

**Ciberliteratura para niños, una nueva manera de imaginar y contar historias en la era  
digital**

Ginna Marcela Riaño Yanquen

Asesor

Erika Tatiana Tovar Hernández

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

## Resumen

El presente estudio representó una valiosa oportunidad de aprendizaje para la docente en formación, además de constituir una alternativa significativa dentro de su proceso de grado, la experiencia permitió fortalecer conocimientos teóricos y prácticos orientados al desarrollo integral del futuro docente y al enriquecimiento del marco investigativo en el ámbito educativo. Para llevar a cabo el estudio, se trabajó con niños y niñas de entre 8 a 10 años en la Institución Educativa Pública Miguel Antonio Caro, ubicada en el municipio de Funza, durante el segundo semestre del año 2025, el propósito principal fue incentivar el hábito de la lectura a través del uso de la ciberliteratura, la investigación se centró en tres objetivos fundamentales: identificar el grado de interacción de los estudiantes con las herramientas tecnológicas; promover el hábito lector mediante experiencias con la ciberliteratura; y evaluar los cambios en los procesos de lectura de los participantes tras la implementación de dichas herramientas. El enfoque metodológico de este estudio es cualitativo, se basó en la implementación de secuencias didácticas diseñadas para integrar la lectura con el uso de herramientas tecnológicas, dichas secuencias se estructuraron en tres fases, cada una orientada al cumplimiento de los objetivos establecidos previamente. A partir del análisis de los resultados y de las reflexiones finales del grupo investigador, se evidenció un notable interés de los niños y niñas por la utilización de los recursos tecnológicos. En este sentido, se reconoce la responsabilidad de los docentes y orientadores en asumir un papel mediador, guiando a los estudiantes para que el uso de la tecnología se convierta en una experiencia significativa y enriquecedora para su desarrollo intelectual.

**Palabras clave:** Ciberliteratura, tecnología, motivación, lectura, narrativas.

### **Abstract**

The present study represented a valuable learning opportunity for the pre-service teacher, as well as a meaningful alternative within her degree completion process, the experience allowed for the strengthening of both theoretical and practical knowledge aimed at the comprehensive development of the future teacher and at enriching the research framework in the educational field. To carry out the study, work was conducted with children aged 8 to 10 at the Miguel Antonio Caro Public Educational Institution, located in the municipality of Funza, during the second semester of 2025. The main purpose was to promote the habit of reading through the use of cyberliterature. The research focused on three core objectives: identifying the degree of student interaction with technological tools; fostering reading habits through experiences with cyberliterature; and evaluating changes in participants' reading processes following the implementation of these tools. The methodological approach of this study is qualitative and was based on the implementation of didactic sequences designed to integrate reading with the use of technological tools. These sequences were structured in three phases, each aimed at achieving the previously established objectives. Based on the analysis of the results and the final reflections of the research team, a notable interest among the children in using technological resources was observed. In this regard, the responsibility of teachers and educational counselors is acknowledged, as they must assume a mediating role, guiding students so that the use of technology becomes a meaningful and enriching experience for their intellectual development.

***Keywords:*** Cyberliterature, technology, motivation, reading, narratives.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación .....	13
Objetivos .....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos .....	14
Marcos de Referencia .....	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos .....	16
Referentes Técnicos.....	18
Referentes Legales.....	18
Referentes Éticos .....	19
Herramientas y Métodos .....	21
Enfoque y Tipo de Estudio .....	21
Unidad de Análisis.....	21
Técnicas para la Recolección de Datos .....	21
Categorías para el Análisis de Datos .....	23
Resultados .....	25
Acercamiento De La Población A La Variable .....	25
Experimentación .....	26
Identificación de Variaciones .....	27

Análisis y Discusión .....	30
Conclusiones y Recomendaciones .....	34
Referencias Bibliográficas .....	37
Apéndices.....	39

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	39
----------------------------------------------------------	----

## Introducción

El presente estudio se desarrolló en la Institución Educativa Pública Miguel Antonio Caro, sede concentración urbana, institución del sector público que atiende a niños y niñas de 8 a 10 años del municipio de Funza. Este grupo se encuentra en un proceso de formación educativa y pedagógica que requiere refuerzo en áreas del lenguaje, con especial énfasis en la comunicación y la comprensión. El estudio busca fomentar la motivación y el gusto por la lectura, mejorar la interacción docente-estudiante y optimizar los procesos de enseñanza aprendizaje, contribuyendo además a la reducción del abandono escolar mediante la implementación de bases teóricas y metodologías apoyadas en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). El objetivo central consiste en incentivar el hábito lector a través del uso de ciberliteratura durante el segundo semestre de 2025, con el propósito de enriquecer la didáctica y las metodologías de enseñanza, atendiendo a las demandas sociales y culturales contemporáneas (Area & Pessoa, 2012).

El estudio parte de la premisa de que los avances tecnológicos, junto con la diversidad de herramientas y recursos digitales, representan una oportunidad para desarrollar estrategias pedagógicas innovadoras enfocadas en la escritura y la lectura. La integración adecuada de la tecnología puede potenciar la motivación y el interés de los estudiantes, facilitando la adquisición de competencias lectoras. La investigación se sustenta en una fundamentación teórica basada en bibliografía especializada sobre lectura y tecnología en el contexto educativo, complementada con un enfoque práctico orientado al grupo de estudio mediante la utilización de recursos digitales y materiales manuales.

Las actividades propuestas se estructuran a partir de una secuencia didáctica que integra herramientas tecnológicas, organizada en tres momentos. El momento inicial tiene como

finalidad presentar el contenido, captar la atención de los estudiantes y realizar un diagnóstico del nivel de conocimiento y criterio sobre la escritura. El momento de desarrollo aplica estrategias de aprendizaje basadas en ciberliteratura, enfocándose en el fortalecimiento de competencias y habilidades lectoras. Finalmente, el momento de cierre permite consolidar los aprendizajes, comparar experiencias previas y evaluar los avances obtenidos durante la intervención.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación se apoyó en la secuencia didáctica como eje central para explorar la creatividad y promover el hábito lector a través de la ciberliteratura (Ministerio de Educación Nacional, 2015). La primera actividad consistió en el acercamiento a la lectura mediante videos y preguntas dirigidas al grupo focal. La segunda buscó fomentar la lectura usando tablets y recursos tecnológicos, mientras que la tercera evaluó los cambios en los hábitos y competencias lectoras mediante encuestas de satisfacción y evaluaciones del desempeño de los estudiantes, asegurando así el cumplimiento del objetivo general y de los objetivos específicos de la investigación.

## Caracterización

El presente estudio se desarrolló a un grupo de estudiantes de quinto grado de primaria, cuyas edades son los 8 a 10 años, en un contexto urbano en crecimiento, específicamente en el municipio de Funza, ubicado en el departamento de Cundinamarca. Los participantes asisten a clase en una jornada única, comprendida entre las 7:00 am hasta la 1:00 pm, en la Institución Educativa Pública Miguel Antonio Caro, sede concentración urbana, localizada en el barrio México, en la calle 15 N 6-40, donde se llevarán a cabo las actividades en el aula previamente adecuada y adoptada, conforme a las necesidades metodológicas de estudio, con el propósito de garantizar condiciones óptimas para su desarrollo.

La unidad de análisis corresponde a un grupo escolar del nivel básico primaria que cursa grado quinto en una institución ubicada en el municipio de Funza, caracterizado por una población en su mayoría, a un nivel socioeconómico medio-bajo. Las actividades contempladas en el grupo de estudio serán aprobadas antes de su ejecución, autorizadas por los padres de familia o tutores, quienes integran el núcleo familiar de los participantes, así como por el docente titular del grupo. Como parte del proceso, se aplicará un diagnóstico cognitivo centrado en la ciberliteratura, mediante el uso de estrategias lúdicas adaptados al nivel de comprensión de los estudiantes, con el objetivo de identificar posibles dificultades y reconocer sus competencias, habilidades individuales y capacidades de aprendizaje.

Estas instituciones desarrollan procesos pedagógicos alineados a las políticas públicas de educación vigentes en Colombia, orientados en el fortalecimiento de competencias básicas en lenguaje, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y ciudadanía, aunque en el enfoque que predomina sigue siendo tradicional, centrado en proyectos en la transmisión de conocimientos y en la aplicación de estrategias cognitivas y socioafectivas. Los proyectos

pedagógicos eje transversal, favorecen la participación activa del estudiante en su proceso formativo (Cisneros et al. 2023).

Esta dinámica educativa actual dificulta la atención personalizada a los distintos estilos de aprendizaje que existen en el aula, y se ve afectada además por la participación desigual de las familias en el acompañamiento escolar, lo que limita el desarrollo integral del estudiante. En este escenario, se reconocen como necesidades urgentes el fortalecimiento de habilidades como la comprensión lectora, el pensamiento lógico matemático, el aprendizaje autónomo y la participación activa. Entre los retos más relevantes se encuentran la falta de recursos pedagógicos, la escasa implicación de algunos padres de familia en el proceso formativo, y la rigidez del currículo, elementos que condicionan el alcance de los aprendizajes esperados según las características del contexto.

## Planteamiento del Problema

Durante el presente año escolar, los estudiantes de grado 501, grupo focalizado, han mostrado un bajo nivel en lectura comprensiva. A pesar del nivel académico alcanzado, muchos presentan dificultades para identificar ideas principales, deducir significados contextuales y relacionar la lectura con conocimientos previos. Esta situación afecta otras áreas, al ser la comprensión lectora una competencia transversal. Sin embargo, algunos estudiantes han mejorado su fluidez y muestran mayor interés por la lectura autónoma. Se destaca también la participación en actividades orales como lectura en voz alta y dramatizaciones. Entre los desafíos están fomentar una lectura crítica, especialmente mediante la ciberliteratura, fortalecer la comprensión de textos expositivos y reducir la brecha entre estudiantes con diferentes niveles de habilidad lectora.

El aprendizaje a través de la ciberliteratura se valora mediante diversas estrategias orientadas a desarrollar la comprensión, el pensamiento crítico y las destrezas tecnológicas, apoyándose en enfoques pedagógicos actuales como los proyectos integrados y el trabajo en equipo. Entre las prácticas más destacadas están la elaboración de cuentos interactivos, la construcción de personajes y la producción de contenidos digitales como podcasts, videos o reseñas creativas, los cuales permiten evidenciar niveles de interpretación y análisis textual. La valoración se realiza con base en criterios precisos que incluyen elementos literales, creatividad y participación. Sin embargo, este enfoque también presenta desafíos como la falta de acceso tecnológico, la distracción en ambientes virtuales, las debilidades en lectura digital y la participación desigual, lo que requiere un acompañamiento continuo, ajustes didácticos y recursos accesibles que aseguren una evaluación justa del proceso formativo.

Se plantea que el uso sistemático de plataformas de ciberliteratura en el entorno escolar contribuya positivamente al desarrollo de la comprensión lectora, especialmente en los niveles analítico y crítico, en el grupo focalizado del grado 501. Mediante la interacción con textos digitales, narrativas interactivas y recursos multimedia, los estudiantes acceden a contenidos literarios de manera más dinámica, al tiempo que fortalecen sus habilidades interpretativas y analíticas. Por lo tanto, la integración de estas herramientas tecnológicas en las prácticas pedagógicas mejora significativamente el rendimiento en lectura comprensiva, en comparación con los métodos tradicionales que se basan únicamente en textos impresos.

Las brechas de conocimiento sobre la ciberliteratura se reflejan en la falta de familiaridad de docentes y estudiantes con las herramientas digitales o plataformas virtuales, así como en el desconocimiento de su integración pedagógica para desarrollar habilidades críticas y analíticas (Area & Pessoa, 2012). Esta situación se agrava por la desigualdad en el acceso a dispositivos e internet, junto con la insuficiente formación docente en competencias digitales, lo que dificulta la incorporación efectiva de la ciberliteratura en los currículos escolares y limita su potencial para mejorar la comprensión lectora.

### **Pregunta de Investigación**

¿Como incentivar el hábito de la lectura en los niños entre 8 a 10 años de la Institución Educativa Publica Miguel Antonio Caro del municipio de Funza Cundinamarca a través de herramientas digitales como Draw Animation durante el segundo semestre del año 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Incentivar el hábito de la lectura en los niños entre 8 a 10 años de la Institución Educativa Pública Miguel Antonio Caro del municipio de Funza Cundinamarca a través de herramientas digitales como Draw Animation durante el segundo semestre del año 2025.

### **Objetivos Específicos**

Identificar el interés por la lectura mediante la exploración de cuentos interactivos y obras de ciberliteratura en los niños entre 8 a 10 años, utilizando plataformas digitales educativas.

Desarrollar habilidades de comprensión lectora a través de la interacción con textos digitales que incluyan elementos multimedia como imágenes, sonidos y animaciones.

Evaluar los cambios en el proceso de la lectura en los estudiantes del grado 501 después de crear y compartir sus historias en formato digital.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

En el marco de este estudio, resulta fundamental delimitar conceptos clave que permitan comprender el fenómeno analizado. Según Simanowski (2018), la ciberliteratura se caracteriza por su interactividad y multimedialidad, aspectos que transforman tanto la escritura como la experiencia del lector, algunas de sus manifestaciones literarias nacen, se desarrollan y se consumen a través de medios digitales, a diferencia de la literatura tradicional impresa, la ciberliteratura incorpora elementos multimedia como imágenes, sonidos, animaciones, hipervínculos e incluso interacción con el lector, lo cual enriquece la experiencia narrativa. En el contexto educativo, especialmente en la educación primaria, la ciberliteratura se presenta como una herramienta innovadora y valiosa para fomentar el gusto por la lectura, mejorar la comprensión lectora y promover el pensamiento crítico.

En el caso de los niños de grado 501, la ciberliteratura ofrece una serie de beneficios significativos. En primer lugar, aumenta la motivación hacia la lectura al presentarse en formatos atractivos y adaptados a las nuevas formas de interacción digital con las que los niños están familiarizados. Esta motivación es fundamental en esta etapa donde se están formando los hábitos lectores, En segundo lugar, favorece el desarrollo de competencias digitales y lectoras al interactuar con textos digitales, los estudiantes no solo comprenden el contenido, sino que también aprenden a navegar por la web, seleccionar información relevante y construir sentido a partir de distintos lenguajes visual, sonoro y textual. Estos referentes conceptuales proporcionan una base teórica esencial para entender cómo las dinámicas digitales actuales influyen en los hábitos de lectura de los estudiantes y en su relación con la literatura. Por lo tanto, se abordarán los siguientes conceptos: ciberliteratura, lectura digital, competencia y prácticas lectoras.

## Referentes Teóricos

El Ministerio de Educación Nacional ha establecido los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) como fundamentos esenciales para la educación en Colombia. Estos derechos representan una serie de aprendizajes organizados de acuerdo con el desarrollo integral de niños y niñas, quienes son reconocidos como titulares del derecho fundamental a la educación, su propósito es garantizar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes que contribuyan a su formación como personas y ciudadanos. En este marco, el estudiante asume un papel activo en el entorno escolar, aprendiendo a través de metodologías, estrategias y contextos definidos por cada institución educativa, y avanzando progresivamente por los distintos niveles y grados del sistema educativo (Ministerio de Educación Nacional, 2015).

Desde esta mirada, el presente estudio se apoya en el desarrollo de competencias en el área de Lenguaje, ya que esta es una habilidad fundamental en el crecimiento del ser humano y en su capacidad para expresar lo que piensa, siente y vive, el lenguaje y la lectura tiene un gran valor social, porque permite que las personas se comuniquen, compartan ideas, emociones, conocimientos, deseos, creencias y valores (Ministerio de Educación Nacional, 2006). En este proceso, se reconocen dos habilidades principales: la producción y la comprensión. La producción se refiere a la capacidad de crear mensajes para expresar la realidad, mientras que la comprensión permite entender lo que otros comunican, dándole sentido a lo que se escucha o se lee, estas dos habilidades apoyan el desarrollo del pensamiento y están relacionadas con el entorno social y cultural a través de actividades que fortalecen el aprendizaje. (Restrepo et al., 2018).

Estas dimensiones se articulan con los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), los cuales guían la comprensión lectora según el grado escolar. En el marco de este estudio se centra

en la ciberliteratura como una forma emergente de expresión literaria y comunicación digital, que busca fortalecer en los estudiantes del grado 501 el reconocimiento de los medios de comunicación digitales y las formas verbales que en ellos circulan, desarrollando habilidades para interpretar textos literarios en formatos digitales, promoviendo así una lectura crítica y creativa en entornos virtuales.

Uno de los mayores desafíos en el ámbito educativo según lo que afirma el autor Agudelo Verbel et al. (2023) es la construcción de modelos pedagógicos que no solo promuevan la formación por competencias, sino que además incorporen el aprendizaje autónomo como parte esencial de una educación de calidad, en este enfoque el estudiante se concibe como un sujeto activo y participativo, capaz de reflexionar sobre sus propios procesos de pensamiento y las estrategias que utiliza para aprender, es decir que desarrolla habilidades metacognitivas que le permiten a este modelo alinearse con las nuevas teorías de la inteligencia, que reconocen la diversidad de capacidades cognitivas y formas de aprendizaje.

Este concepto hace referencia al conjunto de habilidades que permiten a un lector desenvolverse de manera eficaz en entornos digitales. Incluye la comprensión textual, la evaluación crítica de la información, la capacidad de interactuar con diferentes formatos (texto, imagen, audio, video) y la gestión autónoma del aprendizaje a partir de recursos digitales (Rodríguez Reyes, 2016). En la educación básica, el desarrollo de la competencia lectora digital es crucial para preparar a los estudiantes ante las demandas de una sociedad digitalizada para que incorpore prácticas de lectura digital en el aula contribuyendo a cerrar la brecha entre el entorno escolar y la vida cotidiana del alumnado.

## **Referentes Técnicos**

En este sentido, la ciberliteratura se reconoce como una herramienta esencial para el conocimiento y la construcción del pensamiento, cuya enseñanza debe adaptarse al nivel de desarrollo de los niños y niñas, por ello, el Ministerio de Educación Nacional ha establecido metas formativas en el área de lectura dentro de la educación básica, orientadas a seis dimensiones clave: la comunicación, el intercambio de información, la representación de la realidad, la expresión de emociones y la creatividad, el ejercicio de una ciudadanía responsable y la construcción de un propósito de vida (Ministerio de Educación Nacional, 2006).

De acuerdo con la (UNESCO, 2014) es bueno promover e impulsar programas que inviten a los estudiantes a leer, crear y entender ciberliteratura por medio de habilidades que van más allá de la lectura tradicional, navegación en hipertextos, interpretación de elementos multimedia, etc. Además, la ciberliteratura puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, por ejemplo, los textos con apoyo auditivo benefician a niños con dificultades lectoras, mientras que los textos interactivos pueden captar mejor la atención de los estudiantes más inquietos. Esto contribuye a una educación más inclusiva, también es importante señalar que el uso de ciberliteratura en el aula estimula la creatividad, muchos de estos recursos permiten a los niños tomar decisiones dentro de la narrativa, imaginar finales alternativos o incluso crear sus propias historias digitales, lo que fortalece su expresión escrita y su pensamiento imaginativo.

## **Referentes Legales**

El Ministerio de Educación Nacional promueve el uso de herramientas digitales en la educación a través de planes y programas como: Plan Nacional de Lectura y Escritura que incluye componentes digitales y multimodales, lo cual se relaciona con la ciberliteratura, otro de sus Programas es computadores para Educar que impulsa el uso pedagógico de las TIC en

escuelas públicas por medio de las normativas institucionales sobre el uso responsable de tecnologías en el aula. La ciberliteratura como forma emergente de expresión literaria a través de medios digitales, ha cobrado relevancia en el ámbito educativo, especialmente en la educación primaria, al fomentar nuevas formas de lectura y escritura acordes con las dinámicas tecnológicas actuales. Sin embargo, su implementación en entornos escolares debe estar enmarcada dentro de los referentes legales vigentes en Colombia, que regulan tanto la propiedad intelectual como la protección de los derechos de los niños y niñas en entornos digitales, en este sentido, los docentes y directivos escolares tienen la responsabilidad de seleccionar recursos de ciberliteratura que no solo sean pedagógicamente adecuados, sino que cumplan con los principios de legalidad, seguridad y privacidad establecidos por la ley colombiana, De esta manera, la ciberliteratura en la educación primaria no solo se presenta como una herramienta innovadora de fomento a la lectura, sino también como un campo que exige un compromiso ético y legal por parte de la comunidad educativa.

### **Referentes Éticos**

En el contexto de la aplicación de la ciberliteratura en espacios educativos, se deben considerar los siguientes aspectos éticos: consentimiento informado es imprescindible obtener el consentimiento libre, informado y por escrito de los participantes, los estudiantes deben ser informados de manera clara sobre los objetivos del proyecto, las herramientas digitales que se utilizarán, y los posibles riesgos o beneficios de su participación. Privacidad y protección de datos personales el uso de plataformas digitales para la creación o lectura de ciberliteratura puede implicar la recolección de datos personales donde es necesario garantizar la confidencialidad, proteger la identidad de los participantes y cumplir con las leyes vigentes de protección de datos, evitando la divulgación no autorizada de información.

Uso responsable de las plataformas digitales: Se deben seleccionar plataformas que respeten los derechos de autor, promuevan un entorno seguro y no expongan a los estudiantes a contenidos inapropiados, fomentar el uso ético de la tecnología y la netiqueta. Respeto por la diversidad y la inclusión los contenidos trabajados o creados a través de la ciberliteratura deben promover el respeto por la diversidad cultural, lingüística, étnica y de género.

La ciberliteratura, al incorporar tecnologías digitales e interactivas, plantea nuevos retos éticos en cuanto a la formación de ciudadanos digitales críticos, respetuosos y conscientes de su rol tanto como lectores como productores de contenidos en línea, en el ámbito escolar, los docentes tienen la responsabilidad ética de promover un uso reflexivo de estos recursos, asegurándose de que el contenido sea apropiado para la edad, culturalmente respetuoso e inclusivo, evitando la reproducción de estereotipos, violencia simbólica o mensajes discriminatorios.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

El presente estudio adopto un enfoque cualitativo, ya que se centra en la exploración e interpretación de fenómenos relacionados con la producción, difusión y recepción de la ciberliteratura, este enfoque permite comprender en profundidad las experiencias, percepciones y significados que los niños y niñas del grado 501 asignan a las nuevas formas literarias digitales, la ciberliteratura, al estar estrechamente vinculada con el entorno digital, con dinámicas comunicativas y creativas emergentes, requiere una aproximación flexible y abierta que permita analizar no solo el contenido textual, sino también los formatos, las plataformas y las interacciones que la conforman. Por tanto, este enfoque es el más adecuado para abordar el problema de investigación, ya que se orienta a comprender el fenómeno en su contexto natural y desde una perspectiva interpretativa.

### **Unidad de Análisis**

Este estudio se desarrolló a un grupo focal de 10 estudiantes del grado 501 de primaria, cuyas edades son de los 8 a 10 años, específicamente en el municipio de Funza, ubicado en el departamento de Cundinamarca. Los participantes pertenecen a la Institución Educativa Publica Miguel Antonio Caro, sede concentración urbana, localizada en el barrio México, en la calle 15 N 6-40.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

En relación con el primer objetivo del proyecto, se diseñó la actividad denominada “Viajeros de las historias interactivas”, con el propósito de explorar el nivel de familiaridad y las preferencias de los niños de grado quinto frente a la ciberliteratura. Esta propuesta incluye el uso de videos y preguntas interactivas que invitan a la reflexión sobre el uso de dispositivos

tecnológicos en sus experiencias lectoras. Como producto de esta actividad, los estudiantes elaboran dibujos representando los dispositivos que más les llaman la atención, acompañados de una breve explicación sobre su uso, lo cual sirve como insumo para el análisis pedagógico.

En cuanto al segundo objetivo específico, se busca fomentar el hábito lector a través de la experimentación con herramientas tecnológicas, implementado la actividad “Cuentos con clic”. donde la docente inicia la sesión explicando el propósito del encuentro y presentando un ejemplo práctico de cómo, mediante la lectura, es posible imaginar, crear e interactuar utilizando la herramienta digital Draw Animation a través de esta, los niños generan videos con sonido, voces y animaciones, integrando elementos de lectura crítica. Durante la sesión, los estudiantes participaran en una dinámica lúdica que consiste en tableros magnéticos de creación de personajes que contienen palabras o frases, las cuales usaran como base para redactar una breve historia. Esta actividad busca estimular la creatividad, el trabajo colaborativo y el desarrollo de competencias comunicativas. Posteriormente, con la guía de la docente, se realizarán correcciones a los videos producidos, promoviendo así el análisis crítico y la mejora en el uso del lenguaje.

La jornada concluye con una mesa redonda, donde los estudiantes socializaran sus experiencias con la plataforma digital. Como evidencia para el análisis, se recopilarán evidencias fotográficas que documentan la interacción de los niños con la herramienta tecnológica.

Respecto al tercer objetivo específico, orientado a evaluar los cambios en los procesos de lectura de niños y niñas entre 8 y 10 años de la Institución Educativa Pública Miguel Antonio Caro, sede Concentración Urbana, tras la implementación de herramientas tecnológicas, se desarrolló la actividad “Evaluando el uso de la tecnología”. Esta consiste en una entrevista diseñada para conocer las experiencias adquiridas con el uso de la herramienta Draw Animation

y su impacto en la lectura digital. Como producto de análisis, se aplicó una actividad tipo “preguntas y respuestas”, la cual permite recoger percepciones directas de los estudiantes.

Es importante destacar que este estudio se enmarca dentro de una investigación educativa, por lo que tanto el diseño de las actividades como la recolección de datos fueron mediados pedagógicamente. El objetivo fue que los estudiantes pudieran enriquecer su proceso de aprendizaje mientras desarrollaban competencias clave como: el reconocimiento e interpretación de mensajes provenientes de medios digitales y otros sistemas simbólicos, la recuperación de información explícita y la capacidad de realizar inferencias, el uso de herramientas digitales para la creación de cuentos y la expresión coherente de ideas, el desarrollo de una lectura creativa estructurada y finalmente la valoración de una comunicación ética y responsable en entornos digitales.

A partir de esta secuencia didáctica, se espera que los niños y niñas desarrollen un aprendizaje significativo a través de las herramientas tecnológicas, mejorando sus habilidades de redacción, expresión creativa, pensamiento crítico, trabajo colaborativo y participación activa. El propósito final es promover el uso de la tecnología no solo como herramienta lúdica, sino como medio para fortalecer su proceso lector en el marco de la ciberliteratura.

### **Categorías para el Análisis de Datos**

Para el análisis de los datos recolectados en el marco del estudio sobre la ciberliteratura en niños de grado 501, se definieron tres categorías principales alineadas con los objetivos específicos del estudio: observación, planeación y recolección de información. En relación con el primer objetivo, se estableció la categoría de interacción con entornos digitales, basada en la observación directa de las conductas lectoras de los estudiantes frente a contenidos de ciberliteratura. Esta categoría permitirá identificar niveles de familiaridad, motivación y

respuesta frente a estímulos digitales, atendiendo a variables como atención, participación y curiosidad. Para el segundo objetivo, se emplea la categoría de diseño y ejecución de experiencias lectoras, enfocada en la planeación didáctica y la implementación de actividades que integran tecnologías como Draw Animation. Esta categoría recoge elementos ontológicos como la creatividad, la apropiación de herramientas digitales y la construcción de sentido a partir de la lectura interactiva.

Finalmente, respecto al tercer objetivo, se establece la categoría de percepciones y aprendizajes adquiridos, centrada en la recopilación de información a través de preguntas y respuestas sobre los registros de la experiencia, permitiendo valorar el impacto de las herramientas digitales en el desarrollo de competencias lectoras y escritoras. Estas categorías, diseñadas desde un enfoque cualitativo, permiten extraer conclusiones significativas al vincular la experiencia pedagógica con los procesos de pensamiento crítico, la alfabetización digital y el desarrollo de habilidades comunicativas, esenciales en la formación lectora del siglo XXI (Ministerio de Educación Nacional, 2013).

## **Resultados**

La Actividad 1, titulada “Viajeros de las historias interactivas”, fue implementada el día jueves 2 de octubre de 2025 en la Institución Educativa Pública Miguel Antonio Caro, sede Concentración Urbana, ubicada en la calle 15 N.º 6-40, barrio México, en el municipio de Funza, Cundinamarca. La sesión contó con la participación de 10 estudiantes, niños y niñas con edades entre los 8 y 10 años. El objetivo de esta actividad fue explorar el nivel de familiaridad y las preferencias de los estudiantes de grado 501 en relación con la ciberliteratura. La metodología empleada incluyó el uso de recursos audiovisuales y preguntas interactivas orientadas a fomentar la reflexión sobre el uso de dispositivos tecnológicos en sus prácticas lectoras. Durante el desarrollo de la actividad, los estudiantes demostraron un alto grado de participación, compartiendo sus experiencias y opiniones de manera activa. Como producto final, cada estudiante elaboró un dibujo del dispositivo tecnológico que más llamó su atención, acompañado de una breve explicación sobre su uso. Estos productos fueron recolectados como insumo para el análisis pedagógico, permitiendo identificar tendencias y niveles de apropiación tecnológica dentro del contexto escolar.

### **Acercamiento De La Población A La Variable**

En estas actividades nos enfocamos en aprender sobre la ciberliteratura, utilizando la tecnología de una manera divertida, sencilla y educativa. Para ello, empleamos dispositivos digitales fáciles de manejar, con contenidos llamativos que permitieron a los estudiantes descubrir nuevas formas de leer y disfrutar las historias. Todo el material y las dinámicas fueron pensados para que los niños pudieran entender con facilidad y participar activamente. El aula se organizó en estaciones de trabajo, lo que facilitó el trabajo en pequeños grupos. Esta disposición favoreció la interacción entre los estudiantes, permitiendo que cada uno recibiera un

acompañamiento más cercano, mientras aprendían de manera colaborativa, compartiendo ideas y experiencias, se dispuso de tiempo suficiente para que los estudiantes pudieran explorar a su propio ritmo. Algunos eligieron trabajar de forma individual, mientras que otros prefirieron hacerlo en grupo, lo cual resultó valioso para fomentar diferentes estilos de aprendizaje. Durante toda la actividad, la docente estuvo atenta a la manera en que los estudiantes utilizaban las tablets, observando su capacidad para navegar por las interfaces y resolver las tareas con apoyo cuando lo requerían, la actividad fue diseñada con un enfoque visual e interactivo, incorporando colores, imágenes y herramientas digitales atractivas que motivaron la participación activa de los estudiantes. Gracias al acompañamiento constante y al uso de recursos adecuados, muchos de ellos ganaron confianza en el uso de la tecnología y lograron una mejor comprensión de cómo leer y aprender a través de herramientas digitales.

### **Experimentación**

La Actividad 2, titulada “Cuentos con clic”, se realizó el martes 14 de octubre de 2025, en el mismo lugar y con los mismos participantes, durante esta sesión, la docente dio inicio explicando de manera clara y motivadora el propósito del encuentro: fomentar la imaginación, la lectura crítica y el uso creativo de herramientas digitales. Para contextualizar a los estudiantes, presentó un ejemplo práctico que ilustró cómo, a partir de la lectura, es posible imaginar, crear e interactuar utilizando la aplicación Draw Animation, esta demostración permitió a los niños visualizar el proceso de creación de un video animado con sonido, voces y movimientos, despertando así su interés por explorar la herramienta.

A continuación, se llevó a cabo una dinámica lúdica basada en el uso de tableros magnéticos de creación de personajes, los cuales contenían palabras o frases que los estudiantes utilizaron como punto de partida para redactar breves historias en grupos pequeños. Esta

actividad buscó estimular la creatividad, el trabajo colaborativo y el desarrollo de competencias comunicativas, ya que los estudiantes debían consensuar ideas y estructurar narraciones coherentes, una vez finalizada la redacción, las historias fueron llevadas a la plataforma digital, donde los estudiantes, guiados por la docente, comenzaron a dar vida a sus relatos mediante animaciones. Durante este proceso, se promovió la revisión crítica y la corrección de los videos producidos, incentivando así la mejora en el uso del lenguaje y el análisis del mensaje transmitido.

La jornada concluyó con una mesa redonda, en la que los estudiantes compartieron sus experiencias, aprendizajes y desafíos al trabajar con la herramienta digital, favoreciendo la reflexión colectiva. Como evidencia para el análisis, se recopilaron registros fotográficos que documentan la participación activa de los niños y su interacción significativa con la plataforma.

### **Identificación de Variaciones**

La evaluación de esta actividad se centró en observar tanto los productos finales como el proceso creativo del grupo focal de estudiantes, lo que permitió valorar no solo la comprensión de la ciberliteratura, sino también su capacidad para expresarse mediante herramientas digitales, la valoración de las narraciones y dibujos creados evidenció avances significativos en el uso de la ciberliteratura como herramienta de expresión, demostrando que los niños no solo habían comprendido los conceptos básicos, sino que también podían aplicarlos de manera autónoma y creativa, las acciones pedagógicas implementadas, como el acompañamiento constante y el fomento de la confianza, promovieron un aprendizaje activo, motivador y centrado en el estudiante. A su vez, los recursos didácticos seleccionados, orientados al estímulo de la creatividad, resultaron fundamentales para captar la atención de los niños y facilitar un aprendizaje dinámico y relevante.

En este contexto, la Actividad 3, titulada “Percepciones y aprendizajes adquiridos” y llevada a cabo el jueves 16 de octubre de 2025, estuvo centrada en la recopilación de información a través de preguntas y respuestas, permitiendo evaluar los avances relacionados con el tercer objetivo del proyecto, en esta fase, se estableció la categoría de percepciones y aprendizajes adquiridos, orientada a valorar el impacto de las herramientas digitales en el desarrollo de competencias lectoras y escritoras en estudiantes de grado 501, en cuanto a las percepciones, se evidenció un alto nivel de interés y motivación hacia las actividades lectoras en formato digital, destacándose que el uso de plataformas interactivas fomentó una participación más activa.

Si bien muchos estudiantes mostraron preferencia por los recursos digitales debido a su dinamismo y atractivo visual, algunos aún manifestaron sentirse más cómodos con el formato impreso, especialmente al momento de comprender textos complejos. La mayoría coincidió en que las herramientas digitales facilitaron tanto el acceso como la comprensión del contenido, aunque un pequeño grupo presentó ciertas dificultades técnicas. En términos de aprendizajes adquiridos, se observaron avances notables en la comprensión lectora, particularmente en la identificación de ideas principales y secuencias narrativas, gracias al apoyo de recursos multimedia. asimismo, se fortalecieron las habilidades de producción escrita, evidenciándose mayor claridad estructural y creatividad en los textos elaborados mediante herramientas digitales. Además, los estudiantes desarrollaron competencias básicas en el uso de tecnologías de la información, como la navegación por plataformas educativas, la selección de fuentes y el uso de editores de texto. En síntesis, la implementación de la ciberliteratura tuvo un impacto positivo y evidente en el fortalecimiento de las competencias comunicativas, promoviendo un entorno de

aprendizaje participativo, autónomo y alineado con las dinámicas contemporáneas de la educación digital.

## **Análisis y Discusión**

Este estudio tiene como propósito identificar las formas en que los niños y niñas de edades 8 a 10 años de la Institución Educativa Pública Miguel Antonio Caro, sede Concentración Urbana, del grado 501 interactúan con la ciberliteratura como variable principal dentro de una propuesta de intervención pedagógica. Aunque el tiempo de implementación de la secuencia didáctica fue limitado, se evidenciaron avances significativos en el uso de herramientas digitales, particularmente en los procesos de lectura, argumentación y comprensión textual. Las actividades diseñadas favorecieron aprendizajes significativos, fomentaron el interés y la satisfacción de los participantes, quienes contaron además con el acompañamiento de sus padres para reforzar las prácticas propuestas. En relación con el fomento de la lectura, el uso de recursos tecnológicos a través de la plataforma Draw Animation permitió a los estudiantes leer y crear personajes mediante cuentos interactivos, potenciando habilidades como la agilidad mental, la autonomía y la motivación hacia el aprendizaje.

La familiarización fundamental con entornos digitales en contextos de lectura contribuyó a la adaptación de los niños a diversos estilos de aprendizaje, fortaleciendo tanto sus competencias digitales como su comprensión lectora de manera interactiva y contextualizada a sus necesidades educativas. Simanowski (2018).

Uno de los principales desafíos en el ámbito educativo consiste en diseñar modelos pedagógicos que no solo promuevan el desarrollo de competencias, sino que también garanticen una educación de calidad orientada al aprendizaje autónomo, este propósito implica que el estudiante asuma un rol activo en su propio proceso formativo, reflexionando sobre sus pensamientos y estrategias cognitivas desde una perspectiva metacognitiva, y que dicho proceso se articule con teorías contemporáneas sobre la inteligencia y el aprendizaje significativo.

En este contexto, el presente estudio evidenció que la implementación de la ciberliteratura como eje de la intervención pedagógica contribuyó al desarrollo de habilidades básicas en el uso de herramientas digitales, así como al fortalecimiento de la creatividad, la imaginación y la estructuración narrativa. La utilización de la plataforma Draw Animation permitió a los estudiantes crear escenarios, personajes y relatos interactivos, favoreciendo el desarrollo de la comprensión lectora y la capacidad de autor revisión de sus textos, al culminar las sesiones, se observó un progreso notable en la identificación de errores y en la formulación de ideas más coherentes y estructuradas.

El uso de las tablets generó curiosidad y entusiasmo entre los niños y niñas, quienes percibieron la lectura digital como una experiencia atractiva y dinámica. No obstante, se identificó que algunos estudiantes requerían apoyo individualizado para adaptarse al uso de la plataforma, en este sentido, se considera pertinente ampliar el tiempo destinado a la práctica con la ciberliteratura, lo cual permitiría fortalecer la confianza, la autonomía y las habilidades digitales de los participantes, así mismo, se propone una mayor participación de los padres en el proceso educativo, de manera que puedan acompañar y reforzar las prácticas lectoras desde el hogar, consolidando los avances alcanzados en las sesiones presenciales.

Las acciones implementadas, tales como la retroalimentación docente inmediata y el uso de recursos digitales para la lectura, favorecieron un aprendizaje interactivo, este tipo de retroalimentación permitió que los niños y niñas reconocieran y corrigieran sus errores, fortaleciendo su comprensión lectora y promoviendo un sentido de logro y motivación. Dicho proceso resultó esencial para consolidar aprendizajes significativos y reforzar la autoconfianza de los estudiantes, demostrando el impacto positivo de la ciberliteratura en su desarrollo cognitivo y emocional.

El uso de la ciberliteratura como variable central de la intervención se valoró positivamente, pues los niños y niñas manifestaron interés, disposición y participación activa durante las actividades, el ambiente colaborativo de las sesiones favoreció la observación del progreso de los compañeros, estimulando la motivación y el aprendizaje compartido, en este proceso, la guía y supervisión docente desempeñaron un papel fundamental, ya que permitieron resolver dudas, orientar el uso de la herramienta digital y promover un avance progresivo en cada sesión.

Entre las fortalezas identificadas se destacó el entusiasmo de los estudiantes hacia el uso de las plataformas digitales; sin embargo, también se reconocieron limitaciones relacionadas con el tiempo de implementación y las diferencias en las habilidades tecnológicas individuales, para futuras intervenciones, se sugiere incorporar un periodo de adaptación tecnológica y sesiones de refuerzo, de manera que todos los estudiantes puedan acceder equitativamente al potencial educativo de la ciberliteratura. La pregunta de investigación, centrada en el acercamiento de los niños y niñas a la ciberliteratura, fue abordada de forma efectiva, permitiendo constatar que el interés y la motivación son factores determinantes en los procesos de aprendizaje, los resultados evidencian que la ciberliteratura puede constituirse en una herramienta poderosa para el desarrollo de la lectura y la escritura en edades tempranas, siempre que se acompañe de una orientación pedagógica adecuada.

Finalmente, la planeación didáctica se destacó como un componente esencial del proceso. Las actividades se organizaron en tres momentos inicio, desarrollo y cierre, lo que facilitó la creación de un ambiente de aprendizaje progresivo y estructurado, cada sesión fue diseñada con objetivos específicos, asegurando la coherencia entre las actividades, los recursos digitales y las metas de aprendizaje. La planeación permitió anticipar dificultades, adaptar estrategias y evaluar

los resultados de manera efectiva, garantizando la alineación entre los propósitos pedagógicos y las experiencias de los estudiantes.

En este sentido, la ciberliteratura desempeñó un rol central en el desarrollo de habilidades digitales, creativas y de escritura, reafirmando su importancia como recurso didáctico en el aula contemporánea. (Ministerio de Educación Nacional, 2015).

## Conclusiones y Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos mediante las actividades pedagógicas realizadas en este estudio, se puede concluir que la lectura y la ciberliteratura representan hoy un potencial significativo en los procesos de comunicación, aprendizaje y enseñanza, aunque aún existe un amplio margen para su desarrollo e implementación en los currículos educativos. En particular, estas herramientas pueden ser estratégicas para fomentar los hábitos de lectura en los niños y niñas de la Institución Educativa Pública Miguel Antonio Caro, sede concentración urbana. Su integración requiere la participación activa de todos los integrantes de la comunidad educativa, incluyendo padres, docentes y estudiantes. Asimismo, a través de la observación y el análisis, es posible promover habilidades y competencias en la escritura, aprovechando la interacción grupal e individual mediante plataformas virtuales como Draw Animation.

El presente estudio permitió movilizar el aspecto ontológico de los niños del grado 501 grupo focalizado a propiciar experiencias de lectura y escritura a través de la ciberliteratura, promoviendo una comprensión más profunda de su ser como lectores y creadores de contenido digital, se evidenció que al interactuar con plataformas virtuales y materiales de ciberliteratura, los estudiantes no solo desarrollaron habilidades técnicas y comunicativas, sino que también fortalecieron su identidad como sujetos activos en el proceso de aprendizaje, en la unidad de análisis, compuesta por los niños de la Institución Educativa Pública Miguel Antonio Caro, se lograron avances significativos en la motivación hacia la lectura, la expresión escrita y la participación colaborativa, demostrando que la integración de herramientas digitales puede transformar la manera en que los estudiantes se relacionan con los textos y con el conocimiento, consolidando aprendizajes significativos y una relación más consciente con su propio desarrollo cognitivo y creativo.

Este estudio permitió evaluar el impacto de la ciberliteratura como variable central, evidenciando que su implementación influyó positivamente en los niños del grado 501 al incrementar su interés por la lectura, estimular la creatividad y fortalecer habilidades de escritura digital. Entre los logros más relevantes se encuentran la motivación para interactuar con textos virtuales, la participación activa en actividades colaborativas y el desarrollo de competencias comunicativas adaptadas a entornos digitales. Sin embargo, se identificaron aspectos menos efectivos, como la variabilidad en el acceso y familiaridad con las plataformas tecnológicas, que limitaron la participación plena de algunos estudiantes, en conjunto, los resultados muestran que la ciberliteratura tiene un potencial significativo para transformar los hábitos de lectura y aprendizaje, aunque requiere estrategias inclusivas y acompañamiento constante para maximizar su eficacia en toda la población de estudio.

Así, se puede concluir que los ejercicios y actividades tradicionales, a menudo percibidos como complejos, poco dinámicos y escasamente estimulantes para la atención de los niños, resultan menos efectivos que las estrategias tecnológicas. Las herramientas digitales que incentivan el gusto por la escritura promueven una mayor producción literaria, favorecen la participación activa y otorgan un mayor protagonismo a los estudiantes al leer y crear contenido mediante computadoras o dispositivos móviles. Esto evidencia que el contacto de los niños con elementos tecnológicos desde temprana edad no debería limitarse únicamente a un entrenamiento básico, sino que es fundamental integrarlos en una pedagogía virtual y digital que potencie su aprendizaje y creatividad desde edades tempranas.

El presente estudio, desarrollado con los estudiantes de la Institución Educativa Pública Miguel Antonio Caro, sede Concentración Urbana, debe ser considerado como una oportunidad

estratégica para optimizar los procesos de aprendizaje y fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes, asimismo este análisis evidencia la necesidad de implementar mejoras continuas y adaptaciones frente a los cambios tecnológicos que se producen de manera exponencial, cuyo impacto en los ámbitos social y educativo aún resulta incierto. En este contexto, se observa que las demandas en la formación académica son cada vez más exigentes, mientras que el desarrollo de la infraestructura tecnológica en el sector educativo no siempre responde de manera proporcional a las necesidades de los actores involucrados, lo que resalta la importancia de una planificación institucional alineada con la innovación y la equidad educativa.

### Referencias Bibliográficas

- Agudelo Verbel, A. E., Gacharná León, L. E., Goyeneche Gómez, L. M., & Hernández Pirazán, H. T. (2023). *La metacognición, herramienta para desarrollar competencias en el aula* [Trabajo académico].
- Area, M., & Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 19(38), 13–20.  
<https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>
- Cisneros, R., Álvarez, P., Martínez, L., & Gómez, D. (2023). Aprendizaje cooperativo, trascendiendo el aula convencional. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.499>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemática, ciencias y ciudadanas*. Revolución Educativa Colombia Aprende.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles116042\\_archivo\\_pdf1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles116042_archivo_pdf1.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2013). *Metodologías que transforman: Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2015). *Derechos básicos de aprendizaje (DBA)*. Universidad de Antioquia – Colombia Aprende.  
<https://www.colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/derechos-basicos-de-aprendizaje>

- Restrepo, J. A., & López, M. T. (2018). La ciberliteratura como estrategia para fortalecer la lectura crítica en estudiantes de básica primaria. *Revista Latinoamericana de Educación Digital*, 10(2), 77–90. <https://doi.org/10.5678/rled.v10i2.2018>
- Rodríguez Reyes, C. (2016). Hipertexto y literatura en red: El relato digital, los escritores y la cibercultura. *Revista Digital Universitaria*, 17(7).  
<https://doi.org/10.1016/j.rev.2016.07.004>
- Simanowski, R. (2020). Literatura e meios digitais: Notas sobre teoría y estética. *MatLit: Materialidades da Literatura*, 8(1), 11–21.
- UNESCO. (2014). *Estrategias de educación de la UNESCO 2014–2021*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa)

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/gmrianoy\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EkHKd9nmOXIBkXL9K6p7fk-gBFMvQ5pnFAdyCGxqm9RdlNQ?e=DkR9JQ](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/gmrianoy_unadvirtual_edu_co/EkHKd9nmOXIBkXL9K6p7fk-gBFMvQ5pnFAdyCGxqm9RdlNQ?e=DkR9JQ)