataforma “Wordwall” necesitando la participación aleatoria de los estudiantes para girar la rueda y graficar la letra mayúscula o minúscula que le haya tocado. Finalmente, se proyecta, canta y repasa la pronunciación de la letra por medio de la canción “Cantemos con la letra E”, disponible en cualquier plataforma virtual como YouTube o Tik Tok.

Juego



Rúbrica de observación del juego: “El espectáculo de la E-e”

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

Nº	Criterios de evaluación	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)	Valoración	Observaciones
1	Identificación de la vocal "e" (mayúscula y minúscula)	Reconoce la vocal "E" y "e" en la mayoría de las ocasiones, con mínimas confusiones.	Reconoce la vocal "E" y "e" solo en algunas ocasiones y con apoyo ocasional.	No reconoce la vocal "E" y "e" o presenta gran dificultad, incluso con apoyo.		
2	Pronunciación de la vocal "e"	Pronuncia la vocal "e" claramente en la mayoría de las ocasiones, con alguna	Pronuncia la vocal "e" con dificultad o con distorsiones	No pronuncia adecuadamente la vocal "e" o su sonido es irreconocible.		

	mínima distorsión ocasional.	frecuentes en el sonido.	
3 Participación en la actividad grupal (canción)	Participa activamente en la mayor parte de la interpretación de la canción.	Participa de forma intermitente o con poca energía en la interpretación de la canción.	No participa en la interpretación de la canción, mostrando desinterés.
4 Realización de la actividad propuesta	Realiza la actividad en su mayoría de forma autónoma, comprendiendo los pasos principales.	Realiza la actividad con dificultad, necesitando guía o apoyo frecuente para completarla.	No logra realizar la actividad, incluso con guía, o muestra total incomprensión.

Actividad 3 “I, I, ¡I.! ¡Juguemos así”

Objetivo

Trazar y pronunciar la vocal I-i.

Materiales

Proyector, computadora, parlantes, cartulina y pintura de varios colores.

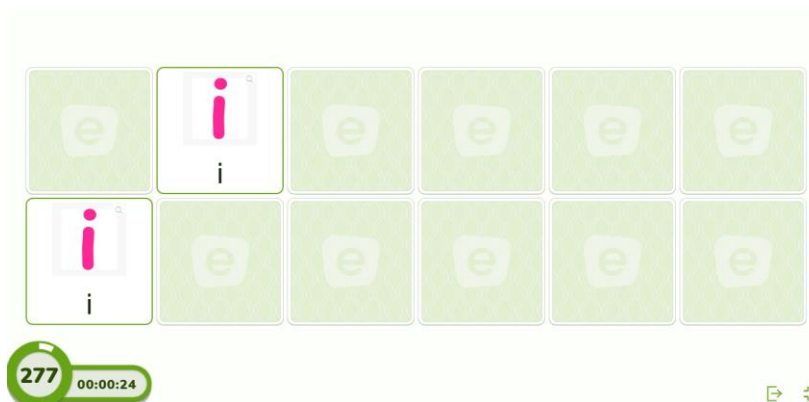
Duración

Una hora, un día.

Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad recordando las vocales anteriores y se presenta la vocal i haciendo una presentación de varias imágenes en las que se necesita las intervenciones de los niños para identificar cuales empiezan con la letra i, hasta llegar a la identificación visual de la vocal. Consecuentemente, se abre la plataforma “educaplay” y jugamos al emparejamiento de letras i mayúsculas y minúsculas con la participación alternativa de los estudiantes. Finalizamos la clase presentando una canción en audio y video sobre la letra i.

Juego



Rúbrica de observación del juego: ¡I, I, ¡I.! ¡Juguemos así!

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

N º	Criterios de evaluación	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)	Valoració n	Observacion es
1	Identificación de la vocal "i" (mayúscula y minúscula)	Reconoce la vocal "I" e "i" en la mayoría de las ocasiones, con mínimas confusiones.	Reconoce la vocal "I" e "i" solo en algunas ocasiones y con apoyo ocasional.	No reconoce la vocal "I" e "i" o presenta gran dificultad, incluso con apoyo.		
2	Pronunciación de la vocal "i"	Pronuncia la vocal "i" claramente en la mayoría de las ocasiones, con alguna mínima distorsión ocasional.	Pronuncia la vocal "i" con dificultad o con distorsiones frecuentes en el sonido.	No pronuncia adecuadamente la vocal "i" o su sonido es irreconocible.		
3	Participación en la actividad grupal (canción)	Participa activamente en la mayor parte de la interpretación de la canción.	Participa de forma intermitente o con poca energía en la interpretación de la canción.	No participa en la interpretación de la canción, mostrando desinterés.		

4	Realización de la actividad propuesta	Realiza la actividad en su mayoría de forma autónoma, comprendiendo los pasos principales.	Realiza la actividad con dificultad, necesitando guía o apoyo frecuente para completarla.	No logra realizar la actividad, incluso con guía, o muestra total incomprensión.
----------	--	--	---	--

Actividad 4 “Oso Otto y sus aventuras”

Objetivo

Trazar y pronunciar la vocal o.

Materiales

Proyector, computadora, parlantes, hojas impresas y recortadas con la letra o.

Duración

Una hora, un día.

Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad recordando las vocales aprendidas e ilustrando la imagen de un gran oso y pedimos a todos los niños (as) la pronunciación de la vocal o. Continuamos proyectando en audio y video el cuento infantil de “ricitos de oro y los tres ositos” disponible en cualquier plataforma virtual. Para cerrar, con la plataforma “Wordwall” trabajamos la identificación de la vocal o a través de imágenes.

Juego



Rúbrica de observación del juego: “Oso Otto y sus aventuras”

- Nombre del niño(a): _____
- Edad: _____
- Fecha: _____
- Nombre del docente: _____

Nº	Criterios de evaluación	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)	Valoración	Observaciones
1	Identificación de la vocal "o" (mayúscula y minúscula)	Reconoce la vocal "O" y "o" en la mayoría de las ocasiones, con mínimas confusiones.	Reconoce la vocal "O" y "o" solo en algunas ocasiones y con apoyo ocasional.	No reconoce la vocal "O" y "o" o presenta gran dificultad, incluso con apoyo.		
2	Pronunciación de la vocal "o"	Pronuncia la vocal "o" claramente en la mayoría de las ocasiones, con alguna mínima	Pronuncia la vocal "o" con dificultad o con distorsiones	No pronuncia adecuadamente la vocal "o" o su sonido es irreconocible.		

	distorsión ocasional.	frecuentes en el sonido.	
3 Participación en la actividad grupal (cuento infantil)	Participa activamente en la mayor parte de la interpretación de la canción.	Participa de forma intermitente o con poca energía en la interpretación de la canción.	No participa en la interpretación de la canción, mostrando desinterés.
4 Realización de la actividad propuesta	Realiza la actividad en su mayoría de forma autónoma, comprendiendo los pasos principales.	Realiza la actividad con dificultad, necesitando guía o apoyo frecuente para completarla.	No logra realizar la actividad, incluso con guía, o muestra total incomprensión.

Actividad 5 “Un universo de uvas”

Objetivo

Trazar y pronunciar la vocal u.

Materiales

1	Identificación de la vocal "u" (mayúscula y minúscula)	Reconoce la vocal "U" y "u" en la mayoría de las ocasiones, con mínimas confusiones.	Reconoce la vocal "U" y "u" solo en algunas ocasiones y con apoyo ocasional.	No reconoce la vocal "U" y "u" o presenta gran dificultad, incluso con apoyo.
2	Pronunciación de la vocal "u"	Pronuncia la vocal "u" claramente en la mayoría de las ocasiones, con alguna mínima distorsión ocasional.	Pronuncia la vocal "u" con dificultad o con distorsiones frecuentes en el sonido.	No pronuncia adecuadamente la vocal "u" o su sonido es irreconocible.
3	Participación en la actividad grupal (canción)	Participa activamente en la mayor parte de la interpretación de la canción.	Participa de forma intermitente o con poca energía en la interpretación de la canción.	No participa en la interpretación de la canción, mostrando desinterés.
4	Realización de la actividad propuesta	Realiza la actividad en su mayoría de forma autónoma, comprendien	Realiza la actividad con dificultad, necesitando guía o apoyo	No logra realizar la actividad, incluso con guía, o muestra total

do los pasos frecuente incomprensión
principales. para n.
completarla.

Actividad 6 “A, E, I, O, U: ¡Vamos tú y tú”

Objetivo

Reconocer y utilizar correctamente las vocales mediante el juego interactivo “*Aprende a leer con Grin*” y una canción lúdica.

Materiales

Proyector, computadora, parlantes y juego aprende con Grin.

Duración

Dos horas, un día. La primera hora se trabaja con los estudiantes y la siguiente con los padres de familia.

Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad cantando la canción de las vocales y posterior a ello, proyectando el juego "Aprende a leer con Grin", se va a realizar varios juegos de identificación de las diferentes vocales con la participación de cada estudiante. Se realiza una capacitación a la familia para hacer uso del juego como refuerzo en sus hogares.

Juego



Rúbrica de observación del juego: “A, E, I, O, U: ¡Vamos tú y tú!”

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

N °	Criterios de evaluación	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)	Valoración	Observaciones
1	Reconocimiento de las vocales	Identifica y diferencia la mayoría de las vocales con pocas confusiones.	Reconoce algunas vocales, pero presenta confusión frecuente.	No logra identificar ni diferenciar las vocales.		
2	Pronunciación de las vocales	Pronuncia la mayoría de las vocales con ligeras distorsiones.	Presenta dificultad frecuente al pronunciar las vocales.	No logra pronunciar adecuadamente las vocales.		
3	Participación en la canción	Participa en la mayor parte de la canción con	Participa de forma esporádica y con poco entusiasmo.	No participa o lo hace de forma mínima.		

entusiasmo

4	Uso del juego	Avanza en	Avanza	No	logra
	“Aprende a leer con Grin”	los niveles con éxito y reconoce la mayoría de las vocales.	lentamente y con ayuda, reconociend o algunas vocales.	avanzar en los niveles y no reconoce las	

Unidad 2 “Descubriendo las letras estrategias de lectura en nivel inicial”

Esta unidad tiene como objetivo estructurar sílabas y palabras básicas en edades de 4 a 5 años. Se utilizan las letras m, p, s, l y t ya que son consonantes fáciles y básicas para la conjugación con vocales. De la misma manera, se trabajan durante las actividades con material multimedia, pero en cada una ya se tendrá como refuerzo la aplicación “aprende a leer con Grin” tanto para uso dentro de la clase como asistencia en la casa. Aunque, para este módulo, en ciertas consonantes se precisa de un acceso específico dentro del juego equivalente a un valor económico de cuatro dólares con cuarenta y nueve centavos (\$4,49).

Actividad 7 “M + (A, E, I, O, U) = ¡Palabras por crear!”

Objetivo

Conjugar las vocales con la consonante *m* para formar sílabas (ma, me, mi, mo, mu) y palabras básicas, desarrollando habilidades de lectura, pronunciación y grafomotricidad.

Materiales

Proyector, computadora, parlantes, juego aprender con Grin, hojas, lapiz y tarjetas con las vocales y la letra m.

Duración

1 hora, un día.

Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad repasando las vocales y se continúa cantando la canción de la letra m para reforzar auditiva, oral y visualmente. Luego, se repasa el sonido de la letra m con cada vocal a través de tarjetas. Finalmente, con el juego aprende con Grin se repasa la escritura de la consonante y la vocal proyectándolo y los demás replicando en hojas.

Rúbrica de observación del juego: "M + (A, E, I, O, U) = ¡Palabras por crear!"

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

Nº	Criterios de evaluación	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)	Valoración	Observaciones
1	Reconocimiento de las sílabas ma, mi, mo, mu	Reconoce la mayoría de las sílabas con mínimas confusiones.	Reconoce algunas sílabas, pero se confunde con frecuencia.	No reconoce ni diferencia adecuadamente las sílabas.		
2	Pronunciación clara de las sílabas	Pronuncia la mayoría de las sílabas, con ligeras distorsiones.	Presenta de dificultad frecuente en la pronunciación	No logra pronunciar correctamente las sílabas.		

n de las
sílabas.

3 Participación en la canción	Participa en la mayor parte de la canción.	Participa ocasionalmente y con poca expresión.	No participa o lo hace de forma mínima.
4 Trazado de sílabas (ma, me, mi, mo, mu)	Realiza la mayoría de los trazos con buena direccionalidad.	Realiza los trazos con dificultad presenta omisiones.	No realiza los trazos o lo hace con errores graves.

Actividad 8 "Pompitas de jabón y la letra P"

Objetivo

Conjugar las vocales con la consonante *p* para formar sílabas (pa, pe, pi, po, pu) y construir palabras sencillas a partir de ellas.

Materiales

Proyector, computadora, parlantes, juego aprender con Grin, hojas y lápiz.

Duración

1 hora y 30 minutos, un día.

Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad recordando las vocales y se continúa repasando el sonido pa, pe, pi, po, pu; para reforzar proyectamos en audio y video la canción de la pa, pe, pi, po, pu. Luego, abrimos la aplicación "aprende con Grin" y realizamos todas las actividades que ofrece, como es

pronunciación, identificación y escritura. Para finalizar, proyectamos una sopa de letras y con la participación de cada estudiante vamos encontrando las palabras papá, Pepe, popo, pupo, pipa y entre otras.

Rúbrica de observación del juego: “Pompitas de jabón y la letra P”

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

N°	Criterios de evaluación	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)	Valoración	Observaciones
	Reconocimiento de las sílabas pa, pe, pi, po, pu	Reconoce la mayoría de las sílabas con algunas confusiones.	Reconoce algunas sílabas, pero se equivoca con frecuencia.	No reconoce ni diferencia las sílabas.		
1	Pronunciación de las sílabas	Pronuncia la mayoría correctamente, con pequeñas distorsiones.	Tiene dificultad frecuente al pronunciar las sílabas.	No logra pronunciar correctamente las sílabas.		
2	Participación en la interpretación de la canción	Participa en la mayor parte de la canción.	Participa de forma ocasional pasiva.	No participa en la interpretación de la canción.		

3	Trazado de las sílabas pa, pe, pi, po, pu	Traza la mayoría con precisión aceptable.	la con dificultad el trazo de varias sílabas.	Presenta en los trazos o lo hace de manera incorrecta.	No realiza los trazos o lo hace de manera incorrecta.
----------	--	---	---	--	---

Actividad 9 "Lana, la lobita lista"

Objetivo

Conjugar las vocales con la consonante *l* para formar las sílabas *la, le, li, lo, lu* y palabras simples, mediante actividades orales, auditivas y de trazo.

Materiales

Proyector, computadora, parlantes, juego aprender con Grin, hojas, lápiz y la letra L grande hecha con cartón.

Duración

1 hora y 30 minutos, un día.

Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad recordando las vocales y se continúa repasando el sonido *la, le, li, lo, lu*; para reforzar se reproduce en audio un cuento corto con la letra L. Luego, abrimos la aplicación “aprende con Grin” y realizamos todas las actividades que ofrece, como es pronunciación, identificación y escritura. Para finalizar, en una letra L grande, todos los estudiantes van a pegar algodón hasta llenarla.

Juego



Rúbrica de observación del juego: “Lana, la lobita lista”

- Nombre del niño(a): _____
- Edad: _____
- Fecha: _____
- Nombre del docente: _____

Nº	Criterios de evaluación	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)	Valoración	Observaciones
1	Reconocimiento de las sílabas la, le, li, lo, lu	Reconoce la mayoría de las sílabas con pocas confusiones.	Reconoce algunas sílabas, con errores frecuentes.	No reconoce ni adecuadamente las sílabas.		
2	Pronunciación de las sílabas	Pronuncia la mayoría correctamente, con leves errores.	Tiene dificultad frecuente en la pronunciación.	No logra pronunciar correctamente las sílabas.		

3	Escucha activa del cuento en audio	Escucha la mayor parte con atención sostenida.	Escucha de la forma intermitente, con distracción ocasional.	No presta atención durante la narración.
4	Trazado de las sílabas la, le, li, lo, lu	Traza la mayoría de las sílabas correctamente.	Presenta la dificultad con varios trazos o los omite.	No realiza los trazos o los hace incorrectamente.

Actividad 10 "El sapito Serapio"

Objetivo

Conjugar las vocales con la consonante *s* para formar sílabas (*sa, se, si, so, su*) y palabras simples, mediante ejercicios orales, audiovisuales y de escritura.

Materiales

Proyector, computadora, parlantes, juego aprender con Grin, hojas, lápiz y modelos de la letra *S* y las vocales.

Duración

1 hora y 30 minutos, un día.

Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad recordando las vocales y se continúa repasando el sonido *sa, se, si, so, su*; para reforzar se reproduce en audio y video un cuento corto con la letra *s*, “llamado el sapito Serapio”. Luego, abrimos la aplicación “aprende con Grin” y realizamos todas las actividades que ofrece, como es pronunciación, identificación y escritura. Para finalizar, con modelos de la letra *s* y las vocales se va a aprender a trazar siguiendo la silueta.

Rúbrica de observación del juego: “El sapito Serapio”

- Nombre del niño(a): _____
- Edad: _____
- Fecha: _____
- Nombre del docente: _____

N°	Criterios de evaluación	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)	Valoración	Observaciones
1	Reconocimiento de las sílabas sa, se, si, so, su	Reconoce la mayoría de las sílabas con pocas confusiones.	Reconoce algunas sílabas, pero comete errores frecuentes.	No reconoce ni diferencia adecuadamente las sílabas.		
2	Pronunciación de las sílabas	Pronuncia correctamente la mayoría, con leves errores.	Presenta dificultad en la pronunciación de varias sílabas.	No logra pronunciar correctamente las sílabas.		
3	Escucha activa del cuento (audio y video)	Escucha la mayor parte del cuento con atención.	Escucha de forma intermitente, con distracciones.	No presta atención o no participa en la actividad.		
4	Trazado de las sílabas sa, se, si, so, su	Realiza la mayoría de los trazos	Presenta dificultad en varios trazos o los omite.	No realiza los trazos o lo hace		

correctamen	incorrectamen
te.	te.

Actividad 11 "Teo, el pescadito tímido"

Objetivo

Conjugar las vocales con la consonante *t* para formar sílabas (*ta, te, ti, to, tu*) y palabras simples, mediante ejercicios de pronunciación, escritura y recitación rítmica.

Materiales

Proyector, computadora, parlantes, juego aprender con Grin, hojas, lápiz, y juego de pesca.

Duración

1 hora y 30 minutos, un día.

Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad recordando las vocales y se continúa repasando el sonido *ta, te, ti, to, tu*; para reforzar se recita una rima y se reproduce con canción sobre letra *T*. Luego, abrimos la aplicación "aprende con Grin" y realizamos todas las actividades que ofrece, como es pronunciación, identificación y escritura. Para finalizar, hacemos una pesca de las palabras que tengan la letra *T* como *Lulu, lila, loma, laso, Lola* y entre otras; para esta actividad se organiza en grupos y cada uno posee sus instrumentos.

Rúbrica de observación del juego: "Teo, el pescadito tímido"

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

N º	Criterios de evaluación	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)	Valoración	Observaciones
1	Reconocimiento de las sílabas ta, te, ti, to, tu	Reconoce la mayoría de las sílabas, con pocas confusiones.	Reconoce algunas sílabas, con errores frecuentes.	No reconoce ni diferencia adecuadamente las sílabas.		
2	Pronunciación de las sílabas	Pronuncia la mayoría correctamente, con leves errores.	Presenta dificultad al pronunciar varias sílabas.	No logra pronunciar correctamente las sílabas.		
3	Participación en la recitación de la rima	Participa en la mayoría de la rima con buena actitud.	Recita con poca expresión o de forma parcial.	No participa o lo hace con resistencia.		
4	Trazado de las sílabas ta, te, ti, to, tu	Traza la mayoría correctamente, con mínimos errores.	Traza algunas sílabas con dificultad.	No realiza los trazos o los hace incorrectamente.		

Actividad 12 "El universo de las sílabas y las letras"

Objetivo

Formar y reconocer sílabas y palabras simples combinando vocales con las consonantes *m*, *p*, *s*, *t* y *l*, aplicando lo aprendido en actividades lúdicas.

Materiales

Proyector, computadora y juego del ahorcado en línea.

Duración

1 hora, un día.

Descripción de la actividad

Iniciamos la actividad recordando cada vocal con las consonantes aprendidas. Se realiza el juego de la ruleta en la plataforma “wordwall” para identificar las palabras que se presentan con la participación de todos los estudiantes.

Juego



Rúbrica de observación del juego: “El universo de las sílabas y las letras”

- **Nombre del niño(a):** _____
- **Edad:** _____
- **Fecha:** _____
- **Nombre del docente:** _____

N º	Criterios de evaluación	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)	Valoración	Observaciones
1	Reconocimiento de palabras simples (ej. mesa, papá, memo, etc)	Reconoce la mayoría de las palabras con pocas confusiones.	Reconoce algunas palabras, pero se confunde con frecuencia.	No reconoce adecuadamente las palabras.		
2	Pronunciación de palabras con sílabas aprendidas	Pronuncia correctamente la mayoría, con leves errores.	Tiene dificultad para pronunciar r varias palabras.	No logra pronunciar correctamente las palabras.		
3	Participación en el juego de la ruleta	Participa en la mayor parte del juego con interés.	Participa de manera esporádica o con poca iniciativa.	No participa o lo hace con resistencia.		

Referencias

- Arcia, M. D. L. C. M. (2025). Modelo Pedagógico Didáctico para Potenciar la Lectura y la Escritura a Través de Herramientas Tecnológicas TIC. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 2(2), 148-160.
- Barrera-Rea, E. J., García-Herrera, D. G., Mena-Clerque, S. E., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias tecnológicas para fomentar la lectura en niños de 5 a 7 años. *Cienciamatria*, 6(1), 464-484.
- Mendoza, J. M. C., Solorzano, R. A. L., Loor, G. S. E. Z., & Cedeño, S. C. Z. (2025). Estrategias Efectivas para Fomentar la Lectura en Niños y Adolescentes. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 9(1), 7425-7441.

ANEXO 2

Validación de expertos

PROCESO DE VALIDACIÓN

Estimada docente:

Lcda. María del Cisne Panamá Vásquez, Mgs.

Usted ha sido seleccionada como experta para evaluar la “Propuesta de intervención educativa: “tecnología y lectura: un viaje divertido para pequeños lectores” que surge como producto del trabajo de titulación: “El uso de la tecnología para fomentar la lectura en niños de 4 a 5 años”, realizado para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Inicial en la Universidad Católica de Cuenca.

La propuesta se adjunta como anexo al final del documento.



Atentamente,

Ivette Estefania Ortiz Serrano

C.I: 0107357410

Objetivo del juicio de expertos: Evaluar la pertinencia, coherencia, comprensión, diseño, metodología y factibilidad de la propuesta pedagógica.

INFORMACIÓN GENERAL

Nombres y apellidos de la docente: María del Cisne Panamá Vásquez

Formación académica: Magister en Educación Básica

Fecha: 24/06/2025

Firma del experto:



INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA:

- Lea detenidamente la guía de actividades que se adjunta al final del documento.
- Marque con una X su evaluación en cada criterio.
- Cuenta con un espacio para acotar las observaciones u opiniones que se consideren pertinentes en función a cada indicador.

La rúbrica de validación presentada a continuación es un instrumento que permite calificar la propuesta en función a 5 indicadores.

- 5 equivalente a “excelente”
- 4 equivalente a “muy bueno”
- 3 equivalente a “bueno”
- 2 equivalente a “regular”
- 1 equivalente a “malo”

INDICADOR	CRITERIO POR EVALUAR	VALORACIÓN	OBSERVACIONES
-----------	----------------------	------------	---------------

		1	2	3	4	5	
PERTINENCIA	Lac actividades planteadas en la propuesta son adecuadas para favorecer el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años.					X	
COHERENCIA	La propuesta cumple con actividades de acuerdo a la edad de los niños					X	
COMPRESIÓN	Las actividades de la propuesta contienen un lenguaje que se puede comprender fácilmente					X	
DISEÑO	La propuesta cuenta un diseño dinámico y creativo					X	
METODOLOGÍA	La propuesta contiene estrategias enfocadas en el uso de la tecnología para fomentar la lectura en niños de 4 a 5 años.					X	
FACTIBILIDAD	La propuesta es de fácil aplicación en el contexto educativo.					X	

PROCESO DE VALIDACIÓN

Estimado docente:

Lcdo. Gonzalo Rubén Espinoza Jaramillo, Mgs.

Usted ha sido seleccionada como experta para evaluar la “Propuesta de intervención educativa: “tecnología y lectura: un viaje divertido para pequeños lectores” que surge como producto del trabajo de titulación: “El uso de la tecnología para fomentar la lectura en niños de 4 a 5 años”, realizado para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Inicial en la Universidad Católica de Cuenca.

La propuesta se adjunta como anexo al final del documento.



Atentamente,

Ivette Estefania Ortiz Serrano

C.I: 0107357410

Objetivo del juicio de expertos: Evaluar la pertinencia, coherencia, comprensión, diseño, metodología y factibilidad de la propuesta pedagógica.


INFORMACIÓN GENERAL

Nombres y apellidos de la docente: Gonzalo Rubén Espinoza Jaramillo

PERTINENCIA	Las actividades planteadas en la propuesta son adecuadas para favorecer el fomento de la lectura en niños de 4 a 5 años.					X	Las actividades son apropiadas y estimulan el interés por la lectura en niños de 4 a 5 años.
COHERENCIA	La propuesta cumple con actividades de acuerdo a la edad de los niños					X	Las actividades están bien alineadas con el nivel de desarrollo y edad de los niños.
COMPRENSIÓN	Las actividades de la propuesta contienen un lenguaje que se puede comprender fácilmente					X	El lenguaje utilizado es claro y adecuado para la comprensión infantil.
DISEÑO	La propuesta cuenta un diseño dinámico y creativo					X	El diseño es atractivo, dinámico y capta la atención de los niños.
METODOLOGÍA	La propuesta contiene estrategias enfocadas en el uso de la tecnología para fomentar la lectura en niños de 4 a 5 años.					X	Integra de forma efectiva la tecnología como recurso para fomentar la lectura.
FACTIBILIDAD	La propuesta es de fácil aplicación en el contexto educativo.					X	La propuesta es práctica y fácilmente aplicable en un entorno escolar.

ANEXO 3

Autorización de publicación en el repositorio institucional

 <p>Universidad Católica de Cuenca</p>	<p>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</p>	<p>CÓDIGO: F – DB – 30 VERSION: 01 FECHA: 2025-07-28 Página 102 de 102</p>
---	---	--

Autorización de publicación en el repositorio institucional

Ivette Estefania Ortiz Serrano portadora de la cédula de ciudadanía N° **0107357410**. En calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales del proyecto de titulación **“El uso de la tecnología para fomentar la lectura en niños de 4 a 5 años”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de este proyecto de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, **28 de julio del 2025**

F: 

Ivette Estefania Ortiz Serrano

C.I. 0107357410