

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i3.1152>

El cuento pictográfico y el aprendizaje de los fonemas en los estudiantes del tercer grado

The pictographic story and learning phonemes in third grade students

Nidia Esmeralda Fernández Blacio

nidia.fernandez@unl.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-1558-6926>

Universidad Nacional de Loja

Loja – Ecuador

Eduardo Fabio Henríquez Mendoza

eduardo.henriquez@unl.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-6102-9809>

Universidad Nacional de Loja

Loja – Ecuador

Artículo recibido: 31 de agosto de 2023. Aceptado para publicación: 20 de septiembre de 2023.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El presente trabajo tiene por objetivo principal exponer la influencia del cuento pictográfico en el aprendizaje de fonemas en alumnos de tercer año de EGB de la escuela José Ingenieros N°1 de la ciudad de Loja. El estudio, presenta un enfoque mixto, de tipo descriptivo – no experimental, ya que es posible detallar las características de la población en estudio antes, durante y después de la capacitación propuesta sin la necesidad de aplicar un proceso experimental. Asimismo, en los resultados se parte de una evaluación inicial o de diagnóstico al estudiantado con el propósito de valorar su nivel de comprensibilidad fonética vinculada al cuento pictográfico. Lo que permitió el diseño de la propuesta de acción para la capacitación. Desde los hallazgos se abordaron los temas que demandan de una mayor complejidad y comprensión para los niños, dentro del plan de intervención se resalta a PLAYFONE como el instrumento innovador que rompe la monotonía en el salón de clases, dado que es un juego de mesa permio aplicar los conocimientos adquiridos a los estudiantes. En la conclusión se valoró la capacitación a través de una evaluación final, misma que arroja efectos positivos, además de generar confianza e interés por aprender en los alumnos.

Palabras clave: cuento pictográfico, fonema, evaluación, playfone

Abstract

The primary objective of this study is to investigate the influence of pictographic storytelling on the learning of phonemes in third-grade students at José Ingenieros N°1 School in Loja. Employing a mixed-methods approach with a descriptive, non-experimental design, the study allows for a comprehensive analysis of the participant characteristics before, during, and after the implementation of the proposed educational intervention, without necessitating an experimental framework. Initial findings are based on a diagnostic evaluation aimed at assessing students' levels of phonetic comprehension as related to pictographic storytelling. This

assessment served as the basis for designing a targeted instructional action plan. Within the context of these findings, the study addresses those aspects requiring greater cognitive complexity and comprehension on the part of the children. Highlighted within the intervention plan is PLAYFONE, an innovative board game that serves to disrupt classroom monotony and offers a practical application of the skills students have acquired. In the conclusion, the training program is evaluated through a final assessment, which indicates positive outcomes and suggests an increase in both student confidence and eagerness to learn.

Keywords: pictographic story, phoneme, evaluation, playfone

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Como citar: Fernández Blacio, N. E., & Henríquez Mendoza, E. F. (2023). El cuento pictográfico y el aprendizaje de los fonemoas en los estudiantes del tercer grado. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(3), 1315–1330.
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i3.1152>

INTRODUCCIÓN

Una correcta vocalización y pronunciación de vocablos es esencial en la vida de todo individuo, sobre todo en la infancia de las personas, puesto que es la etapa en donde existe mayor facilidad para iniciar el proceso de enseñanza – aprendizaje en todas las áreas académicas, sin embargo, en la actualidad con la presencia de la tecnología y sumado a la tradicional metodología de clase, dicho procedimiento tiende ser tedioso y aburrido para el estudiantado, por lo que el aprendizaje de fonemas en los niños puede ser dificultoso e incluso un reto para el docente, por lo tanto, resulta prudente la implementación de ilustraciones en los textos, de modo que los alumnos puedan identificar los elementos que intervienen y su correcta vocalización.

Por lo tanto, la presente investigación se encuentra enfocada en relacionar el cuento pictográfico con el aprendizaje de fonemas en estudiantes de tercer año de educación general básica, es decir, a través de imágenes es posible adquirir una noción sobre la trama en donde se desarrolla un suceso, mismo que varía en función de la edad e interés del lector, para conseguir los resultados anhelados en el marco de este proceso se requiere del uso de métodos y técnicas de investigación, además de la recopilación de información de fuentes confiables y fidedignas.

Dentro del mismo contexto, se resalta que la población en estudio se encuentra compuesta por 25 estudiantes de tercer año de educación general básica de la sección vespertina de la escuela José Ingenieros N°1 de la ciudad de Loja, además fue necesaria la participación de los docentes tutores de cada curso, misma que se desarrolló mediante la aplicación de una entrevista, esto con la finalidad de conocer la metodología que utilizan para impartir la clase, además la evaluación a los alumnos permitió tener una noción clara del nivel de conocimientos y los temas en donde mayor dificultad presentan; todos estos elementos permitieron diseñar una adecuada propuesta para impulsar el aprendizaje de fonemas a través del cuento pictográfico.

En virtud de lo expuesto, se resalta que en el marco teórico se abordaron temas que se relacionan directamente con el tema central de la investigación, como la definición de cuentos, pictogramas, fonemas, clasificación e importancia, además de exponer las causas de una incorrecta pronunciación, todo según autores.

En relación al párrafo anterior, se expone que en la metodología utilizada en este trabajo resaltan componentes como la ubicación geográfica de la unidad educativa, misión, visión, la población seleccionada, el enfoque y tipo de investigación, los métodos y técnicas, además del procesamiento de datos, esto con la finalidad de dar fiel cumplimiento al trabajo investigativo.

Mediante el uso del cuento, se fomenta la curiosidad en los niños y pueden transportarse

a un mundo de imaginación en el que experimentan y se involucran con la trama narrada. El cuento se ha convertido en una herramienta educativa de gran relevancia tanto en el entorno familiar como en el ámbito escolar. Es por ello que, la capacidad de atención y la imaginación, es alcanzada especialmente durante las etapas de desarrollo en las que el juego simbólico infantil alcanza su máximo esplendor (Vigotsky, 1978; Piaget, 1954, citado en Catota, 2017).

La importancia radica en que el uso del cuento como herramienta pedagógica posibilita la creatividad, la motivación y el empleo de diversos formatos de aprendizaje. Es decir, que el cuento permite ser leído de manera independiente o con el apoyo de ilustraciones e imágenes. Además, el lector puede compartirlo de manera colectiva, narrándolo o representado en la participación activa (Vigotsky, 1978; Piaget, 1954, citado en Catota, 2017).

Es una representación gráfica que facilita la comprensión de un evento previamente descrito, transmite una idea o concepto de manera eficaz y eficiente, al igual que el cuento. El pictograma, emite un nivel de dificultad acorde a la edad del lector o interesado en un determinado tema. El

pictograma, según el diccionario Concepto Definición (2018) forma parte de la escritura y comúnmente es representado por una figura o símbolo que aporta al entendimiento. Los pictogramas relacionan texto con imágenes, esto con la finalidad de facilitar el entendimiento de la situación en cuestión, de este modo se contribuye al aprendizaje lingüístico del estudiantado. Los pictogramas son representaciones visuales en uno o varios colores. Su misión siempre ha sido la transmisión de mensaje, sin depender de la forma lingüística de su uso. En la historia, este tipo de preescritura, surgió entre comunidades primitivas de recolectores, pescadores y cazadores que buscaban, mediante las interacciones regulares y furtivas, centrar su lenguaje en códigos transmisibles de generación en generación. Es por ello que, los pictogramas, como representaciones visuales, lograron reemplazar palabras utilizando una forma de comunicación entre las personas en tiempos antiguos y aún en la actualidad. Bien sea, emplear gráficos, en lugar de palabras, para fortalecer los procesos de comunicación entre sus núcleos sociales (Velázquez, 2009).

Se ha considerado cuatro de las más importante teorías psicológicas dentro del contexto educativo, estos son: el Conductismo, El Constructivismo, El Enfoque Sociocultural y Los Enfoques cibernéticos y conexionistas; se puede sintetizar y afirmar que el constructivismo tiene su enfoque en lo relacionado a contribuir el propio conocimiento en base a lo impartido por el docente en el salón de clases, sin embargo, estos postulados señalan la importancia de autoeducación y preparación académica por parte de los progenitores. Existe la evidencia de que en el ámbito psicológico existe un gran aporte a la educación mediante una serie de conocimientos, los más destacados son el desarrollo evolutivo del infante y sus interacciones, entre el desarrollo y aprendizaje. Además, se resalta el papel fundamental del docente dentro de la formación educativa de los niños. Sin embargo, la psicología señala que el avance académico del alumnado va de la mano con la presentación de un proyecto por parte del docente (Cobos, 2012). En este sentido, el enfoque sociocultural, expuesto por Goodman (1986) se basa en que el lenguaje integral está sustentado por los pilares humanísticos científicos, la sólida teoría del aprendizaje, una teoría del lenguaje, una perspectiva básica acerca de la enseñanza y el rol de los maestros.

Un cuento pictográfico o cuento con pictogramas, es el uso de un doble código, es decir, de manera verbal e icónica. Es así que, los infantes que aún no dominan la lectura o que se encuentran en proceso de aprendizaje de los grafismos denominados letras, saben descifrar e interpretar dibujos, fotografías, ilustraciones e imágenes, lo cual implica conocimientos, abrir un mundo de posibilidades repleto de sensaciones que permiten acceder a nuevas facetas de conocimiento (Veliz y Medina, 2013). Los cuentos con pictogramas son aquellas historias escritas que intercalan palabras con pictogramas, es decir, con pequeños dibujos muy sencillos que representan conceptos o cosas. No podemos obviar que la palabra “pictograma” se compone de “picto”, que viene de latín pictus (pintado) y “grama”, que significa letra. Estos transmiten un significado que, a ser muy claro y universal, de forma que todo aquel que lo vea lo interprete de la misma forma. (Machado, 2020, p.1) Se define al cuento como una herramienta muy utilizada por los docentes de niveles iniciales, dado que tienen como meta aportar al desarrollo lingüístico del alumnado. Por ello, un cuento pictográfico es la combinación de un dibujo con el relato de un tema determinado, mediante la representación gráfica se puede obtener conclusiones de la situación e intuir sobre posibles soluciones, es decir, este tipo de cuentos permiten desarrollar la imaginación del niño, además de forjar la personalidad futura del mismo (Remache, 2021).

Es de vital importancia durante la niñez de cualquier individuo que los progenitores o tutores en cuestión lean periódicamente fragmentos de cuentos o fábulas. Es así que, el niño logra familiarizarse con obras que en un futuro previo puedan ser identificadas como sus favoritas o preferidas, puesto que a través del cuento pictográfico el infante puede expresar sus gustos,

sueños, miedos y temores. Así como otorgar la capacidad de dar forma a una pregunta o definirla como tal, para un correcto desempeño académico es recomendable variar el género del texto, esto con la finalidad de evitar fatiga en los estudiantes (Ortega y Rodríguez, 2021). En virtud de lo expuesto, se debe mostrar que la educación y formación de un menor de edad va más allá del aula de clases, los padres de familia son autores principales en dicho trayecto. Es en este momento el de compartir textos con temática infantil ya que se puede aportar al desarrollo intelectual – lingüístico. Los infantes lograrán identificar nuevos términos y expresiones que formarán parte de su léxico durante toda su trayectoria. Este tipo de cuentos, mediante ilustraciones, cautiva la atención de los lectores participantes, lo cual permite el enriquecimiento de la imaginación. Además, de relacionar la palabra con el objeto previamente ilustrado.

El lenguaje es una habilidad distintiva de los seres humanos que ha evolucionado a lo largo de miles de años. Si bien no hay consenso absoluto sobre el origen exacto del lenguaje, existe evidencia de que se remonta a la prehistoria (Harari, 2014). Se define como la capacidad del ser humano que sirve para establecer diálogos de comunicación mediante un sistema de signos y símbolos llamado comúnmente “Lengua”. Bajo este concepto se han identificado un amplio número de lenguas por todo el mundo con sus pronunciación y vocalización diferentes, por ejemplo, el español latino del europeo (Enciclopedia Humanidades, 2016). Según Bloch y George (2018), un lenguaje es la expresión de símbolos vocales arbitrarios por medio de los cuales un grupo social coopera entre sí, buscando el beneficio colectivo sobre el individual.

El lenguaje tiene su origen desde la prehistoria, dado que, mediante señales mímicas, símbolos o sonidos el ser humano lograba comunicarse entre sí, es la herramienta fundamental que permite el crecimiento exponencial de una sociedad, dado que permite la expresión de las palabras traducidas en ideas que innova el mundo globalizado en la actualidad. La teoría predominante entre los investigadores es que el lenguaje humano se desarrolló gradualmente a medida que nuestros antepasados primates evolucionaron y se volvieron más sofisticados en su capacidad de comunicarse. A través de cambios genéticos y adaptaciones cerebrales, los humanos desarrollaron la capacidad de utilizar un sistema simbólico complejo para representar ideas y conceptos (Harari, 2014). Aunque la comprensión exacta de cómo y cuándo se desarrolló el lenguaje humano sigue siendo objeto de investigación y debate entre los expertos, se reconoce ampliamente que el lenguaje tiene profundas raíces históricas y ha sido fundamental en el desarrollo de la humanidad (Bloch y George, 2018).

METODOLOGÍA

Esta investigación es de tipo descriptiva no experimental puesto que se encarga de puntualizar las características de una población. Además, expone las causas que influyen en el desarrollo del fenómeno (Muguira, 2017). El diseño de investigación también parte de un análisis de las premisas que indican los posibles problemas que inciden en el aprendizaje de los fonemas y por consiguiente de la lectura misma en los alumnos de tercer año paralelo “A” y “B” de educación básica de la escuela “José Ingenieros” N°1 de la ciudad de Loja.

Enfoque metodológico

El enfoque de la investigación es mixto. Dado que intervienen características de una sociedad que comparten intereses en común, tales como la asistencia de estudiantes al salón de clases en la sección vespertina de la escuela de Educación Básica “José Ingenieros” N°1 de la ciudad de Loja se trabajó desde el método cualitativo. Y, el enfoque cuantitativo, sirvió para medir los datos mediante las técnicas estadísticas de análisis de datos recogidos.

El diseño de investigación se presenta como transversal. Ya que permitió analizar las variables de una población que comparten muchas similitudes (Ortega, 2019).

Mediante el diseño transversal, se elaboró un análisis de las premisas que indicaron los problemas que incidían en el aprendizaje de los fonemas y por consiguiente de la lectura misma en los alumnos de tercer año paralelo "A" y "B" de educación básica de la escuela "José Ingenieros" N°1 de la ciudad de Loja.

En el marco de esta investigación, se utilizaron varios métodos que contribuyeron al progreso del estudio. El método científico fue aplicado constantemente durante todo el proceso, proporcionando contribuciones precisas y confiables sobre las variables en estudio, respaldando así cada aspecto de la estructura de la investigación con información científica veraz y precisa (Hernández y Mendoza, 2018).

El método analítico desglosó minuciosamente el tema de estudio, analizando cada componente de forma individual y posteriormente agrupando las variables pertinentes para establecer relaciones entre ellas. Asimismo, se utilizó para examinar detalladamente los resultados obtenidos y contribuir a la discusión. Finalmente, fue empleado para presentar de manera concisa las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio (Hernández y Mendoza, 2018).

El método descriptivo, de carácter cualitativo, fue utilizado para redactar y explicar los datos obtenidos mediante la encuesta y entrevista, permitiendo una descripción y evaluación detallada de las características de las variables investigadas registradas en el instrumento de recolección de información. Además, facilitó el establecimiento de conexiones entre estas variables y respaldó los hallazgos obtenidos (Reyqui, 2019).

Por otro lado, el método estadístico permitió ordenar los datos cuantitativos obtenidos principalmente a través de la encuesta, contribuyendo a la clasificación y presentación de los resultados expresados en cantidades, producto de la evaluación aplicada a los estudiantes de tercer año paralelo "A" y "B" de la escuela "José Ingenieros" N°1 de la ciudad de Loja (Hernández y Mendoza, 2018).

Técnica

Las técnicas de investigación utilizadas fueron esenciales para recopilar información que enriqueció el desarrollo de la presente investigación. El cuestionario diseñado por la investigadora se estructuró con preguntas específicas dirigidas a la muestra, con el objetivo de indagar sobre la influencia del cuento pictográfico en el aprendizaje de fonemas o pictogramas en el entendimiento de un tema en particular (Hernández y Mendoza, 2018).

Además, la entrevista fue de gran utilidad para recopilar información primaria a través de las opiniones de los estudiantes y profesores involucrados en la investigación. También permitió ampliar la conversación con los docentes representantes de los paralelos objeto de estudio, facilitando la identificación de las metodologías aplicadas en la impartición de conocimientos en el aula (Muguira, 2020).

Instrumento

Los instrumentos utilizados incluyeron un cuestionario aplicado a los estudiantes y entrevistas realizadas a los docentes. El cuestionario se diseñó con una serie de preguntas que abordaban directamente la variable de estudio y fue aplicado a los estudiantes de tercer año de EDG paralelos "A" y "B" de la escuela José Ingenieros N°1. Por otro lado, el banco de preguntas de la entrevista se dirigió a los docentes de décimo grado de educación básica (Hernández y Mendoza, 2018).

Población y muestra

La unidad de estudio se definió como los alumnos de los paralelos seleccionados como objeto de investigación, así como los docentes guía de dichos salones de clase. En cuanto a la población, esta investigación incluyó a los estudiantes de educación básica de la Escuela "José Ingenieros" N°1 de la ciudad de Loja en la sección vespertina. Dado que se trata de una población finita, no fue necesario aplicar la fórmula de la muestra, ya que el total de alumnos era de 19, ubicados en el tercer año paralelo "A" y "B" de la Escuela "José Ingenieros" N°1 de la ciudad de Loja en la sección vespertina.

Tabla 1

Distribución de la muestra

Escuela de Educación Básica "José Ingenieros" N°1				
Paralelos	Estudiantes		Total	Docente
	Hombres	Mujeres		
"A"	10	9	19	1
"B"	6	10	16	1
Total	16	19	35	2

Nota: muestra de estudiantes y docentes de la Escuela "José Ingenieros".

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El diagnóstico de los niveles de aprendizaje de fonemas de los estudiantes de tercer grado, Este permitió evaluar y comprender la competencia en fonemas de los estudiantes de tercer grado, identificando áreas de mejora para una enseñanza más efectiva.

Tabla 2

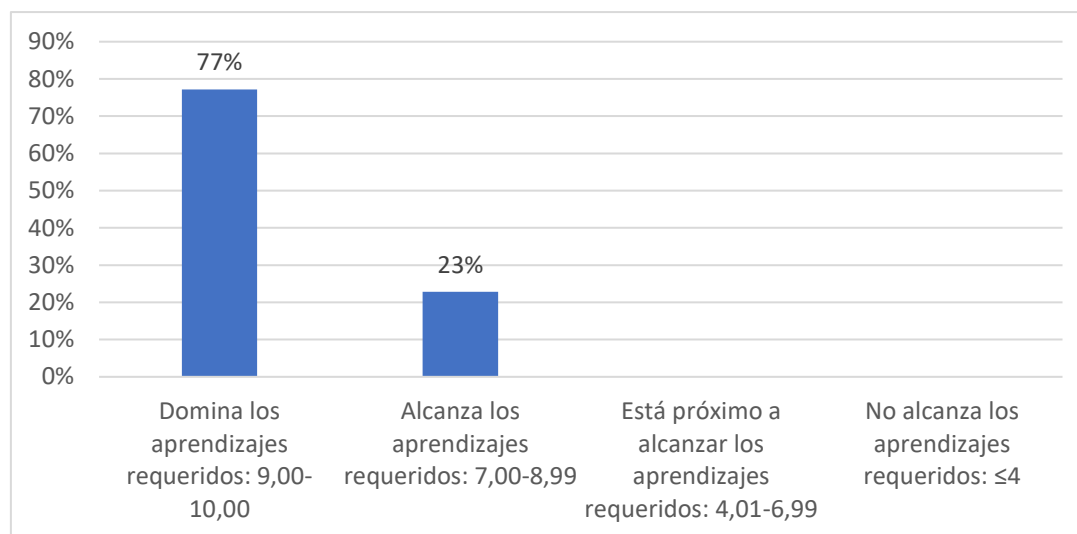
Calificaciones niveles de aprendizaje

Escala de calificaciones Art. 194 del Reglamento a la LOEI.	Escala valorativa (cualitativo y cuantitativo)	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
	Domina los aprendizajes requeridos: 9,00-10,00	27	77%
	Alcanza los aprendizajes requeridos: 7,00-8,99	8	23%
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos: 4,01-6,99		
	No alcanza los aprendizajes requeridos: ≤4		
	Total	35	100%

Nota: calificaciones en referencia al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje (lectoescritura) evaluado en el pretest.

Gráfica 1

Calificaciones



Nota: calificaciones en referencia al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje (lectoescritura) evaluado en el pretest.

Según la recopilación de datos generales, mismos que son productos de la aplicación de la evaluación a los alumnos que forman parte de la muestra se obtiene que un 77% de individuos se encuentran ubicados entre las personas que dominan los aprendizajes requeridos, mientras que un 23% si alcanzan dichos conocimientos.

Una vez procesada dicha información es pertinente el desarrollo de una guía en donde se pueda repotenciar los vacíos o las cuestiones en donde los alumnos presentan mayor dificultad, además se resalta el diseño de un juego de mesa en donde abarquen las temáticas del cuento pictográfico, esto con el afán de evitar monotonía y aburrimiento en las horas de capacitación e impartición de conocimientos. Por otra parte, es fundamental la presentación de la entrevista aplicada a los docentes que dirigen los paralelos de discentes que forman parte de la investigación en marcha.

Tabla 3

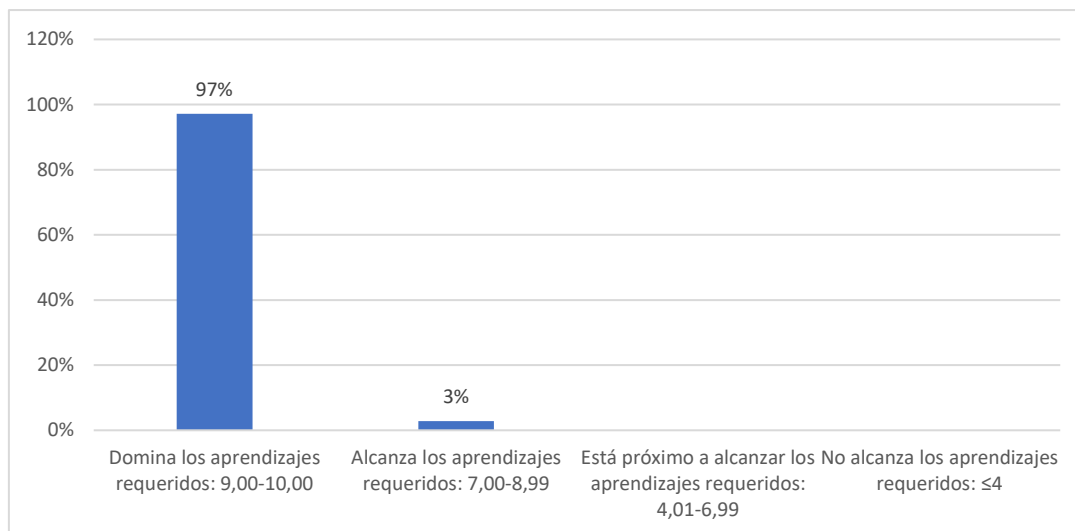
Calificaciones del pretest

	Escala valorativa (cualitativo y cuantitativo)	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Escala de calificaciones Art. 194 del Reglamento a la LOEI.	Domina los aprendizajes requeridos: 9,00-10,00	34	97%
	Alcanza los aprendizajes requeridos: 7,00-8,99	1	3%
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos: 4,01-6,99		
	No alcanza los aprendizajes requeridos: ≤4		
	Total	35	100%

Nota: datos extraídos en referencia al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje (lectoescritura) evaluado en el pretest.

Gráfica 2

Calificaciones del pretest



Nota: datos extraídos en referencia al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje (lectoescritura) evaluado en el pretest.

Concluida la evaluación en donde se ha valorado la aplicación de la capacitación para los estudiantes del tercer año de educación general básica sección vespertina de la escuela José Ingenieros N°1 de la ciudad de Loja, se afirma que tuvo un impacto completamente positivo, dado que las calificaciones en un 97% se ubican en la sección de dominio de aprendizajes requeridos. Es decir, son calificaciones altas en cuanto a la temática del cuento pictográfico y el aprendizaje de fonemas, mientras que un reducido 3% representan aquellos individuos que alcanzan los aprendizajes requeridos.

La capacitación tuvo un impacto exitoso y se ha cumplido con los objetivos planteados al inicio de la presente investigación. La implementación de juegos lúdicos en el proceso de enseñanza es una estrategia efectiva para captar la atención e interés de los estudiantes. Es crucial buscar y adoptar las mejores alternativas pedagógicas que incorporen elementos lúdicos, ya que esto favorece el aprendizaje significativo y la participación activa de los educandos.

Valorar la contribución de la propuesta pedagógica basada en el cuento pictográfico en el aprendizaje de fonemas de tercer grado.

Para el desarrollo de este objetivo, se debe resaltar el instrumento "Play Fone", mismo que en calidad de juego de mesa permitió evaluar y repotenciar los conocimientos vinculados al aprendizaje de fonemas a través del cuento pictográfico; por otro lado, se aplicó una evaluación para determinar el impacto que tuvo la aplicación del programa, mismo que fue positivo, a continuación, se detallan los datos obtenidos.

Tabla 4

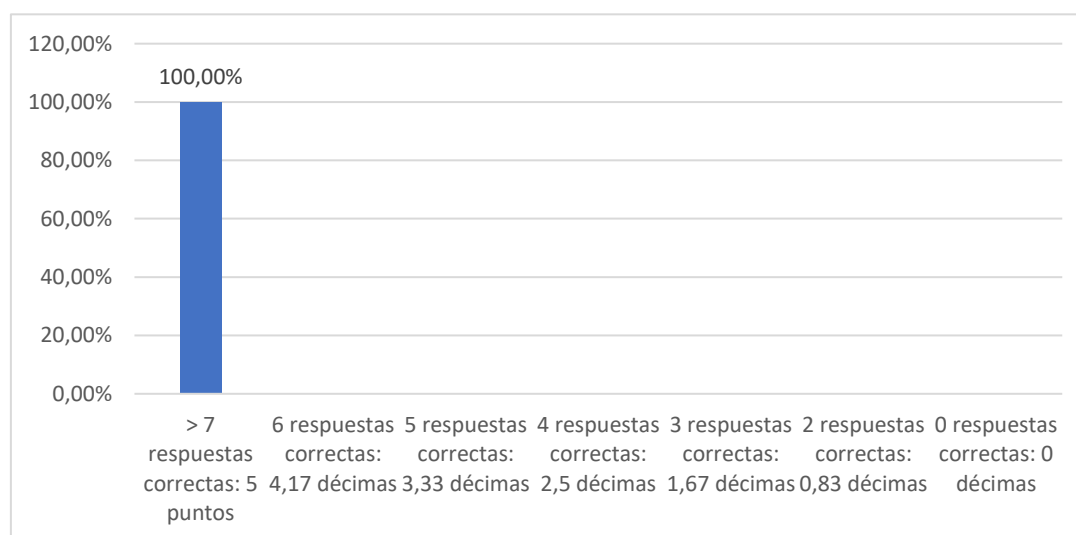
Pictogramas expuestos

Pregunta	Escala valorativa	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
1. Completa las siguientes palabras, acorde a los pictogramas expuestos.	> 7 respuestas correctas: 5 puntos	35	100,00%
	6 respuestas correctas: 4,17 décimas		
	5 respuestas correctas: 3,33 décimas		
	4 respuestas correctas: 2,5 décimas		
	3 respuestas correctas: 1,67 décimas		
	2 respuestas correctas: 0,83 décimas		
	0 respuestas correctas: 0 décimas		
	Total	35	100%

Nota: utilización de palabras, acorde a los pictogramas expuestos.

Gráfica 3

Pictogramas expuestos



Nota: utilización de palabras, acorde a los pictogramas expuestos.

La primera interrogante consiste en exponer imágenes con palabras en desorden, los pictogramas orientan al estudiante a comprender qué temática aborda y por consiguiente de acuerdo a los datos obtenidos se obtuvo que el 100% de los alumnos participantes respondieron a cabalidad y satisfactoriamente. Por lo tanto, son capaces de desarrollar ejercicios de este tipo y demuestra el impacto significativo del programa en dicha población académica.

Los alumnos participantes respondieron de manera satisfactoria a la primera interrogante, donde se presentaron imágenes con palabras en desorden y se utilizan pictogramas para orientar la comprensión. Este resultado positivo demuestra la capacidad de los estudiantes para desarrollar ejercicios de este tipo y refleja el impacto significativo del programa utilizado en la población académica.

Tabla 5

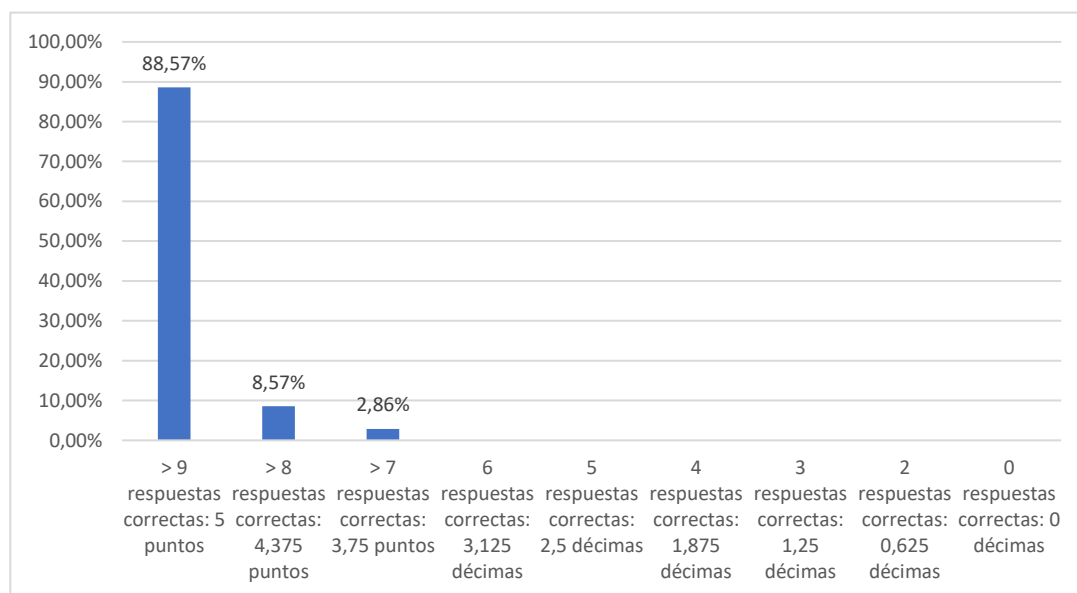
Crucigrama

Pregunta	Escala valorativa	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
1. Completa las siguientes palabras, acorde a los pictogramas expuestos.	> 9 respuestas correctas: 5 puntos	31	88,57%
	> 8 respuestas correctas: 4,375 puntos	3	8,57%
	> 7 respuestas correctas: 3,75 puntos	1	2,86%
	6 respuestas correctas: 3,125 décimas		
	5 respuestas correctas: 2,5 décimas		
	4 respuestas correctas: 1,875 décimas		
	3 respuestas correctas: 1,25 décimas		
	2 respuestas correctas: 0,625 décimas		
	0 respuestas correctas: 0 décimas		
Total		35	100%

Nota: respuestas del crucigrama, apoyado en los pictogramas de animales.

Gráfica 4

Crucigrama



Nota: respuestas del crucigrama, apoyado en los pictogramas de animales.

La segunda interrogante de la investigación tiene por finalidad llenar un crucigrama con nombres de animales silvestres y domésticos, de modo que podían ubicarlos acorde a la ilustración que estaba fijada de cada ejemplar, según los datos procesados el 88.57% del total de la población respondió correctamente la pregunta, se destaca que identificaron cada animal y su nombre fue

escrito de forma correcta, mientras que el 8,57% respondieron con 7 de 8 aciertos posibles y el 2.86% restante contestaron con 6 aciertos.

Los alumnos participantes respondieron de manera satisfactoria, lo cual es un aspecto positivo, dado que se demuestra que las fotografías aportan a la comprensión de un texto y así mismo permiten vocalizar y aprender correctamente los fonemas propuestos.

Post Cuestionario: Calificaciones en referencia al cumplimiento a los objetivos de aprendizaje establecidos en lectoescritura

Tabla 6

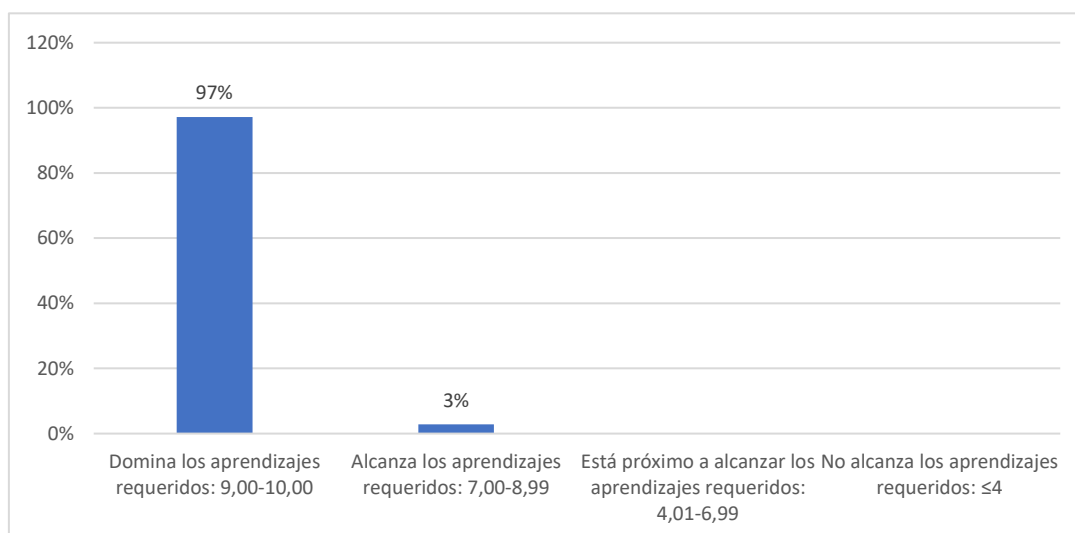
Referencia al cumplimiento

	Escala valorativa (cualitativo y cuantitativo)	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Escala de calificaciones Art. 194 del Reglamento a la LOEI.	Domina los aprendizajes requeridos: 9,00-10,00	34	97%
	Alcanza los aprendizajes requeridos: 7,00-8,99	1	3%
	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos: 4,01-6,99		
	No alcanza los aprendizajes requeridos: ≤ 4		
	Total	35	100%

Nota: calificaciones en referencia al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje (lectoescritura) evaluado en el pretest.

Gráfica 10

Referencia al cumplimiento



Nota: calificaciones en referencia al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje (lectoescritura) evaluado en el pretest.

Concluida la evaluación en donde se ha valorado la aplicación de la capacitación para los estudiantes del tercer año de educación general básica sección vespertina de la escuela José Ingenieros N°1 de la ciudad de Loja, se afirma que tuvo un impacto completamente positivo, dado que las calificaciones en un 97% se ubican en la sección de dominio de aprendizajes requeridos.

Es decir, son calificaciones altas en cuanto a la temática del cuento pictográfico y el aprendizaje de fonemas, mientras que un reducido 3% representan aquellos individuos que alcanzan los aprendizajes requeridos.

La capacitación tuvo un impacto exitoso y se ha cumplido con los objetivos planteados al inicio de la presente investigación.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en el contexto de esta investigación reflejan un panorama positivo. Al llevar a cabo un análisis comparativo entre el estado previo y posterior a la implementación de la capacitación con los estudiantes, se ha observado un aumento significativo en el promedio de calificaciones de los alumnos. Inicialmente, obtuvieron una calificación general de 9.09 sobre 10, mientras que posteriormente lograron un resultado de 9.90 sobre 10, lo que denota un incremento de 0.81 puntos. Esta mejora respalda la efectividad de aplicar la capacitación en los temas identificados como más desafiantes para los estudiantes.

En congruencia con lo planteado, tal como se había sugerido basándose en los análisis de las encuestas evaluativas, una de las razones por las cuales los estudiantes de tercer año de educación general básica en la Escuela José Ingenieros N.º 1 de la ciudad de Loja enfrentan dificultades en la pronunciación de fonemas es la falta de intervención por parte de sus progenitores. Este hallazgo se alinea con las conclusiones de Martínez-Gómez (2016) quien señala que los padres no emplean enfoques que garanticen un aprendizaje efectivo en áreas de lectoescritura. Adicionalmente, la carencia de recursos didácticos adecuados en las instituciones educativas, especialmente en zonas rurales, se suma a la insuficiencia del respaldo gubernamental, generando así obstáculos y retrasos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el mismo contexto, la creación de una guía de actividades lúdicas y atractivas, complementada con un enfoque innovador, permite conducir las sesiones educativas, captando el interés y la atención de los estudiantes. Por lo tanto, se evidencia la necesidad de revisar y reestructurar la metodología educativa en general, tanto a nivel institucional como en el aula, a fin de superar la monotonía que afecta a las unidades educativas. En este contexto, se ha desarrollado el instrumento "PLAY FONE", que combina cuentos pictográficos con el juego de dados para mejorar el vocabulario de los niños mientras se divierten. Esto está respaldado por la contribución de Malitaxi y Simaluisa (2015), quienes exponen la escasa participación docente en los primeros años de educación de los alumnos.

Por lo tanto, se sugiere la implementación de más actividades que enriquezcan los conocimientos de los estudiantes y prevengan una deficiente articulación de fonemas. Asimismo, es esencial destacar que la evaluación final de esta investigación arroja un promedio general de 9.90 sobre 10. Los temas evaluados forman parte de la propuesta de aprendizaje de fonemas a través de cuentos pictográficos, abordando específicamente aquellos aspectos que presentaron mayores dificultades para los estudiantes en estudio.

De esta manera, la intervención en el aula resulta satisfactoria para todas las partes involucradas. Estos resultados concuerdan con el estudio de Sarmiento y Delgado (2019), quienes sostienen que para fomentar el interés de los niños en el aprendizaje de fonemas es crucial diseñar una guía que contribuya a una pronunciación adecuada de las palabras. La muestra de su estudio, compuesta por 53 niños, exhibió que 23 de ellos experimentaron una mejora significativa en su léxico después de la intervención, lo cual refleja un antes y después positivo. Los fonemas son esenciales en la vida diaria, ya que transmiten confianza y seguridad en la comunicación. Por lo tanto, es imperativo proporcionar una formación innovadora y supervisada en esta área para los estudiantes en sus primeros años de educación.

CONCLUSIÓN

Esta investigación resalta la imperiosa necesidad de revisar y reestructurar las metodologías educativas a nivel general, con especial énfasis en el entorno escolar y el contexto del aula, para abordar de manera exhaustiva las deficiencias y desafíos que los estudiantes enfrentan. Es crucial tener en mente que la competencia en fonemas es de vital importancia en la vida cotidiana, ya que una pronunciación adecuada de las palabras incide directamente en la seguridad y confianza de los estudiantes en su comunicación.

El enfoque "PLAY FONE" emerge como una solución innovadora y eficaz para enriquecer el vocabulario y perfeccionar la articulación de fonemas en los estudiantes. Resulta alentador verificar que la evaluación conclusiva de la investigación arroja resultados satisfactorios, con un promedio general de 9.90 sobre 10. Este dato subraya el éxito de la intervención en el aula y valida su efectividad para todas las partes involucradas.

Cabe destacar que estos resultados guardan coherencia con investigaciones previas, entre ellas la de Sarmiento y Delgado en 2019, quienes resaltaron que la elaboración de una guía para el aprendizaje de fonemas despierta el interés de los niños y enriquece su vocabulario. El notable progreso en el léxico de 23 de los 53 niños que conformaron la muestra es una señal alentadora que respalda la eficacia de estas estrategias pedagógicas.

En este contexto, se sugiere continuar implementando actividades lúdicas y entretenidas que potencien los conocimientos de los estudiantes, sobre todo en los primeros años de su educación. Este enfoque favorecerá el desarrollo de habilidades comunicativas desde temprana edad, incentivando el entusiasmo por el aprendizaje de fonemas de manera efectiva y placentera.

Para que esta metodología siga cosechando éxitos, resulta crucial proveer a los docentes con formación pertinente y una supervisión constante para asegurar su eficaz implementación en el aula. La educación en edades tempranas juega un rol fundamental en el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños, lo que hace de la innovación en este ámbito un aspecto crucial para garantizar un aprendizaje significativo y duradero.

La propuesta de la guía de actividades lúdicas y la utilización del enfoque "PLAY FONE" para el aprendizaje de fonemas constituye una estrategia promisoría que tiene el potencial de elevar la calidad educativa y fortalecer las competencias lingüísticas de los estudiantes desde su infancia. Representa una valiosa contribución al panorama educativo y un paso hacia adelante en la búsqueda de metodologías atractivas y efectivas en el aula.

REFERENCIAS

Bloch, B., y L, G. (2018). Qué es lenguaje. http://cv.uoc.edu/UOC/a/moduls/90/90_332/web/main/m4/web/main/m3/1.html

Catota C. E, G. (2017). Pictogramas en la habilidad lectora de los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa Luis de la torre. tesis, Universidad Central del Ecuador, Quito. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11638/1/T-UCE-0010-1903.pdf>

Cobos, V. (2012). Los cuentos infantiles influyen en el desarrollo psicológico y el lenguaje. Cuentos para crecer. <https://cuentosparacrecer.wordpress.com/2012/12/02/los-cuentos-infantiles-en-el-desarrollo-psicologico-y-en-el-lenguaje/>

Enciclopedia Humanidades (Etecé ed.). (2016). <https://humanidades.com/lenguaje/>

Escuela de Educación Básica "José Ingenieros" N°1 Loja. (2019). InfoEscuelas. <https://www.infoescuelas.com/ecuador/loja/escuela-de-educacion-basica-jose-ingenieros-en-loja/>

Goodman. (1986). Los cuentos infantiles en el desarrollo psicológico y en el lenguaje. Cuentos para crecer. <https://cuentosparacrecer.wordpress.com/2012/12/02/los-cuentos-infantiles-en-el-desarrollo-psicologico-y-en-el-lenguaje/>

Harari, Y. N. (2014). Sapiens. De animales a dioses: Una breve historia de la humanidad. Debate.

Hernández, S. R. y Mendoza, T. (2018). Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa y cualitativa y mixta. México: Mc Graw Hill- educación.

Machado, M. (2020). Guía Infantil. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/educacion/lectura/8-buenas-razones-para-leercuentos-cortos-con-pictogramas-con-los-ninos/#header0>

Martínez-Gómez, G. I. (2017). Freire, P. (2016). El maestro sin recetas. El desafío de enseñar en un mundo cambiante. Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social, 6(1). Recuperado a partir de <https://revistas.uam.es/riejs/article/view/7675>

Muguira, A. (2017). Qué es la investigación descriptiva. QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-descriptiva/>

Ortega, C. (2019). Qué es estudio transversal. QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/estudio-transversal/>

Ortega, D., y Rodríguez, A. (2021). Los cuentos pictográficos como estrategia metodológica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Micro Empresarial de Cabuyales. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/44052/daortegaru.pdf?sequence=1>

Ramírez, M. J., et al (2021). <https://blogs.worldbank.org/es/latinamerica/la-crisis-de-aprendizaje-en-las-aulas-de-latinoamerica>

Remache, F. (2021). El cuento pictográfico como herramienta para el desarrollo del lenguaje en niños de tres años. Espíritu emprendedor TES. <https://www.espirituemprededortes.com/index.php/revista/article/view/280#:~:text=Los%20cuentos%20pictogr%C3%A1ficos%20son%20una,una%20mayor%20comprensi%C3%B3n%20del%20contexto.>

Reyqui. (2019). Método Sintético. La UPEA. <https://upea.reyqui.com/2019/08/metodo-sintetico-en-que-consiste.html#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20sint%C3%A9tico%20es%20un,en%20el%20desarrollo%20del%20acontecimiento>.

Velázquez, D. (2009). Lecturas pictográficas. Madrid: Ediciones SM.

Veliz, J., y Medina, I. (2013). UCV Hacer (Vol. 2). <https://www.redalyc.org/pdf/5217/521752181010.pdf>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) .