

Aplicación de cuentos interactivos para mejorar la comprensión lectora de niños con TDAH

Application of interactive stories to promote reading comprehension of children with ADHD

¹ Luis Fernando Vaca Reinoso  <https://orcid.org/0000-0003-3301-7792>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador

luis.vaca.06@est.ucacue.edu.ec

² Efstathios Stefos  <https://orcid.org/0000-0002-5679-8002>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador

efstathio.stefos@ucacue.edu.ec

³ Sandra Elizabeth Mena Clerque  <https://orcid.org/0000-0002-9186-2161>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador

sandramena@ucacue.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 07/07/2022

Revisado: 15/08/2022

Aceptado: 05/09/2022

Publicado: 06/10/2022

DOI: <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2356>

Cítese:

Vaca Reinoso , L. F., Stefos, E., & Mena Clerque, S. E. (2022). Aplicación de cuentos interactivos para mejorar la comprensión lectora de niños con TDAH . ConcienciaDigital, 5(4), 127-144. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2356>



CONCIENCIA DIGITAL, es una Revista Multidisciplinar, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://concienciadigital.org>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons AttributionNonCommercialNoDerivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Palabras**claves:**

Cuento
Aprendizaje
Comprensión
Educación
Atención

Resumen

La utilización de aplicaciones digitales para crear instrumentos interactivos que ayuden a mejorar la educación de niños con TDAH en la actualidad ha tomado fuerza en las actividades que realizan los docentes en sus clases, sin embargo todavía una parte de los docentes opta por una educación tradicional que no da buenos resultados en niños con necesidades especiales, por tal razón esta investigación analiza la aplicación de cuentos interactivos que permitan mejorar la comprensión lectora en niños con TDAH, para ello se utilizó una metodología de investigación no experimental con un enfoque deductivo ya que se pretende demostrar que la utilización de cuentos didácticos mejorara la comprensión lectora en dichos niños, utilizando un cuestionario elaborado con la escala de Likert mediante el cual se obtuvo los datos necesarios para poder determinar una propuesta, en este caso la información que se tabuló mediante tablas de frecuencia se obtuvo que el 65% de las personas encuestadas frecuentemente utilizan cuentos interactivos para desarrollar la lectoescritura y el 75% afirman que la utilización de cuentos interactivos en el proceso de enseñanza de los niños con TDAH mejora su comprensión lectora lo que confirma nuestro objetivo de investigación. La propuesta que planteamos es que en el centro CEPALH se tome en cuenta dentro de su metodología habitual la aplicación de los cuentos interactivos para alcanzar mejores estándares de comprensión lectora, capacitando a sus docentes en la correcta utilización de esta herramienta.

Keywords:

Short stories
Learning
Comprehension
Education
Attention

Abstract

The use of digital applications to create interactive tools that help improve the education of children with ADHD has currently taken force in the activities that teachers perform in their classes, however, some teachers still opt for a traditional education that does not give good results in children with special needs, For this reason, this research analyzes the application of interactive stories to improve reading comprehension in children with ADHD, using a non-experimental research methodology with a deductive approach since it is intended to demonstrate that the use of didactic stories will improve reading comprehension in these children, using a questionnaire elaborated with the Likert scale through which we obtained the necessary data to be able to determine a proposal, in

this case the information that was tabulated by means of frequency tables showed that 65% of the people surveyed frequently use interactive stories to develop reading and writing and 75% affirm that the use of interactive stories in the teaching process of children with ADHD improves their reading comprehension, which confirms our research objective. The proposal we propose is that the CEPALH center take into account in its usual methodology the application of interactive stories to achieve better standards of reading comprehension, training teachers in the correct use of this tool.

Introducción.

Según Vygotsky, en sus trabajos sobre el modelo constructivista de aprendizaje indican que se produce en el conocimiento que se lo realiza mediante la asimilación y acomodación, para exponer el desarrollo cognitivo de los niños y su progreso cognitivo, partiendo de la adaptación de las personas en el medio como le menciona Pérez et al. (2013). Es decir, es la capacidad de aprender en cada instante depende de los conocimientos previos y de la interacción con el medio. El proceso de Enseñanza-Aprendizaje es un compendio de experiencias, métodos e instrucciones mediante el cual se transforma una conducta y se produce la asimilación y acomodación de información, en un hecho nuevo estructura de conocimiento.

Según el modelo del constructivismo Piagetiano se indica que este método se basa en las relaciones ambiente - yo, es la adición del factor social a la educación; de igual manera Pérez et al. (2013). afirma que los cuentos son instrumentos pedagógicos para fortalecer la interacción de ideas, caracteres y valores. Este enfoque relaciona contenidos de la vida cotidiana y el aprendizaje cotidiano. En efecto, Montessori, conformó su modelo pedagógico en los principios de ambiente, amor, niño - ambiente. La capacidad cognitiva de los niños es grandiosa y de ahí la posibilidad de que ellos edifiquen su discernimiento.

Para Gutiérrez Pacheco con el transcurrir del tiempo la educación ha tenido diversos cambios supeditados a las transformaciones y avances que trae la sociedad de acuerdo a las diferentes épocas. Es por eso que es muy importante que el docente camine a la vanguardia de dichos cambios y tenga presente las necesidades e inquietudes de las nuevas generaciones, y se puedan implementar tácticas innovadoras que despierten el interés de los niños y que éstas favorezcan al desarrollo de habilidades y destrezas en las diversas ramas del saber.

La importancia de la innovación en la educación se da en la medida que nos permita acabar con los paradigmas tradicionales por parte de los docentes en lo que se tiene que ver a que la enseñanza no debe restringirse a solo transmitir conocimientos, sino por el contrario se debe llegar más allá para forjar un impacto significativo en el aprendizaje de los niños y en la escuela misma. Innovar es esa reforma pedagógica que nos permitirá mejorar la práctica pedagógica, usando múltiples estrategias que integren los contenidos de los temas trabajados en el aula que se relacionan con el acto educativo referente a la teoría-práctica que facilitan la enseñanza-aprendizaje. El rol de los docentes en la educación es basa en apoyar la formación del pensamiento crítico para que los estudiantes alcancen ser autónomos y consigan su propia identidad siendo para ello indispensable apelar a estrategias innovadoras que lo hagan posible.

Para Gutierrez (2015) con el transcurrir del tiempo la educación ha tenido diversos cambios supeditados a las transformaciones y avances que trae la sociedad de acuerdo a las diferentes épocas. Es por eso que es muy importante que el docente camine a la vanguardia de dichos cambios y tenga presente las necesidades e inquietudes de las nuevas generaciones, y se puedan implementar tácticas innovadoras que despierten el interés de los niños y que éstas favorezcan al desarrollo de habilidades y destrezas en las diversas ramas del saber. La importancia de la innovación en la educación se da en la medida que nos permita acabar con los paradigmas tradicionales por parte de los docentes en lo que se tiene que ver a que la enseñanza no debe restringirse a solo transmitir conocimientos, sino por el contrario se debe llegar más allá para forjar un impacto significativo en el aprendizaje de los niños y en la escuela misma. Innovar es esa reforma pedagógica que nos permitirá mejorar la práctica pedagógica, usando múltiples estrategias que integren los contenidos de los temas trabajados en el aula que se relacionan con el acto educativo referente a la teoría-práctica que facilitan la enseñanza-aprendizaje. El rol de los docentes en la educación es basa en apoyar la formación del pensamiento crítico para que los estudiantes alcancen ser autónomos y consigan su propia identidad siendo para ello indispensable apelar a estrategias innovadoras que lo hagan posible.

Según Korzeniowsk y Ison (2008) El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad es uno de los desórdenes del que más investigaciones se han elaborado en el último siglo a nivel mundial, lo que ha permitido elaborar criterios cada vez más específicos para su diagnóstico y tratamiento.

Abril y Jadán (2020) nos hablan que el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) es un problema de conducta que afecta el funcionamiento escolar de los estudiantes, entorpeciendo con la adaptación de los niños a la escuela. Además, las clases tradicionales, monótonas y memorísticas, así como la ineficaz implementación de tácticas didácticas provoca la falta de interés de los escolares con dicho trastorno los cuales muestran impulsividad, falta de concentración y problemas de habla. En muchos casos el

alumno que padece este trastorno presenta fracaso escolar a lo largo de su vida estudiantil, provocando el abandono temprano de las instituciones educativas, lo que en un futuro esta toma de decisiones a una edad temprana es muy nocivo para su futuro escolar y profesional. Se estima que la prevalencia del TDAH en Latinoamérica se encuentra por encima de la media, entre 5% y 20%.

En la actualidad en nuestro país, es necesario buscar métodos de enseñanza que permita enfrentar la exclusión, el rechazo y cualquier tipo de discriminación que puedan sufrir muchos niños en las instituciones educativas, en especial a los niños de los primeros años de básica. Para (González-Calleros et al., 2019), se deben diseñar y desarrollar estrategias pedagógicas que se adapten a las circunstancias sociales y al devenir de un mundo centrado en las nuevas tecnologías y la era del conocimiento y la información.

Niño Malagón et al. (2015) nos hablan de que el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad, TDAH, tiene un origen neurobiológico y se identifica por un patrón constante de hiperactividad o impulsividad e inatención, que da como resultado dificultades de conducta en la escuela.

Aviles (2015) nos dice que el TDAH es una realidad en las aulas de los distintos centros educativos y exige, por tanto, una adecuada respuesta. Desde el ámbito educativo la urgencia de nuevos planteamientos y metodologías es evidente, la diversidad en las aulas y las problemáticas existentes reclaman no sólo nuevas formas de concebir la enseñanza sino además la planificación, elaboración y desarrollo de nuevas destrezas puedan suministrar una respuesta adecuada y eficaz a cada necesidad.

Para Aviles (2015) Los alumnos con un diagnóstico TDAH ordinariamente presentan serias dificultades para adaptarse a una clase tradicional, la que generalmente involucra periodos de tiempo prolongados en la realización de una misma actividad, tareas como mantener la atención son probablemente para un alumno con TDAH las más complicadas de lograr, es por esto la necesidad de herramientas didácticas interactivas que le permita al alumno, tener autonomía en la gestión del tiempo en el aula, facilidad en su uso, además de un aporte motivacional que pueda centrar sus esfuerzos y superar las distracciones externas.

Según Jiménez-Rodríguez (2021), Integrar las TIC dentro del centro educativo es muy importante ya que, a más de ser un recurso innovador en el aula, también es un instrumento esencial en la formación y aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, disminuiría el fracaso escolar, en especial, en estudiantes con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE).

Miranda-Casas et al. (2010) mencionan que los niños con trastorno (TDAH) no han recibido la atención necesaria de la comunidad educativa y su comprensión lectora es

deficiente. No obstante, indica que los métodos cognitivos subyacentes podrían ser fundamental para la comprensión neurobiológicas de la comprensión lectora. Comprender e interpretar textos es una herramienta para obtener éxito en las actividades escolares y cotidianas en la vida académica de un alumno.

Para prosperar académicamente, los estudiantes necesitan comprender frases y realizar relaciones entre frases de manera que pueda construir representaciones del texto. Para poder entender y aprender lo que se lee es una actividad compleja y el alumno requiere incluir diferentes procesos: Miranda-Casas et al. (2010)

López-Gómez et al. (2021) indica que una manera interactiva y proactiva de aprender a leer es la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación a las escuelas para de esta manera superar los obstáculos en las escuelas tales como: el ausentismo y la deserción escolar.

Latorre-Coscolluela et al. (2018) menciona que “El incremento del número de estudiantes valorados con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (en adelante, TDAH) ha tenido importantes repercusiones en el sistema educativo”

Guerrero-García y González-Calleros (2021) indica en diversos ámbitos educativos y en distintos niveles, la aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) es un instrumento que se utiliza como guías especializadas en el proceso de enseñanza, sin embargo, algunos países no pueden acceder a este beneficio.

Almenara et al. (2018) alude que adquirir el hábito de la lectura es un proceso en el que intervienen una serie de factores y cuando hay dificultades se debe establecer mecanismos eficaces tales como: la comprensión lectora.

La comprensión lectora es decir la interpretación de textos, es una tarea compleja, ya que, requiere utilizar la decodificación fonética, el reconocimiento de palabras y desarrollar varios procesos cognitivos-lingüísticos que son categóricos y se ve reflejado en los infantes con TDAH en la atención, análisis, síntesis, ilación y comparación. Los factores que establecen una comprensión lectora en niños con TDAH son el lector, el texto y el contexto, según De La Hoz-Vásquez y Rodríguez-Hernández (2018)

Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad. Se ha aportado muchas etiquetas a las personas, quienes tienen TDAH por parte de sus familiares, maestros, compañeros de escuela y la sociedad en sí, sin considerar lo que conlleva y encontrarse al tanto de lo que implica. Zambrano-Saltos (2018)

Tanto Martínez (2013) como Pascual, 2008 concuerdan que los principales signos del TDAH son los siguientes: dificultad para concentrarse o déficit de atención, falta de

control cognitivo sobre los impulsos e hiperactividad estos dos pueden presentarse de manera combinada o por separada de los cuales, los síntomas que destacan en el comportamientos de los niños son: ausencia de atención en las actividades, no escuchan cuando se les hablan, no siguen instrucciones, se distraen con facilidad, no pueden permanecer sentados, se mueven de un lado al otro, hablan sin control, no pueden esperar su turno e molestan a otros niños

Según Martínez (2013) los signos expuestos anteriormente los subtipos son tres del TDA-H según los criterios de la DSM-IV-TR (2001). Primer subtipo: * F90.0 TDAH de tipo combinado (314.01). Los niños que presentan este tipo de trastorno muestran un incremento de problemas de atención continua y en el control de la impulsividad, suelen tener más dificultades de conducta; en gran parte los niños diagnosticados tienen un subtipo combinado.

Segundo subtipo: * F90.8 Trastorno por déficit de atención con hiperactividad, tipo con preeminencia del déficit de atención (314.00). Los niños con TDA tienen muchas dificultades con la atención selectiva y el proceso de la información, lo realizan de forma desconcertada y no pueden concentrarse. La respuesta ante las presiones es lenta. Por lo que, se suelen aislar; tienen problemas de angustia y, sobre todo, de aprendizaje. Son diagnosticados de manera tardía, ya que, no llaman la atención de sus padres y docentes por lo que no reciben un tratamiento adecuado (Martínez, 2013).

Tercer subtipo: * F90.0 Trastorno por déficit de atención con hiperactividad, tipo con predominio (hiperactivo - impulsivo) (314.01). Representan el 25% de los niños diagnosticados con este trastorno presentan un subtipo combinado, especial en el comportamiento ante la sociedad y la falta de autocontrol.

Para Sainz (2019), los Juegos y juguetes interactivos que promueven y mejoran la memoria, la atención, el autocontrol, el lenguaje de niños con TDHA de manera que mientras juegan y se divierten desarrollan sus capacidades intelectuales; de los cuales los rompecabezas, juegos de construcción, spinners, laberintos, set de construcción, juegos de mesa, set de manualidades y juguetes sensoriales donde cada uno de estos juegos ayudan a desarrollar distintas habilidades tales como: la atención, procesamiento de la información, se relajan, descargan sus energías, mejoran la capacidad de análisis, entrenan la memoria visual, el pensamiento lógico y la inteligencia viso-espacial. También estimulan el autocontrol y la tolerancia, la motricidad fina y gruesa, la creatividad y la imaginación infantil. Por lo que hay que recalcar que delante de un juego va a estar en la compañía de un familiar mejorando las interrelaciones sociales y el proceso del desarrollo integral de los hijos.

Juegos serios para el aprendizaje de niños con TDAH. Para estar acorde con la actualidad, es imprescindible incluir las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como parte primordial del proceso educativo y como instrumento cognoscitivo para construir conocimiento, crear investigación y transferir información. No obstante, también se requieren recursos económicos para realizar este tipo de proyectos y que los maestros y alumnos se motiven en el uso consciente y responsable de las diferentes herramientas tecnológicas, lo que permitirá un diseño tecno-pedagógico apropiado para que los educandos desarrollen competencias y habilidades (Gonzalez-Calleros et al., 2019).

Para Sainz (2019) indican que el juego es una estrategia precisa para el aprendizaje para que los niños con TDHA desarrollen actividades, comportamientos básicos, interacción con el medio, destrezas y habilidades; Las actividades de esparcimiento favorece en el aprendizaje de las áreas del desarrollo infantil:

- Sensorial: sentidos y percepción.
- Motriz: motricidad fina, motricidad gruesa y propiocepción.
- Cognitivo: memoria, atención, cognición, procesamiento lógico.
- Comunicativa: lenguaje, expresión, interacción, diálogos, rituales.
- Afectiva: superación de miedos, angustias, fobias.
- Social: roles, competencia, resuelve conflictos.

Cuando introducimos actividades psicopedagógicas con niños con TDAH mediante elementos lúdicos y dinámicos como cuentos interactivos, pizarras digitales, juegos de construcción, fichas, láminas estas actividades incrementa la motivación y el interés por la tarea y el aprendizaje.

Para Ospina y Rodríguez (2016) Los cuentos han existido desde épocas antiguas en las diferentes culturas, los que se han ido adaptando a los diferentes tiempos y dan a conocer los procesos y dinámicas que se existen al interior de los pueblos. El cuento es un instrumento de aprendizaje por naturaleza debido a que genera gran impacto en los niños, los cuentos le dan la posibilidad al infante de integrarse a un mundo inexplorado y trascender a su propia realidad.

Al cuento se lo ha conceptualizado tradicionalmente como la narración breve de forma oral o escrita de historias reales o ficticias con un número definido de personajes, que nos cuenta una intriga, recreando situaciones que tienen un final, es así que para Alas L.(1997) la definición del cuento es la narración de un suceso notable que puede ser más rico en acción y que percibe la forma en que los personajes viven los hechos.

Para definir los diferentes tipos de cuento, es preciso tener presente sus variaciones como son la extensión, su forma de escritura y la intencionalidad, una clasificación que podemos tomar en cuenta es de dos tipos de cuento: popular y literario. Definiendo como cuento popular a la narración tradicional de hechos ficticios que cuentan con varias versiones y donde los autores generalmente son desconocidos; en cambio el cuento literario se comunica a través de la escritura y el autor normalmente es conocido.

Di Gerónimo (2000) citando a Cortázar nos dice que el cuento es un género literario difícil de encasillar ya que no está sujeto a leyes a las cuales deba adscribirse. Cortázar manifiesta que el cuento no tiene de una forma previa y consumada como la de la novela. Dicho autor atribuye esto al hecho de que el cuento es un género de difícil definición.

Cuentos Interactivos. Debido a los avances de la tecnología a nivel mundial se han creado nuevas estrategias que nacen de la necesidad de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Uno de estos es a aplicación de los cuentos interactivos como una nueva e interesante metodología, es así que estos avances tecnológicos dan como resultado la incorporación por parte de los docentes de nuevas estrategias para ser utilizadas en los procesos educativos como una forma de lograr que los niños se nutran de nuevos conocimientos por medio de imágenes, videos, música, pasando de los cuentos tradicionales a los cuentos interactivos.

Los cuentos interactivos se crean a partir de narraciones digitalizadas animadas, por medio de imágenes que son utilizadas para el desarrollo materiales educativos. Los cuentos interactivos van más allá de trascienden la oralidad y las letras ya que se trascienden al plano del uso de las nuevas tecnologías para alcanzar más usuarios, quienes podrán interactuar libremente con el contenido multimedia al que están accediendo.

Según Tejedor y García (2006) las nuevas tecnologías de la información han contribuido a la aparición de cuentos que superan los relatos escritos y se convierten en un producto audiovisual con materiales multimedia que le dan la posibilidad de interrelacionarse al oyente y que incluso dicho oyente pueda cambiar el relato que escucha, y porque no de pasar a convertirse en creador de nuevos relatos. Es ahí donde el profesor puede aprovechar para estimular la capacidad creadora de los niños y motivarles a que ellos creen sus propias historias que sean de interés para ellos.

Cuentos interactivos como un recurso de aprendizaje. Tejedor y García (2006) dice que tradicionalmente se ha estimulado a los niños para la lectura con los cuentos, los mismos que han ido perdiendo espacio en los intereses de los niños debido a la tecnología digital. Es así como con la llegada de las TIC los cuentos también se transforman de una forma radical al pasar del papel a la pantalla de cualquier dispositivo digital, convirtiéndose en cuentos interactivos. Por medio de las nuevas tecnologías de la

información se han podido crear cuentos que superan el relato escrito para convertirse en un producto audiovisual con múltiples herramientas multimedia y con la interacción entre el cuento y el oyente que puede incluso alterar el relato que escucha.

La metamorfosis que se ha producido en las últimas décadas, nos han incitado a entrar a un universo tecnológico que nos hace partícipes de una era netamente digital.

Estas evoluciones nos otorgan el camino a diferentes medios de comunicación que nos atraen a disminuir distancias, donde la realidad virtual se ha transformado en la parte principal de cualquier proceso. Como agentes de cambio, debemos crear nuevas formas de imaginar la educación, ya que no se trata solo de alcanzar conocimientos y transmitirlos, sino que se ha creado la necesidad permanente del uso de diversas estrategias que por medio de las TIC permiten esa versatilidad necesaria para que los procesos educativos generen aprendizajes para la vida y que los mismos trasciendan del aula de clases.

Para Pizarro (2009) Las computadoras nos proporcionan un aprendizaje interactivo que conciben una rápida visualización de los problemas y la a oportunidad de una visualización gráfica de todos los conceptos teóricos como también la oportunidad de alterar las diferentes variables que actúan en la resolución de problemas lo que favorece el aprendizaje de los alumnos.

Al utilizar las TIC en la enseñanza, el alumno tiene la oportunidad de aumentar sus capacidades comunicativas e intelectuales, desplegar sus capacidades y habilidades. Una vez instalado el programa, para el educando fue fácil seleccionar mediante un clic cualquiera de las ventanas que presenta el programa, las que permitieron investigar nuevos campos de acción pedagógica. Mediante la interacción que efectúen los estudiantes con la computadora, se constató que aumentó su familiaridad con las TIC; esto le permite al maestro utilizar diferentes estrategias pedagógicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje (González-Calleros et al., 2019).

La utilidad de las Tics en la enseñanza inclusiva. Estamos en una sociedad sumergida en el desarrollo tecnológico, en el que loa avances de las TIC ha transformado nuestra forma de vida, impactando en varios espacios del conocimiento. En el área educativa, las Tics han confirmado que pueden ser de gran soporte ya que benefician la integración de estudiantes con necesidades educativas especiales (Vértiz-Osores et al., 2019)

En el presente se ha conseguido instituir un nexos que modula los principios de la educación mediante la edificación de nuevos conocimientos, y la pedagogía con la aplicación de las TIC en el sistema educativo. Lo que representa una apertura bastante interesante en el proceso de aprendizaje de los educandos y, una oportunidad de enseñanza para los propios docentes (Vertiz-Osores et al., 2019)

De este modo las TIC en la educación se convierten en instrumentos mas no en el fin del proceso enseñanza y aprendizaje; más bien convierten estos procesos para apuntalar y fomentar un modelo centrado en los alumnos que requieren de ajustes de acuerdo a sus necesidades educativas especiales.

Metodología.

Se desarrollará bajo un tipo de investigación no experimental, el enfoque fue deductivo porque pretendemos demostrar que la utilización de cuentos didácticos mejorara la comprensión lectora de los niños con TDAH. La técnica a utilizarse será la encuesta ya que buscamos recopilar la mayor cantidad de información y registrarla para luego realizar un análisis.

El instrumento a utilizarse será un cuestionario con 4 categorías (conocimiento y uso, situación afectiva, conocimiento y uso) ya que mediante el podremos determinar según el criterio de los profesores y padres de familia el mejoramiento en la comprensión lectora de los niños con TDAH.

Respecto a la validación de instrumentos la encuesta se validó a través de la prueba Alfa de Cronbach con el 0.752, utilizando la aplicación SPSS para procesar los datos, lo que nos permite obtener datos confiables para nuestro estudio.

Este estudio se llevará a cabo en el centro CEPALH, el universo de estudios son los cinco docentes que trabajan en CEPALH y los 15 padres de familia que tienen niños con TDAH.

Se utilizará la aplicación Forms de Outlook para realizar y enviar el link de la encuesta a los docentes padres de familia del centro CEPALH, una vez obtenida la información se empleará Microsoft Excel para obtener los datos, donde con dichos datos se procederá a su tabulación mediante el programa SPSS Statics que se usará para correlacionar variables.

Las variables son paramétricas puesto que se utilizó una prueba de normalidad Shapiro Wilk que presenta valores normales paramétricos, ya que todas las variables tienen un valor menor a 0.05 sig.

Resultados.

Tabla 1.

Utilización los cuentos interactivos para el desarrollo de la lecto escritura

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	3	15,0	15,0
	Casi siempre	10	50,0	65,0
	A veces	6	30,0	95,0
	Casi Nunca	1	5,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 1, se evidencia que el 65% de las personas encuestadas frecuentemente utilizan cuentos interactivos para desarrollar la lectoescritura, dato que corrobora que la utilización de cuentos interactivos ayuda a mejorar la comprensión lectora en los niños con TADH. Por lo que se hace necesario la utilización de cuentos interactivos en los procesos de enseñanza a los niños

Tabla 2.

El niño mejoró la comprensión lectora al usar los cuentos interactivos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy alto	2	10,0	10,0
	Alto	13	65,0	75,0
	Medio	5	25,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 2 podemos constatar que el 75% de los encuestados afirman que la utilización de cuentos interactivos en el proceso de enseñanza de los niños con TDAH mejora su comprensión lectora, lo que confirma el objetivo de la investigación y resulta imprescindible realizar una propuesta que tome en cuenta los resultados obtenidos.

Discusión.

De acuerdo a los resultados obtenidos se evidencio, 65% de las personas encuestadas frecuentemente utilizan cuentos interactivos para desarrollar la lectoescritura, un porcentaje un poco menor, referente al estudio realizado por Villa-Castro et al. (2020) que demuestra que el 100% de encuestados coincidió que las narrativas gráficas favorecen al desarrollo de la comprensión lectora (Villa-Castro et al., 2020)

En nuestro estudio podemos observar que el 75 de personas afirma que la utilización de cuentos interactivos mejora la comprensión lectora en los niños, lo que concuerda con el estudio realizado por Núñez-Naranjo et al. (2021), donde El 70% de los encuestados indicó que algunos profesores realizan actividades de lectura que son interesantes por medio de cuentos y un 45% de los mencionó que los textos largos como libros no contienen imágenes por lo que las lecturas largas son cansadas (Núñez-Naranjo et al., 2021).

Propuesta.

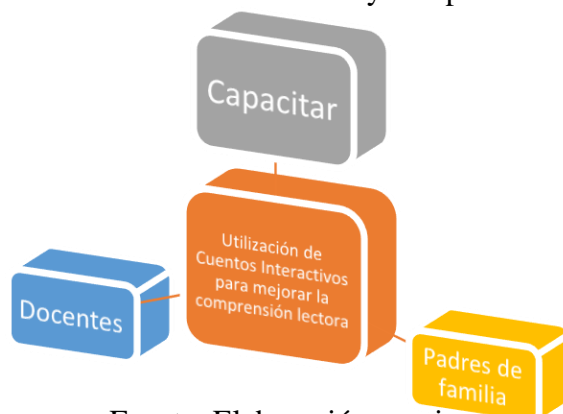
El trabajo realizado busco mejorar la habilidad de lectura comprensiva de textos, tanto literarios, como de cualquier otra naturaleza, en los niños, principalmente en aquellos que padecen de TDAH; tomando en cuenta las particularidades de ellos, de tal manera que se intentó potenciar las habilidades que poseen, salvando también las singularidades que sesgan su desarrollo a la par de sus compañeros. Se plantea de esta manera una herramienta interactiva pensada en estudiantes con necesidades especiales, pero que sin duda puede ser utilizada por todos los estudiantes sin interesar sus capacidades o necesidades

En los profesores por lo general recae la responsabilidad sobre el futuro de los estudiantes y en dicho futuro está reflejado la enseñanza de la que los docentes formaron parte de su educación, por tal motivo el proceso enseñanza-aprendizaje va más allá de los conocimientos que comparten en el aula, por lo que se debe tener presente otros aspectos relacionados a la labor del maestro. Dicho esto, esta propuesta se enfoca especialmente en los estudiantes con necesidades educativas especiales, que de acuerdo con los resultados obtenidos en la investigación realizada en el centro CEPALH, podemos verificar que después de utilizar cuentos interactivos se mejoró la comprensión lectora en niños con TDAH., por lo que planteamos que en dicho centro se capacite y se aplique como práctica común de los docentes la utilización de cuentos interactivos en su metodología de enseñanza para alcanzar mejores estándares de comprensión lectora en los niños, así como también llevar estos resultados a otras instituciones educativas que cuenten con niños con necesidades especiales y plantearles la utilización de esta herramienta interactiva para mejorar la comprensión lectora en todos los estudiantes con TDAH.

El objetivo de efectuar dicha propuesta es la de implementar estrategias tecnológicas en la educación de los estudiantes, a sabiendas que las herramientas tecnológicas que hay en la actualidad, nos pueden ayudar a lograr una educación de mejor calidad en niños con TDAH

Figura 1.

Utilización de cuentos interactivos y comprensión lectora



Fuente: Elaboración propia

Capacitar: En este proceso se realizará la capacitación en la utilización y el mejor aprovechamiento de cuentos interactivos en la enseñanza de los niños con TDAH.

Docentes: La capacitación se la realizara a los 5 docentes que trabajan en el centro CEPALH

Padres de Familia: Se cumplirá con la capacitación de los 15 padres de familia que tienen a sus hijos con TDAH en el centro CEPALH

Conclusiones.

- La importancia de esta investigación, es destacar la inclusión educativa, buscando herramientas que nos permitan alcanzar este objetivo, logrando que los alumnos se sientan conformes en el contexto educativo donde se desenvuelven y que estén capacitados para ejecutar todas las actividades igual que los demás estudiantes.
- El usar cuentos interactivos como un instrumento pedagógico es beneficioso para fortalecer la comprensión lectora, ya que se convierten en una herramienta diseñada por el profesor para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, se consideró lo planteado por Montessori, al ratificar que, el maestro delinea las herramientas que tienen como fin satisfacer las necesidades de autoconstrucción del estudiante, pero cuidándose de ser partícipe del proceso sino más bien, asumiendo su rol como una "sombra", para que los niños aprendan por sí solos.
- En este sentido, la investigación puso de relieve el enfoque de aprendizaje constructivista, en la medida en que el conocimiento no sólo hacía parte de un proceso de transferencia lineal docente-estudiante, sino que se conformaba un

proceso de construcción temática, en el que el educador era un guía y el estudiante, el dueño de su propio aprendizaje.

- Los resultados de la encuesta realizada tanto a docentes como a padres de familia posibilitó demostrar que utilizar cuentos interactivos es primordial en el mejoramiento de la comprensión lectora en los niños, además comprobamos que mejora el periodo de tiempo que ponen atención los niños a la lectura, aprovechando sus primeros años de vida, ya que leer ayuda a trabajar el área cognitiva y socio-afectiva.
- Las potencialidades que brinda la implementación de las nuevas herramientas tecnológicas para ser utilizadas en la enseñanza en las aulas sobrelleva mucho compromiso por parte de los maestros ya que implica a que tengan que educarse en el manejo de estas nuevas tecnologías, mismas que deben ser aprovechadas en los diferentes contextos educativos, dependiendo de las realidades de los educandos. Herramientas como los cuentos interactivos pueden apoyar en el mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que el docente y los alumnos consigan objetivos educativos que impone el currículo.

Referencias bibliográficas.

- Abril, M., & Jadán, J. (2020). El Uso De La Gamificación Como Estrategia Didáctica En Los Niños Con Tdah [Tesis de Maestría]. *Tesis*, 1–158. <https://n9.cl/t4rvp>
- Alas, L. (1997). Cuentos. Edición de Ángeles Ezama, estudio preliminar de Gonzalo Sobejano. <https://n9.cl/ya5aa>
- Almenara, J. C., Virué, R. P., & Rebollo, M. M. R. (2018). Material educativo multimedia para el aumento de estrategias metacognitivas de comprensión lectora. *Perfiles Educativos*, 40(159), 144–159. <https://doi.org/10.22201/issue.24486167e.2018.159.58042>
- Aviles, D. L. A. (2015). *El lenguaje de programación Scratch como material didáctico motivador para la aplicación y evaluación de contenidos en el área de inglés para alumnos con diagnóstico de TDAH*. 49. <https://n9.cl/96xty>
- De La Hoz Vásquez, M. G., & Rodríguez Hernández, M. I. (2018). Relación de los movimientos oculares sacádicos y la comprensión lectora con el déficit de atención e hiperactividad (TDAH). *Inclusión & Desarrollo*, 6(1), 137–149. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.inclusion.6.1.2019.137-149>
- Di Gerónimo M., (2000). Poética del cuento de Julio Cortázar. <https://n9.cl/8n4tb>
- González-Calleros, C. B., Guerrero-García, J., & Navarro-Rangel, Y. (2019). Uso de

- juegos serios como herramienta educativa para la enseñanza a niños con tdah
serious games as an educational tool to teach children suffering from adhd. *BUAP-ICUAP, México*. <https://n9.cl/lrsqx>
- Guerrero-García, J., & González Calleros, J. M. (2021). Videojuegos en educación especial: niños con TDAH. *Interacción Revista Digital de AIPO*, 2(1), 48–59. <https://n9.cl/sa011>
- Gutiérrez-Pacheco V., Valero-Parejo K, (2015). Estudio de caso: influencia del juego interactivo digital en el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiante con TDAH. <https://n9.cl/59mze>
- Jiménez-Rodríguez, A. (2021). Desarrollo De La Comprensión Lectora En Niños Con Tdah a Través De Las Tic. *Know and Share Psychology*, 2(3), 61–81. <https://doi.org/10.25115/kasp.v2i3.5849>
- Korzeniowsk, C., & Ison, M. S. (2008). Estrategias psicoeducativas para padres y docentes de niños con TDAH. *Revista Argentina de Clinica Psicologica*, 17(1), 65–71. <https://n9.cl/5t2ir>
- Latorre-Coscolluela, C., Liesa-Orús, M., & Vázquez-Toledo, S. (2018). Inclusive schools: Cooperative learning and TAC with students with ADHD. *Magis*, 10(21), 137–152. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eatt>
- López-Gómez, S., Rodríguez-Rodríguez, J., Vidal-Esteve, M. I., & Castro-Rodríguez, M. M. (2021). Contribuciones y efectos de los videojuegos en la atención a la diversidad. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84). <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12742>
- Martínez, Y. C. (2013). Intervención psicopedagógica en niños afectados por el síndrome TDAH. Estudio experimental. *Universidad Complutense de Madrid*, 303. <https://n9.cl/hdk3z>
- Miranda-Casas, A., Fernández, M. I., Robledo, P., & García-Castellar, R. (2010). Comprensión de textos de estudiantes con trastorno por déficit de atención/hiperactividad: ¿Qué papel desempeñan las funciones ejecutivas? *Revista de Neurología*, 50(SUPPL. 3), 135–142. <https://doi.org/10.33588/rn.50s03.2009768>
- Niño-Malagón, C., Correa Giraldo, J., & Henríquez Posada, N. (2015). Estrategias neuropsicopedagógicas para niños y niñas con bajo rendimiento académico asociado a TDAH. *En Clave Social*, 4(2), 26–38. <https://n9.cl/sc18l>

- Núñez-naranjo, A. F., Wilma, A., Guevara, P., Pérez, V., Raquel, K., & Yancha, Y. (2021). *El cuento : estrategia didáctica para la comprensión lectora The story : didactic strategy for reading comprehension*. 4, 119–130. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v4i1.2.1583>
- Ospina & Rodríguez, (2016). Cuentos interactivos para el Fortalecimiento de las operaciones matemáticas básicas en los estudiantes del grado tercero de primaria de la institución Educativa Rural María Goretti. <https://n9.cl/5twn1z>
- Sainz M, S. (2019). *Relación del TDAH con los problemas de lectoescritura. Detección y atención temprana*. <https://n9.cl/69no>
- Pérez, M. D., Pérez, M. A., & Sánchez, S. R. (2013). El cuento como recurso educativo. *Empresa*, 13. <https://n9.cl/3ovq5>
- Pizarro, (2009). Las TICs en la enseñanza de las Matemáticas. Aplicación al caso de metodos numéricos <https://n9.cl/d8ax5>
- Tejedor, F., & García, A. (2006). Competencias de los profesores para el uso de las TIC. *Revista Española de Pedagogía*, 64(233), 21–44. <https://n9.cl/hbdbna>
- Vértiz-Osores, R. I., Pérez-Saavedra, S., Faustino-Sánchez, M. A., Vértiz-Osores, J. J., & Alain, L. (2019). Tecnología de la Información y Comunicación en estudiantes del nivel primario en el marco de la educación inclusiva en un Centro de Educación Básica Especial. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 146. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.266>
- Villa-Castro, T. M., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva. *Cienciamatria*, 6(1), 485–511. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.343>
- Vigotsky, L. (1986 [1934]). *Thought and language*. Cambridge, MA.: MIT Press [Trad. cast.: Pensamiento y lenguaje. Barcelona: Paidós
- Zambrano-Saltos, N. (2018). Estrategias didácticas para el fomento de la comprensión lectora del alumnado de primaria con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad. <https://n9.cl/y4pcq>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Conciencia Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Conciencia Digital**.



Indexaciones

