



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador | Sede  
Ambato

## **CENTRO DE POSGRADOS**

**Tema:**

**RECURSOS INTERACTIVOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA  
ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN INICIAL EN UNA UNIDAD EDUCATIVA  
MUNICIPAL**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de la  
Magíster en Innovación en Educación**

**Línea de investigación:**

**IDENTIDADES, EDUCACIÓN, CULTURAS, COMUNICACIÓN Y VALORES**

**Autora:**

Gisselle Katherine Sánchez Díaz

**Director:**

PhD. Ricardo Patricio Medina Chicaiza

**Ambato – Ecuador**

**Marzo 2026**

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo: **GISSELLE KATHERINE SÁNCHEZ DIAZ**, con cédula de ciudadanía **2100794482**, autora del trabajo de graduación intitulado: “RECURSOS INTERACTIVOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN INICIAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL”, previo a la obtención del título profesional de **MAGÍSTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** en el centro de **POSGRADOS**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, marzo 2026



Gisselle Katherine Sánchez Díaz

CC. 2100794482

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
SEDE AMBATO  
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

**Tema:**

RECURSOS INTERACTIVOS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN INICIAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL

**Línea de investigación:**

IDENTIDADES, EDUCACIÓN, CULTURAS, COMUNICACIÓN Y VALORES

**Autora:**

Gisselle Katherine Sánchez Díaz

Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Ing. PhD.  
CC. 1802333276

**CALIFICADOR**

f. 

Teresa Milena Freire Aillón, Ing. Mg.

**CALIFICADOR**

f. 

Rina Katherine Sánchez Reinoso, Ing. Mg.

**CALIFICADOR**

f. 

Linda de las Mercedes Amancha Chiluisa, Ab. Dra.

**DIRECTORA CENTRO DE POSGRADOS**

f.  

Diego Gonzalo Coca Chanalata, Dr. Mg.

**PROSECRETARIO PUCE AMBATO**

f.  

Ambato – Ecuador

Marzo 2026

## **DEDICATORIA**

Primero dedico esta investigación a Dios, por brindarme salud, fortaleza y sabiduría para persistir en cada etapa de mi formación académica.

A mi familia, por su apoyo incondicional, sobre todo a mi padre por su comprensión y palabras de aliento, que fueron fundamentales para no renunciar ante las dificultades.

También le dedico este logro a mi madre que pudo confiar en mis capacidades y me motivó a continuar creciendo con valores y profesionalmente. En fin, este trabajo es el reflejo del esfuerzo, la constancia y el compromiso con mi vocación educativa.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi sincero agradecimiento es a la institución educativa donde se desarrolló la presente investigación, por permitir y brindar la apertura necesaria para recolectar la información. De igual manera, agradezco a los docentes participantes, quienes colaboraron de manera responsable y comprometida, gracias por cooperar la información fue valiosa para el desarrollo del trabajo.

También agradezco a mi tutor académico, por su orientación, acompañamiento y observaciones oportunas por el fortalecimiento que me ayudo a mejorar en esta investigación. Como último punto importante, agradezco a mi familia y a todas las personas que formaron parte de este proceso, brindándome un apoyo moral y motivación hasta la culminación de este importante logro académico.

## RESUMEN

Los recursos interactivos son herramientas pedagógicas que se integran materiales digitales y físicos con el propósito de promover la participación de los niños en el proceso de enseñanza. En el nivel de educación inicial, estos recursos favorecen la exploración, la motivación y el aprendizaje significativo, porque permiten a los estudiantes aprender a través del juego, la interacción y la experiencia desde su entorno, respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje.

El objetivo general de esta investigación fue analizar los recursos interactivos para el fortalecimiento de la enseñanza en educación inicial en la Unidad Educativa Municipal “San Francisco de Asís”. El problema de investigación se centra en el uso limitado de recursos interactivos en el proceso de enseñanza, esto ha generado prácticas tradicionales poco dinámicas, falta de motivación y limitada participación de los estudiantes.

La metodología empleada tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y diseño no experimental. Se aplicó una encuesta tipo Likert para docentes de educación inicial, conformada por 20 ítems, lo que permitió recopilar información sobre el uso, la capacitación y la aplicación de los recursos interactivos en el aula.

A partir de estos resultados, se propuso el uso de recursos interactivos tanto como digitales y manipulativos, orientados a fortalecer la motivación, la participación y el aprendizaje de los estudiantes. La validación de estos recursos se realizó mediante el juicio de expertos que fueron 12 docentes y a la aplicación de un instrumento que fue un cuestionario tipo Likert, sus resultados fueron un nivel de aceptación favorable, evidenciando su claridad y aplicabilidad en el contexto educativo. También, se utilizó el alfa de cronbach para la validez del instrumento, que salió con un valor de 0.757% que fue aceptable.

**Palabras clave:** recursos interactivos, educación inicial, aprendizaje, motivación escolar.

## ABSTRACT

*Interactive resources are pedagogical tools that integrate digital and physical materials to promote children's participation in the learning process. At the early childhood education level, these resources foster exploration, motivation, and meaningful learning because they allow students to learn through play, interaction, and experience within their environment, respecting their individual learning paces and styles.*

*The overall objective of this research was to analyze interactive resources for strengthening teaching in early childhood education at the "San Francisco de Asís" Municipal Educational Unit. The research problem focuses on the limited use of interactive resources in the teaching process, which has led to traditional, less dynamic practices, a lack of motivation, and limited student participation.*

*The methodology employed was quantitative, descriptive, and non-experimental. A Likert-type survey, consisting of 20 items, was administered to early childhood education teachers to gather information on the use, training, and application of interactive resources in the classroom.*

*Based on these results, the use of interactive resources, both digital and hands-on, was proposed to strengthen student motivation, participation, and learning. These resources were validated through expert judgment by 12 teachers and the application of a Likert-type questionnaire. The results showed a favorable level of acceptance, demonstrating the instrument's clarity and applicability in the educational context. Cronbach's alpha was also used to validate the instrument, yielding a value of 0.757%, which was considered acceptable.*

**Keywords:** *interactive resources, early childhood education, learning, school motivation.*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD .....	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT .....	vii
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA.....	8
1.1. Enfoques pedagógicos y teóricos aplicados a la educación inicial .....	8
1.2. Experiencia y estudios previos sobre el uso de recursos interactivos .....	15
1.3. Fundamentación teórica de los recursos interactivos en la educación.....	20
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO .....	26
2.1. Caracterización de la Unidad Educativa “San Francisco de Asís” de la provincia de Sucumbíos .....	26
2.2. Metodología de la investigación.....	31
2.3. Metodología de desarrollo.....	40
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
3.1. Diseño de estrategia didáctica basada en recursos interactivos para el fortalecimiento de la enseñanza en educación inicial.....	43
3.2. Aportes de expertos sobre la relevancia y efectividad de los recursos educativos en el proceso de enseñanza. ....	52
3.3. Síntesis interpretativa de los resultados y su relación con los aportes teóricos .....	58
CONCLUSIONES.....	65
RECOMENDACIONES .....	67
BIBLIOGRAFÍA .....	68
ANEXOS .....	76



## INTRODUCCIÓN

En la actualidad existen muchos enfoques pedagógicos que son de gran importancia en la educación inicial, estas bases de aprendizaje vienen desde la antigüedad y ahora sirven para mejorar en el ámbito educativo. Para Román et al. (2021), analizó la aplicación de modelos pedagógicos en educación inicial en 13 instituciones educativas de Riobamba. Este estudio se evaluó desde un enfoque mixto, no experimental y longitudinal, según lo evaluado se observó que la mayoría de docente emplean principalmente el modelo constructivista para lograr buenos aprendizajes y un desarrollo integral de los niños y niñas, por lo tanto, la investigación como resultados es importante tener enfoques activos e interactivos y cambiar la modalidad tradicional.

Diversos enfoques pedagógicos han sido importantes en la evolución de la educación inicial, permite transformar las prácticas tradicionales con recursos educativos que sean más dinámicos. Sanipatin (2025), en su investigación este recurso pedagógico que integra ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas. La autora destaca que la formación epistemológica es esencial desde la formación del docente para aplicar este modelo, es buen proceso para el desarrollo integral en las primeras etapas educativas de los niños. Por lo tanto, es acreditable implementar recursos educativos que sean dinámicos y que sustenten una buena enseñanza.

Los recursos interactivos es una parte importante en el desarrollo del niño, se necesita un buen uso de los recursos educativos y que los docentes tengan su debida capacitación para obtener un mejor resultado en el proceso de enseñanza. Para la autora Pillco (2021), realizó una investigación descriptiva con niños de 4 a 5 años, basada en cuestionarios a los docentes y observación como principales herramientas de recolección de datos. El estudio utilizó como recursos interactivos digitales y audiovisuales, al aplicarse correctamente, favorece la motivación, la atención y la participación de los niños. S recomienda fortalecer la formación del docente con estas herramientas y mejorar el servicio de equipos para tener un buen aprendizaje en este nivel educativo.

Los estudiantes de educación Inicial pueden presentar dificultades en su formación debido a la falta de recursos educativos, se trata sobre el uso de pizarras digitales interactivas (PDI), lo que ocasionaba pérdida de tiempo y la necesidad de la integración de recursos tecnológicos en el aula. Para Martínez et al. (2025), mediante una investigación cualitativa y descriptiva, evaluaron a los docentes mediante diagnósticos, rúbricas, listas de cotejo, cuestionarios y observación con la finalidad de evaluar el proceso basada en talleres. Los resultados demostraron una mejor planificación en las clases, la incorporación de las PDI y otros recursos digitales en práctica, el mejoramiento de enseñanza y la elaboración de una guía práctica para su manejo. Es recomendable fortalecer la capacitación de los docentes en el uso de tecnologías educativas, ampliar la disponibilidad de recursos y una buena aplicación para potenciar la calidad del aprendizaje y de la práctica profesional.

Todos los niños de nivel Inicial, se mostró la necesidad de implementar recursos didácticos y materiales de trabajo, debido a que son limitaciones para los niños en su exploración, participación y en el desarrollo de sus aprendizajes. Para el autor Banegas (2024), se desarrolló un trabajo descriptivo y analítico basado en equipar recursos variados, reciclados, audiovisuales, digitales y del entorno. Se aplicó observación, experiencias directas y actividades lúdicas para evaluar el proceso de aprendizaje y avances de enseñanza. Los resultados mostraron mejor rendimiento académico, desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y socioemocionales, también se incrementó la motivación y la creatividad. Es recomendable utilizar materiales seguros, accesible y promover recursos didácticos que favorezca la exploración autónoma e incorporar tecnología educativa que beneficie el aprendizaje en el desarrollo infantil.

Se determinó que el proceso de enseñanza los estudiantes enfrentaban dificultades de comprensión e interés debido al uso limitado de recursos interactivos, es lo principal que afecta en los aprendizajes de los niños(as) de educación inicial de 5 años. Para Morales (2022), mediante una investigación descriptiva y enfoque mixto, aplicó encuestas, entrevistas y observaciones a los estudiantes y docentes con el fin de analizar el uso de los recursos y las estrategias didácticas. Los resultados

por la implementación de materiales interactivos y dinámicos fueron los siguientes: la atención, la motivación y la participación, mejorando hasta los contenidos como la parte pedagógica de los docentes. En esta investigación se recomienda tener capacitaciones en el uso de recursos educativos innovadores y varias las estrategias aplicadas en el aula promoviendo un mejor rendimiento académico.

Los infantes de inicial de subnivel 2 atravesaban dificultades de interacción, comunicación y trabajo en equipo debido al poco uso de recursos educativos que promueven el trabajo colaborativo, es decir, afectaría a la comprensión y expresión del lenguaje. Para Ochoa y Sibri (2022), mediante una investigación con enfoque cualitativo, paradigma socio-crítico y el método de investigación-acción, se aplicaron técnicas como la observación, la entrevista semiestructurada y la revisión documental con la finalidad de diagnosticar el problema y diseñar una propuesta metodológica. Los resultados fue la propuesta "Aprendamos juntos" aquí se evidenció que los recursos interactivos y digitales se fortalecieron la motivación, participación y la una mejor contribución grupal.

Se realizó una investigación durante la pandemia sobre los niños de educación inicial que se presentaron varias dificultades en el aprendizaje. Para Macías y Llumiquinga (2022), mediante una investigación de enfoque cualitativo y holístico, aquí se aplicaron encuestas a los padres de familia y una observación a los niños, con la finalidad de evaluar un recurso que fue el software educativo creado para este nivel. Los resultados fueron positivos porque facilitó la atención, la concentración y la motivación de los niños permitiendo aprendizajes a través de actividades lúdicas e interactivas.

En el proceso de enseñanza de educación inicial presentaban varias dificultades para mantener la atención, la motivación y el interés, eso sucedió por seguir con estrategias tradicionales que resultaban poco dinámicas y se limitaba a la hora de enseñar. Para Cárdenas (2022), mediante una investigación con enfoque cualitativo y de tipo descriptivo, se aplicaron entrevistas, encuestas y observaciones con la finalidad de ver cómo influye los recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Dio como resultado a una mejor participación,

atención, comprensión y permitió mejorar la interacción entre docente y estudiante. Se recomienda utilizar mejores recursos interactivos para que así tenga un mejor avance en la enseñanza- aprendizaje en la educación inicial.

Se trata sobre los niños de inicial subnivel II que presentaban problemas en la estructuración espacial, esto afecta a la lateralidad, el esquema corporal y la orientación-espacia, esto pasa debido a la falta recursos interactivos y actividades recreativas. Para Jácome y Quishpe (2024), la investigación fue de enfoque cualitativo, diseño no experimental y de tipo bibliográfico, aquí se utilizó la observación y validación de expertos para diagnosticar la situación y elaborar una propuesta pedagógica. Se obtuvo como resultado que gracias a la implementación de actividades recreativas y recursos permitió mejorar las dificultades ya mencionadas. En esta investigación se recomienda continuar con la aplicación de estrategias lúdicas e innovadoras, también capacitar a los docentes con el uso de actividades- recursos para tener una mejor preparación en la educación inicial.

La **situación problemática**, en varias instituciones educativas, los procesos de enseñanza siguen basados en métodos tradicionales. Es decir, deja aspectos muy importantes en la educación actual, como la innovación, la creatividad, el pensamiento crítico y el uso correcto de recursos interactivos. En educación inicial, niños de 0 a 5 años la integración de los recursos didácticos presenta una doble dimensión: por una parte, una inmensa oportunidad para potenciar el desarrollo integral a través de experiencias de aprendizaje lúdicas, interactivas y multisensoriales; por otro lado, un desafío considerable para asegurar que su uso sea pedagógicamente adecuado a las características evolutivas de las primeras etapas de los niños.

En la Unidad Educativa Municipal “San Francisco de Asís”, ubicada en el sector rural del Cantón Shushufindi, provincia de Sucumbíos, es una institución pública, se observa que, si bien existen algunos dispositivos tecnológicos disponibles (computadoras, proyectores, tabletas), su aprovechamiento pedagógico es limitado. Muchos docentes se van al método tradicional y eso hace que el estudiante no tenga motivación y participación. Esta situación se refleja en prácticas

tradicionales centradas principalmente en recursos impresos y actividades manuales, con escaso uso de materiales digitales interactivos. La eficacia de los recursos interactivos en la educación depende directamente de la formación del docente. No basta con tener recursos educativos o herramientas digitales. Los maestros deben saber cómo utilizarlas correctamente para impartir conocimientos a los estudiantes.

¿Qué recursos educativos utilizan los docentes en el proceso de enseñanza en Educación Inicial en la Unidad Educativa Municipal “San Francisco de Asís”?

La idea a defender en la investigación es que el uso adecuado de los recursos interactivos en el nivel de educación inicial no solo mejora las prácticas pedagógicas de los docentes, también contribuye al desarrollo integral de los niños, aumentando sus capacidades cognitivas, motrices y socioemocionales, por lo tanto, si se garantiza que exista una adecuada capacitación para los docentes y la disponibilidad de material didáctico.

### **Objetivo general:**

Analizar recursos interactivos para el fortalecimiento de la enseñanza en educación inicial en una unidad educativa municipal.

### **Objetivos específicos:**

1. Elaborar el estado del arte sobre recursos interactivo, metodología de enseñanza en educación inicial.
2. Diagnosticar la situación actual del uso de recursos educativos en el proceso de enseñanza de Educación Inicial en la Unidad Educativa Municipal “San Francisco de Asís”.
3. Compilar recursos educativos orientados a la enseñanza de educación inicial, para el aprovechamiento en las prácticas pedagógicas.

4. Evaluar los recursos educativos mediante el criterio de expertos, para la determinación de su relevancia y efectividad en el proceso de enseñanza.

La presente investigación se va a desarrollar con una metodología de enfoque mixto con carácter descriptivo. El estudio se llevará a cabo en la Unidad Educativa Municipal “San Francisco de Asís”, ubicada en el sector rural del Cantón Shushufindi, Provincia de Sucumbíos, la institución es privada y se va a analizar el uso de los recursos interactivos o educativos como estrategia de enseñanza en el nivel de Educación Inicial. La población de estudio estará conformada por todos los docentes y niños de la unidad educativa municipal. Para la recolección de datos se aplicarán técnicas como las encuestas tipo Likert que permitan evaluar la pertinencia pedagógica de los recursos y el análisis de datos.

Se analizará mediante estadísticas descriptivas (frecuencias y porcentajes), mediante una hoja de cálculo (Excel o Google Sheets), para identificar los aportes de los recursos interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante esta investigación porque los recursos interactivos es la clave principal para enseñar de una manera más creativa, además, implementar estrategias de enseñanza que es la base fundamental del niño en este nivel, no es una coincidencia, sino es una respuesta a las necesidades, oportunidades y tendencias de nuestra sociedad actual.

Esta investigación se justifica por su importancia, pertinencia y relevancia en la parte educativa en constante evolución. En el contexto de la educación inicial, los recursos educativos ofrecen ventajas significativas para el desarrollo de los estudiantes. Juegan un papel importante en impulsar la motivación de los niños y su disposición a trabajar en las actividades del aula.

También, permite evidenciar cómo el uso de recursos interactivos en Educación Inicial contribuye a mejorar la enseñanza, la motivación, la creatividad y la participación activa de los niños, facilitando aprendizajes significativos en un

entorno dinámico y lúdico, además, ofrece a los docentes estrategias innovadoras que fortalecen su práctica pedagógica, según a las necesidades educativas actuales y así favorecer el desarrollo integral de los estudiantes en sus primeras etapas de formación.

## **CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA**

Los temas revisados sobre los recursos digitales e interactivos en el aula inicial, rol del docente y del estudiante en entornos interactivos, experiencias o estudios de casos similares y los recursos interactivos desde los diferentes enfoques pedagógicos que son la base importante en la orientación de la práctica educativa, especialmente en educación inicial. Estos enfoques tradicional, conductista, constructivista, humanista, crítico y posmoderno, ofrecen diversas formas de entender el proceso de enseñanza-aprendizaje, el rol del docente y las necesidades de los estudiantes. Brindan mucha información útil, los textos resaltan que la educación inicial requiere de modelos flexibles y dinámicos que exista una respuesta al desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños.

También, el análisis del estado del arte da a conocer la incorporación de recursos interactivos en la educación inicial, Diversos estudios coinciden en que estos recursos, cuando son utilizados de manera intencionada y pedagógica, favorecen la exploración, la curiosidad y la participación activa, elementos esenciales en las primeras etapas del desarrollo infantil. Además, se resalta que el rol del docente se transforma en el de mediador y guía del aprendizaje, capaz de crear ambientes seguros y motivadores a las características evolutivas de los estudiantes, mientras que el niño asume un papel protagónico en la construcción de su propio conocimiento.

Desde los diferentes enfoques pedagógicos, es importante promover prácticas educativas inclusivas, respetuosas de la diversidad y centradas en el bienestar integral del niño, para que una educación inicial sea de calidad requiere docentes reflexivos, comprometidos y eficaz a la innovación pedagógica.

### **1.1. Enfoques pedagógicos y teóricos aplicados a la educación inicial**

Los enfoques pedagógicos son modelos teóricos que orientan la práctica pedagógica de los docentes a los estudiantes, determinando que se enseña, como se enseña y cuál es el propósito. Según Sucari et al. (2024), estos enfoques



constituyen para interpretar la realidad educativa y de organizar la acción docente en función de objetivos formativos específicos. El texto presente información sobre los diferentes enfoques que se han contribuido en la educación: tradicional, conductista, constructivista, humanista, crítico y posmoderno, cada uno responde de una manera distinta del conocimiento, del rol de docente y del estudiante. Por ejemplo, El enfoque tradicional se basa en un eje formativo disciplinario y solo en aprender mediante contenidos, mientras que la constructivista es a partir de la experiencia y la interacción social.

En el enfoque conductista en aprendizaje trata sobre una respuesta que se pueda observar al estudiante controlado por el docente. Este modelo es conocido por algunos autores como Skinner y Watson, consideran que el entorno debe tener una estructura para generar respuestas deseadas en el estudiante. Según Sucari et al. (2024), En cambio el enfoque humanista se centra en el desarrollo integral del estudiante, por sus emociones, intereses y potencialidades. Los autores afirman que la educación debe promover la empatía, la autorrealización y la libertad, según las emociones del estudiante. Estos enfoques no son excluyentes solo que se pueden combinarse según las necesidades dentro del contexto educativo y formativo.

Por otro lado, el enfoque crítico o socio-constructivista, inspirado en Paulo Freire, dice que la educación debe ser una práctica de libertad, el estudiante de reflexionar sobre los hechos reales debe actuar para transformarlos según sus conocimientos. Sucari et al. (2024), explica que el enfoque posmoderno en el proceso educativo es mediante la flexibilidad, la creatividad, dinámico y contextual, donde se valora las diversas formas de saber.

Los enfoques pedagógicos permiten tener un mejor orden en el proceso de enseñanza desde distintas perspectivas teóricas, facilitando el aprendizaje a los estudiantes. Para Caisa (2023), trata sobre los modelos pedagógicos aplicados en el sistema educativo ecuatoriano, se destacó un enfoque constructivista como el más representativo. Este estudio se desarrolló mediante una revista bibliográfica con enfoque cualitativo, como conclusión se dio que el aprendizaje se construye a

partir de experiencias previas, activas y resolución de problemas, es decir, se resalta la importancia de implementar modelos pedagógicos que respondan a las necesidades del contexto educativo, fortalece la planificación curricular y promueve las metodologías con recursos interactivos desde el nivel inicial.

El enfoque constructivista, desarrollado por Jean Piaget, sostiene que el aprendizaje se construye a partir de la experiencia. En la educación inicial, esto implica que el niño aprenda explorando, manipulando objetos y enfrentándose a situaciones reales que despiertan su curiosidad. Desde esta perspectiva, el docente cumple un rol de guía, promoviendo que el niño descubra y construya su propio conocimiento a través del juego y la interacción con su entorno, logrando así aprendizajes más duraderos y significativos Piaget, (1972).

El enfoque sociocultural propuesto por Lev Vygotsky trata sobre la influencia del entorno y de las relaciones sociales en el desarrollo cognitivo. Según el autor, el aprendizaje ocurre principalmente mediante la interacción y la comunicación con otros, lo que permite avanzar dentro de la zona de desarrollo. Dentro de este contexto educativo, el docente actúa como guía para el estudiante, brindando el acompañamiento necesario para que el niño progrese en su desarrollo integral Guitar (2011).

El enfoque Reggio Emilia explica sobre como el niño es un ser curioso y competente, capaz de construir su propio aprendizaje a través de la experiencia o el entorno que vive. Este enfoque se apoya en la creatividad, la investigación y la expresión simbólica, se la conoce como “cien lenguajes del niño”. Además, es importante el trabajo colaborativo entre docentes, familias y comunidad, así como del ambiente educativo como un “tercer maestro” que estimula la exploración y el pensamiento crítico Edwards et. al. (2012).

La educación inicial requiere de fundamentos teóricos que orienten a la práctica del docente hacia el desarrollo de los niños y niñas. Para Tigre-Yunga (2024), Se analizaron 15 investigaciones centradas en las estrategias aplicadas en la educación inicial en Ecuador. Este estudio se trata sobre las metodologías de

Montessori, el uso de la tecnología, actividades artísticas y una planificación curricular integral. Estas estrategias permiten que el proceso educativo promueva aprendizajes con mejores resultados. Entonces, se concluye que es importante los enfoques pedagógicos que respondan a las necesidades reales de los estudiantes para un fortalecimiento en su desarrollo integral y que puedan obtener una buena enseñanza desde sus primeras etapas de educación.

La aplicación de modelos pedagógicos en el aula de educación inicial permite orientar los procesos educativos de los niños. Para Vega (2020), en su investigación realizada en la Unidad Educativa “Catorce de Julio” en Latacunga, se utilizó un enfoque cualitativo y el método descriptivo para diagnosticar el uso de modelos pedagógicos en educación inicial. La investigación se determinó que los docentes no tienen una formación suficiente en los modelos pedagógico, lo que afecta directamente en la enseñanza y desarrollo de los niños. Por lo tanto, es necesario fortalecer la preparación de los docentes y aplicar enfoques teóricos adecuados para el nivel inicial.

La práctica pedagógica en educación inicial debe ser desde una perspectiva activa y reflexiva según las necesidades de los niños. Para Vargas y Gonzáles (2024), el enfoque socio-constructivista permite ajustar las estrategias de los docentes en función al desarrollo integral de los niños. Esta investigación a partir de observaciones y entrevistas, es evidente que el juego, la exploración y recursos interactivos son las bases para un buen conocimiento. En fin, es necesario fortalecer la formación docente en teorías de aprendizaje y promover las practicas pedagógicas para que el estudiante tengo un mejor aprendizaje desde la infancia.

El enfoque de aprendizaje basado en el juego, propuesto por Zosh et al. (2017), reconoce el juego como una estrategia pedagógica esencial en la educación inicial, porque permite que los niños aprendan de forma real y activa. Según estos autores, el juego favorece la exploración, la curiosidad y la motivación, aspectos fundamentales en los primeros años de vida. A través de actividades lúdicas con propósito educativo, los niños desarrollan habilidades cognitivas como la atención y la resolución de problemas, así como competencias sociales y emocionales al

interactuar con sus pares y docentes. El autor menciona que el juego crea un puente entre la experiencia cotidiana y el aprendizaje formal, facilitando la construcción de conocimientos duraderos. Este enfoque promueve entornos educativos más flexibles y afectivos, donde el niño es protagonista de su aprendizaje y se fortalece su desarrollo integral desde edades tempranas.

Existe un nuevo modelo que se llama Reggio Emilia que promueve una pedagogía centrada en el niño, donde la creatividad y la autonomía es el pilar a un conocimiento lleno de aprendizajes. Para la autora Rivera (2024), estudia como este modelo se va a implementar en los centros educativos de educación inicial en Ecuador, Esto fue a través de la observación de prácticas pedagógicas, se distinguió mediante la creación de un entorno dinámico, registros pedagógicos al docente y el proceso de enseñanza del niño. Este modelo favorece el pensamiento crítico y la creatividad desde la infancia, también es una alternativa enriquecedora y diferente a los enfoques tradicionales.

Aquí se trata de otro modelo que es sobre la incorporación de tecnologías digitales en la educación inicial que es una oportunidad para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los autores Cueva et al. (2014), analizan como el uso de herramientas digitales, aplicaciones educativas y recursos multimedia da positivamente al aprendizaje del niño. Este estudio sobre la implementación de los recursos interactivos tecnológicos concluye que este modelo ayuda a la motivación, la atención y participación de los niños. Además, es importante sin falta la capacitación docente para lograr una buena implementación de estos recursos tecnológicos en la enseñanza desde una edad temprana.

Es importante saber que el juego es una herramienta de enseñanza muy útil sobre todo en la educación inicial, cuando es desde un enfoque constructivista. Gonzalo et al. (2024), la investigación analiza como las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje en los niños de 4 a 5 años. Aquí se adjunta que el docente tiene el papel de mediador de conocimientos y la importancia de diseñar espacios estimulantes que promuevan el desarrollo cognitivo, emocional y social. Entonces

como finalidad de este estudio es que el juego no solo motiva, sino es otro modelo u estructura de enseñanza para los niños.

Otro enfoque es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una estrategia didáctica efectiva para tener una mejor autonomía, pensamiento crítico y trabajo colaborativo en educación inicial. Duarte et al. (2025), analizaron las experiencias aplicadas en diferentes centros educativos de Guayaquil. El ABP se centra en la mejoría de la participación infantil, la resolución de problemas y un orden en los contenidos curriculares es una metodología muy eficaz en el aprendizaje de los niños. La investigación destaca la mediación del docente para lograr un aprendizaje significativo.

Otra metodología es de Montessori que se adaptado positivamente en las instituciones públicas de educación inicial, enfrentando diversos desafíos referentes al contexto mencionado. Paredes & Pinos (2025), Se observo como los principios de Montessori, la autonomía y el aprendizaje autodirigido se aplicó dentro de un ambiente con recursos limitados. El estudio destacó recursos didácticos alternativos, la reorganización del entorno y la formación docente como pilares importantes para poder mantener el enfoque. Con la finalidad, que, a pesar de las limitaciones, el modelo Montessori puede ser una herramienta de trabajo útil y eficaz en el desarrollo integral de los niños eso si es adaptable con la creatividad y el compromiso pedagógico.

La autora Salazar (2025), realizó una investigación sobre las estrategias metodológicas en niños de nivel inicial en la Ciudad de Cuenca del Cantón Macará, analizo como las aplicaciones metodológicas activas, el aprendizaje basado en juegos, el trabajo en equipo y la exploración guiada, contribuye al desarrollo integral de los niños en educación inicial. Se resalta que con los recursos interactivos adecuados para ese nivel favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social, también requiere una planificación pedagógica flexible, una buena actitud por parte del docente y un entorno agradable que estimule el aprendizaje correctamente.

Otra investigación que trata sobre el juego puede convertirse en una herramienta eficaz para estimular la inteligencia espacial en educación inicial. García (2024), Este estudio fue realizado en la Escuela Educa del cantón Salinas, se enfoca en actividades lúdicas diseñadas para mejorar la orientación, la percepción visual, la coordinación motriz, reconocer formas y ubicaciones en el espacio. Las autoras resaltan que trabajar con material didáctico manipulable, juegos de construcción y todo lo que sea recursos interactivos o educativos permite que los niños desarrollen habilidades espaciales. Se concluye que incluir la estructura del juego en el currículo de educación inicial no solo favorece el desarrollo cognitivo, sino que también fortalece la creatividad, la autonomía y la interacción social.

El desarrollo infantil de 0 a 5 años requiere tener un ritmo muy dinámico y diversos estilos de aprendizaje. Salto et al. (2025), desde una perspectiva contemporánea, se plantea que los procesos educativos no son necesario estándares rígidos, sino comprendidos por los diferentes factores emocionales, familiares, culturales y educativos. Las autoras subrayan que la educación temprana y las políticas públicas son pilares importantes para el desarrollo equitativo y de calidad para los niños. Se concluye que el entorno familiar, comunitario y educativo debe actuar como un espacio enriquecedor que sostenga la autonomía, la identidad y la participación dentro del proceso que se está enseñando para formar alumnos con buenos conocimientos y experiencias.

Existen dos enfoques pedagógicos diferentes a los comunes. Según Fousteri y Foti (2024), destaca el enfoque de la enseñanza diferenciada y el método de proyectos, se pueden aplicar ambos en la educación inicial, especialmente en niños de 3 a 6 años. La enseñanza diferenciada quiere decir que se va adaptar las actividades a las necesidades, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje de cada niño, para que todo puedan aprender de la misma manera, pero según sus capacidades. Por otro lado, tenemos el método de proyectos que consiste en que los niños tengan una enseñanza con temas reales, es decir, que exploren en la vida cotidiana y participen en actividades grupales.

Los textos revisados no son solo estrategias didácticas, sino recursos interactivos que los niños aprendan con sentido, con autonomía y con alegría. También estas investigaciones nos demuestran que es necesario innovar, adaptarse a los nuevos cambios del docente y del estudiante, siempre que sea con un compromiso pedagógico. La educación inicial de calidad no es solo una decisión educativa sino formar estudiantes llenos creatividad, equidad y que tengan oportunidades desde su infancia.

## **1.2. Experiencia y estudios previos sobre el uso de recursos interactivos**

Un recurso educativo según Cabero (2013), es todo material, herramienta, medio o estrategia que se utiliza para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, motivan al estudiante y permite una mejor interacción de contenidos. Además, existen diferentes metodologías de enseñanza, tener mejor motivación, participación del estudiante y fortalecer los distintos estilos de aprendizaje que existen en el aula.

Los recursos interactivos son materiales digitales que favorece el aprendizaje educativo de los niños, porque se integran diferentes elementos como texto, imagen, audio, animaciones, videos y plataformas educativas, se genera motivación en el aula que es lo fundamental para que los niños aprendan correctamente. Según Rivas (2024), manifiesta que estos recursos no se limitan a solo presentar información, sino que el estudiante puede participar en su proceso de aprendizaje mediante la interacción de contenidos y la exploración. Además, son diseños dinámicos y flexibles que se adaptan a distintos estilos de aprendizaje y contextos educativos. Es muy valioso la enseñanza con estos recursos interactivos porque es útil en diferentes niveles académicos.

Aquí presentamos diferentes estudios sobre la utilización de recursos educativos e interactivos:

Se presenta un análisis de investigaciones sobre la efectividad de las tecnologías en educación inicial. Tomalo et al. (2025), mediante una revisión sistemática, se

recopilan y examinan 30 estudios que evidencia como el uso de recursos interactivos (pizarras digitales, software educativo y dispositivos móviles) que mejora la atención, la comprensión y la autonomía de los niños. Los datos recopilados indican que el más del 70% de los estudios coinciden que estas tecnologías favorecen el desarrollo cognitivo y socioemocional, mientras que el 65% de los docentes encuestados afirman que los recursos interactivos digitales favorecen el aprendizaje significativo.

La incorporación de tecnologías interactivas son recursos educativos que colaboran positivamente en el proceso educativo, así se mejora tanto la experiencia del aprendizaje y del rendimiento académico de los niños. Según Castelo et al. (2024), a partir de un enfoque cualitativo, analizan el efecto de plataformas virtuales, recursos multimedia y herramientas digitales en la motivación, participación y autonomía de los estudiantes. Este texto explica que el uso estratégico de recursos interactivos sobre todo en la tecnología facilita la comprensión de contenidos, la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, convirtiéndose en los pilares más importantes en la educación que sea dinámica, inclusiva y adaptada a los nuevos modelos educativos de este siglo.

Esta investigación fue realizada en los centros educativos de España que evaluaron a 52 docentes que trabaja con niños de 3 a 6 años en el segundo ciclo de educación infantil de distintas instituciones públicas y concertadas, sobre el uso didáctico y el acceso a las tecnologías digitales en el aula. Según Suelves et al. (2022), a través de un enfoque cualitativo, investiga que las herramientas digitales, aplicaciones interactivas y plataformas multimedia influyen mucho en las planificaciones pedagógicas, en la motivación de los niños y el desarrollo de habilidades básicas como la atención, la comunicación y la autonomía. Como resultados se obtuvo que los docentes consideran que estos recursos interactivos enriquecen el entorno de aprendizaje, aunque también existen varios desafíos como la integración coherente de las tecnologías y la necesidad de las formaciones profesionales.

Otro punto importante son las herramientas digitales que es un buen recurso interactivo en el proceso educativo. Gómez y León (2025), presentan una



investigación aplicada sobre el uso de tecnologías educativas en aulas de educación inicial en Ecuador. La investigación revela que se desarrolló con docentes y estudiantes de 0 a 5 años en instituciones educativas del país. Se analizó las diferentes herramientas plataformas educativas, juegos digitales y videos educativos, evaluando la oportunidad en el desarrollo del lenguaje, la motricidad fina y la interacción social. El estudio dio como resultados que los recursos interactivos como las herramientas digitales, cuando se aplica con la práctica pedagógica claramente, puede favorecer el aprendizaje infantil en los primeros años de escolaridad.

En Chile de la Universidad Mayor, se da a conocer una propuesta pedagógica en el desarrollo emocional de niños entre 3 y 6 años. Fue a través de metodologías como el juego, el trabajo colaborativo, la expresión artística y la dramatización, se busca impulsar la capacidad de los niños para reconocer, expresar y entender sus emociones en el ambiente educativo. Este estudio se realizó desde un enfoque pedagógico humanista y constructivista, se utilizó técnicas propias de la investigación educativa centrada en la observación y el análisis de experiencias pedagógicas.

Este estudio también se apoya en la revisión de literatura especializada en desarrollo emocional infantil y pedagógica. Este enfoque reconoce al niño como protagonista de su aprendizaje, valora sus emociones como parte del proceso educativo y promueve ambientes afectivos y seguros donde el docente actúa como mediador emocional.

Es importante tener un buen desarrollo integral en los niños, especialmente desde sus primeras etapas educativas, Correa (2024), su investigación está centrada en el desarrollo de los niños que tienen de 0 a 6 años. Desde un enfoque humanista y socioeducativo, el estudio propone prácticas como el acompañamiento afectivo, la expresión corporal y el fortalecer el vínculo entre el docente y el estudiante como recursos interactivos no tecnológicos que favorecen el bienestar, la autoestima y la motivación. Se destaca que el desarrollo emocional es primordial sobre todo en las

primeras etapas de los niños, reconociendo las emociones como parte de su aprendizaje y tener un ambiente seguro, empático y respetuoso.

Sandoval (2012), en su investigación presenta una propuesta pedagógica que utiliza la narración de cuentos como recursos educativos para fortalecer las habilidades de los niños que tienen una edad de 3 a 6 años. Se realizó desde un enfoque humanista y expresivo, en este estudio se dio a conocer que los cuentos permiten a los niños identificar emociones, como el miedo, la tristeza, la alegría y diferentes sorpresas que le cause al niño de los personajes, y viven experiencias a través del dialogo y la imaginación. En la parte práctica pedagógica incluye la lectura, el uso de títeres, la dramatización de historias y creación de cuentos personales, lo que favorece la parte emocional y expresión verbal. El tutor o docente actúa de guía en las actividades creando un ambiente seguro y dinámico donde los niños pueden explorar sus sentimientos.

Es importante incluir recursos interactivos tanto tecnológicos como físicos, durante la modalidad virtual se utilizó las herramientas tecnológicas como juegos didácticos, actividades manipulativas, creativas, recursos visuales que se pueda ver la participación de todos los estudiantes. Méndez & Silva (2025), las autoras explican cómo estos recursos interactivos para subnivel preparatoria, permitieron que los niños se adapten a un nuevo aprendizaje y fortalecer el vínculo del docente con el estudiante en un entorno no presencial, el aprendizaje del estudiante se fortaleció en la comprensión de contenidos y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.

En tiempo de la postpandemia se integró recursos interactivos como las herramientas didácticas digitales para la enseñanza aprendizaje en educación inicial para un buen desarrollo en el proceso educativo. Zambrano y Gómez (2025), realizaron una planificación educativa desde un enfoque cualitativo con niños de subnivel 2, esta experiencia se desarrolló en la unidad educativa “22 de agosto” en Manabí. Consiste en integrar recursos digitales como videos educativos, juegos interactivos, plataformas virtuales y actividades multimedia, por lo cual el objetivo

es fortalecer la comprensión de contenidos, la participación, la motivación y el vínculo entre el docente y estudiante.

En una investigación centrada en el análisis y aplicación de los recursos educativo abiertos (REA) como herramientas claves para mejorar el acceso a contenidos en lo académico de educación inicial. Según Salazar (2023), desde un enfoque cualitativo, examinan que esto sirve como guías pedagógicas, juegos impresos, videos educativos y recursos que sean descargables puede ser utilizados por los docentes para potenciar sus prácticas en el aula sin depender de plataformas costosas o comerciales. En el siguiente estudio se destaca que las REA permite adaptarse a los contenidos de diferentes actividades o aprendizajes, así teniendo en cuenta la equidad educativa y fortalecen la autonomía docente, especialmente en zonas que son limitadas al acceso tecnológico y económico.

Los recursos educativos, según Antonio (2020), son materiales, herramientas o estrategias que facilitan la enseñanza y se puede clasificar en diversas categorías. Existen recursos no tecnológicos, como los impresos (libros, revistas, folletos) y materiales cotidianos pueden ser hasta lo reciclable, también que sean manipulativos como formas de bloques, rompecabezas, plastilina, etc. Es importante que se incluya los recursos audiovisuales que son los videos, audios y presentaciones, también digitales e interactivos como el software educativo, plataformas virtuales, simulaciones, los cuales permiten aprendizajes dinámicos, autónomos y se adaptan a diferentes estilos y necesidades de los estudiantes.

Según López & Caguana (2022), en Paraguay se explora cómo la realidad aumentada aquí se puede despertar el interés de los niños de 3 a 5 años en el proceso de aprendizaje. Fue mediante un enfoque cualitativo en un aula multigrado, se compararon las actividades tradicionales, como las hojas de trabajo impresas, con recursos interactivos basados en realidad aumentada en la enseñanza del tema de los animales. Los resultados de los niños se mostraron más motivados, participativos y curiosos al utilizar este tipo de herramientas, además de evidenciar una mejor interacción social y emocional.

Los recursos educativos específicos para educación inicial, según el Ministerio de educación del Ecuador (2014), son los materiales, espacios y experiencias que favorecen en el proceso educativo de los niños mediante juegos dinámicos, la exploración y la interacción. Aquí se puede incluir materiales didácticos como (bloques de juguete, rompecabezas, plastilina, papel de revista) también es importante los recursos visuales y auditivos que es fundamental los cuentos, las imágenes y las canciones. Por último, se puede integrar la tecnología que sea apropiada a su edad correspondiente, por lo cual todo esto permite el desarrollo del niño que tenga creatividad, el lenguaje, la motricidad y las habilidades cognitivas y sociales.

### **1.3. Fundamentación teórica de los recursos interactivos en la educación**

En el nivel de Educación inicial, los recursos interactivos son materiales digitales o didácticos que promueve la participación del niño en el proceso de aprendizaje. Según Benalcázar et. al. (2023). Estos recursos digitales incluyen juegos digitales educativos, aplicaciones interactivas, cuentos multimedia, entre otros. Con esto ayuda que estimule la creatividad y el desarrollo de habilidades cognitivas. Por otro lado, están los recursos didácticos interactivos que son los títeres, bloques de juguetes, rompecabezas, etc. Permite que el niño pueda experimentar de manera práctica y lúdica. Ambos recursos interactivos refuerzan la construcción de conocimientos, fortalecen la comunicación, elaboran trabajos colaborativos, mejoran la motivación y la autonomía de los niños.

Los recursos interactivos constituyen herramientas didácticas que favorece la participación del estudiante en el proceso de enseñanza, permitiendo la construcción de conocimientos mediante la combinación con contenidos digitales, docentes y estudiantes. Según Cabero (2021), los recursos interactivos son materiales digitales diseñados para el aprendizaje de los niños, puede ser de exploración, materiales didácticos y retroalimentación del entorno educativo. Estos recursos no solo facilitan la transmisión de contenidos, sino que cambian el rol del estudiante de receptor pasivo a participante, favoreciendo un aprendizaje autónomo y colaborativo.

Por otra parte, el aprendizaje por los recursos interactivos fortalece mejor la autonomía de los niños. Según Rodríguez (2022), sostiene que los recursos educativos abiertos, que incluye materiales interactivos, favorecen en el desarrollo cognitivo y social del estudiante, aquí promueven la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico. De acuerdo al autor, el aprendizaje con REA permite un acceso equitativo y flexible a los contenidos, así se mejora la enseñanza en diversas áreas del conocimiento.

Además, el uso de los recursos interactivos en el aula fortalece en la motivación, el interés y la participación de los estudiantes según los contenidos académicos. De acuerdo con Chancusig & Naranjo (2022), los recursos didácticos interactivos, cuando son incluidos con la tecnología de la información y la comunicación (TIC), favorece la comprensión, la retención de información y la aplicación práctica de los conocimientos, especialmente en áreas de alta conceptualización como las matemáticas. Estos autores explican que la incorporación de herramientas digitales como presentaciones, simuladores y plataformas educativas, no solo facilitan el aprendizaje autónomo, sino que también fortalece el trabajo grupal, el pensamiento crítico y la solución de problemas.

En la actualidad, los recursos digitales e interactivos han adquirido mucha importancia en la educación infantil, no solo como herramientas de apoyo educativo, sino como un estilo de aprendizaje dinámico y eficaz para que los niños puedan tener una enseñanza de calidad. Según Rodríguez y Moreira (2022), los recursos interactivos digitales dirigidos a la etapa inicial se caracterizan por la interactividad, accesibilidad y un buen aprendizaje pedagógico a las necesidades de cada estudiante.

Se destaca que los recursos interactivos y tecnológicos en la educación inicial aportan una estrategia principal en la calidad de un buen aprendizaje y la equidad educativa. Según UNICEF (2022), las experiencias innovadoras con los diferentes recursos interactivos, como aplicaciones, plataformas y materiales interactivos, pueden fortalecer el desarrollo cognitivo, comunicativo y socioemocional de los niños, pero siempre con modalidad pedagógica y con guía del docente. Lo

primordial para tener éxito en el aprendizaje depende de la capacitación del docente y el acceso tecnológico u otros recursos interactivos, que puedan garantizar la innovación de nuevos aprendizajes en sus primeros años de vida.

Es importante saber que los materiales interactivos permiten atender las necesidades en el aula de educación inicial. Según Castillos y Mendoza (2023), evidencia que niños entre 3 a 6 años mejoran la atención, la expresión oral y la comprensión de contenidos básicos, mediante estrategias digitales que sean adaptadas al contexto educativo. Estos hallazgos confirman que los recursos interactivos fortalecen el aprendizaje inclusivo y equitativo cuando se habla de los principios pedagógicos.

Por otro lado, la pedagogía digital en la primera infancia ha evolucionado con modelos híbridos que integran recursos físicos y virtuales. Los autores Li, He y Luo (2024), en su revisión sistemática para tener éxito de los recursos interactivos depende de tres factores principales: la calidad de instrucciones, la capacitación de los docentes y la participación de los niños. Esto concluye que las experiencias más efectivas de un buen aprendizaje es la combinación de la tecnología, juegos y recursos del entorno natural como base principal para un aprendizaje significativo.

Asimismo, los medios visuales e interactivos en la educación infantil, contribuyen al desarrollo cognitivo y la comprensión simbólica de los niños, porque les permiten explorar, presentar las actividades y relacionar los conceptos de forma dinámica. Sin embargo, los autores informan que deben tener un equilibrio en el uso con el juego libre, las experiencias físicas y hasta con los recursos digitales, pues en el aprendizaje sobre todo en las primeras etapas de educación debe ser con el entorno natural, la interacción social y los recursos interactivos referentes a su edad para ser integral, es decir, los recursos interactivos deben funcionar como complemento pedagógico, promoviendo la creatividad y el pensamiento crítico, pero siempre bajo la guía del docente.

Los autores como Rodríguez et. al. (2025), se destaca que los recursos didácticos interactivos constituyen herramientas esenciales para fortalecer los procesos de

enseñanza-aprendizaje, entre ellas las plataformas educativas interactivas, videos explicativos, juegos educativos en línea y material pedagógico son las plataformas que promueve la participación, la autonomía y la solución de problemas. Su fundamentación teórica si se puede aplicar en educación inicial, donde lo principal es la exploración y la retroalimentación son pilares importantes en el aprendizaje.

En el siguiente enunciado se va explicar sobre los recursos interactivos en el nivel de educación inicial en el desarrollo de habilidades numéricas tempranas. Estos aprendizajes se dieron mediante materiales y actividades interactivas, como juegos manipulativos, recursos visuales y dinámicas participativas, con esto los estudiantes mejoraron su comprensión del conteo, la clasificación y reconocer los números. La autora determina que los recursos interactivos permiten que el estudiante pueda aprender a través de la exploración y la experiencia con diferentes estilos de aprendizajes, esto ayuda a fortalecer el pensamiento lógico y la solución de problemas desde su infancia.

En un estudio según Alsaeed y Aladil (2024), sobre las creencias y experiencias de docentes de educación inicial sobre el uso de entornos de aprendizaje interactivos, combinando recursos físicos y digitales para la enseñanza de las matemáticas. Las autoras señalan que la combinación de los recursos físicos como tarjetas, bloques de juguete, entre otras, y herramientas digitales como pizarras táctiles o aplicaciones educativas permite a los niños construir conceptos matemáticos de forma más dinámica y vivencial. Además, se destaca que cuando los docentes integran ambos recursos interactivos de forma pedagógica, se potencia la motivación, la participación, el interés por las clases y el razonamiento lógico en los niños.

También, existe aprendizajes como los juegos y la creatividad para educación inicial. Según Alotaibi (2024), destaca que los juegos educativos, sobre todo los que no son digitales, son herramientas efectivas para fortalecer habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales en los niños. El autor nos da una explicación clara que los juegos permiten a los niños aprender de una manera lúdica, explorando y resolviendo problemas a través de la interacción con sus compañeros y el docente.

Para concluir, el aprendizaje mediante juegos interactivos en la primera etapa de los niños constituye una estrategia pedagógica integral que ayuda el desarrollo intelectual emocional y social, así se promueve un aprendizaje de calidad.

Mediante un estudio según Zulfikri y Masnan (2023), destaca que el uso de los juegos interactivos en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la primera infancia es la base que promueven la motivación, la participación y el desarrollo integral del niño. Los autores informan que, al incluir los juegos físicos y sociales, le ayuda a los niños estimular el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la solución de problemas, se convierte en una estrategia pedagógica dentro de la educación inicial. Además, estos recursos fortalecen la motivación, la creatividad y empatía, debido a que, los niños aprenden mediante la exploración y la experimentación, también mejora la conexión de aprendizaje, emoción y experiencia que son pilares muy importantes en el proceso educativo infantil.

Estos autores Papic & Mulligan (2007), destacan que como la realidad virtual puede integrarse como herramienta pedagógica en la formación de educación inicial. En algunas instituciones siguen con el método tradicional sería eficaz si se complementara con la realidad virtual, ofrece entornos creativos, dinámicos y espacios seguros donde puedan practicar las habilidades como docente y reflexionar, para mejorar su compromiso pedagógico, confianza y preparación en el aula. Este tipo de recursos permite recrear situaciones educativas complejas, la atención a diversas situaciones o la implementación de metodologías, facilitar la adquisición de competencias profesionales desde un enfoque lleno de experiencias.

Los materiales digitales bien diseñados no solo favorecen la enseñanza, sino que contribuye un apoyo adicional en el rol del docente, que es importante guiador en el aprendizaje para los niños que les favorece mediante la experiencia y participación. Aparte le influye positivamente en la atención, la motivación y el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y sociales, debido que se integra diversos lenguajes como visual, auditivo y kinestésico que son los pilares fundamentales en el aprendizaje de los niños de educación inicial (REDEI, 2014).



Para finalizar este capítulo, en la etapa de educación inicial, los recursos interactivos se han convertido en un apoyo fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas. Esto favorece en la parte de la comunicación y el lenguaje, porque permiten que los pequeños se expresen, escuchen y participen en juegos y relatos digitales. A través de la manipulación de materiales o dispositivos, también ayuda las habilidades motrices, tanto finas como gruesas, contribuyendo a la coordinación y al control de sus movimientos. Todos estos recursos son beneficiosos para la curiosidad y la exploración de los niños, así para estimular desde temprana edad el pensamiento crítico y la capacidad de construir sus propios conocimientos.

## **CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO**

En este capítulo se presenta la metodología que sustenta el desarrollo del trabajo de investigación, describiendo de forma clara el enfoque, tipo y diseño de estudio adoptado, así como las técnicas y procedimientos aplicados para alcanzar los objetivos propuestos. Se detallan los pasos seguidos desde la selección de la población y muestra hasta la aplicación de los instrumentos y el análisis de los resultados, garantizando la coherencia entre la teoría y la práctica. Además, se explica la manera en que se recopiló y organizó la información, procurar la validez y confiabilidad de los datos obtenidos. Este apartado busca ofrecer una visión completa y estructurada del proceso investigativo, evidenciar el rigor metodológico que respalda las conclusiones y propuestas del estudio realizado en la Unidad Educativa “San Francisco de Asís”.

### **2.1. Caracterización de la Unidad Educativa “San Francisco de Asís” de la provincia de Sucumbíos**

La Unidad Educativa “San Francisco de Asís” se encuentra ubicada en la provincia de Sucumbíos, en la zona 1 del Ecuador, específicamente en el cantón Shushufindi, parroquia Shushufindi. Su código AMIE es 21H00558 y pertenece al régimen Sierra, con jurisdicción intercultural. La institución ofrece una educación regular, escolarizada y presencial, bajo la modalidad matutina. Su nivel educativo abarca Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato, atendiendo así a estudiantes de diversas etapas de formación. El sostenimiento es municipal, lo que refleja el compromiso del gobierno local con la educación de su comunidad. La institución se ubica en un área urbana, particular y cuenta con infraestructura propia, con vías de acceso terrestres que facilitan el desplazamiento de estudiantes y personal docente.

El plantel educativo está conformado por 33 docentes mujeres y 8 varones, sumando un total de 39 docentes, quienes atienden a una población estudiantil de 789 alumnos, de los cuales 413 son mujeres y 376 varones, según el padrón oficial correspondiente al período 2021–2022. Estos datos evidencian el crecimiento y la

importancia de la Unidad Educativa “San Francisco de Asís” como una institución comprometida con la formación académica y el desarrollo integral de la niñez y juventud shushufindense.

La creación de la Unidad Educativa “San Francisco de Asís” respondió a la necesidad de fortalecer la cobertura educativa en el cantón Shushufindi, una zona caracterizada por su crecimiento poblacional y su diversidad cultural. Desde sus inicios, el objetivo principal de la institución ha sido ofrecer una educación de calidad que contribuya al desarrollo social y humano de la comunidad. Su trayectoria se ha construido sobre la base del esfuerzo conjunto de docentes, padres de familia y autoridades locales, quienes han trabajado para convertirla en una institución referente dentro del sistema educativo de Sucumbíos.

Su infraestructura ha mejorado de forma significativa, contando con aulas adecuadas, laboratorio de computación, biblioteca escolar, espacios recreativos y canchas deportivas. Estos ambientes permiten desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico y participativo, orientado no solo al desarrollo cognitivo, sino también al fortalecimiento de valores, habilidades sociales y emocionales.

La Unidad Educativa “San Francisco de Asís” está ubicada en un contexto urbano que combina el dinamismo social con la riqueza cultural característica de la Amazonía. Su comunidad educativa está conformada por estudiantes provenientes de distintas zonas del cantón Shushufindi, lo que favorece la convivencia intercultural y el respeto por la diversidad.

El personal docente mantiene un compromiso constante con la innovación pedagógica y la actualización profesional. Se aplican metodologías activas que promueven la participación estudiantil, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo. Además, la institución valora la participación de las familias en el proceso formativo, promoviendo una relación cercana y colaborativa entre escuela y hogar.

En el ámbito pedagógico, la institución prioriza el desarrollo de competencias básicas y el fortalecimiento de los valores humanos, impulsan proyectos que fomentan la solidaridad, la responsabilidad y el respeto mutuo. También se promueven actividades extracurriculares en las áreas deportivas, artísticas y culturales, que permiten potenciar los talentos y habilidades de los estudiantes, así como su sentido de pertenencia y liderazgo.

La identidad de la Unidad Educativa “San Francisco de Asís” se basa en una filosofía educativa orientada al desarrollo integral de la persona. Su misión es formar estudiantes con valores, pensamiento reflexivo y capacidad para contribuir al bienestar de su comunidad. Por ello, la institución se esfuerza por mantener un equilibrio entre la formación académica y el desarrollo personal, social y emocional.

La visión institucional se proyecta hacia la consolidación de un modelo educativo moderno, inclusivo y participativo, que responda a los desafíos del siglo XXI. En este marco, la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) constituye una prioridad, con el propósito de fortalecer las competencias digitales tanto de docentes como de estudiantes.

La institución también mantiene un firme compromiso con el cuidado del medio ambiente, desarrollando proyectos de educación ambiental, reforestación y reciclaje, que permiten crear conciencia ecológica desde edades tempranas. Estas acciones refuerzan el vínculo de los estudiantes con su entorno y promueven una actitud responsable frente a los recursos naturales.

Aunque la Unidad Educativa “San Francisco de Asís” ha alcanzado un importante desarrollo en los últimos años, aún enfrenta diversos desafíos que limitan, en cierta medida, el cumplimiento pleno de sus objetivos educativos. Estos aspectos no solo están relacionados con la infraestructura o los recursos materiales, sino también con la necesidad de fortalecer la innovación pedagógica, la capacitación docente y la integración tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una de las principales limitaciones que enfrenta la institución tiene que ver con la disponibilidad de recursos tecnológicos actualizados. A pesar de contar con un laboratorio de computación, este resulta insuficiente para atender la demanda de todos los niveles educativos. El acceso limitado a equipos modernos y a una conectividad estable dificulta la implementación de estrategias digitales y el desarrollo de competencias tecnológicas en los estudiantes. En un contexto donde la tecnología es esencial para la educación contemporánea, esta carencia representa un reto prioritario que requiere atención y gestión institucional.

Asimismo, la institución necesita fortalecer la capacitación continua de los docentes, no solo en el uso de herramientas tecnológicas, sino también en metodologías activas e inclusivas que respondan a la diversidad del alumnado. Los estudiantes presentan distintos ritmos y estilos de aprendizaje, por lo que resulta fundamental que los maestros cuenten con estrategias diferenciadas que promuevan la participación, la creatividad y la autonomía. Invertir en la formación docente es invertir en la calidad educativa y en el futuro de la comunidad.

En cuanto a la infraestructura, aunque el plantel ha mejorado considerablemente, existen áreas que requieren mantenimiento y ampliación. Las aulas podrían acondicionarse mejor para ofrecer ambientes más ventilados y confortables, especialmente considerando el clima cálido y húmedo característico de la región amazónica. Además, sería beneficioso ampliar los espacios destinados a actividades artísticas y deportivas, estas áreas contribuyen significativamente al desarrollo integral de los estudiantes.

Otro aspecto importante para considerar es la dotación de materiales didácticos actualizados.

En algunos grados, los docentes deben ingeniarse para trabajar con recursos limitados, lo que evidencia la necesidad de contar con un fondo institucional destinado específicamente a la adquisición de materiales educativos, libros, herramientas digitales y recursos audiovisuales. Estos elementos enriquecen las

clases y facilitan la comprensión de los contenidos de manera más dinámica y significativa.

También se observa la necesidad de fortalecer la participación de la comunidad educativa en la gestión institucional. Si bien existe un compromiso visible de los padres de familia y de los docentes, se puede potenciar la creación de comités de apoyo, brigadas estudiantiles y proyectos comunitarios que vinculen más estrechamente a la escuela con su entorno. Este tipo de participación genera sentido de pertenencia y refuerza los valores de colaboración y corresponsabilidad social.

Por otro lado, la implementación de proyectos ambientales y de sostenibilidad constituye una oportunidad de mejora y de proyección institucional. La ubicación geográfica de la escuela, en pleno territorio amazónico, brinda un contexto ideal para trabajar la educación ambiental como eje transversal, promueve el respeto por la naturaleza y la conciencia ecológica desde edades tempranas. Con pequeños esfuerzos sostenidos, la Unidad Educativa podría convertirse en un referente regional en temas de educación ambiental.

Finalmente, uno de los retos más significativos es continuar fortaleciendo la calidad educativa de manera integral. Esto implica mantener un equilibrio entre la excelencia académica y la formación en valores humanos. La institución tiene el potencial de convertirse en un modelo educativo innovador y comprometido con la sociedad, siempre que se mantenga su espíritu de superación, su apertura al cambio y su compromiso con los estudiantes.

Superar estos desafíos requerirá trabajo en conjunto, planificación estratégica y apoyo tanto de las autoridades locales como de la comunidad. Sin embargo, la historia de la Unidad Educativa “San Francisco de Asís” demuestra que, con esfuerzo, compromiso y una visión clara, es posible seguir consolidándose como una institución que forma personas íntegras, críticas y solidarias, capaces de transformar positivamente su entorno.

## 2.2. Metodología de la investigación

La investigación es un enfoque cuantitativo, porque busca recopilar y analizar datos numéricos que permiten comprender de forma clara y eficaz a la realidad que se va investigar. Su alcance es descriptivo, sino que se centra en conocer cómo son y cómo se desarrollan las percepciones, prácticas y experiencias de los docentes frente al tema investigado. Además, presenta un diseño no experimental, porque no se interviene ni se modifican las variables, sino que se observa la situación tal como se da en el contexto educativo. Finalmente, es un estudio de corte transversal, debido a que la información se recoge en el mismo momento, lo que permite obtener una visión actual y concreta de la realidad analizada.

El componente cuantitativo de este enfoque tiene la finalidad de respaldar los hallazgos cualitativos mediante la recolección y análisis de datos numéricos. Para ello, se aplicará una encuesta estructurada a los docentes de educación inicial, con preguntas cerradas y de escala tipo Likert (por ejemplo: Siempre, A veces, Rara vez, Nunca) -(Anexo 1. Encuesta aplicada a docentes de educación inicial).

El propósito de esta parte cuantitativa es identificar algo en común entre los docentes, como cuantas veces utiliza en su practicas pedagógicas los recursos interactivos, el tipo de materiales lúdicos, el nivel de capacitación de recursos digitales, las percepciones sobre la efectividad de dichos recursos y las limitaciones que enfrentan en su aplicación práctica.

De acuerdo con Kerlinger (1986), el enfoque cuantitativo se da en la lógica del método científico, se busca explicar los fenómenos a través de la observación que este controlada, la medición precisa y el análisis estadístico. Esto se caracteriza por su objetividad y por el uso de procedimientos que estén estructurados y que permiten obtener datos verificables que sean comparables. A diferencia del enfoque cualitativo, que interpreta significados, la cuantitativa procura establecer relaciones entre variables y comprobar hipótesis mediante evidencias numéricas.

La población de este estudio estará conformada por los docentes del nivel de Educación Inicial de la Unidad Educativa Municipal “San Francisco de Asís”. Como se trata de un grupo pequeño, no será necesario establecer una muestra, pues se trabajará directamente con todos ellos. Esto permitirá recoger una mirada completa y cercana de su realidad pedagógica, aprovechando la experiencia y el aporte que cada docente brinda desde su práctica diaria en el aula. Esta elección se plantea no por la cantidad de participantes, sino porque permitirá profundizar en lo que piensan y sienten los docentes, priorizando la calidad de la información que se recopilará cuando se realice la evaluación.

Para esta investigación se emplearán un instrumento principal: una encuesta tipo Likert, dirigidos a los docentes del nivel de Educación Inicial de la Unidad Educativa Municipal “San Francisco de Asís”, ubicada en el cantón Shushufindi, provincia de Sucumbíos. La aplicación de este instrumento permitirá recopilar información cuantitativa, con el propósito de obtener una comprensión amplia, profunda y contextualizada sobre el uso de los recursos interactivos en la enseñanza.

El diseño del instrumento se realizará tomando como base los objetivos específicos del estudio y la variable principal, denominada Recursos interactivos para el fortalecimiento de la enseñanza en educación inicial. A partir de esta variable se definirán tres dimensiones de análisis:

1. Uso pedagógico de los recursos interactivos.
2. Capacitación docente en recursos interactivos.
3. Aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
4. Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

La recolección de datos se llevó a cabo mediante la aplicación de un cuestionario tipo Likert, dirigido a los docentes de la institución educativa que formaron parte de la muestra del estudio. Este instrumento estuvo conformado por 20 ítems, los cuales fueron elaborados según las dimensiones y objetivos de la investigación, así conocer el nivel de los docentes respecto al uso de los recursos interactivos en el proceso educativo.



La encuesta fue aplicada a 12 docentes de manera voluntaria, respetando en todo momento la confidencialidad de sus respuestas. Por lo cual, los datos obtenidos fueron organizados y sistematizados para su análisis estadístico, lo que facilitó la interpretación de los resultados en función de las variables y dimensiones planteadas en la investigación.

Se realizó la aplicación del cuestionario, por lo cual, los datos obtenidos fueron analizados con el propósito de comprobar la fiabilidad del instrumento mediante el coeficiente Alfa de Cronbach. El análisis dio un resultado de 0,757, el cual se considera aceptable, se encuentra dentro del rango que indica una adecuada consistencia interna. Este valor significa que las preguntas del cuestionario están bien relacionadas entre sí y que todas apuntan a medir el mismo aspecto del estudio, es decir, el uso de los recursos interactivos en el proceso educativo.

Se observa las estadísticas de fiabilidad del cuestionario aplicado a los docentes:

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,757	20

Con el propósito de organizar y comprender de manera más clara la variable de estudio, se realizó la operacionalización de la variable “Recursos interactivos para el fortalecimiento de la enseñanza en Educación Inicial”. Este proceso permitió identificar de forma ordenada las cuatro dimensiones que la integran: el uso pedagógico de los recursos interactivos, la capacitación docente en recursos interactivos, la aplicación en el proceso de enseñanza–aprendizaje y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

De igual manera, se definieron los indicadores, así como la técnica de recolección de datos, que fue la encuesta, y el instrumento, correspondiente a un cuestionario dirigido a los docentes, conformado por 20 ítems con escala tipo Likert. El cuadro

de operacionalización que se presenta a continuación sirve como una guía para la aplicación del instrumento y asegura la coherencia entre la variable, los objetivos planteados y el proceso de recolección de la información.

**Cuadro 1. Operacionalización de la variable recursos educativos interactivos**

Variable	Dimensiones	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Recursos interactivos para el fortalecimiento de la enseñanza en educación inicial	1. Uso pedagógico de los recursos interactivos	- Empleo de materiales digitales y manipulativos. - Integración de recursos interactivos en la planificación de clases. - Motivación y participación de los niños en el aula.	Encuesta	•Cuestionario tipo Likert
	2.Capacitación docente en recursos interactivos	- Participación en procesos de formación y actualización. - Conocimientos sobre el uso de herramientas TIC. - Actitud y disposición para innovar con recursos tecnológicos.	Encuesta	•Cuestionario tipo Likert
	3. Aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje	- Incorporación de recursos interactivos en el desarrollo de las clases. -Mejora del aprendizaje y atención infantil. -Estimulación de habilidades cognitivas, motrices y sociales. Uso de herramientas TIC (computadora, proyector, tablet, aplicaciones educativas) como apoyo al proceso de enseñanza.	Encuesta	•Cuestionario tipo Likert
	4.Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)	Uso responsable y pedagógico de las TIC en el aula.	Encuesta	• Cuestionario tipo Likert

Fuente: elaboración propia

Resultados generales de la encuesta sobre el uso de recursos interactivos y tecnológicos

Los cuadros muestran, de manera sencilla, cómo los docentes respondieron a una encuesta de 20 preguntas sobre el uso de recursos interactivos y tecnológicos en sus clases en cuatro dimensiones. En él se refleja la frecuencia con la que emplean estas herramientas ya sea siempre, a veces, rara vez o nunca, ofreciendo una visión clara y cercana de cómo estas prácticas forman parte de su día a día en el aula.

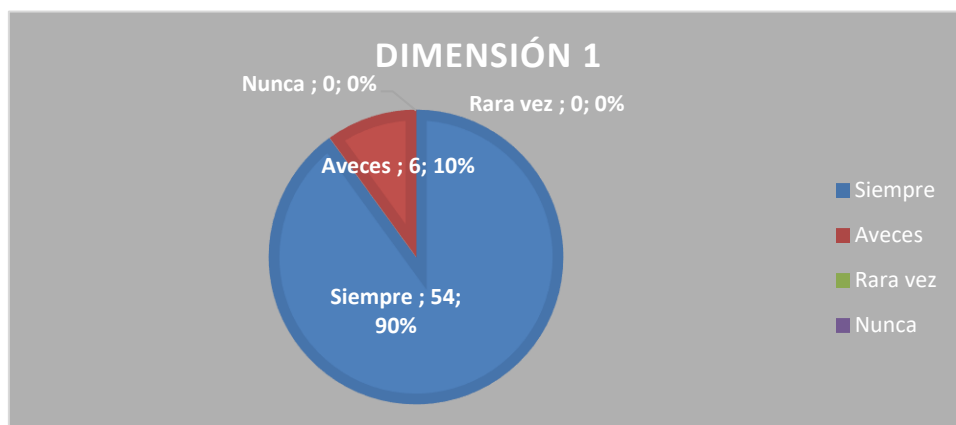
Tabla 1. Respuestas docentes

Dimensión 1	Siempre	A veces	Rara vez	Nunca
<b>Pregunta 1</b>	10	2	0	0
<b>Pregunta 2</b>	11	1	0	0
<b>Pregunta 3</b>	9	3	0	0
<b>Pregunta 4</b>	12	0	0	0
<b>Pregunta 5</b>	12	0	0	0
<b>Total</b>	54	6	0	0
Dimensión 2	Siempre	A veces	Rara vez	Nunca
<b>Pregunta 6</b>	3	6	3	0
<b>Pregunta 7</b>	11	1	0	0
<b>Pregunta 8</b>	9	3	0	0
<b>Pregunta 9</b>	9	3	0	0
<b>Pregunta 10</b>	2	8	2	0
<b>Total</b>	34	21	5	0
Dimensión 3	Siempre	A veces	Rara vez	Nunca
<b>Pregunta 11</b>	9	2	1	0
<b>Pregunta 12</b>	11	1	0	0
<b>Pregunta 13</b>	11	1	0	0
<b>Pregunta 14</b>	10	2	0	0
<b>Pregunta 15</b>	11	1	0	0
<b>Total</b>	52	7	1	0
Dimensión 4	Siempre	A veces	Rara vez	Nunca
<b>Pregunta 16</b>	4	8	0	0
<b>Pregunta 17</b>	8	4	0	0
<b>Pregunta 18</b>	8	4	0	0
<b>Pregunta 19</b>	10	2	0	0
<b>Pregunta 20</b>	12	0	0	0
<b>Total</b>	42	18	0	0

Fuente: elaboración propia

El análisis de los resultados se realizó a partir de las respuestas de 12 docentes a 20 preguntas relacionadas con el uso de recursos interactivos y tecnológicos en el aula de Educación Inicial. Las respuestas se distribuyen en las categorías Siempre, A veces, Rara vez y Nunca, lo que permitió diagnosticar la situación actual del uso de estos recursos desde cuatro dimensiones.

Figura 1. Uso pedagógico de los recursos interactivos



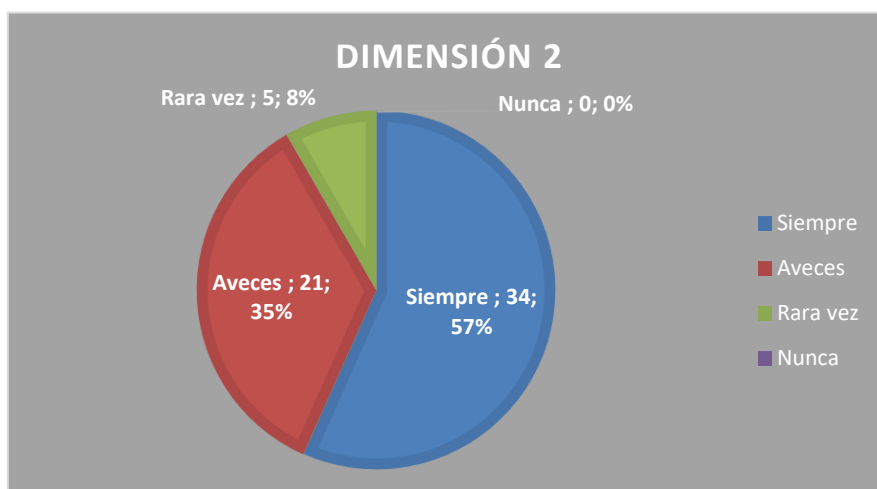
Fuente: elaboración propia

### **Dimensión 1: Uso pedagógico de los recursos interactivos**

Los resultados de esta dimensión muestran que los docentes utilizan de manera frecuente y consciente los recursos interactivos dentro de sus clases. La mayoría de las respuestas fueron siempre con un 90 % de los encuestados, mientras que solo un 10 % indicó utilizarlos a veces, es decir, se demostró que estos recursos no se usan de forma ocasional, sino que forman parte de la planificación diaria y de las actividades pedagógicas que se desarrollan en el aula.

Es importante tener en cuenta las preguntas 4 y 5, en su totalidad los docentes dieron una respuesta siempre, es decir, que refleja un alto compromiso con el uso pedagógico de los recursos interactivos. Esto permite afirmar que los docentes no solo incorporan la tecnología por disponibilidad, sino que la emplean con un propósito claro y eficaz.

Figura 2. Capacitación docente en recursos interactivos



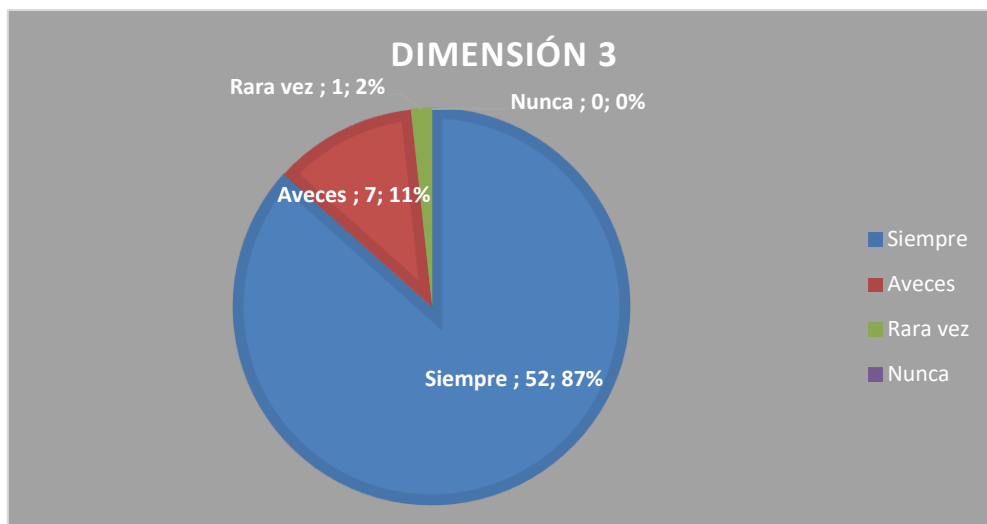
Fuente: elaboración propia

### Dimensión 2: Capacitación docente en recursos interactivos

Los resultados de esta dimensión reflejan que los docentes cuentan con cierto nivel de capacitación en el uso de recursos interactivos, aunque no de manera constante para todos. El 57 % de los docentes indicó que siempre recibe capacitación, mientras que un 35 % señaló hacerlo a veces y un 8 % manifestó que rara vez ha accedido a procesos formativos relacionados con estos recursos.

Esto se da a conocer que algunos docentes no han tenido suficientes oportunidades de capacitación continua, porque puede influir en la forma en que aplican los recursos interactivos en el aula. Sin embargo, resulta positivo que ningún docente haya indicado la opción nunca, esto quiere decir que todos poseen al menos conocimientos básicos o experiencias previas en el uso de los recursos interactivos, aunque se reconoce la necesidad de fortalecer la formación de los docentes para un mejor proceso pedagógico.

Figura 3. Aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje



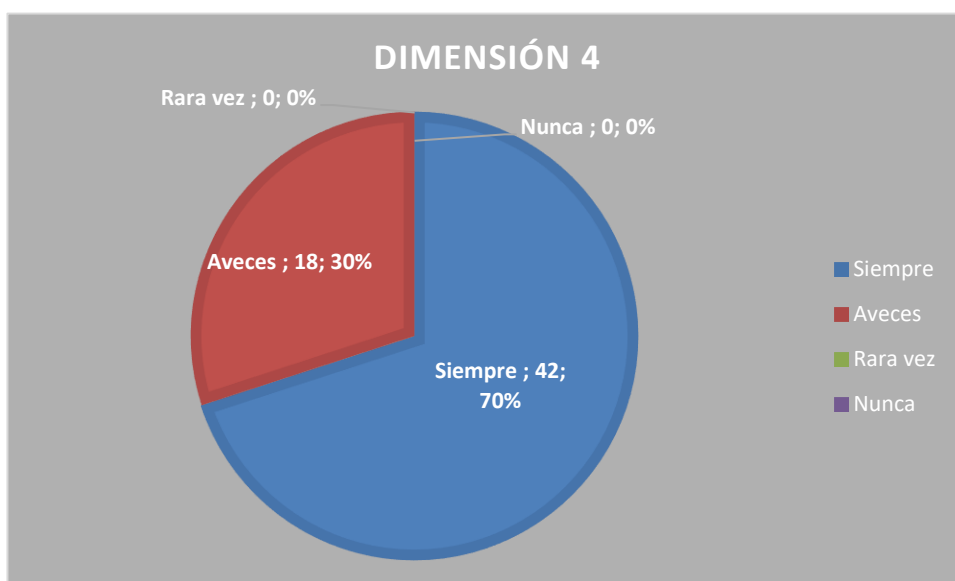
Fuente: elaboración propia

### Dimensión 3: Aplicación en el proceso de enseñanza–aprendizaje

En esta dimensión, los resultados muestran una valoración muy positiva sobre la aplicación de los recursos interactivos en el proceso de enseñanza–aprendizaje. Con el 87 % de los docentes indicó la opción “Siempre”, lo que evidencia que consideran que estos recursos facilitan la comprensión de los contenidos y fortalece la participación activa de los niños. También, con un 11 % señaló la opción “A veces” y apenas un 2 % manifestó “Rara vez”, mientras que 0% se registraron en la categoría “Nunca”.

Los docentes reconocen que el uso de recursos interactivos permite desarrollar clases más dinámicas, lúdicas y referente a la edad de los estudiantes de Educación Inicial. Aunque en menor medida aparecen respuestas en “A veces” y “Rara vez”, es decir, el uso de estos recursos interactivos favorece el aprendizaje de los niños en las actividades realizadas dentro del aula.

Figura 4. Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)



Fuente: elaboración propia

#### **Dimensión 4: Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)**

Los resultados correspondientes a esta dimensión evidencian que el uso de las TIC está presente de forma habitual en la práctica docente. Con un 70 % de los encuestados indicó la opción "Siempre", esto demuestra que la mayoría de los docentes integran herramientas tecnológicas como apoyo al desarrollo de sus clases. Por otra parte, un 30 % señaló la opción "A veces", mientras que no se registraron respuestas en las categorías "Rara vez" ni "Nunca" (0 %), esto confirma una incorporación general de las TIC en el contexto educativo.

Se destaca que en la pregunta 20, todos los docentes respondieron "Siempre", lo que refleja una valoración importante sobre la importancia de las TIC en el proceso educativo. El hecho de que no se registren respuestas en la opción "Nunca" confirma que las TIC forman parte de la labor docente, aunque se reconoce que su uso puede fortalecerse mediante mayor capacitación y apoyo institucional.

## Conclusiones parciales

- Los docentes de Educación Inicial incorporan de manera continua recursos interactivos y tecnológicos en su práctica pedagógica. En este sentido, el 70 % manifiesta utilizarlos siempre, mientras que el 30 % indica hacerlo a veces, esto demuestra una actitud favorable hacia la innovación educativa y la integración de herramientas tecnológicas como apoyo al proceso de enseñanza–aprendizaje.
- En cuanto al proceso de aprendizaje, se demuestra que el 87% de los docentes considera que el uso de recursos interactivos siempre favorece la motivación, la participación y la comprensión de los contenidos por parte de los niños. Otro aspecto, es el 11% señala que estos beneficios se presentan en algunas ocasiones y un 2% rara vez, es decir, los recursos interactivos contribuyen de manera significativa al fortalecimiento de los aprendizajes en Educación Inicial.
- Respecto a la capacitación docente, los resultados muestran que el 57% de los profesores recibe formación continua, mientras que el 35 % ha accedido a procesos formativos de manera ocasional y un 8 % muestra haber recibido capacitación rara vez. Estos datos permiten concluir que los docentes cuentan con una base formativa aceptable, resulta necesario fortalecer y sistematizar la capacitación continua para optimizar la aplicación pedagógica de los recursos interactivos en el aula.

### **2.3. Metodología de desarrollo**

La metodología de desarrollo describe el proceso que se hizo para la elaboración de la propuesta didáctica basada en recursos interactivos, fue para orientar y fortalecer el proceso de enseñanza en Educación Inicial. El diseño de las estrategias didácticas surge a partir del análisis de la problemática detectada y se estructura en fases que garantizan coherencia pedagógica y fundamentación teórica.



En esta primera fase se van analizar los resultados que se obtuvo mediante los instrumentos aplicados en la investigación diagnóstica. Dicho análisis se permitió evidenciar la necesidad de fortalecer el uso de los recursos interactivos dentro del aula de Educación Inicial, debido a su limitada incorporación en las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes.

A partir de esta realidad, se identificó la importancia de diseñar una propuesta que promueva metodologías activas, dinámicas, lúdicas y que sirva como guía didáctica para mejorar en el proceso de aprendizaje de los niños.

Una vez identificadas las necesidades, se procedió a revisar los aportes teóricos de diversos especialistas en educación infantil, en este caso fueron 12 docentes. Esta fase permitió sustentar la pertinencia de las estrategias seleccionadas.

De igual manera, según Lev Vygotsky (2008), fundamenta la importancia de la interacción social y el uso de herramientas mediadoras en el proceso educativo, lo que sustenta la incorporación de cuentos digitales y juegos colaborativos como estrategias que favorecen el aprendizaje en la zona de desarrollo próximo.

Asimismo, los aportes de Ausubel (2002), sobre el aprendizaje significativo justifican la selección de recursos que permitan relacionar los nuevos conocimientos con experiencias previas, fortaleciendo así la construcción significativa del saber.

Con base en el diagnóstico y el sustento teórico, se procedió al diseño de la estrategia didáctica. En esta fase se definieron los objetivos, actividades, recursos, tiempo estimado y criterios de evaluación.

Las actividades fueron seleccionadas considerando el desarrollo integral del niño, incorporando cuentos interactivos, juegos de asociación, dinámicas musicales, rompecabezas y actividades de clasificación. Cada estrategia fue planificada de

manera estructurada, asegurando coherencia entre los objetivos de aprendizaje y los recursos empleados.

Finalmente, se realizó una evaluación teórica de la propuesta mediante el análisis de los aportes de especialistas en educación, quienes destacan la efectividad de los recursos interactivos cuando son utilizados con una intención pedagógica clara.

Desde esta perspectiva, la propuesta fue valorada en función de su pertinencia, coherencia metodológica y relevancia pedagógica, determinando que los recursos seleccionados favorecen la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo en Educación Inicial. Cabe señalar que esta propuesta constituye un diseño pedagógico fundamentado teóricamente, el cual puede ser aplicado y validado empíricamente en futuras investigaciones.

### **CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

En este capítulo se analizan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del instrumento de investigación a los docentes de Educación Inicial, nos permite conocer la realidad del uso de los recursos interactivos en el proceso de enseñanza. Los datos recopilados muestran la frecuencia con la que estos recursos educativos son utilizados, así como su integración en la planificación y desarrollo de las clases. Los resultados detallan que los recursos interactivos cumplen un papel importante en el aula, porque favorecen la atención, la motivación y la participación de los niños. Los docentes reconocen que su uso contribuye a generar ambientes de aprendizaje dinámicos y lúdicos, con esto los estudiantes pueden interactuar y construir conocimientos propios a partir de experiencias cercanas a su entorno. Es decir, la incorporación de recursos interactivos se presenta como una necesidad pedagógica que fortalece en el desarrollo integral de los niños.

#### **3.1. Diseño de estrategia didáctica basada en recursos interactivos para el fortalecimiento de la enseñanza en educación inicial**

El presente apartado describe el diseño de una estrategia didáctica orientada a integrar recursos interactivos en el proceso de enseñanza en Educación Inicial.

Con el siguiente link se puede visualizar las estrategias:

[https://drive.google.com/file/d/1pXbxPwrPiGuZsAcuSnH166ifXPC\\_pTr6/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1pXbxPwrPiGuZsAcuSnH166ifXPC_pTr6/view?usp=sharing)

Este diseño surge de la necesidad de ofrecer a los niños experiencias de aprendizaje más dinámicas, cercanas y significativas, que respondan a los ritmos naturales de exploración de esta etapa educativa. Los recursos interactivos, al combinar lo visual, lo auditivo y lo manipulativo, permiten crear ambientes más motivadores, donde los niños participan activamente y construyen saberes a través del juego.

## **Guía didáctica**

La estrategia se fundamenta en un enfoque lúdico que reconoce la importancia del juego como medio privilegiado para aprender. A través de actividades digitales y físicas, se busca favorecer la autonomía, la curiosidad y la participación, brindando oportunidades para que los niños observen, experimenten, relacionen y expresen lo que descubren. Los recursos interactivos se convierten así en herramientas de acompañamiento, no solo para captar la atención, sino para enriquecer la práctica pedagógica y fortalecer los procesos básicos del aprendizaje.

### **Objetivo general**

Diseñar una estrategia didáctica basada en recursos interactivos que fortalezca la enseñanza en Educación Inicial, promover experiencias lúdicas y significativas que motiven la curiosidad y el aprendizaje de los niños.

### **Objetivos específicos**

- Favorecer la exploración y el uso autónomo de recursos interactivos que permitan a los niños aprender mediante la experimentación, el juego y la manipulación digital.
- Estimular la creatividad y la imaginación mediante propuestas digitales y físicas que motiven a los niños a descubrir, relacionar y resolver pequeñas tareas de manera divertida.
- Crear un ambiente de aprendizaje positivo y afectivo, donde los recursos interactivos como juegos, tarjetas didácticas, canciones infantiles, material manipulativo (bloques, fichas de colores, figuras geométricas) se conviertan en herramientas que acompañen la expresión, la comunicación y la interacción entre los niños.

Para el desarrollo de la estrategia didáctica se seleccionaron y elaboraron recursos interactivos adecuados a la edad e intereses de los niños de Educación Inicial. Entre ellos se utilizaron imágenes educativas con colores llamativos y categorías

sencillas como animales, objetos y figuras geométricas, organizadas en una presentación interactiva que se proyecta en el aula mediante una computadora y un proyector. Los recursos interactivos que se trabajan en esta investigación se enfocan principalmente en el uso de recursos educativos interactivos, en especial una presentación interactiva que se proyecta en el aula mediante una computadora, un proyector o también se puede realizar murales, que sea de forma creativa y lúdica.

Esta presentación tiene título de Aprender jugando: recursos interactivos digitales y físicos en la Educación Inicial: contiene imágenes educativas organizadas en categorías sencillas como animales, objetos y figuras geométricas, pensadas de acuerdo con la edad y los intereses de los niños de Educación Inicial. Como complemento, también se utilizan recursos físicos como tarjetas didácticas y juegos visuales, los cuales ayudan a reforzar los contenidos de manera práctica y lúdica.

Un apoyo a las herramientas interactivas digitales, fue emplear tarjetas didácticas físicas y juegos visuales interactivos elaborados con materiales sencillos, que refuerzan los mismos contenidos abordados en la presentación. Estos recursos facilitan la manipulación, la exploración y la interacción entre los niños, promover un aprendizaje significativo en un ambiente motivador, principalmente el juego se convierte en una herramienta importante para el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y sociales en sus primeras etapas.

La estrategia didáctica se desarrolla de manera organizada en tres partes: inicio, desarrollo y cierre, permite adaptarse a los tiempos de atención propios de los niños de Educación Inicial y garantizar una actividad clara y dinámica. En la parte de inicio el tutor motiva a los niños mediante una explicación breve y preguntas sencillas, presentando la actividad de forma lúdica y mostrando los recursos que se utilizarán, con el propósito de despertar su interés y generar curiosidad.

Después en el desarrollo, se emplean los recursos interactivos tanto digitales como físicos, ser guía para los niños para que observen, señalen, identifiquen colores, categorías, manipulen los materiales, favoreciendo la atención, la coordinación ojo-

mano y la interacción entre compañeros. En el cierre, se refuerza lo aprendido a través de comentarios positivos y preguntas simples, permitiendo que los niños expresen lo que reconocieron y valorando su participación, con el fin de consolidar el aprendizaje de manera afectiva y significativa.

La estrategia didáctica que se propone se organiza en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre, el cual resalta que aprender es construir significado a partir de experiencias previas. Esta organización de los tres momentos o partes se apoya con los enfoques constructivistas de diferentes autores con su debida teoría para un buen aprendizaje significativo.

En el momento de inicio, según los planteamientos de Ausubel (1983), el aprendizaje significativo sucede cuando lo nuevo que se presenta se conecta con lo que el estudiante ya sabe, y este proceso se favorece claramente cuando se motiva al inicio, se trabaja activamente durante el desarrollo y se refuerza al final. En esta fase, el docente motiva, activa conocimientos previos y despierta el interés de los niños mediante actividades dinámicas y recursos interactivos, creando un ambiente propicio para el aprendizaje.

Después viene el momento del desarrollo, según González y Triviño (2018), las estrategias didácticas son acciones que el docente utiliza para acompañar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes, creando actividades que les permitan conectar lo que ya saben con nuevos contenidos. En esta etapa, los estudiantes participan activamente en actividades guiadas, exploratorias y colaborativas, apoyadas en recursos interactivos que permiten construir nuevos conocimientos de manera significativa.

Finalmente, la parte del cierre, según la UNESCO (2021), la educación de la primera infancia debe ser accesible para todos los niños, esta etapa constituye una base esencial para su desarrollo integral y su preparación para la vida escolar. Promover espacios donde los niños puedan interactuar, jugar y explorar favorece no solo su motivación y curiosidad, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales desde temprana edad. En esta fase, el docente

promueve la expresión de ideas, motiva la participación de los niños y ve resultados de los aprendizajes alcanzados, favoreciendo sus conocimientos previos.

Según estos autores Díaz Barriga y Hernández (2010), y Tobón (2020), coinciden en que la secuencia didáctica es una estrategia importante para organizar el proceso de enseñanza de una manera clara y eficaz, a través de tres momentos esenciales: inicio, desarrollo y cierre. En el inicio, el docente crea un ambiente motivador que permite activar los conocimientos previos de los estudiantes y conectar sus saberes con los nuevos contenidos. Durante el desarrollo, se promueve la construcción del aprendizaje mediante actividades participativas y contextualizadas, aquí el estudiante asume un rol activo. Como último punto, en el cierre, se favorece la reflexión, la evaluación y la consolidación de los aprendizajes alcanzados, contribuyendo a una formación integral de los estudiantes.

A continuación, se presentan las estrategias didácticas propuestas, pensadas especialmente para responder a las características y necesidades de los niños de Educación Inicial. Las actividades incluyen recursos interactivos y juegos que buscan motivar a los niños, fomentar su participación y hacer que el aprendizaje eficaz. Mediante el juego, la exploración y la interacción, se promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, perceptivas y motrices, respetando los ritmos de aprendizaje propios de esta etapa.

## ★ ESTRATEGIA DIDÁCTICA N.º 1

**Tema:** Percepción visual y coordinación ojo-mano al señalar.

**Objetivo:** Favorece que los niños reconozcan colores y categorías simples mediante una actividad interactiva que fortalece su atención y su coordinación ojo-mano.

**Tiempo:** 10 minutos

### Actividad

#### Descubro colores y categorías jugando

##### Instrucciones:

- Encender el proyector y mostrar en la pantalla las imágenes para que los niños señalen con el dedo los colores o categorías simples.
- Pedir a los niños que identifiquen lo que ven diciendo frases como: “¿Dónde está el color rojo?” o “¿Cuál es el grande?”.
- Invitar a los niños a señalar con su dedo la imagen correspondiente en la pantalla.
- Animar cada respuesta con expresiones motivadoras: “¡Muy bien!”, “¡Lo encontraste!”, “¡Excelente!”.
- Terminar la actividad preguntando qué color, forma o tamaño les gustó más.

Ejemplos:



¿Qué color tiene la manzana?



¿Cual es el más grande?



¿Qué formas tiene?



¿Qué están haciendo los personajes?

##### Recursos:

- Proyector
- Imágenes

##### Evaluar

Criterio de evaluación	Sí	No	Observaciones
Identifica colores básicos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Clasifica objetos según la categoría indicada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Mantiene la atención durante la actividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Participa de forma activa en la actividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



## ★ ESTRATEGIA DIDÁCTICA N.º 2

**Tema:** Expresión y comunicación

**Objetivo:** Favorecer la participación y la expresión de los niños mediante actividades sencillas de observación e interacción con imágenes.

**Tiempo:** 10 minutos

### Actividad

#### Completo el sonido final

##### Instrucciones:

- Observar con atención la imagen o tarjeta que se presenta (objeto o animal).
- Escuchar cuidadosamente la palabra que dice la docente.
- La docente pronuncia el nombre del objeto o animal, pero sin decir el sonido final.
- Se pregunta al niño: ¿qué sonido falta para completar la palabra?
- El niño debe decir la respuesta en voz alta.
- El primero que diga correctamente la palabra completa será el ganador.

##### Ejemplos:

Muestro una imagen de un paisaje  
Digo: "Paisa\_" y el niño dice:  
"¡Paisaje!"



Muestro una imagen de un perro  
Digo: "perr\_" y el niño dice: "perro!"



##### Recursos:

- Imágenes
- Tarjetas

##### Evaluar

Criterio de evaluación	Sí	No	Observaciones
Observa con atención la imagen presentada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Escucha atentamente la palabra incompleta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Identifica el sonido final que falta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Participa de forma oral y espontánea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

### ★ ESTRATEGIA DIDÁCTICA N.º 3

**Tema:** Motricidad fina y pensamiento lógico.

**Objetivo:** Desarrollar la motricidad fina y el pensamiento lógico mediante actividades de conteo, orden y manipulación de objetos.

**Tiempo:** 10 minutos

#### Actividad

#### Ordeno, Cuento y Clasifico

##### Instrucciones:

- Entregar piezas pequeñas a cada niño.
- Pedir que clasifiquen por color o tamaño.
- Invitar a contar los objetos.
- Solicitar que los ordenen.
- Guiar con frases sencillas.
- Finalizar reforzando lo aprendido.

##### Ejemplos:



Clasificar los colores o las figuras por su tamaño.



Se puede clasificar según la figura y colores.

##### Recursos:

- Tapitas
- bloques pequeños o figuras manipulativas.

##### Evaluar

Criterio de evaluación	Sí	No	Observación
Clasifica los objetos según color o tamaño.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Cuenta los objetos con apoyo del docente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Ordena los objetos siguiendo la consigna dada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Participa de forma oral y espontánea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Mantiene la atención durante el desarrollo de la actividad.			

## ★ ESTRATEGIA DIDÁCTICA N.º 4

**Tema:** Atención y memoria.

**Objetivo:** Fortalecer la atención, la memoria y la escucha activa mediante una canción infantil que invite a seguir ritmos y detenerse ante una señal.

**Tiempo:** 10 minutos

### Actividad ✨

#### Sigo el ritmo y freno jugando

#### Instrucciones:

- La docente invita a los niños a ubicarse en un espacio amplio.
- Explica que escucharán la canción infantil “Sigue el Ritmo y Frena Ya”.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ptal998P0Rg>
- Durante la canción, los niños realizan movimientos corporales sencillos siguiendo el ritmo.
- Cuando la canción indica detenerse, los niños deben frenar y quedarse quietos.
- La actividad se repite una o dos veces para reforzar la atención y la memoria.
- La docente acompaña con indicaciones verbales claras y refuerza positivamente la participación.
- Se finaliza conversando brevemente sobre lo que hicieron durante la canción.

#### Ejemplos:

Los niños se mueven al ritmo de la música y, cuando la canción señala frenar, se detienen y permanecen atentos.

#### Recursos:

- Canción infantil “Sigue el Ritmo y Frena Ya”
- Parlante
- Espacio libre para el movimiento



#### Evaluar

Criterio de evaluación	Sí	No	Observación
Mantiene la atención durante la canción.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Sigue el ritmo de la música.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Responde adecuadamente a la señal de	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Recuerda las consignas de movimiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

### **3.2. Aportes de expertos sobre la relevancia y efectividad de los recursos educativos en el proceso de enseñanza.**

En relación con la observación realizada, es importante precisar que las estrategias didácticas propuestas en la presente investigación fueron diseñadas como una guía didáctica orientada a fortalecer el proceso de enseñanza en Educación Inicial. Estas estrategias no fueron tomadas de manera literal de un autor específico, sino que constituyen una propuesta pedagógica propia, elaborada a partir del diagnóstico institucional y de las necesidades detectadas en el contexto educativo.

Además, los resultados obtenidos mediante la encuesta aplicada a los docentes evidencian que, aunque reconocen la importancia de integrar recursos didácticos en sus clases, en ocasiones no lo hacen de manera sistemática debido a limitaciones de tiempo, materiales o recursos disponibles. Por ello, la guía didáctica propuesta responde directamente a esta necesidad identificada, ofreciendo estrategias estructuradas, accesibles y contextualizadas que faciliten su aplicación práctica en el aula.

Para comprender y respaldar los resultados obtenidos en la presente investigación, resulta necesario apoyarse en los aportes teóricos de diversos expertos que han estudiado el uso de recursos interactivos y tecnológicos en el ámbito educativo. Estos aportes permiten interpretar los datos recolectados desde una base teórica sólida y confiable, estableciendo una relación directa entre los hallazgos del estudio y experiencias previas desarrolladas en contextos educativos reales. En particular, el análisis se centra en el nivel de Educación Inicial, donde el proceso de enseñanza requiere estrategias didácticas acordes a las características, necesidades y formas de aprendizaje de los niños.

El análisis de resultados no puede realizarse de forma independiente, sino que debe ser igual con investigaciones anteriores que aborden problemáticas similares. En este sentido, los estudios revisados permiten contextualizar los datos obtenidos, identificar coincidencias y validar los resultados alcanzados. De esta forma, la

investigación no solo describe una realidad específica, sino que se integra dentro de un marco teórico más amplio que respalda la pertinencia del tema abordado.

Diversos autores coinciden en que incrementar los recursos interactivos en el proceso de enseñanza representa una oportunidad para fortalecer la práctica pedagógica, especialmente en Educación Inicial. Estos recursos permiten fortalecer las actividades de aprendizaje, captar la atención de los niños y promover su participación activa durante el desarrollo de las clases. También, facilitan la creación de entornos educativos más motivadores, es decir, el aprendizaje se construye a través del juego, la exploración y la interacción, elementos esenciales en esta etapa educativa.

En relación con lo anterior, la aplicación de estrategias didácticas basadas en recursos interactivos se considera un factor clave para mejorar la calidad del proceso de enseñanza. Los autores analizados señalan que las estrategias favorecen el aprendizaje significativo, porque permiten presentar los contenidos de manera visual, dinámica y adaptada a los ritmos de aprendizaje de los niños. Además, contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, para fortalecer el proceso formativo desde sus primeras etapas.

Desde la perspectiva docente, el uso de recursos interactivos también implica un cambio en la forma de planificar y desarrollar las actividades educativas. Los estudios revisados informan que el docente asume un rol mediador o guía en el aprendizaje, utilizando los recursos tecnológicos como herramientas de apoyo pedagógico y no como un fin en sí mismos. La efectividad de las estrategias didácticas depende en gran medida de la planificación, la práctica pedagógica y el buen uso de los recursos dentro del ámbito educativo.

Por otro lado, la literatura especializada resalta la importancia de validar los instrumentos de investigación utilizados para la recolección de datos, con el fin de garantizar la confiabilidad y consistencia de la información obtenida. En investigaciones educativas que emplean cuestionarios con escalas tipo Likert, como en el presente estudio, la aplicación del alfa de Cronbach constituye un

procedimiento estadístico ampliamente aceptado para evaluar la consistencia interna de los ítems. Este proceso permite comprobar que las preguntas del instrumento miden de manera coherente el constructo que se desea analizar.

Los autores revisados coinciden en que la validación de instrumentos mediante el alfa de Cronbach fortalece la credibilidad de los resultados y aporta rigor metodológico a la investigación. Al obtener valores considerados aceptables o altos de confiabilidad, se evidencia que las respuestas de los participantes presentan coherencia y estabilidad, lo que permite interpretar los resultados con mayor seguridad. De esta manera, el análisis de los datos no se limita a una simple descripción numérica, sino que se sustenta en procedimientos científicos reconocidos.

En concordancia con estos planteamientos, el presente estudio se apoya en los aportes de expertos que han validado instrumentos similares y han demostrado la efectividad de las estrategias didácticas basadas en recursos interactivos en Educación Inicial. Estos antecedentes permiten justificar el cumplimiento del objetivo específico orientado a evaluar los recursos educativos mediante el criterio de expertos, con el fin de determinar su relevancia y efectividad en el proceso de enseñanza.

Para la validación del instrumento de investigación se contó con la participación de varios expertos, seleccionados mediante un muestreo intencional, se considera criterios de pertinencia y experiencia profesional. Los expertos estuvieron conformados por 12 docentes profesionales del área educativa de Educación Inicial, trata sobre la investigación educativa y uso de recursos interactivos y tecnológicos en el aula. Su selección se basó en su trayectoria académica, conocimiento metodológico y experiencia en la aplicación de estrategias didácticas en contextos educativos similares con la investigación dicha.

La participación de estos expertos permitió evaluar la coherencia, y relevancia de los ítems del instrumento, para poder garantizar que las preguntas estuvieran en orden con los objetivos de la investigación. Todo este proceso de validación

fortaleció la validez de contenido del instrumento y se pudo tener una obtención de información confiable para el análisis de los resultados.

En consecuencia, la fundamentación teórica presentada en este capítulo permite establecer una relación directa entre los resultados obtenidos y los aportes de la literatura especializada, evidenciando que el uso de recursos interactivos constituye una estrategia didáctica pertinente para fortalecer la enseñanza en Educación Inicial. Asimismo, respalda la validez y confiabilidad del instrumento aplicado y sustenta la propuesta planteada en la investigación, otorgándole coherencia, solidez teórica y rigor metodológico.

Los resultados obtenidos a partir de la tabulación de la encuesta aplicada a los docentes de Educación Inicial demuestran un valor positivo, referente al uso de recursos interactivos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con las respuestas registradas, la mayoría de los docentes seleccionó la opción “Siempre” en los ítems relacionados con la planificación, aplicación y utilidad pedagógica de estos recursos interactivos, es decir, demuestra que su uso se encuentra integrado en la práctica pedagógica del docente y no como una estrategia ocasional.

En cambio, con la planificación de los docentes, los datos reflejan que los recursos interactivos son utilizados de forma continua para apoyar el desarrollo de las actividades educativas. Este resultado indica que los docentes reconocen la importancia de seleccionar y emplear estos recursos de manera alineada con los objetivos de aprendizaje, para fortalecer una organización más dinámica del proceso educativo. Hubo muy pocas respuestas en las categorías “A veces” y “Rara vez” refuerza la idea de que existe una integración pedagógica ya establecida de dichos recursos en el aula.

Otro aspecto importante, es el análisis de los resultados que muestra que los docentes fortalecen el uso de recursos interactivos en lo siguiente: la motivación y la participación activa de los niños durante las actividades de aprendizaje. Esta percepción se evidencia en el predominio de respuestas positivas en los ítems

vinculados a la atención, el interés y la interacción de los estudiantes. En este sentido, los datos permiten inferir que los recursos interactivos contribuyen a la creación de entornos de aprendizaje más dinámicos y lúdicos en el nivel inicial, a partir de la experiencia directa de los docentes encuestados.

En el caso de la investigación, los resultados obtenidos permiten afirmar que el uso de los recursos interactivos se encuentra consolidado en el aula, porque la mayoría de los docentes demostró emplearlos de manera frecuente dentro de su práctica pedagógica. Aquí adjunto una explicación sobre el cuestionario aplicado alcanzó un coeficiente alfa de Cronbach de 0,757, valor que indica una consistencia interna aceptable. Este resultado no evalúa el uso de los recursos interactivos en sí, sino que, valida la coherencia de las respuestas emitidas por los docentes, fortalece el contexto metodológico al análisis de los datos y permite interpretar los resultados con mayor rigor.

A continuación, se puede exponer aportes de autores que se vinculan con los resultados alcanzados en la investigación y así permiten comprenderlos desde un sustento teórico.

Las estrategias didácticas apoyadas en recursos interactivos permiten promover aprendizajes participativos y que den resultados a los aprendizajes de los niños. Según Salinas y De Benito (2020), en el contexto de la Educación Inicial, los autores destacan que los recursos interactivos favorecen el aprendizaje a través del juego, la exploración y la interacción, aspectos fundamentales para el desarrollo integral de los niños.

Las herramientas digitales han adquirido una valoración positiva por parte de los docentes, debido a su importancia y funcionalidad dentro de los procesos de enseñanza. Los autores García etc. (2021), explican que los recursos interactivos contribuyen a incrementar la motivación de los estudiantes y a que las actividades educativas sean dinámicas, para favorecer entornos de aprendizaje más interactivos. Además, destacan que el uso adecuado de herramientas digitales



impulsa la innovación pedagógica y fortalece la práctica docente en el aula, siempre que se integren de manera planificada y respete los objetivos educativos.

Algunos aportes sobre la aplicación análisis del uso de recursos interactivos como estrategia didáctica en Educación Inicial. García etc. (2020), se aplicó a una muestra de docentes de este nivel educativo, para garantizar la confiabilidad del instrumento dirigido al profesorado, los autores emplearon el alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.86, lo que evidenció una alta consistencia interna. Los resultados indicaron que la implementación de estrategias didácticas basadas en recursos interactivos contribuye positivamente al fortalecimiento de la motivación, la participación y el aprendizaje de los niños. Además, se destacó que estos recursos favorecen la innovación en la práctica pedagógica y optimizan el proceso de enseñanza en el nivel inicial.

Un estudio orientado a evaluar la aplicación de estrategias didácticas basadas en recursos interactivos para el fortalecimiento de la enseñanza en Educación Inicial. Según Sosa y Valverde (2021), Para la recolección de la información se aplicó un cuestionario dirigido a docentes, cuya confiabilidad fue comprobada mediante el alfa de Cronbach, alcanzando un valor de 0.82, lo que evidenció un nivel adecuado de consistencia interna.

Los resultados obtenidos mostraron que el uso de recursos interactivos favorece la atención, el interés y la participación activa de los niños durante las actividades educativas. Además, se destacó que estas estrategias contribuyen a optimizar la planificación docente y a mejorar la organización del proceso de enseñanza en el nivel inicial.

En otro aporte importante los autores López et. (2020), una investigación centrada en el análisis del uso de recursos interactivos como estrategia didáctica para fortalecer los procesos de enseñanza en los primeros niveles educativos. La recolección de los que se realizó mediante la aplicación de encuestas con escala tipo Likert, dirigidas a docentes, lo que permitió medir sus percepciones sobre la

utilización de los recursos interactivos, la capacitación adecuada de los docentes y el uso correcto de la tecnología en la práctica educativa.

Este es un ejemplo relacionado con la investigación elaborada, para poder garantizar la confiabilidad del instrumento, los autores emplearon el alfa de Cronbach para obtener un valor de 0.88, ayuda a evidenciar una alta consistencia interna. Los resultados del estudio se mostraron que la implementación de estrategias didácticas basadas en recursos interactivos genera mejoras en la motivación, facilita la comprensión de los contenidos y favorece una mayor participación del estudiante, contribuyendo el fortalecimiento del proceso de enseñanza en los niveles iniciales.

Además, Cabero et. (2020), comenta sobre un estudio centrado en el análisis de estrategias didácticas apoyadas en recursos tecnológicos interactivos en contextos educativos. La investigación se desarrolló a partir de la aplicación de un cuestionario estructurado a docentes, validado mediante el alfa de Cronbach, alcanzando un coeficiente de 0.89, lo que reflejó una alta consistencia interna. Los resultados del estudio permitieron concluir que la integración planificada de recursos interactivos mejora la calidad del proceso de enseñanza, promueve metodologías activas y fortalece el rol mediador del docente, especialmente en los primeros niveles educativos.

### **3.3. Síntesis interpretativa de los resultados y su relación con los aportes teóricos**

El análisis de los resultados obtenidos en la presente investigación permitió comprender de manera integral la realidad del uso de recursos interactivos en el proceso de enseñanza en Educación Inicial, a partir de la percepción y experiencia de los docentes participantes. Los datos recopilados a través del cuestionario evidencian que los recursos interactivos y tecnológicos constituyen un apoyo pedagógico relevante, favorecen prácticas educativas más dinámicas, participativas y acordes a las características de los niños en esta etapa formativa.

Los resultados muestran que los docentes reconocen la importancia de integrar recursos interactivos en sus clases, destacando su aporte a la motivación, la atención y la participación de los niños. Esta percepción coincide con lo señalado por diversos autores, quienes sostienen que los recursos interactivos permiten enriquecer el proceso de enseñanza, facilitar la comprensión de los contenidos y generar entornos de aprendizaje más atractivos y significativos. En este sentido, los hallazgos de la investigación confirman que el uso de estos recursos no solo responde a una tendencia tecnológica, sino a una necesidad pedagógica propia de la Educación Inicial.

Además, el análisis por dimensiones permitió identificar que el uso de recursos interactivos se relaciona directamente con la planificación docente, la aplicación de estrategias didácticas y la mediación pedagógica en el aula. Los docentes señalaron que, cuando los recursos interactivos son utilizados de manera planificada y con una intención educativa clara, contribuyen a mejorar la organización de las actividades, optimizar el tiempo de clase y favorecer el aprendizaje de los niños. Estos resultados guardan coherencia con los aportes teóricos revisados, los cuales enfatizan que la efectividad de los recursos educativos depende en gran medida de la forma en que son integrados en la práctica docente.

Desde mi perspectiva, los autores analizados coinciden en que las estrategias didácticas basadas en recursos interactivos fortalecen el rol del docente como mediador del aprendizaje. En lugar de limitarse a transmitir información, el docente guía, orienta y acompaña a los niños en la construcción de sus aprendizajes, utilizando los recursos interactivos como herramientas de apoyo pedagógico. Este enfoque resulta especialmente en Educación Inicial, donde el aprendizaje se desarrolla a través del juego, la exploración y la interacción con el entorno.

Otro aspecto importante que muestra en los resultados es la valoración positiva de los docentes respecto a la efectividad de los recursos interactivos para fortalecer la participación de los niños. Los datos reflejan que los recursos interactivos favorecen el interés, la atención sostenida y promueven una mayor interacción durante las

actividades educativas. Todos estos hallazgos coinciden con investigaciones previas que señalan que los recursos interactivos contribuyen a generar ambientes de aprendizaje dinámicos y estimulantes, para facilitar el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños en edades infantiles.

En relación con la metodología de la investigación, la validación del instrumento de recolección de datos constituye un elemento clave para garantizar la calidad y confiabilidad de los resultados obtenidos. En este estudio, el cuestionario aplicado a los docentes fue validado mediante el alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0,757, el cual se considera aceptable según los criterios establecidos por la literatura especializada. Este resultado evidencia que los ítems del instrumento presentan una adecuada consistencia interna y que las respuestas obtenidas reflejan de manera coherente el constructo evaluado.

Al comparar los resultados de la presente investigación con los aportes teóricos revisados, se puede evidenciar que existe una relación directa entre el uso de recursos interactivos y el fortalecimiento del proceso de enseñanza en la Educación Inicial. Los estudios analizados señalan que la aplicación de estrategias didácticas apoyadas en recursos interactivos favorece la motivación y la participación de los niños, estos aspectos que se reflejan también en las respuestas emitidas por los docentes encuestados.

Además, la literatura consultada destaca que la parte positiva de los recursos interactivos no depende únicamente de su presencia en el aula, sino del uso pedagógico que el docente les otorgue. Los factores como la planificación de las actividades, la formación docente y el uso de los recursos interactivos en el contexto educativo resultan determinantes para su efectividad. En concordancia con estos planteamientos, los resultados que obtuvo muestran la necesidad de fortalecer el empleo de recursos interactivos mediante estrategias didácticas acordes a las características y necesidades en el nivel de Educación Inicial.

En relación con el objetivo específico orientado a evaluar los recursos educativos a través del criterio de expertos, los fundamentos teóricos revisados permiten

respaldar los resultados alcanzados y confirmar la pertinencia del estudio. La revisión de investigaciones previas demuestra que los recursos interactivos han sido aplicados y son válidos en contextos educativos similares, lo que refuerza la coherencia de los hallazgos y la validez del trabajo realizado.

Desde este enfoque, el análisis de los resultados no se limita únicamente a la descripción de la realidad investigada, sino que permite interpretar la información obtenida a la luz de la teoría, estableciendo una relación clara entre los datos empíricos y los referentes conceptuales. Este proceso contribuye a una comprensión más profunda del fenómeno estudiado y fortalece el sustento académico de la investigación.

En conclusión, los resultados obtenidos y su respaldo teórico permiten afirmar que los recursos interactivos constituyen una herramienta relevante para fortalecer el proceso de enseñanza en la Educación Inicial. La confiabilidad del instrumento, determinada mediante el alfa de Cronbach, garantiza la consistencia de los datos recopilados, mientras que los aportes teóricos confirman la importancia de integrar estrategias didácticas basadas en recursos interactivos de manera planificada y pertinente. Este capítulo proporciona el sustento necesario para el desarrollo de una propuesta didáctica orientada al fortalecimiento de la enseñanza, alineada con los objetivos planteados y con las necesidades del contexto educativo.

El estudio realizado por Sosa y Valverde (2020) tienen una relación con el diagnóstico de la presente investigación, porque ambos se desarrollan en el nivel de Educación Inicial y utilizan cuestionarios validados mediante el alfa de Cronbach. Si bien el coeficiente de confiabilidad obtenido por dichos autores (0,82) es ligeramente superior al alcanzado en este estudio (0,757), ambos valores demuestran que los instrumentos aplicados presentan una adecuada consistencia interna.

De igual manera, los resultados de Sosa y Valverde coinciden con los hallazgos del diagnóstico, tal como se muestra en la Tabla, donde se evidencia que el uso de recursos interactivos favorece la atención y la participación activa de los niños.

Estos resultados permiten reafirmar la importancia de fortalecer la planificación docente mediante la implementación de estrategias didácticas innovadoras apoyadas en recursos tecnológicos.

Tabla 2. Afirmaciones de autores con el diagnóstico de la investigación

Aspectos de comparación	Sosa y Valverde (2020)	Diagnóstico de la investigación
Contexto educativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nivel inicial</li> <li>Uso de recursos interactivos en el aula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Educación Inicial</li> <li>Uso de recursos interactivos en la práctica docente.</li> </ul>
Sujetos de estudio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes de Educación Inicial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>12 docentes de Educación Inicial.</li> </ul>
Instrumento de recolección	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuestionario dirigido a docentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuestionario estructurado con escala tipo Likert aplicado a docentes.</li> </ul>
Validación del instrumento	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alfa de Cronbach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alfa de Cronbach.</li> </ul>
Coeficiente de confiabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>0,82 adecuado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0,757 aceptable</li> </ul>
Enfoque metodológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuantitativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuantitativo.</li> </ul>
Resultados principales	<ul style="list-style-type: none"> <li>El uso de recursos interactivos favorece la atención, el interés y motivación de los niños.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los resultados muestran que el uso de recursos interactivos son pocos, lo que afecta en la participación y atención de los niños.</li> </ul>
Planificación docente	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las estrategias con recursos interactivos optimizan la planificación y organización del proceso de enseñanza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se identifica la necesidad de fortalecer la planificación docente mediante el uso de recursos interactivos.</li> </ul>
Aporte al proceso educativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tiene mejor proceso de enseñanza para los niños, especialmente en niveles iniciales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El diagnóstico confirma la necesidad de implementar estrategias didácticas con recursos interactivos para mejorar el aprendizaje de educación inicial.</li> </ul>

Fuente: elaboración propia

La investigación realizada por Cabero et al. (2020) se relaciona directamente con el diagnóstico de la presente investigación, porque en ambos casos se emplearon cuestionarios validados mediante el alfa de Cronbach para analizar el uso de recursos interactivos en este caso son tecnológicos. Aunque el coeficiente de confiabilidad reportado por Cabero et al. (0,89) es superior al obtenido en este estudio (0,757), ambos valores evidencian que los instrumentos utilizados presentan una adecuada consistencia interna. También, los resultados coinciden

en que la integración planificada de recursos interactivos contribuye a fortalecer el rol del docente y a mejorar la calidad del proceso de enseñanza.

Tabla 3. Afirmaciones de autores con el diagnóstico de la investigación

<b>Aspectos de comparación</b>	<b>Cabero et al. (2020)</b>	<b>Diagnóstico de la presente investigación</b>
<b>Contexto educativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos interactivos tecnológicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Educación Inicial</li> <li>Uso de recursos interactivos en la práctica docente.</li> </ul>
<b>Sujetos de estudio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Docentes de distintos niveles educativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>12 docentes de Educación Inicial.</li> </ul>
<b>Instrumento de recolección</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuestionario estructurado aplicado a docentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuestionario estructurado con escala tipo Likert aplicado a docentes.</li> </ul>
<b>Validación del instrumento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alfa de Cronbach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alfa de Cronbach.</li> </ul>
<b>Coeficiente de confiabilidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0,89 alta consistencia interna.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0,757 aceptable</li> </ul>
<b>Enfoque metodológico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuantitativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuantitativo.</li> </ul>
<b>Resultados principales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La integración planificada de recursos interactivos mejora la calidad de la enseñanza y promueve metodologías activas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los resultados muestran que el uso de recursos interactivos son pocos, lo que afecta en la participación y atención de los niños.</li> </ul>
<b>Rol del docente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se fortalece el rol mediador del docente mediante el uso de recursos interactivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se identifica la necesidad de fortalecer la planificación docente mediante el uso de recursos interactivos.</li> </ul>
<b>Aporte al proceso educativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tiene mejor proceso de enseñanza para los niños, especialmente en niveles iniciales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El diagnóstico confirma la necesidad de implementar estrategias didácticas con recursos interactivos para mejorar el aprendizaje de educación inicial.</li> </ul>

Fuente: elaboración propia

### **Fortalezas del diagnóstico en relación con otros estudios**

- El instrumento aplicado en la presente investigación presentó un nivel de confiabilidad aceptable (alfa de Cronbach = 0,757), lo que garantiza la coherencia de las respuestas obtenidas y permite realizar un análisis riguroso de los resultados, similar a lo evidenciado en los estudios de Sosa y Valverde (2021) y Cabero et al. (2020) que tuvieron una validez del instrumento igual que el diagnóstico hasta con un valor más alto que fue de 0,89 y 0,82, es decir, quiere darnos a entender que tanto como la

investigación realizada como de los otros aportes tienen una confiabilidad aceptable.

- La investigación se centra específicamente en el nivel de Educación Inicial, lo que permite analizar de manera directa la realidad de los docentes que trabajan con niños pequeños, aportando información contextualizada y pertinente para este nivel educativo.
- Otro aspecto, es el diagnóstico que permitió identificar con claridad la necesidad de fortalecer la planificación docente mediante el uso de recursos interactivos, aspecto que coincide con los aportes de los autores analizados y refuerza la relevancia del estudio.
- La comparación que se hizo con otros estudios facilita la comprensión de los resultados obtenidos, al evidenciar similitudes metodológicas y conceptuales que respaldan la validez del diagnóstico realizado.

### **Debilidades del diagnóstico en relación con otros estudios**

- El tamaño de la muestra estuvo conformado por 12 docentes, esto limita la posibilidad de generalizar los resultados, en comparación con las otras investigaciones de referencia trabajaron con muestras amplias con más docentes hasta con diferentes niveles educativos.
- A diferencia de los estudios de Sosa y Valverde (2020) y Cabero et al. (2020), cuyos resultados reflejan un uso frecuente de los recursos interactivos, en el diagnóstico realizado evidencia que su aplicación es limitada, esto no es tan factible en la participación y atención de los niños.
- La limitada frecuencia en el uso de recursos interactivos se sugiere la necesidad de fortalecer procesos de capacitación docente más continuas que no sean ocasionales, un aspecto que no se presenta con la misma intensidad con los otros estudios ya dichos.



## CONCLUSIONES

- El análisis del estado del arte permitió identificar que los recursos interactivos constituyen un componente importante en la educación inicial, se dio un apoyo por diversos enfoques pedagógicos como el constructivista, sociocultural y humanista. Los estudios revisados coinciden en que estos recursos favorecen el aprendizaje, la motivación y la participación de los niños, siempre que su uso esté orientado pedagógicamente. Además, se demostró que el rol del docente es clave como mediador del aprendizaje, responsable de integrar los recursos interactivos de manera correcta en la parte educativa.
- El diagnóstico realizado en la Unidad Educativa Municipal “San Francisco de Asís” demostró que existen algunos recursos tecnológicos disponibles, su aprovechamiento pedagógico es limitado porque a la persistencia de prácticas tradicionales y a la insuficiente capacitación docente en el uso de recursos interactivos. Esta situación influye negativamente en la motivación y el interés de los estudiantes, es decir, lo que afirma a la necesidad de fortalecer las competencias pedagógicas y digitales de los docentes de educación inicial.
- La compilación de recursos educativos permitió identificar una variedad de materiales interactivos: digitales y físicos, que pueden ser utilizados de manera lúdica y dinámica en las clases de educación inicial. Estos recursos facilitan el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y socio-emocionales en los niños, además, constituyen un apoyo importante para enriquecer las prácticas pedagógicas.
- La evaluación de los recursos educativos, fue hecha por el análisis de la confiabilidad del instrumento y el criterio de expertos, se permitió determinar que los recursos interactivos son eficaz y efectivos para fortalecer el proceso de enseñanza en educación inicial. El valor obtenido del Alfa de Cronbach fue de un valor (0,757) que se evidenció una consistencia interna del

cuestionario aplicado, es decir, que es aceptable el instrumento de evaluación para validar los resultados de la investigación. En fin, los recursos interactivos, cuando son utilizados de forma planificada y con acompañamiento docente, tienen un cambio positivo en la calidad del aprendizaje de los niños de educación inicial.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda ampliar en futuras investigaciones sobre los recursos interactivos en Educación Inicial, especialmente dentro del ámbito educativo, con el fin de fortalecer el estado del arte y aportar nuevas experiencias desde realidades institucionales.
- Se sugiere desarrollar nuevas investigaciones que profundicen en las causas del uso limitado de recursos interactivos en instituciones educativas similares. Teniendo en cuenta la parte pedagógica, tecnológica y contextual que influye mucho en su aplicación educativa.
- Se recomienda continuar investigando y actualizando la compilación de recursos educativos interactivos, así incorporar nuevas herramientas que respondan a las necesidades pedagógicas y tecnológicas para educación inicial.
- Se sugiere realizar futuras investigaciones que evalúen los recursos educativos mediante la participación de expertos, con el propósito de fortalecer su importancia, efectividad y una nueva oportunidad en el proceso de enseñanza.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alotaibi, M. (01 de Abril de 2024). Aprendizaje basado en juegos en la educación infantil temprana: una revisión sistemática y un metanálisis. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1307881/full>
- Alsaeed, M., & Aladil, M. (11 de Mayo de 2024). Entornos de aprendizaje interactivos físicos y digitales: Creencias de los docentes de matemáticas de la primera infancia sobre la tecnología a través de la escritura reflexiva. <https://www.mdpi.com/2227-7102/14/5/517>
- Antonio, T. (2020). Importancia de los materiales y recursos didácticos. [http://cecad-uabjo.mx/recursos\\_didaacticos.pdf#:~:text=Para%20Schwartzman%20\(2013\)%2C%20se%20entiende%20por%20materiales,guiar%20y%20orientar%20los%20procesos%20de%20aprendizaje.](http://cecad-uabjo.mx/recursos_didaacticos.pdf#:~:text=Para%20Schwartzman%20(2013)%2C%20se%20entiende%20por%20materiales,guiar%20y%20orientar%20los%20procesos%20de%20aprendizaje.)
- Banegas , S. (2024). Materiales y recursos didácticos para la enseñanza – aprendizaje en el nivel inicial i. e. p san maximiliano kolbe provincia de ilo departamento de moquegua año 2023. [https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/2742/Sonia\\_trab-suf\\_titulo\\_2024.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/2742/Sonia_trab-suf_titulo_2024.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Benalcazar , C., Paredes , E., Becerra , E., & Lituma , L. (2023). Recursos digitales interactivos para el fortalecimiento de la educación inicial. Recursos digitales interactivos para el fortalecimiento de la educación inicial.
- Boateng, G., Neilands, T., Frongillo , E., Quiñonez, H., & Young, S. (10 de Junio de 2018). Mejores prácticas para el desarrollo y la validación de escalas para la investigación sanitaria, social y del comportamiento: una introducción. <https://www.frontiersin.org/journals/publichealth/articles/10.3389/fpubh.2018.00149/full>

Cabero , J. (2013). Principios básicos para el diseño de materiales educativos .

Cabero , J., Barroso, J., Palacios , A., & Llorente , C. (13 de Abril de 2020). Marcos de Competencias Digitales para docentes universitarios: su evaluación a través del coeficiente competencia experta. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/413601>

Caisa , J. M. (Junio de 2023). Educación Ecuatoriana en la actualidad. Modelos pedagógicos de enseñanza. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6317/9610>

Castelo, L. (2024). La tecnología educativa y su influencia en la experiencia de aprendizaje y rendimiento escolar.

Castillo , M., & Mendoza, L. (10 de Septiembre de 2023). <https://revistas.up.ac.pa/plugins/generic/pdfJsViewer/pdf.js/web/viewer.html?file=https%3A%2F%2Frevistas.up.ac.pa%2Findex.php%2Frea%2Farticle%2Fdownload%2F4416%2F3615%2F7151>

Chancusig , A., & Naranjo , A. (16 de Marzo de 2022). Herramientas tecnológicas como tendencia en la educación media en tiempos de COVID-19: Revisión teórica. <https://www.proquest.com/openview/c91b4c2e4a480357f8d3d4a4e23986fc/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Correa Coba , J. (2024). La inteligencia emocional como base de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 a 6 años. <https://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/35287>

Cueva , A., Machado, L., & López, D. (Junio de 2014). Percepciones de los Estudiantes sobre las Prácticas como Parte del Programa de Estudios de Hospitalidad: Un Estudio Cualitativo . <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193432638005>

- Duarte, J., Gordillo , A., Orellana, B., & Vera , J. (05 de Septiembre de 2025). Tecnología, modelos pedagógicos y desempeño académico: análisis en instituciones educativas de Loja y Guayaquil. <https://horizontecientifico.org/index.php/hc/article/view/29/34>
- Fousteri , M., & Foti, P. (Marzo de 2024). A Creative Approach of the Differentiated teaching and Project Method in Early Childhood Education. <https://eu-opensci.org/index.php/ejedu/article/view/30800/6196>
- Garcia , J. (2024). Inteligencia artificial y el paradigma de la educomunicación en la unidad educativa salinas innova del cantón salinas. <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/4f97bfc3-4dad-4581-9cef-0ecd1e91fdc3/content>
- Gomez , E., & León , M. (20 de Febrero de 2025). Herramientas Digitales en la Educación Inicial en Ecuador:Potenciando el Aprendizaje Infantil. arandutic. doi:10.69639/arandu.v12i1.706
- Guitar , M. (2011). Aplicaciones contemporáneas de la teoría vygotskiana en educación.
- Hair , J., Risher, J., Sarstedt, M., & Ringle , C. (2019). Uso del modelo TAM para predecir la intención de comportamiento de los estudiantes universitarios a distancia de utilizar el sistema de gestión del aprendizaje de la Universidad Makerere. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2829078>
- Lia , He , & Luo. (2024). El impacto del apego entre padres e hijos en la conducta de acoso escolar: el papel mediador de la expresión externa de la ira. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1467625/full>

López, Aldana , Hoz , & Gabriela . (2020). Didáctica y prácticas de la enseñanza en la formación del profesorado: Conceptualización y experiencias en ciencias de la educación .  
<https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=libros&d=Jpm2700>

Lopez, J., & Caguana , L. (29 de Julio de 2025). Recursos didácticos con realidad aumentada para incrementar el interés en niños de 3 a 5 años.  
<https://www.uticvirtual.edu.py/revista.ojs/index.php/revistas/article/view/1230>

Macías , A., & Llumiyinga , S. (Enero de 2022). Proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial desde entornos virtuales, a partir de un software educativo.

Martinez , R., Martinez , N., Ramirez, J., Izquierdo , E., & Palacios , A. (26 de Septiembre de 2025). Propuesta de Guía de Rúbricas e Instrumentos de Evaluación para Optimizar la Práctica Docente en la Educación General Básica de Ecuador.  
<https://cienciayreflexion.org/index.php/Revista/article/view/518/968>

Mendez , M., & Silva , R. (31 de Marzo de 2025). Factores que condicionan la prevalencia del síndrome túnel carpiano personal administrativo de una empresa privada, Cuenca-Ecuador.  
<https://www.investigarmqr.com/2025/index.php/mqr/article/view/322/6948>

Ministerio de educación . (2014). Currículo educacional .  
<https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/>

Morales, R. (2022). Estrategias didácticas emergentes. doi:10.52501/cc.046

Ochoa , J. L., & Sibri , E. D. (Abril de 2022). Recursos educativos para el fortalecimiento del trabajo colaborativo entre infantes de Inicial subnivel 2 de la “Unidad Educativa Luis Cordero” Azogues, Ecuador .  
<https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e245868a-15b0-480d-b72a-fd730bcae03d/content>

Papic, M., & Mulligan, J. (Enero de 2007). El crecimiento de los patrones matemáticos tempranos: un estudio de intervención.  
[https://www.researchgate.net/publication/255616732\\_The\\_Growth\\_of\\_Early\\_Mathematical\\_Patterning\\_An\\_Intervention\\_Study](https://www.researchgate.net/publication/255616732_The_Growth_of_Early_Mathematical_Patterning_An_Intervention_Study)

Paredes, I., & Pinos , G. (31 de Marzo de 2025 ). El método Montessori en la enseñanza básica.  
<https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e323eebf-a357-4298-89f4-8167359ddfca/content>

Piaget, Jean. (1972). La representación del mundo en el niño.

Pillco, A. (septiembre de 2021). Guía didáctica: Desarrollo de la capacidad atencional de los infantes de 4-5 años en el CEI Ciudad de Cuenca (Azuay-Ecuador).  
<https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f94289c2-666e-4802-aa9b-0787855c0f84/content>

REDEI. (Junio de 2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85331022002>

Rivera , D., Meza, S., Montenegro , V., & Rivera, M. (19 de Septiembre de 2024). El rendimiento cognitivo-académico y su relación con el bienestar de los estudiantes de Educación Básica General.



Rodriguez , B. (01 de Enero de 2022). Los Recursos Educativos Abiertos (REA) y el aprendizaje de la matemática.  
<https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/view/19>

Rodríguez , J., & Moreira , M. (2022). Los recursos digitales en la Educación Infantil. ¿Cómo son y qué opinan el profesorado y las familias?  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8526060>

Roman , J., Peñafiel Rodriguez, M., Alvear, L., Chavez, R., & Vinueza , M. (15 de enero de 2021). Modelos pedagógicos aplicados en educación inicial.  
doi:10.48082/espacios-a21v42n01p08

Roman , J., Peñafiel Rodriguez, M., Alvear, L., Chavez, R., & Vinueza , M. (15 de enero de 2021). Modelos pedagógicos aplicados en educación inicial.  
<https://www.redalyc.org/journal/7300/730076302014/html/>

Salazar , L. (26 de Febrero de 2020). Investigación Cualitativa: Una respuesta a las Investigaciones Sociales educativas.

Salazar Vincez , E. E. (2025). Estrategias Metodológicas Activas en niños de nivel inicial de la Escuela de Educación Básica Ciudad de Cuenca del Cantón Macará, periodo 2024-2025.  
<https://dspace.unl.edu.ec/server/api/core/bitstreams/84244c6d-cd8f-470f-8ad5-c9cadfc7e289/content>

Saltos, M., Calle , T., Segarra, O., & Tapia , J. (2025). Desarrollo infantil de 0 a 5 años desde una perspectiva contemporánea y reflexiva.  
[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2542-29872024000100022](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-29872024000100022)

Sandoval , E. (2012). Implicaciones Socioeducativas de la Creatividad a partir de la Mediación Pedagógica: Una Revisión Crítica.

Sanipatin, Y. (27 de enero de 2025). El modelo steam como enfoque pedagógico innovador en la educación inicial de Ecuador. doi:10.1590/SciELOPreprints.11159

Sosa , M., & Valverde , J. (19 de Enero de 2020). Sociedad Española de PedagogíaBordón 72 (1), 2020, 151-173, ISSN: 0210-5934, e-ISSN: 2340-6577 • 151perfiles docentes en el contexto de la transformación digital de la escuela. <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/72965/48345>

Sucari, W., Arones, M., Cueva, M., & Farfan, S. (Julio de 2024). Enfoques pedagógicos contemporáneos y posmodernos .

Suelves, D., Becerra , C., & Agraso , L. (Junio de 2022). Los recursos educativos digitales en educación infantil.Analizando las visiones del profesorado. 41. doi:10.1344/der.2022.41.44-64.

Tigre-Yunga, D. (2024). Estrategias en la educación inicial en Ecuador hacia la inclusión y el desarrollo infantil. <https://revistasperspectivasinvestigativasve.org/index.php/Transcendencia/article/view/11/15>

Tomalo , M., Mejia , E., Suarez , N., Camacho , P., & Tenelema , M. (19 de mayo de 2025). La efectividad de las tecnologías educativas en la educación inicial, y sus implicaciones para la práctica educativa y el aprendizaje infantil. <https://magazineasce.com/index.php/1/article/view/74/74>

UNICEF. (2022). Para cada infancia, cada oportunidad. <https://www.unicef.org/es/informes/informe-anual-unicef-2022#:~:text=En%202022%2C%20UNICEF%20tambi%C3%A9n%20dio,de%20mundo%20se%20cumplan%20plenamente.>

Vega , D. (Septiembre de 2020). Modelos pedagógicos en educación INICIAL.  
<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/cdec6eb2-bfa3-46e9-833e-f8be405c087f/content>

Vygotsky. (2008). La mente en la sociedad.  
<https://www.hup.harvard.edu/books/9780674076686>

Wang . (2022). Los efectos del modelo de enseñanza breve asistida por vídeo en el afecto de los estudiantes de inglés: evidencia del estudio longitudinal.  
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3466179>

Zambrano, J., & Gomez , U. (2025). Herramientas didácticas digitales para la enseñanza-aprendizaje en educación inicial en tiempos de post pandemia.  
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/17181/24706>

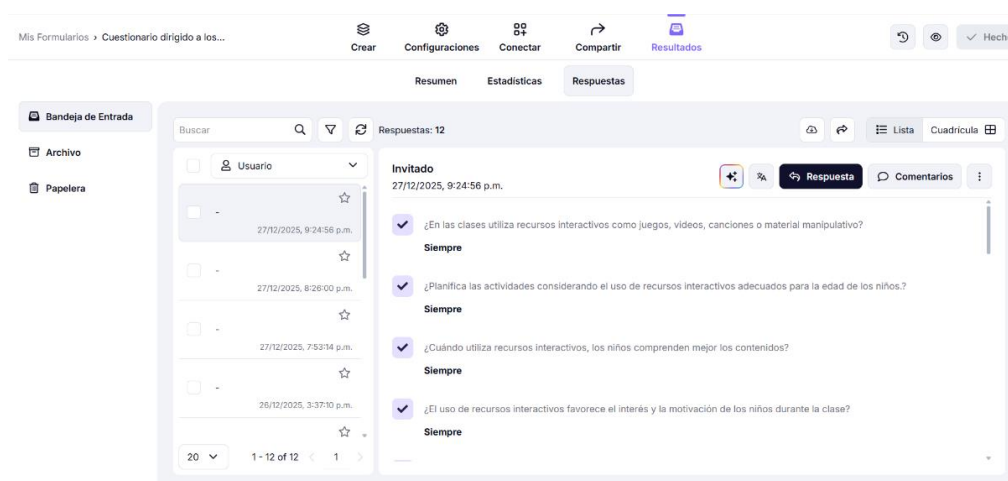
Zosh , J., Hopkins, E., Liu, C., Neale , D., & Hirsh, K. (Noviembre de 2017).  
Aprendizaje a través del juego: una revisión de la evidencia.  
[https://www.researchgate.net/publication/325171106\\_Learning\\_through\\_play\\_a\\_review\\_of\\_the\\_evidence](https://www.researchgate.net/publication/325171106_Learning_through_play_a_review_of_the_evidence)

Zulfikri, A., & Masnan , A. (30 de Junio de 2023). El uso de juegos interactivos en los procesos de enseñanza y aprendizaje infantil: una innovación.  
<https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/SAECJ/article/view/6635>

## ANEXOS

### Anexo 1. Encuesta dirigida a docentes de Educación Inicial

El Instrumento aplicado fue encuestas que se realizó por Google Forms para diagnosticar el uso de recursos educativos interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa Municipal “San Francisco de Asís”.



## Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

**Cuestionario dirigido a los Maestros/as de Educación Inicial****Propósito del cuestionario**

Este cuestionario busca conocer, desde su experiencia como docente, cómo utiliza los recursos interactivos en el aula de Educación Inicial y cómo estos influyen en el aprendizaje y la participación de los niños. Su opinión es muy importante, ayudará a comprender la realidad educativa y a proponer mejoras acordes a las necesidades del contexto escolar.

**Escala de valoración:**

Marque con un círculo la opción que mejor represente su respuesta.

- **Siempre**
- **A veces**
- **Rara vez**
- **Nunca**

**Dimensión 1: Uso pedagógico de los recursos interactivos**

1. ¿En las clases utiliza recursos interactivos como juegos, videos, canciones o material manipulativo?

Siempre

A veces

Rara vez

Nunca

2. ¿Planifica las actividades considerando el uso de recursos interactivos adecuados para la edad de los niños?

Siempre

A veces

Rara vez

Nunca

3. ¿Cuándo utiliza recursos interactivos, los niños comprenden mejor los contenidos?

Siempre

A veces

ara vez

unca

4. ¿El uso de recursos interactivos favorece el interés y la motivación de los niños durante la clase?

iempre

veces

ara vez

unca

5. ¿Los niños participan con mayor motivación cuando se emplean recursos interactivos en el aula?

iempre

veces

ara vez

unca

## **Dimensión 2: Capacitación y preparación docente**

6. ¿Ha recibido capacitación sobre el uso de recursos interactivos para Educación Inicial?

iempre

veces

ara vez

unca

7. ¿Se siente preparado/a para utilizar recursos interactivos en las clases?

iempre

veces

ara vez

unca

8. ¿Aplica con seguridad recursos tecnológicos o materiales didácticos o manipulativos en el aula?

iempre

veces

ara vez

unca

9. ¿Tiene disposición para aprender y mejorar el uso de recursos interactivos en su práctica docente?

Siempre

Veces

A rare vez

Nunca

10. ¿Considera que la institución apoya la capacitación docente en el uso de recursos interactivos?

Siempre

Veces

A rare vez

Nunca

### **Dimensión 3: Aplicación en el proceso de enseñanza–aprendizaje**

11. ¿Integra recursos interactivos durante el desarrollo de sus clases, no solo al inicio?

Siempre

Veces

A rare vez

Nunca

12. ¿El uso de recursos interactivos ayuda a mantener la atención de los niños?

Siempre

Veces

A rare vez

Nunca

13. ¿Los recursos interactivos favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños?

Siempre

Veces

A rare vez

Nunca

14. ¿A través de los recursos interactivos, los niños fortalecen habilidades motrices y sociales?

Siempre

- veces
- ara vez
- unca

15. ¿Considera que los recursos interactivos contribuyen a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial?

- iempre
- veces
- ara vez
- unca

#### **Dimensión 4: Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)**

16. ¿Utiliza recursos tecnológicos (computadora, proyector, videos, aplicaciones educativas) como apoyo en sus clases?

- iempre
- veces
- ara vez
- unca

17. ¿Considera que el uso de las TIC facilita el aprendizaje de los niños en Educación Inicial?

- iempre
- veces
- ara vez
- unca

18. ¿Integra las TIC de forma pedagógica y adecuada a la edad de los niños?

- iempre
- veces
- ara vez
- unca



19. ¿Percibe que el uso de las TIC incrementa la motivación y participación de los niños en el aula?

Siempre

Veces

A rare vez

Nunca

20. ¿Reconoce la importancia de las TIC como apoyo al proceso de enseñanza–aprendizaje en Educación Inicial?

Siempre

Veces

A rare vez

Nunca

21. Desde su experiencia personal frente al grupo, ¿cuáles son los cambios más bonitos o satisfactorios que ha notado en sus alumnos cuando utiliza recursos interactivos?

---

---

---

22. Sabemos que la tecnología a veces falla o es complicada. En su día a día, ¿cuáles han sido los retos o momentos más difíciles que ha vivido al intentar usar estos recursos en clase?

---

---

---