



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Modalidad de titulación: Proyecto de investigación

Los recursos digitales para estimular el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años.

Autor

Susana Nallely Leones Farias

Extensión Sucre 1016E01 Bahía de Caráquez

Licenciatura en educación inicial

Agosto 2026 – Bahía de Caráquez.

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de docente tutor(a) de la Extensión Sucre de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente en Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría de la estudiante **Susana Nallely Leones Farías**, legalmente matriculado/a en la carrera de Educación Inicial, periodo académico 2026, cumpliendo el total de horas Justificadas en el proceso de Tutorías de Titulación, cuyo tema del proyecto es **“Los recursos digitales para estimular el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años”**.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certificó para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Agosto 17, Bahía de Caráquez 2026.

Lo certificó,



Mg. Edgar Chica Gilces

Docente Tutor

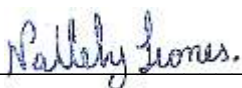
Área: Educación

DECLARACIÓN DE AUTORIA

La responsabilidad de la investigación, resultados y conclusiones emitidos en este trabajo pertenecen exclusivamente al autor.

El derecho intelectual de esta investigación corresponde a la Universidad “Laica Eloy” Alfaro de Manabí Extensión Sucre 1016E01- Bahía de Caráquez.

Autora



Susana Nallely Leones Farías

APROBACIÓN DEL TRABAJO

Previo del cumplimiento de los requisitos de la Ley, el tribunal del grado otorga la calificación de:

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

CALIFICACIÓN

S.E Ana Isabel Zambrano Loor

SECRETARIA DE LA UNIDAD ACADÉMICA

DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto con mucho amor, primeramente a Dios padre todo poderoso, por nunca soltarme de la mano cuando sentía que el mundo se me venía encima, por no dejar rendirme en esos días que la vida me gritaba que me rindiera, por hacerse presente en cada una de las oraciones que le pedía que me llevara de aquí, por todas las señales que me daba para ser fuerte y seguir adelante, por la esperanza para poder superar cada desafío y permitirme alcanzar una de las metas más importantes de mi vida.

A mis padres, Lilian Farias y Juano Leones, quienes desde que empecé este nuevo reto en mi vida tampoco me soltaron de la mano, por su amor incondicional, sus sacrificios, su confianza y por ser mi mayor inspiración para seguir adelante incluso en los momentos más difíciles, por enseñarme a luchar por cada una de las metas que quiero lograr, por esos abrazos de motivación en cada semestre terminado, por esa maravillosa frase que siempre escuche “Estamos orgullosos de ti hija”, esta meta es una más de las cuales los seguiré haciendo sentir orgullosos.

A mi familia, especialmente a mi hermano Juan Leones, mi vivo ejemplo de que la resiliencia existe, también una de mis motivaciones para seguir adelante, porque a pesar de lo dura que la vida ha sido para él, sigue de pie sin rendirse enseñándome que a pesar de las trabas de la vida nunca debo rendirme, por siempre apoyarme y también estar presente en mi vida. A la familia que la vida me regalo, que creyeron en mí también, que, aunque no sean de sangre estuvieron presentes en mi vida poniendo su granito de arena para que esto hoy día sea posible, a quienes me abrieron las puertas de su casa cuando quizás no tenía donde ir, por todas esas personas que pasaron por mi vida y que quizás hoy ya no estén más en ella, también esto fue gracias a ustedes.

Finalmente, me dedico este trabajo a mí, por nunca rendirme, por ser la fortaleza que necesitaba en los momentos que creí estar sola, por esas noches que me abracé el alma para poder seguir en pie, por confiar en mis capacidades para poder lograr con esfuerzo y perseverancia mis sueños.

AGRADECIMIENTO

Con el corazón lleno de gratitud, deseo expresar mi más profundo agradecimiento a Dios, quien ha sido mi guía, mi refugio y mi fortaleza en cada paso de este camino.

A mis padres, les agradezco infinitamente por ser el pilar fundamental de mi vida, gracias por cada sacrificio, por el esfuerzo que hicieron para brindarme oportunidades, por creer en mi incluso cuando dudaba de mis propias capacidades y por enseñarme que la constancia y el trabajo honesto siempre tienen recompensa.

A mi vida, que estuvo a mi lado noche tras noche durante este recorrido, gracias por acompañarme con paciencia y amor, por escucharme en los días de cansancio, por animarme cuando las fuerzas parecían agotarse y por recordarme que era capaz de llegar hasta el final. Tu apoyo, comprensión y confianza fueron un impulso invaluable para no rendirme y continuar persiguiendo este sueño.

A mi tutor Edgar Chica, mi más sincero agradecimiento por su dedicación, paciencia y comprensión durante el desarrollo de este trabajo, gracias por compartir sus conocimientos, por cada observación, consejo y orientación brindados, los cuales fortalecieron esta investigación y mi desarrollo profesional como docente.

Finalmente, quiero agradecer a la niña que fui, a la joven que luché y a la mujer que hoy lo logro. Por las noches de esfuerzos, por la disciplina, la constancia y el compromiso que puse en cada página de este proyecto, este logro representa mucho más que la culminación de un proyecto; es el reflejo de todo el crecimiento, la fortaleza y el amor con los que recorrí este camino.

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	I
DECLARACIÓN DE AUTORIA.....	II
APROBACIÓN DEL TRABAJO	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN	IX
INTRODUCCIÓN	1
Diseño teórico	2
Variables	2
Tareas científicas	2
Diseño metodológico	3
Enfoque metodológico	3
Alcance de investigación.....	3
CAPÍTULO I	4
Marco teórico	4
1.1.1 Tipos de recursos digitales para niños de 4 a 5 años	4
1.1.2 Estrategias lúdicas digitales para fomentar aprendizaje significativo.....	4
1.1.3 Impacto de los recursos digitales	5
1.1.4 Importancia de la integración de aplicaciones educativas digitales	6

1.1.5 Herramientas digitales educativas.....	6
1.1.6 Uso responsable de la tecnología en el nivel inicial	7
Concepto del aprendizaje significativo	7
1.1.1 Rol del docente como mediador del aprendizaje significativo	8
1.1.2 Juego y aprendizaje significativo.....	8
1.1.3 El papel de la educación emocional en el aprendizaje significativo	9
1.1.4 Participación activa del niño en la construcción del aprendizaje.....	9
1.1.5 Procesos de evaluación del aprendizaje significativo en educación inicial	10
CAPÍTULO II	11
1. Diseño metodológico	11
Métodos teóricos.....	12
Métodos empíricos	12
Entrevista dirigida a las docentes.....	15
Análisis e interpretación de la encuesta planteada a los padres de familia del nivel inicial	2
.....	17
CAPÍTULO III.....	24
3. Diseño de la propuesta.....	24
3.4 Objetivos	26
3.5 Desarrollo de la propuesta	26
Actividades de la guía	28

CONCLUSIONES	30
RECOMENDACIONES.....	31
BIBLIOGRAFÍA	32
ANEXOS	37
Anexo N°2	41
Anexo N°3	44

ÍNDICE DE TABLAS

<u>Tabla 1 Participantes de entrevista</u>	14
<u>Tabla 2 Fiabilidad</u>	17
<u>Tabla 3 Recursos digitales</u>	18
<u>Tabla 4 Frecuencias para Acompañamiento</u>	18
<u>Tabla 5 Comprensión de aprendizaje</u>	19
<u>Tabla 6 Motivación</u>	19
<u>Tabla 7 Interés por aprender</u>	20
<u>Tabla 8 Autonomía</u>	21
<u>Tabla 9 Aplicación de lo aprendido</u>	21
<u>Tabla 10 Uso adecuado</u>	22
<u>Tabla 11 Edad</u>	23
<u>Tabla 12 Sexo</u>	23
<u>Tabla 13 Entrevista a docentes</u>	37
<u>Tabla 14 Tabla de categorización</u>	40

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la influencia de los recursos digitales para estimular el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Rosa, considerando que, en la actualidad las herramientas tecnológicas forman parte del entorno educativo y pueden fortalecer los procesos de enseñanza cuando son utilizadas de manera adecuada. El problema de investigación surgió al identificar la necesidad de conocer como el uso de estos recursos contribuye al desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes de educación inicial. Para el desarrollo del estudio se empleó un enfoque mixto con alcance descriptivo, utilizando los métodos de análisis-síntesis y deductivo. Como técnicas de recolección de información se aplicaron la encuesta dirigida a los padres de familia, y la entrevista a la docente y la observación directa de los niños, lo que permitió obtener información relevante sobre el uso de los recursos digitales dentro y fuera del aula. Los resultados evidenciaron que el empleo de videos educativos, cuentos interactivos, juegos digitales y otras herramientas tecnológicas favorece la motivación, la participación activa, la comprensión de contenidos y la construcción de nuevos conocimientos cuando existe una adecuada orientación del docente y el acompañamiento de las familias. Asimismo, se determinó que el uso de estos recursos fortalece el aprendizaje significativo, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Finalmente, se planteó una propuesta pedagógica orientada a fortalecer la incorporación de recursos digitales como estrategia para enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños de educación inicial.

INTRODUCCIÓN

Los recursos digitales dentro del ámbito educativo tales como las aplicaciones, juegos interactivos, videos educativos, auditivos, entre otros, son herramientas que al aplicarlas de manera adecuada fortalecen el aprendizaje significativo de los niños especialmente en el nivel inicial. De esta forma, se relacionan estas experiencias estimulando su curiosidad, creatividad y participación dentro del proceso de formación lo que a su vez desarrolla sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Los recursos digitales ayudan a crear un entorno educativo y dinámico que despierte el interés la motivación estimulando así su autonomía permitiéndole lograr sus metas, objetivos, además de mejorar su rendimiento académico. Por lo tanto, al incluir herramientas como aplicaciones interactivas, videos didácticos, y juegos digitales, se fomenta la independencia del estudiante, puesto que tiene la oportunidad de investigar, probar y adquirir conocimientos a su propio ritmo, tomando decisiones y desempeñando un papel activo en su proceso educativo. Esta autonomía no solo refuerza la confianza personal, sino que también le facilita objetivos individuales, esforzarse por lograrlos y analizar sus propios éxitos (Veloz et al., 2023 p 2219).

El aprendizaje significativo tiene como propósito que los niños se muestren más participación de tal forma que expresen sus propias ideas para crear una nueva ya sea en conjunto con el docente o entre compañeros para luego ser revisado. En consecuencia, la participación activa también refuerza la comunicación junto al docente o en conjunto con sus compañeros, creando un entorno de aprendizaje más dinámico, inclusivo y reflexivo. En este contexto, el aprendizaje significativo no solo mejora el rendimiento escolar, sino que también contribuye a que los estudiantes sean más independientes, analíticos y comprometidos con su propio desarrollo educativo (Baque et al., 2021, p.81).

La presente investigación tendrá como finalidad mejorar el uso de recursos digitales en el proceso educativo de los niños de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Rosa, cuyo objetivo sería analizar el aprendizaje significativo desde un enfoque innovador y adaptable. Se pretende crear propuestas educativas que incorporen herramientas tecnológicas de forma estrategias, fomentando entornos de enseñanza más participativos, inclusivos y adecuados al desarrollo integral de los infantes.

Diseño teórico

Problema

¿Cuál es la influencia de las tecnologías digitales en el aprendizaje de niños de 4 a 5 años en la unidad educativa fiscomisional Santa Rosa?

Objeto

Aprendizajes significativos

Campo

Educación inicial

Objetivo

Analizar el uso de recursos digitales para estimular el aprendizaje en niños de 4 a 5 años en la unidad educativa fiscomisional Santa Rosa.

Variables

Variable dependiente

Aprendizaje significativo

Variable independiente

Recursos digitales

Tareas científicas

- Conceptualizar las variables relacionadas con el uso de tecnologías digitales y su influencia en el aprendizaje significativo en los niños.
- Determinar las estrategias y procesos implicados en el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años, a través de recursos digitales en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Rosa.

- General una propuesta pedagógica que incorpore recursos tecnológicos para potenciar el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Rosa.

Diseño metodológico

Enfoque metodológico

La investigación con métodos mixtos se basa en integración de datos cuantitativos y cualitativos dentro de un mismo estudio, con el objetivo de lograr una comprensión más amplia y completa del fenómeno analizado (Agrazal, 2023). Es decir, este enfoque es fundamental en la investigación, ya que permite integrar tanto datos cualitativos como cuantitativos dentro de un mismo estudio, lo que enriquece significativamente el análisis del fenómeno, este tipo de metodología no solo se limita a combinar números y percepciones, sino que busca una comprensión más completa y profunda de la realidad investigada.

Es así como, el usar enfoque mixto resulta especialmente útil en el ámbito educativo, donde los fenómenos son complejos y requieren ser analizados desde diferentes enfoques para obtener resultados más precisos y significativos.

Alcance de investigación

Según Ramos Galarza (2020), el alcance de investigación descriptivo busca realizar estudios de tipo fenomenológicos desde un punto de vista narrativo constructivista, con el propósito de entender como un grupo de individuos construyen y expresa subjetivamente sus representaciones sobre un fenómeno específico. Este tipo de investigación busca comprender las representaciones subjetivas, que surgen en una comunidad ante un fenómeno particular.

Este documento tendrá un alcance descriptivo dado que se busca describir de forma clara y concisa los elementos mas importantes vinculados al uso de herramientas digitales. Asimismo, a través de este enfoque, se pretende identificar conductas, interacciones y circunstancias que emergen en el ámbito educativo al integrar estos recursos, con el objetivo de crear un registro que facilite una comprensión con mayor profundidad de como estas tecnologías contribuyen al desarrollo de conocimiento en la etapa inicial.

CAPÍTULO I

Marco teórico

1.1.1 Tipos de recursos digitales para niños de 4 a 5 años

Analizando las distintas plataformas educativas se encontró un amplio repertorio de recursos digitales, entre los que se incluyen libros de textos en formato digital, actividades interactivas, juegos educativos, videos, infografías, y materiales de orientación para los docentes, la mayoría de estos recursos está diseñada prioritariamente para el uso de los estudiantes (Rodríguez et al., 2022).

Los juegos digitales interactivos constituyen una valiosa herramienta TIC para su inclusión como métodos de respaldo educativo en los distintos procesos de enseñanza y aprendizaje en diversas áreas, estos juegos se destacan por incorporar múltiples recursos multimedia que los hacen atractivos, al mismo tiempo que fomentan el desarrollo de habilidades de pensamientos en los alumnos, como la búsqueda de métodos para solucionar problemas y el análisis de tareas para alcanzar un fin, entre otros. Asimismo, promueven la creatividad, la atención, la concentración, la memoria visual y el trabajo en equipo (Soledad et al., 2025)

A partir de lo expuesto por los autores, considero que los recursos digitales representan una alternativa pedagógica que enriquece el proceso de enseñanza, ya que ofrecen diversas herramientas que permiten presentar los contenidos de una manera más dinámica y adaptada a las necesidades de los niños, entre estos recursos los juegos digitales adquieren una especial relevancia porque despiertan la motivación y el interés por aprender.

1.1.2 Estrategias lúdicas digitales para fomentar aprendizaje significativo

Las tácticas de juego no solo ayudan a conversar mejor la información, sino que también hacen que el aprendizaje más activo y estimulante, esto resalta la importancia de incluir herramientas interactivas en el salón de clases para elevar tanto el desempeño escolar como la mentalidad favorable (Juarez et al., 2025)

Los medios digitales han transformado la manera de crear y presentar contenidos mediante numerosas estrategias lúdicas y visuales, estas herramientas han permitido, de manera muy simple

y teniendo en cuenta los gustos de los estudiantes, crear una dinámica distinta en el proceso de aprendizaje. Hoy en día, hay disponibles recursos como aplicaciones en tabletas, teléfonos inteligentes y computadoras que incluyen software y juegos diseñados, por ejemplo, para aprender matemáticas, enfocándose en lo visual. Esto ha conseguido que el estudiante encuentre una forma entretenida de estudiar y adquirir conocimientos (López et al., 2023).

De acuerdo con lo planteado, considero que la incorporación de estrategias lúdicas apoyadas en recursos digitales favorece un aprendizaje más dinámico y motivador para los niños, el uso de aplicaciones, juegos educativos y otros recursos, no solo hace que las actividades sean más atractivas, sino que también facilita la comprensión de los contenidos al permitir que los estudiantes, aprendan mediante la exploración y la participación.

1.1.3 Impacto de los recursos digitales

A través de la utilización de herramientas digitales, se busca lograr aprendizajes independientes y relevantes, estas herramientas tienen el propósito de ser reutilizadas para la adecuada nivelación, por lo cual se resalta la importancia del uso de la tecnología, ya que contribuye de manera efectiva en el campo educativo (Loja, 2023).

La digitalización en el ámbito educativo ha influido considerablemente en las prácticas de enseñanzas y aprendizaje, relevando tanto progresos notables como obstáculos continuos, gracias a la integración de tecnologías de la información y la comunicación en el entorno escolar, se ha podido elevar la motivación y la participación de los alumnos, además de facilitar el crecimiento de competencias digitales fundamentales para el siglo XXI (Medina et al., 2025).

A partir de las ideas expuestas, considero que el uso de herramientas digitales ha adquirido un papel fundamental en la educación, ya que favorece el desarrollo de aprendizajes más autónomos, participativos y acorde con las necesidades actuales, facilita también el acceso a diferentes recursos educativos, la tecnología incrementa la motivación de los estudiantes y fortalece competencias digitales que serán útiles a lo largo de su formación.

1.1.4 Importancia de la integración de aplicaciones educativas digitales

Es fundamental destacar que la conexión y el uso de tecnologías educativas en el proceso de enseñanza fomentan de forma efectiva y personalizada todas las cualidades innatas de los niños

en desarrollo, abarcando no solo el ámbito académico sino, también el social y emocional (Jacho et al., 2022).

La implementación de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo fomenta una comunicación más activa, dinámica y creativa entre educadores y estudiantes. Este método no solo potencia las competencias digitales en ambos grupos, sino que además impulsa el cambio hacia enfoques de enseñanza contemporáneos, alejándose de los estilos tradicionales y favoreciendo un aprendizaje más enriquecedor y relevantes (Lazo & Velastegui, 2024).

Con base en lo señalado, la integración de las tecnologías aporta beneficios que van más allá del aprendizaje de contenidos, también favorece el desarrollo social, emocional y comunicativo de los niños, se fortalece la interacción de docentes y estudiantes, promoviendo experiencias de aprendizajes más participativas, su incorporación en el aula representa una oportunidad para enriquecer el proceso educativo.

1.1.5 Herramientas digitales educativas

Las herramientas digitales fortalecen el aprendizaje infantil al favorecer el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la retención de conocimientos; sin embargo, su impacto depende de una implementación equitativa, la capacitación docente y el acceso a recursos tecnológicos (Gómez & Iglesias, 2025).

La implementación de herramientas digitales emergentes en la educación inicial contribuye al fortalecimiento de los procesos cognitivos de los niños, especialmente en la atención, la memoria, el lenguaje y las funciones ejecutivas (Gonzales, 2026).

A partir de lo expuesto por los autores, considero que las herramientas digitales pueden aportar significativamente al desarrollo integral de los niños cuando son utilizadas de manera adecuada dentro del proceso educativo, además de fortalecer habilidades cognitivas como la atención, la memoria y el pensamiento crítico, estos recursos favorecen aprendizajes más significativos y estimulan la creatividad desde edades tempranas.

1.1.6 Uso responsable de la tecnología en el nivel inicial

La Unión Internacional de Telecomunicaciones (2021), señala que el cuidado de los menores y jóvenes es una tarea compartida, donde los responsables de políticas, la industria, los

padres, los cuidadores, los maestros, y otros interesados deben trabajar para asegurar un futuro sostenible donde los niños y jóvenes puedan florecer y alcanzar su capacidad, tanto en el entorno digital como en la vida cotidiana, es un espacio digital que les brinde seguridad y apoyo.

El aumento en la utilización de la tecnología conlleva una supervisión más intensiva por parte de los tutores y los educadores, dado que hay un acceso más amplio, surge un riesgo elevado de circunstancias que pueden perjudicar el crecimiento integral de los menores y adolescentes, sin embargo, numerosos tutores no ven esta cuestión como algo urgente, lo que deja espacio para problemas que pueden afectar el proceso educativo (Alarcón & Milán, 2021).

De acuerdo con lo planteado por los autores, considero que el uso de la tecnología en la educación infantil debe estar acompañado de una supervisión constante por parte de los docentes y las familias, si bien las herramientas digitales ofrecen múltiples beneficios para el aprendizaje, también es necesario garantizar que los niños las utilicen en entornos seguros que favorezcan su bienestar y desarrollo integral.

Concepto del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo incorpora valores aplicables a la educación, de modo que se fundamenta en la importancia de los conocimientos previos que el estudiante posee al ingresar al aula, los cuales permiten generar conexiones con los nuevos contenidos; asimismo, el material de aprendizaje cumple una función importante al facilitar la relación entre lo que el estudiante ya sabe y la nueva información que se le presenta (Roa, 2021).

El aprendizaje significativo se sustenta en la idea de que el proceso de aprender depende de la estructura cognitiva previamente organizada del estudiante, lo cual permite relacionar nueva información junto a los conocimientos previos, para esto es necesario que el alumno construya conceptos relevantes que favorezcan el aprendizaje y que al mismo tiempo promueva el desarrollo de habilidades al asumir un rol activo como constructor de su propio aprendizaje (Molina et al., 2022).

A partir de lo expuesto por los autores, considero que el aprendizaje significativo se desarrolla cuando los nuevos conocimientos se relacionan con las experiencias y saberes previos que poseen los estudiantes, esta conexión permite que el aprendizaje tenga mayor sentido y sea más duradero, ya que el niño participa activamente en la construcción de su conocimiento.

1.1.1 Rol del docente como mediador del aprendizaje significativo

El docente tiene como labor planificar cuidadosamente las actividades y los recursos que ayudaran a promover el aprendizaje significativo, priorizando los objetivos de aprendizaje, contenidos curriculares y las características de los estudiantes (Ruiz et al., 2023).

Dentro del aprendizaje significativo es fundamental estimular el interés por aprender y fortalecer el deseo de conocer y explorar, de esta forma al promover el impulso mediante estrategias como la gamificación, el docente favorece un proceso de aprendizaje dinámico y enriquecedor, en el cual los estudiantes amplían de manera constante sus habilidades intelectuales, cuestionan los contenidos y construyen nuevos conocimientos de forma continua (Berrones et al., 2023).

Con base en las ideas planteadas por los autores, considero que el docente desempeña un papel esencial en el desarrollo del aprendizaje significativo, ya que es el responsable de planificar actividades y seleccionar estrategias que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes cuando se incorporan metodologías dinámicas, como la gamificación se incrementa la motivación por aprender y se favorece una participación más activa en el proceso educativo

1.1.2 Juego y aprendizaje significativo

La implementación de técnicas recreativas en el salón de clases, utilizando la ludificación y la gamificación, constituyen un método novedoso y eficaz para facilitar un aprendizaje que sea relevante y estimulante, estas estrategias ofrecen a los alumnos la oportunidad de vivir, investigar y adquirir conocimientos de forma activa, promoviendo el crecimiento de competencias cognitivas, emocionales y físicas (Moya, 2024).

Enfoques como los juegos ortográficos, la narración de historia y la elección de textos que atraen a los estudiantes superan los enfoques memorizatorios clásicos, es fundamental realizar una adaptación adecuada al contexto, lo que implica contar con recursos que se alineen con los intereses de los alumnos para apropiar aprendizajes valiosos y fomentar el pensamiento crítico en esta área (Carrasco, 2025).

De este modo, considero que, la incorporación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza favorece un aprendizaje más significativo, ya que permite que los estudiantes participen

activamente en la construcción de sus conocimientos. Actividades como la gamificación, la narración de historia y los juegos educativos despiertan el interés por aprender y hacen que los contenidos sean más comprensibles y motivadores

1.1.3 El papel de la educación emocional en el aprendizaje significativo

La educación emocional debe considerarse un aspecto esencial en el plan de estudios de la educación preescolar, de modo que sus repercusiones no se restringen al entorno del salón de clases, sino que impactan de forma notable en el crecimiento integral y en el día a día de los niños, mejorando sus habilidades personales y sociales desde etapas tempranas. (Cusme et al., 2025).

El crecimiento de la inteligencia emocional es crucial para los estudiantes, ya que facilita su desarrollo personal y optimiza sus interacciones con otras personas. Es decir, el desarrollo de la inteligencia emocional es un aspecto indispensable en la educación de los niños, ya que influye en la manera en que reconocen y gestionan sus emociones, así como en la forma en que se relacionan con quienes los rodean. (Huamantupa, 2023).

Basándome en lo presentado por los autores, opino que la educación emocional es crucial para el pleno desarrollo de los niños, ya que potencia habilidades que impactan tanto su aprendizaje como sus interacciones sociales. Fomentar la inteligencia emocional desde la educación inicial les ayuda a identificar y comunicar sus emociones de manera apropiada, cultivar la empatía y facilitar la convivencia tanto dentro como fuera del entorno escolar.

1.1.4 Participación activa del niño en la construcción del aprendizaje

La intervención activa coloca al alumno en el centro de su proceso de aprendizaje, fomentando la creación relevante del saber, el avance de habilidades y una implicación mas profunda tanto a nivel cognitivo como emocional en la enseñanza. Desde este enfoque, la intervención activa está estrechamente relacionada con métodos que ponen al estudiante como eje, el aprendizaje relevante y la educación basada en competencia (Delgado et al., 2026).

En el proceso de aprendizaje, es fundamental considerar la función del maestro, de tal forma que el alumno se transforme en un individuo activo y participe en su propio desarrollo y crecimiento tanto personal como social. El aprendizaje debe facilitar la comprensión, la

interpretación y la explicación de los fenómenos y procesos de la realidad, considerando el contexto y los actores involucrados (Villacis et al., 2023).

De acuerdo con lo señalado por los autores, pienso que el aprendizaje resulta más eficiente cuando el alumno toma un rol protagónico en la creación de su saber y se involucra de forma consciente en cada actividad presentada. En este trayecto, el educador desempeña un papel clave al guiar y crear experiencias de aprendizaje que fomenten la reflexión, la implicación y el crecimiento de habilidades.

1.1.5 Procesos de evaluación del aprendizaje significativo en educación inicial

La evaluación consiste en un proceso ordenado y racional, donde la comunicación directa entre maestros y alumnos beneficia el aprendizaje. Este proceso facilita la toma de decisiones educativas, permitiendo un cambio en el enfoque de la evaluación, evitando la acumulación de tareas y exámenes es esencial mantener una interacción continua en el salón de clases (Reyes et al., 2025).

La valoración en la educación preescolar es un proceso global y constante que abarca más que solo la evaluación de habilidades mentales incluye la observación cuidadosa de diversas áreas del crecimiento infantil y la implementación de técnicas educativas que se adaptan a las particularidades de cada niño (Calderon, 2022).

Según lo que han mencionado los autores, pienso que la evaluación en la educación temprana debe ser vista como un proceso ininterrumpido que ayuda a conocer el avance de los pequeños y a dirigir adecuadamente las tácticas de enseñanzas. En lugar de enfocarse solamente en cuantificar conocimientos, es fundamental apreciar el desarrollo global de cada alumno, teniendo en cuenta sus capacidades, necesidades y velocidad de aprendizaje.

CAPÍTULO II

1. Diseño metodológico

2.1 Población y muestra

Población

Por su parte Vizcaino et al., 2023, indican que la población en un trabajo investigativo o investigación se entiende como el conjunto total de individuos, elementos o fenómenos que comparten una característica común y son objetos de estudios. Reconocer adecuadamente a la población es fundamental, puesto que ayuda a definir el alcance del proyecto y garantiza resultados relevantes y útiles.

La presente investigación se focalizo en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Rosa con una población de 44 personas que constan de padres y docentes del nivel inicial 2 del cantón San Vicente, con el fin de examinar de qué manera influyen los recursos digitales para estimular el aprendizaje significativo en los niños.

Muestra

De acuerdo con Lerma et al., (2021), el muestreo es un proceso el cual implica una serie de etapas que tienen como objetivos garantizar la veracidad de los datos y el manejo adecuado del porcentaje aplicado a una determinada población y de esta forma obtener información que representen las características del fenómeno investigado. Es decir, que comprenden diversas fases, desde la identificación precisa del sujeto de estudio hasta la aplicación del porcentaje apropiado para que los datos muestren con exactitud lo que sucede.

La muestra fue de (14) padres de familias o representantes y (2) docentes del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Rosa, lo que es igual a 16 personas, mismos que son seleccionados con el objetivo de obtener información trascendente sobre como los recursos digitales estimulan el aprendizaje significativo, permitiendo que los resultados evidencien las cualidades propias del grupo estudiado.

Métodos teóricos

Métodos análisis y síntesis

Umaña (2022) señala que el método-analítico y síntesis consiste en observar y descomponer un fenómeno en partes esenciales, con el objetivo de analizar sistemáticamente para entender cómo funcionan y determinan principios generales. Es fundamental en una investigación porque posibilita la observación de un fenómeno y su fragmentación en las partes clave, con el objetivo de examinarlas a profundidad.

En esta investigación se empleó el método de análisis y síntesis, con el propósito de organizar y comprender la información de manera clara y estructurada, el contenido análisis permitirá descomponer los datos en partes más pequeñas, facilitando la identificación de sus elementos, relaciones y antecedentes. Por su parte, la síntesis se encargará de reunir esos hallazgos para construir una visión general del fenómeno estudiado, ofreciendo una interpretación más completa.

Método deducción

Espinoza, (2023) plantea que el método deductivo permite vincular los contenidos académicos con el mundo real, facilitando la comprensión de nuevos conceptos y promoviendo una visión más cercana a los hechos o fenómenos que se analizan. Resulta muy útil en la labor de investigación, debido a que establece vínculos entre los conceptos teóricos y las circunstancias reales, lo que a su vez favorece la asimilación de nuevas ideas.

En el desarrollo de este estudio se aplicará el método deductivo, puesto que este facilita la creación de suposiciones específicas sobre de qué manera las herramientas digitales pueden afectar el proceso educativo, las cuales se verificarán a través de la observación directa y el estudio de las vivencias en el aula.

Métodos empíricos

Técnicas de la entrevista

Según Medina et al. (2023), la entrevista es una técnica de investigación basada en la interacción directa entre el entrevistador y entrevistado, con el propósito de obtener información y opiniones detalladas sobre un tema determinado (p.26). Es decir que facilita conocer opiniones, experiencias y percepciones que enriquecen el estudio, especialmente cuando se busca comprender fenómenos educativos desde las perspectivas de quienes los viven.

En este estudio, se llevó a cabo entrevistas con 2 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Rosa” con el propósito de recoger sus experiencias y opiniones sobre el uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños de 4 a 5 años. A través de estas entrevistas, se busca comprender como las herramientas tecnológicas son aplicadas en el aula, que beneficios observan en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, y que desafíos enfrentan al implementar metodologías digitales.

Técnicas de encuestas

La técnica de encuesta se considera una herramienta fundamental en la investigación educativa, pues permite recopilar información directa de los sujetos de estudios mediante cuestionarios estructurados, facilitando el análisis cuantitativo y cualitativo de los datos (Guevara et al., 2020). En consecuencia, su uso se convierte en un recurso indispensable para fundamentar decisiones pedagógicas y mejorar los procesos educativos, lo que garantiza datos más precisos y confiables.

Esta encuesta estuvo dirigida a los padres de familia o representantes de niños y niñas del nivel inicial 2 de la Unidad Educativa fiscomisional Santa Rosa, la cual sirvió para establecer acciones conjuntas entre docentes y familias, asegurando que el uso de los recursos digitales sea adecuado y beneficioso para el desarrollo integral de los niños.

Resultados de análisis e interpretación de las entrevistas

Para llevar a cabo esta investigación, se tomó en cuenta a dos (2) docentes de dentro y fuera de la unidad educativa, para poder conocer sus respectivas respuestas en base a las preguntas aplicadas de la entrevista.

Tabla 1
Participantes de entrevista

Código	Nombre	Cargo	Título Académico	Años de experiencia
E1	Johana Saltos	Docente	Licenciada en educación inicial	6 años de experiencia en educación inicial
E2	Ana Vera	Docente	Licenciada en educación parvulario.	13 años como docente parvulario; 7 años como coordinadora de área preescolar. 2 años como coordinadora de CIBV (1,5 años); además, 3 años en programas educativos interdisciplinarios infantiles. Docente universitaria en 2 periodos académicos (ULEAM Ext. Sucre)

Fuente: Elaboración propia a partir de las entrevistas realizadas a las docentes (2026).

Entrevista dirigida a las docentes

1. ¿Cuántos años de experiencia posee en Educación Inicial y en qué nivel se desempeña actualmente?

“Tengo seis años de experiencia en educación inicial y actualmente me desempeño en el nivel inicial 2” (E1).

“Tengo más de 15 años como docente de Educación Inicial, años en los cuales me he desempeñado como docente de Inicial 1, Inicial 2, Primer año de Básica, Coordinadora de Área Inicial y Preparatoria, Coordinadora de Programas Educativos Interdisciplinarios, Coordinadora de Centros de Desarrollo Infantil, Coordinadora Técnica Territorial de Centros de Desarrollo Infantil, y actualmente me desempeño como docente universitaria de la Carrera de Educación Inicial.” (E2)

2. ¿Ha tenido formación o capacitación sobre el uso de recursos digitales para trabajar con niños de educación inicial?

“Durante mi licenciatura, cuando realice las practicas mediante un módulo de competencias digitales” (E1). Es decir, si se capacito y tiene conocimiento sobre estos diferentes medios digitales para trabajar con los niños.

“Si, he participado en diferentes procesos de capacitación relacionadas con herramientas digitales aplicadas a la educación” (E2). Por ende, conoce sobre herramientas digitales ya que estuvo capacitándose en algunos procesos los cuales le brindaron mayor conocimiento.

3. ¿Qué tipos de recursos digitales utiliza con mayor frecuencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula (aplicaciones, videos, juegos interactivos, etc.)?

“Videos cortos de YouTube como cuentos o musicales” (E1). Es decir, usualmente utiliza estas herramientas para llegar a los niños de una manera más interactiva y divertida.

“Cuando trabaja como docente de educación inicial usaba cuentos interactivos, canciones, presentaciones visuales y algunas otras aplicaciones” (E2). Nos explica que, usaba algunos recursos para la clase y así poder llamar la atención de los niños al momento de brindarla.

4. ¿Ha evidenciado mejoras en la motivación y el interés de los niños cuando utiliza recursos digitales?

“Claro, cuando se les proyecta videos ellos se concentran mucho durante su duración” (E1). Esto quiere decir, que existe mayor motivación al momento de que los niños interactúan con las diferentes herramientas digitales que existen.

“Si, he observado que los niños muestran mayor entusiasmo, sienten más curiosidad y captamos su atención cuando nos apoyamos en recursos digitales que resultan ser llamativos para ellos” (E2). Es importante saber que aplicaciones son las que mayormente llaman la atención de los niños, ya que así podremos lograr un mejor aprendizaje.

5. ¿Qué beneficios considera que aportan los recursos digitales en los niños?

“Aportan mucho lo que es visualización y concentración” (E1). Desde la perspectiva de la docente, los recursos digitales desarrollan motivación en los niños lo que es bueno porque mientras mayor atención, mayor desempeño.

“Sin lugar a duda su atención, concentración, motivación, la exploración mediante herramientas digitales” (E2). Como ya se mencionaba, los niños actualmente presentan mucho interés por aprender mediante la tecnología, y creería que es necesaria aplicarla con cuidado y límites.

6. ¿Cómo fomenta el uso responsable de la tecnología en los niños?

“Motivando a la familia con recomendaciones para el uso seguro de la tecnología en casa” (E1). Es decir, se les invita a los padres a que también pueden ayudar desde casa con estos recursos, pero con un uso limitado.

“Con indicaciones claras sobre la actividad que llevaremos a cabo, el uso limitado de recursos tecnológicos y la supervisión constante del docente” (E2). Menciona la docente

que es importante la supervisión, de esta manera sabremos que ven los niños y si es adecuado o no para su aprendizaje.

7. **¿Cómo cree usted que los recursos digitales ayudan a que los niños sean más autónomos y aprendan mejor en clase?**

“Los niños exploran y corrigen sin depender todo el tiempo del docente, por ejemplo, en una app de trazos ellos requieren repetir hasta lograr el trazo perfecto” (E1). Desde la perspectiva de la docente, cree que los niños desarrollan mayor autonomía porque dependiendo de lo que aprenden, lo demuestran con las tareas diarias del día a día.

“Cuando sabemos emplearlos en manera limitada, responsable y orientada al proceso de enseñanza-aprendizaje que construiremos con los niños, conseguimos que los pequeños exploren, tomen decisiones sencillas e interactúen con los recursos tecnológicos” (E2). Por otra parte, es importante recalcar que los niños al momento de interactuar con recursos digitales se vuelven más exploradores y su deseo por aprender diferentes cosas es mayor.

8. **¿Cree usted que estos recursos influyen en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales?**

“Sí, apoyan a la memoria, atención y resolución de problemas” (E1). Como se menciona, si influyen ya que ayudan al desarrollo integral de los niños y los ayuda a resolver conflictos.

“Sí, sin lugar a duda podemos apoyarnos en recursos tecnológicos para potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, sin descuidar la interacción socioafectiva que niños deben disfrutar libres de pantallas” (E2). Es importante no todo basarlo a la tecnología, es una ayuda, sí, pero es de suma importancia no alejar a los niños del mundo real y su entorno, debería existir un equilibrio para todo.

Análisis e interpretación de la encuesta planteada a los padres de familia del nivel inicial 2

En este estudio se empleó la encuesta como instrumento principal de recolección de información, ya que permite obtener datos directos de los docentes sobre sus experiencias, percepciones y opiniones.

Fiabilidad

Tabla 2

Estadísticas de confiabilidad de la escala frecuente

Coeficiente	Estimar	Error típico	IC del 95%	
			Lower	Upper
α Cronbach's	0.971	0.011	0.950	0.992

Fuente: Elaboración propia con base en los datos obtenidos en la investigación (2026).

1. ¿Con qué frecuencia su hijo/a utiliza recursos digitales educativos (videos, juegos, aplicaciones) en casa?

Tabla 3

Recursos digitales

Recursos digitales	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Casi siempre	5	35.7	35.7	35.7
A veces	7	50.0	50.0	85.7
Casi nunca	2	14.3	14.3	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	14	100.0		

Fuente: Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a los representantes legales (2026).

En esta interrogante se evidencia que el 50,0% de los padres de familia manifiesta que a veces utiliza recursos digitales para estimular el aprendizaje de sus hijos, lo que demuestra que estas herramientas aún no forman parte de una práctica constante en el hogar. Por otra parte, el

35,7% indica que casi siempre hace uso de estos recursos, reflejando un mayor interés por incorporarlos en el proceso educativo. Finalmente, el 14,3% señala que casi nunca los utiliza, lo cual evidencia que todavía existen familias que recurren principalmente a métodos tradicionales de enseñanza. Estos resultados permiten identificar que el uso de recursos digitales está presente, aunque todavía requiere fortalecerse para favorecer el aprendizaje significativo de los niños.

2. *¿Con qué frecuencia usted acompaña a su hijo/a cuando utiliza recursos digitales para aprender?*

Tabla 4
Frecuencias para Acompañamiento

Acompañamiento	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Siempre	3	21.4	21.4	21.4
Casi siempre	7	50.0	50.0	71.4
A veces	3	21.4	21.4	92.9
Casi nunca	1	7.1	7.1	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	14	100.0		

Fuente: Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a los representantes legales (2026).

Los resultados muestran que el 50,0% de los encuestados manifiesta que casi siempre acompaña a su hijo durante el uso de recursos digitales, evidenciando la importancia que otorgan al acompañamiento familiar en el proceso de aprendizaje. Asimismo, el 21,4% indica que siempre brinda este apoyo, lo que favorece un uso responsable y orientado de las herramientas digitales. De igual manera, otro 21,4% responde que a veces acompaña a sus hijos, lo que refleja que dicho seguimiento no es permanente. Finalmente, el 7,1% expresa que casi nunca realiza este acompañamiento, situación que puede limitar el aprovechamiento adecuado de los recursos digitales en la educación infantil.

3. *¿Qué tan de acuerdo está con que los recursos digitales ayudan a su hijo/a a comprender mejor lo que aprende?*

Tabla 5
Comprensión de aprendizaje

Comprensión de aprendizaje	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
De acuerdo	6	42.9	42.9	42.9
Neutral	4	28.6	28.6	71.4
En desacuerdo	1	7.1	7.1	78.6
Totalmente en desacuerdo	3	21.4	21.4	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	14	100.0		

Fuente: Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a los representantes legales (2026).

En esta pregunta se obtuvo que el 42,9% de los representantes está de acuerdo en que los recursos digitales favorecen la comprensión del aprendizaje de los niños, demostrando una percepción positiva sobre su utilidad educativa. Por otra parte, el 28,6% mantiene una postura neutral, lo que puede indicar dudas o experiencias limitadas respecto a sus beneficios. Además, el 21,4% está totalmente en desacuerdo, evidenciando que aún existen familias que no perciben una influencia positiva de estas herramientas. Finalmente, el 7,1% se encuentra en desacuerdo, reflejando una menor aceptación sobre el aporte de los recursos digitales al aprendizaje significativo.

4. *¿Con qué frecuencia observa que su hijo/a se muestra motivado al utilizar recursos digitales para aprender?*

Tabla 6
Motivación

Motivación	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Siempre	4	28.6	28.6	28.6
Casi siempre	3	21.4	21.4	50.0
A veces	7	50.0	50.0	100.0

Ausente	0	0.0
Total	14	100.0

Fuente: Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a los representantes legales (2026).

Los resultados indican que el 50,0% de los encuestados considera que a veces los recursos digitales motivan a sus hijos durante las actividades de aprendizaje, lo que demuestra que la motivación depende de diversos factores como el tipo de recurso utilizado o la estrategia aplicada. Asimismo, el 28,6% manifiesta que siempre observa motivación en sus hijos cuando emplean herramientas digitales, reflejando un impacto positivo en su interés por aprender. Por otra parte, el 21,4% señala que esto ocurre casi siempre, reafirmando que los recursos digitales pueden convertirse en un apoyo importante para fortalecer el aprendizaje cuando son utilizados de forma adecuada.

5. *¿Con qué frecuencia su hijo/a muestra interés por aprender mediante el uso de tecnología (celular, Tablet o computadora)?*

Tabla 7
Interés por aprender

Interés por aprender	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Siempre	1	7.1	7.1	7.1
Casi siempre	7	50.0	50.0	57.1
A veces	5	35.7	35.7	92.9
Casi nunca	1	7.1	7.1	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	14	100.0		

Fuente: Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a los representantes legales (2026).

En esta interrogante, el 50,0% de los representantes manifiesta que sus hijos casi siempre muestran interés por aprender mediante recursos digitales, evidenciando que estas herramientas despiertan la curiosidad y favorecen la participación de los niños. Además, el 35,7% considera que esto ocurre a veces, lo que indica que el interés puede variar según la actividad o el recurso

empleado. Por otra parte, el 7,1% responde que siempre observa este interés, mientras que otro 7,1% señala que casi nunca sucede, demostrando que no todos los niños reaccionan de la misma manera frente a las herramientas digitales.

6. *¿Qué tan de acuerdo está con que el uso de recursos digitales favorece la autonomía de su hijo/a en el aprendizaje?*

Tabla 8
Autonomía

Autonomía	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Totalmente de acuerdo	1	7.1	7.1	7.1
De acuerdo	6	42.9	42.9	50.0
Neutral	7	50.0	50.0	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	14	100.0		

Fuente: Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a los representantes legales (2026).

Los resultados reflejan que el 50,0% de los encuestados mantiene una posición neutral, indicando que no tiene una opinión definida sobre si los recursos digitales favorecen la autonomía de los niños. Por otro lado, el 42,9% está de acuerdo, considerando que estas herramientas pueden contribuir al desarrollo de habilidades que permitan mayor independencia durante el aprendizaje. Finalmente, el 7,1% se encuentra totalmente de acuerdo, reforzando la idea de que el uso adecuado de los recursos digitales puede estimular la autonomía infantil cuando existe una correcta orientación por parte de los adultos.

7. *¿Con qué frecuencia su hijo/a aplica en casa lo que aprende mediante recursos digitales?*

Tabla 9
Aplicación de lo aprendido

Aplicación de lo aprendido	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Siempre	2	14.3	14.3	14.3

Casi siempre	4	28.6	28.6	42.9
A veces	5	35.7	35.7	78.6
Casi nunca	3	21.4	21.4	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	14	100.0		

Fuente: Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a los representantes legales (2026).

En relación con esta pregunta, el 35,7% de los padres manifiesta que sus hijos a veces aplican en otras actividades lo aprendido mediante recursos digitales, lo que evidencia que la transferencia del aprendizaje ocurre de forma ocasional. Asimismo, el 28,6% responde que casi siempre logra poner en práctica los conocimientos adquiridos, mientras que el 21,4% considera que esto ocurre casi nunca, reflejando que todavía existen dificultades para consolidar estos aprendizajes. Finalmente, el 14,3% indica que siempre observa la aplicación de lo aprendido, lo que demuestra que el uso adecuado de los recursos digitales puede favorecer aprendizajes significativos y duraderos.

8. ¿Qué tan de acuerdo está con que el uso adecuado de recursos digitales mejora el aprendizaje significativo de su hijo/a?

Tabla 10

Uso adecuado

Uso adecuado	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Totalmente de acuerdo	3	21.4	21.4	21.4
De acuerdo	6	42.9	42.9	64.3
Neutral	4	28.6	28.6	92.9
En desacuerdo	1	7.1	7.1	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	14	100.0		

Fuente: Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a los representantes legales (2026).

En esta interrogante se evidencia que el 42,9% de los representantes está de acuerdo en que los recursos digitales deben utilizarse de manera adecuada para favorecer el aprendizaje significativo de los niños. Asimismo, el 28,6% mantiene una posición neutral, lo que refleja que algunos padres aún no tienen una percepción completamente definida sobre este aspecto. Por otra

parte, el 21,4% está totalmente de acuerdo, reafirmando la importancia del uso responsable y planificado de estas herramientas. Finalmente, el 7,1% se encuentra en desacuerdo, evidenciando que un pequeño grupo considera que los recursos digitales no representan un factor determinante en el aprendizaje.

Frecuencia de edad

Tabla 11
Edad

Edad del representante	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
De 20 a 25 años	8	57.1	57.1	57.1
De 26 a 30 años	5	35.7	35.7	92.9
De 31 a 35 años	1	7.1	7.1	100.0
Ausente	0	0.0		
Total	14	100.0		

Fuente: Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a los representantes legales (2026).

De acuerdo con los resultados obtenidos, el 57,1% de los representantes tiene entre 20 y 25 años, siendo el grupo predominante dentro de la muestra. Además, el 35,7% corresponde a personas con edades entre 26 y 30 años, mientras que el 7,1% pertenece al rango de 31 a 35 años. Estos resultados permiten evidenciar que la mayoría de los participantes son adultos jóvenes, quienes conviven con mayor frecuencia con recursos tecnológicos, aspecto que puede favorecer la incorporación de herramientas digitales en el acompañamiento del aprendizaje de sus hijos

Frecuencias para Sexo

Tabla 12
Sexo

Sexo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Femenino	6	42.9	42.9	42.9
Masculino	8	57.1	57.1	100.0

Ausente	0	0.0
Total	14	100.0

Fuente: Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a los representantes legales (2026).

Los datos obtenidos muestran que el 57,1% de los participantes corresponde al sexo masculino, mientras que el 42,9% pertenece al sexo femenino. Estos resultados evidencian una participación relativamente equilibrada de ambos representantes en la investigación, permitiendo obtener diferentes perspectivas sobre el uso de los recursos digitales para estimular el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años.

CAPÍTULO III

3. Diseño de la propuesta

3.1 Tema de la propuesta

Guía didáctica de recursos digitales para el aprendizaje significativo, “Aprendo, exploro y descubro”

3.2 Antecedentes

El uso de recursos digitales ha adquirido gran relevancia a nivel mundial debido a los avances tecnológicos y su incorporación en los contextos educativos, diversos estudios han demostrado que herramientas como aplicaciones educativas, juegos interactivos, videos didácticos y cuentos digitales favorecen la participación activa de los niños, permitiéndoles relacionar nuevos conocimientos con experiencias previas. Estas estrategias contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales, convirtiendo a la tecnología en un recurso que fortalece la construcción de aprendizajes significativos desde edades tempranas, organizaciones internacionales y diversas investigaciones educativas han destacado que el uso adecuado de estos recursos permite crear ambientes de aprendizajes más dinámicos, motivadores y participativos.

En Ecuador, la incorporación de recursos digitales en el ámbito educativo ha incrementado progresivamente durante los últimos años como respuesta a las demandas de una sociedad cada vez más tecnológica, el Ministerio de Educación ha promovido la integración de herramientas digitales como complemento de los procesos formativos en los diferentes niveles educativos, incluyendo la Educación Inicial. Sin embargo, a pesar de los avances alcanzados, todavía existen desafíos relacionados con el acceso a recursos tecnológicos, la capacitación docente y la aplicación de metodologías innovadoras que aprovechen adecuadamente estas herramientas, diversas investigaciones desarrolladas en el contexto ecuatoriano han demostrado que los recursos digitales favorecen la atención, la motivación y la participación activa de los niños durante las actividades pedagógicas, aspectos que contribuyen al desarrollo de aprendizajes significativos.

En la unidad Educativa Fiscomisional Santa Rosa, institución donde se desarrolla la presente investigación, se ha identificado la necesidad de fortalecer el uso pedagógico de los recursos digitales para estimular el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años, mediante la

aplicación de entrevistas a docentes y encuestas a representantes legales se evidencio que estas herramientas tecnológicas son valoradas como recursos innovadores que favorecen la motivación, la participación y el interés de los estudiantes durante el proceso educativo. No obstante, también se observó la necesidad de contar con orientaciones metodológicas que permiten integrar los recursos digitales de manera planificada y acorde a los objetivos de aprendizaje de nivel inicial, frente a esta realidad surge la propuesta de diseñar una guía didáctica de recursos digitales que facilite a los docentes la implementación de actividades innovadoras y significativas dentro del aula.

3.3 Justificación

La propuesta actual nace de las necesidades detectadas durante la investigación realizada en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Rosa, a través de entrevista a los docentes y encuesta a los representantes legales, se puede observar que, aunque los recursos digitales son vistos como herramientas importantes en la educación, su uso no se lleva a cabo siempre con estrategias bien definidas que ayuden a alcanzar aprendizajes relevantes en los estudiantes. Esta circunstancia restringe la posibilidad de maximizar el uso pedagógico de la tecnología para fomentar la participación, el interés y el desarrollo de conocimiento en los alumnos, ante esta situación, se considera fundamental llevar a cabo una propuesta que guíe el uso correcto de los recursos digitales en las actividades educativas, promoviendo experiencias de aprendizaje más interactivas, creativas y valiosas.

En la actualidad, los niños aprenden de manera más efectiva cuando participan activamente en experiencias motivadoras e innovadoras, la incorporación de recursos digitales en la educación inicial constituye una estrategia que fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que favorece la interacción, despierta el interés de los niños y facilita la adquisición de nuevos conocimientos mediante experiencias de aprendizajes dinámicas. En este sentido, el uso adecuado de herramientas digitales tecnológicas contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y al logro de aprendizajes más significativos en los estudiantes de educación inicial. (Macías & Llumiquinga, 2022).

Finalmente, la guía didáctica constituye una propuesta innovadora y pertinente que responde a las necesidades educativas identificadas en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Rosa, su implementación permitirá optimizar el uso de los recursos digitales dentro del aprendizaje, favoreciendo así la creación de ambientes educativos más dinámicos, interactivos y

motivadores para los niños. Además, proporcionará a los docentes orientaciones metodológicas y actividades prácticas que faciliten la incorporación de herramientas tecnológicas de manera planificada y acorde con los objetivos del nivel inicial, a través de la estrategia propuesta los estudiantes podrán participar activamente en la construcción de sus conocimientos, fortaleciendo habilidades relacionadas con la exploración, el pensamiento creativo, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. En consecuencia, esta guía contribuirá al mejoramiento de la calidad educativa y al fortalecimiento del aprendizaje significativo, promoviendo el desarrollo integral de los niños.

3.4 Objetivos

3.4.1 Objetivo general

Diseñar una guía didáctica de recursos digitales para estimular el aprendizaje significativo llamada “Aprendo, exploro y descubro” para los niños de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Rosa.

3.4.2 Objetivos específicos

- Seleccionar recursos digitales adecuados para el nivel inicial.
- Plantear una guía de actividades lúdicas digitales que promuevan aprendizaje significativo.
- Fortalecer la participación de los niños mediante estrategias tecnológicas innovadoras.

3.5 Desarrollo de la propuesta

La propuesta consiste en el desarrollo de una Guía didáctica de recursos digitales para el aprendizaje significativo, “Aprendo, exploro y descubro”, esta guía ha sido elaborada como una herramienta de apoyo para los docentes de Educación Inicial, con el propósito de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de recursos tecnológicos adaptados a las características y necesidades de los estudiantes. Su estructura estará orientada a facilitar la incorporación de estrategias innovadoras dentro del aula, promoviendo experiencias educativas más dinámicas e interactivas, además, busca responder a las exigencias de la educación actual, en la que la tecnología desempeña un papel importante en el desarrollo de habilidades y competencias desde edades tempranas. De esta manera, la guía permitirá al docente contar con un recurso

metodológico práctico que contribuya a mejorar la calidad de las actividades pedagógicas y a enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños.

La guía estará conformada por diversas actividades didácticas apoyadas en recursos digitales como videos educativos, cuentos interactivos, juegos digitales y aplicaciones educativas diseñadas para el nivel inicial, cada uno de estos recursos ha sido seleccionado considerando su valor pedagógico y su capacidad para captar el interés del estudiante, favoreciendo la participación activa durante el desarrollo de las actividades, las propuestas de trabajo estarán enfocadas en estimular habilidades relacionadas con la observación, la creatividad, la comunicación, la exploración y la resolución de problemas a través de la interacción con estas herramientas tecnológicas, los niños podrán relacionar sus conocimientos previos con nuevos aprendizajes, fortaleciendo su comprensión y favoreciendo la construcción de conocimientos significativos. De igual manera, el uso de recursos digitales permitirá crear ambientes de aprendizaje más atractivos y motivadores que faciliten el logro de los objetivos educativos planteados.

Cada actividad incluida en la guía contara con elementos esenciales para su adecuada aplicación dentro del aula, tales como objetivos de aprendizaje, recursos necesarios, procedimiento metodológico, tiempo estimado e indicadores de evaluación, esto permitirá que los docentes dispongan de orientaciones claras para desarrollar las actividades de manera organizada y coherente con el currículo de Educación Inicial. Además, las actividades estarán estructuradas bajo un enfoque lúdico y participativo, favoreciendo que los niños aprendan mediante la exploración, el juego y la interacción con distintos recursos tecnológicos, la guía no solo se convertirá en un instrumento de apoyo para la planificación docente, sino también en un recurso que facilitará la creación de experiencias educativas más significativas y acordes con las necesidades de los estudiantes de 4 a 5 años.

La finalidad de esta propuesta es contribuir al fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños mediante la integración adecuada de recursos digitales dentro de las actividades pedagógicas, a través de la implementación de esta guía se pretende promover la participación de los estudiantes, estimular su interés por aprender y favorecer la construcción de conocimientos duraderos a partir de experiencias motivadoras y contextualizadas. Asimismo, se busca fortalecer la práctica docente mediante la incorporación de estrategias innovadoras que permitan aprovechar el potencial educativo de la tecnología de manera responsable y planificada, la guía pretende

convertirse en una herramienta útil para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, fomentar el desarrollo integral de los niños y generar entornos educativos más inclusivos, dinámicos y acordes con las demandas de la sociedad actual.

Actividades de la guía

Actividad 1: Los colores mágicos

- **Recurso digital:** Video interactivo sobre los colores
- **Objetivo:** Reconocer y diferenciar los colores básicos
- **Indicador:** Identifica y nombra colores presentes en su entorno

Actividad 2: La granja divertida

- **Recurso Digital:** Video educativo sobre animales de la granja
- **Objetivo:** Identificar animales y sus sonidos
- **Indicador:** Reconoce animales y relaciona sus características básicas

Actividad 3: Cuentos que enseñan

- **Recurso digital:** Cuento interactivo digital
- **Objetivo:** Favorecer la comprensión y construcción de aprendizajes a través de narraciones
- **Indicador:** Relata acontecimientos sencillos de una historia.

Actividad 4: Mis emociones digitales

- **Recurso digital:** Video educativo sobre emociones
- **Objetivo:** Reconocer y expresar emociones básicas
- **Indicador:** Identifica emociones y las relaciona con situaciones de su vida cotidiana

Imagen de cómo se verían las actividades:



Fuente: Imagen generada con inteligencia artificial (Microsoft Copilot), 2026.

CONCLUSIONES

- La investigación permitió concluir que los recursos digitales constituyen un apoyo pedagógico importante para estimular el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años, siempre que sean utilizados de manera planificada, pertinente y acorde con las características propias de la educación inicial. El estudio realizado mostró que seleccionando los mejores recursos como videos educativos, relatos interactivos, juegos virtuales y aplicaciones favorecen la participación, la motivación y el interés de los pequeños durante el proceso educativo, se verificó también que estos recursos refuerzan la creación de nuevos saberes al vincularlos con las experiencias anteriores del alumno, lo que facilita una comprensión más profunda y duradera.
- Con base en la investigación realizada, se determinó que el aprendizaje significativo en los niños no solo depende de la utilización de herramientas tecnológicas, sino también de las estrategias pedagógicas aplicadas por el educador y del apoyo continuo de las familias. Los datos recopilados permitieron reconocer que el uso consiente y guiado de los recursos digitales promueve la autonomía, la curiosidad, la creatividad, la atención y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, no obstante, también se observó la importancia de equilibrar las actividades en línea con las experiencias principales, asegurando momentos para la interacción, el juego y la comunicación.
- Finalmente, la investigación permitió establecer la necesidad de fortalecer la incorporación de recursos digitales mediante propuestas pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades educativas actuales y al contexto de los estudiantes de Educación Inicial. Los resultados obtenidos respaldan la importancia de promover actividades lúdicas apoyadas en recursos tecnológicos que despierten el interés de los niños y favorezcan la construcción activa de sus aprendizajes, en este contexto, la propuesta creada se presenta como una opción valiosa para enriquecer los enfoques educativos y apoyar el aprendizaje significativo de los niños de 4 a 5 años en la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Rosa.

RECOMENDACIONES

- Incorporar de manera sistemática recursos digitales dentro de la planificación educativa, seleccionando herramientas acordes con la edad, intereses y nivel de desarrollo de los niños para favorecer experiencias de aprendizajes más significativas
- Impulsar espacios de formación y actualización docente sobre el uso pedagógico de las tecnologías educativas, con el propósito de fortalecer las competencias profesionales necesarias para integrar estos recursos de manera efectiva en el aula.
- Promover el trabajo conjunto entre institución y familias para garantizar un uso responsable de la tecnología, estableciendo orientaciones que permitan acompañar a los niños durante la utilización de recursos digitales, tanto dentro como fuera del entorno escolar.

BIBLIOGRAFÍA

- Agrazal, J. (2023). Investigación basada en métodos mixtos: Desafíos y oportunidades. *Centros: Revista Científica Universitaria*, 12(2).
<https://portal.amelica.org/ameli/journal/228/2284295001/2284295001.pdf>
- Alarcón-San Lucas, M. V., & Millán-Ibarra, A. I. (2021). La relación entre el uso responsable de la tecnología y el aprendizaje en los estudiantes del subnivel Básica Media de la Escuela Leónidas Plaza. 593 *Digital Publisher CEIT*, 6(2-1), 120–138.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2021.2-1.528>
- Baque-Reyes, G., & Portilla Faicán, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75–86.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9267235>
- Berrones Yaulema, L. P., Moyano Guamán, M. A., Espinoza Tinoco, L. M., & Congacha Aushay, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento*, 8(7), 240–262. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i7>
- Calderón Duque, C. R. (2022). *Los procesos de la evaluación en educación inicial* (Trabajo académico para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial). Universidad Nacional de Tumbes.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b8301451-2346-4676-8543-372262490c51/content>

- Carrasco Carrasco, M. L. (2025). Estrategias lúdicas para fomentar el aprendizaje significativo en educación primaria: Una revisión sistemática. *Revista Mérito*, 7(21), 156–175. <https://doi.org/10.37260/merito.i7n21.13>
- Delgado Aza, T. S., Pesantez Jara, M. E., Farinango Caiza, N. L., Vargas Pozo, K. P., López Gavidia, K. L., & Zapata Bonilla, E. M. (2026). Participación activa del estudiante y su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje en educación general básica. *Revista Científica Tsafiki*, 3(1), 616–627. <https://doi.org/10.70577/raz2sy86>
- Gómez Izurieta, E. J., & Iglesias León, M. (2025). Herramientas digitales en la educación inicial en Ecuador: Potenciando el aprendizaje infantil. *Arandu UTIC*, 12(1), 1760–1776. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i1.706>
- González Granda, L. M. (2026). Impacto de herramientas digitales emergentes en la estimulación cognitiva de niños en educación inicial. *Revista Escuela, Familia y Comunidad*, 5(1), 99–115. <https://doi.org/10.48190/revefc.v5n1a7>
- Huamantupa Mamani, K. (2023). La inteligencia emocional y el aprendizaje significativo. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27), 454–467. <https://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v7n27/a36-454-467.pdf>
- Jacho-Criollo, M., Sánchez-Acosta, L., & Fajardo-Guanaguri, K. (2022). Explorando el mundo de colores: Aplicativo digital para el desarrollo cognitivo en la primera infancia. *Élite. Revista Científica*, 4(2). <https://www.revistaelite.itsqmet.edu.ec/index.php/elite/article/view/65/131>
- Juárez Vázquez, S., López Sumano, D. M., Cruz Méndez, A. D., & Hernández Ruiz, N. (2025). Estrategias lúdicas digitales: Efectos de actividades interactivas en el desempeño

- matemático de estudiantes de primaria. *Uniandes Episteme. Revista Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 12(2), 195–208.
<https://www.redalyc.org/journal/5646/564679989005/564679989005.pdf>
- Lazo Ballesteros, R. E., & Velastegui Lema, M. E. (2024). *Aplicaciones educativas tecnológicas en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de educación inicial II de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Teresa León de Noboa”, provincia Bolívar, cantón Guaranda* (Proyecto de investigación para la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Inicial). Universidad Estatal de Bolívar.
<https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/baa142a4-c0ec-4dd9-a775-b6ddebefc6aa/content>
- Loja Bravo, P. N. (2023). *Uso de recursos digitales educativos como estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en niños de básica elemental de la Fundación Salesiana PACES* (Trabajo de titulación para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica). Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24612/1/UPS-CT010422.pdf>
- López García, M. R., Laguno Bajaña, B. G., Loor Vera, A. R., & Solano Quintana, I. del C. (2023). Recursos didácticos en el aprendizaje significativo del subnivel medio. *RECIMUNDO. Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 7(1), 381–388.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/7.\(1\).enero.2023.381-388](https://doi.org/10.26820/recimundo/7.(1).enero.2023.381-388)
- Macías Merizalde, A. M., & Llumiquinga Quispe, S. del R. (2022). Proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial desde entornos virtuales, a partir de un software educativo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 12–22.
<https://doi.org/10.62452/jmq9da98>

- Molina Molina, C. C., Ramos Márquez, Y. M., & Ramírez Molina, R. I. (2022). Tipos de aprendizaje significativo en niños de educación inicial. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social (REDHECS)*, 20(30), 102–121. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9267235.pdf>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(1). <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/download/533/595>
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1–6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Reyes-Meza, O. B., Ávila-Rosales, F. M., & Reyes-Ávila, J. O. (2025). La evaluación en el aprendizaje en estudiantes de Educación Inicial, nivel superior. *Maestro y Sociedad*, 22(3), 2458–2467. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/7163/9621>
- Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 10(Número especial), 63–75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rodríguez Rodríguez, J., & Area-Moreira, M. (2022). Los recursos educativos digitales en la Educación Infantil. ¿Cómo son y qué opinan el profesorado y las familias? *Digital Education Review*, (41), 4–18. <https://doi.org/10.1344/der.2022.41.4-18>
- Ruiz-Mora, F. E., Barrionuevo-Terán, E. Y., Villacres-Pérez, M. D., & Estrella-Semblantes, M. J. (2023). El docente como mediador y diseñador de experiencias de aprendizaje. *593 digital Publisher CEIT*, 8(6-1), 37–47. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.6-1.2255>

- Unión Internacional de Telecomunicaciones. (2021). *Child online protection: Policy brief* [Informe institucional]. https://www.itu.int/en/ITU-D/Cybersecurity/Documents/COP/21-00821_COP-Policy-Brief-S.pdf
- Veloz-Segura, V. T., Veloz-Segura, E. A., & Veloz-Segura, J. A. (2023). Recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 2208–2221. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5964>
- Villacís Vásquez, X., Andrade, F. K., & Vigoa Escobedo, Y. (2023). Constructivismo en el aprendizaje: Algunas consideraciones teóricas desde la comunicación. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria Pentaciencias*, 5(6), 124–132. <https://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/847/1143>

ANEXOS

Anexo N°1

Entrevista a docentes

Tabla 13 Entrevista a docentes

Preguntas	Entrevistado 1	Entrevistado 2
¿Cuántos años de experiencia posee en Educación Inicial y en qué nivel se desempeña actualmente?	Tengo seis años de experiencia en educación inicial y actualmente me desempeño en el nivel inicial 2	Tengo más de 15 años como docente de Educación Inicial, años en los cuales me he desempeñado como docente de Inicial 1, Inicial 2, Primer año de Básica, Coordinadora de Área Inicial y Preparatoria, Coordinadora de Programas Educativos Interdisciplinarios, Coordinadora de Centros de Desarrollo Infantil, Coordinadora Técnica Territorial de Centros de Desarrollo Infantil, y actualmente me desempeño como docente universitaria de la Carrera de Educación Inicia
¿Ha tenido formación o capacitación	Durante mi licenciatura, cuando realice	Si, he participado en diferentes procesos de

sobre el uso de recursos digitales para trabajar con niños de educación inicial?	las practicas mediante un módulo de competencias digitales	capacitación relacionadas con herramientas digitales aplicadas a la educación” (E2). Por ende, conoce sobre herramientas digitales ya que estuvo capacitándose en algunos procesos los cuales le brindaron mayor conocimiento.
¿Qué tipos de recursos digitales utiliza con mayor frecuencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula (aplicaciones, videos, juegos interactivos, etc.)?	Videos cortos de YouTube como cuentos o musicales	Cuando trabaja como docente de educación inicial usaba cuentos interactivos, canciones, presentaciones visuales y algunas otras aplicaciones
¿Ha evidenciado mejoras en la motivación y el interés de los niños cuando utiliza recursos digitales?	Claro, cuando se les proyectas videos ellos se concentran mucho durante su duración	Si, he observado que los niños muestran mayor entusiasmo, sienten más curiosidad y captamos su atención cuando nos apoyamos en recursos digitales que resultan ser llamativos para ellos
¿Qué beneficios considera que aportan los recursos digitales en los niños?	Aportan mucho lo que es visualización y concentración	Sin lugar a duda su atención, concentración, motivación, la exploración mediante herramientas digitales

¿Cómo fomenta el uso responsable de la tecnología en los niños?	Motivando a la familia con recomendaciones para el uso seguro de la tecnología en casa	Con indicaciones claras sobre la actividad que llevaremos a cabo, el uso limitado de recursos tecnológicos y la supervisión constante del docente
¿Cómo cree usted que los recursos digitales ayudan a que los niños sean más autónomos y aprendan mejor en clase?	Los niños exploran y corrigen sin depender todo el tiempo del docente, por ejemplo, en una aplicación de trazos ellos requieren repetir hasta lograr el trazo perfecto	Cuando sabemos emplearlos en manera limitada, responsable y orientada al proceso de enseñanza-aprendizaje que construiremos con los niños, conseguimos que los pequeños exploren, tomen decisiones sencillas he interactúen con los recursos tecnológicos
¿Cree usted que estos recursos influyen en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales?	Si, apoyan a la memoria, atención y resolución de problemas.	Si, sin lugar a duda podemos apoyarnos en recursos tecnológicos para potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, sin descuidar la interacción socioafectiva que niños deben disfrutar libres de pantallas

Tabla de categorización

Tabla 14 Tabla de categorización

PALABRAS CLAVE	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS
Experiencia docente	Trayectoria profesional	Años de servicio, nivel educativo, cargos desempeñados
Capacitación digital	Competencias digitales docentes	Formación académica, cursos, manejo de herramientas tecnológicas
Recursos digitales	Estrategias didácticas tecnológicas	Videos educativos, cuentos interactivos, canciones, aplicaciones digitales
Motivación e interés	Participación estudiantil	Atención, entusiasmo, curiosidad, concentración
Beneficios de la tecnología	Desarrollo del aprendizaje	Visualización, exploración, concentración, motivación
Uso responsable de la tecnología	Acompañamiento y supervisión	Orientación familiar, normas de uso,

		supervisión docente, tiempo limitado
Autonomía infantil	Aprendizaje autónomo	Exploración, toma de decisiones, autocorrección, independencia
Desarrollo integral	Competencias cognitivas, sociales y emocionales	Memoria, resolución de problemas, interacción social, habilidades emocionales
Interacción tecnológica	Innovación educativa	Aprendizaje interactivo, participación, recursos multimedia
Equilibrio tecnológico	Uso adecuado de las TIC	Integración pedagógica, límites de pantalla, interacción socioafectiva

Fuente: Elaboración propia a partir de las entrevistas realizadas a las docentes (2026).

Anexo N°2

Encuesta dirigida a padres de familia o representante legales

Enlace de encuesta realizado en Forms

https://forms.cloud.microsoft/Pages/ResponsePage.aspx?id=AHmhMYl1_EyxGvToPCe47SnDM-S3ZiBKt8zwrjUg1FtUNkRBSkNFUURDU1hGUVpDMzRPNFJHMEFVSy4u

Recursos digitales para estimular el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años.

1. ¿Con qué frecuencia su hijo/a utiliza recursos digitales educativos (videos, juegos, aplicaciones) en casa?

- a) Nunca
- b) Casi nunca
- c) A veces
- d) Casi siempre
- e) Siempre

2. ¿Con qué frecuencia usted acompaña a su hijo/a cuando utiliza recursos digitales para aprender?

- a) Nunca
- b) Casi nunca
- c) A veces
- d) Casi siempre
- e) Siempre

3. ¿Qué tan de acuerdo está con que los recursos digitales ayudan a su hijo/a a comprender mejor lo que aprende?

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Neutral
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

4. ¿Con qué frecuencia observa que su hijo/a se muestra motivado al utilizar recursos digitales para aprender?

- a) Nunca
- b) Casi nunca
- c) A veces
- d) Casi siempre
- e) Siempre

5. ¿Con qué frecuencia su hijo/a muestra interés por aprender mediante el uso de tecnología (celular, Tablet o computadora)?

- a) Nunca
- b) Casi nunca
- c) A veces
- d) Casi siempre
- e) Siempre

6. ¿Qué tan de acuerdo está con que el uso de recursos digitales favorece la autonomía de su hijo/a en el aprendizaje?

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Neutral
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

7. ¿Con qué frecuencia su hijo/a aplica en casa lo que aprende mediante recursos digitales?

- a) Nunca

- b) Casi nunca
- c) A veces
- d) Casi siempre
- e) Siempre

8. ¿Qué tan de acuerdo está con que el uso adecuado de recursos digitales mejora el aprendizaje significativo de su hijo/a?

- a) Totalmente en desacuerdo
- b) En desacuerdo
- c) Neutral
- d) De acuerdo
- e) Totalmente de acuerdo

9. Edad del representante

- a) 20-25
- b) 26-30
- c) 31-35
- d) 36 años o más

10. Sexo

- a) Femenino
- b) Masculino
- c) Otro

Anexo N°3

Evidencia fotográfica de entrevista realizada a docente



Fuente: Fotografía tomada durante la aplicación de la entrevista