

Uso de recursos digitales para fortalecer motivación y comprensión oral en Educación Inicial

Use of digital resources to strengthen motivation and oral comprehension in Early Childhood Education

Uso de recursos digitais para fortalecer a motivação e a compreensão oral na Educação Infantil

AUTORES:

María Leonela Alcívar Cedeño

Maestría Académica en Educación, mención Pedagogía en Entornos Digitales.
Facultad de Postgrado. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador.

malcivar4816@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0007-8536-7109>

Erick Andrés Caballero Chávez

Departamento de Didáctica. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad
Técnica de Manabí. Ecuador.

erick.caballero@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-2677-4632>

Fecha de recepción: 2025-10-01

Fecha de aceptación: 2025-11-30

Fecha de publicación: 2026-04-06

DOI: <https://doi.org/10.33936/cognosis.v11i2.8612>

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como propósito diseñar una propuesta pedagógica basada en el uso de recursos digitales para fortalecer la motivación intrínseca y el desarrollo de la comprensión oral en estudiantes de educación inicial. Esta investigación nace por la necesidad de renovar las estrategias didácticas tradicionales, incorporando herramientas tecnológicas que despierten la curiosidad desde los primeros años. El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto y un alcance exploratorio-descriptivo, respecto a los



instrumentos, se aplicaron la Prueba de Lenguaje Oral Narrativa Revisada (PLON-R), una guía de observación directa y entrevistas semiestructuradas a docentes del nivel inicial. Los resultados evidenciaron que la integración de recursos digitales, como aplicaciones interactivas y plataformas lúdicas, favorece la atención, la participación y la comprensión de mensajes orales en los niños, además de potenciar su interés por aprender de manera autónoma. A partir de estos resultados, se diseñó una propuesta de actividades que combina el juego, la creatividad y la tecnología, la misma que fue validada por especialistas en pedagogía y educación inicial. Los expertos destacaron la pertinencia, claridad y viabilidad de las actividades, reconociendo su potencial para mejorar las prácticas docentes e impulsar un aprendizaje más activo. Por lo que se concluyó que el uso de recursos digitales interactivos en la educación inicial no solo estimula la comprensión oral, sino que también puede promover la motivación intrínseca y el desarrollo integral de los niños, convirtiéndose en una herramienta clave para los docentes que buscan transformar la enseñanza en experiencias significativas y participativas.

PALABRAS CLAVE: Recursos digitales; Motivación; Comprensión oral; Educación preescolar.

ABSTRACT

The purpose of this study was to design a pedagogical proposal based on the use of digital resources to strengthen intrinsic motivation and the development of oral comprehension in early childhood education students. This research arose from the need to renew traditional teaching strategies by incorporating technological tools that spark curiosity from the earliest years. The study was conducted using a mixed-methods approach and an exploratory-descriptive scope. The instruments used included the Revised Narrative Oral Language Test (PLON-R), a direct observation guide, and semi-structured interviews with early childhood educators. The results showed that the integration of digital resources, such as interactive applications and game-based platforms, promotes attention, participation, and comprehension of oral messages in children, as well as enhancing their interest in learning independently. Based on these results, a proposal of activities combining play, creativity, and technology was designed and validated by specialists in pedagogy and early childhood education. The experts highlighted the relevance, clarity, and feasibility of the activities, recognizing their potential to improve teaching practices and foster more active learning. Therefore, it was concluded that the use of interactive digital resources in early childhood education not only stimulates oral comprehension but can also promote intrinsic motivation and the holistic development of children, becoming a key tool for teachers seeking to transform teaching into meaningful and participatory experiences.

KEYWORDS: Digital resources; Motivation; Oral comprehension; Preschool education.

RESUMO

O objetivo deste estudo foi elaborar uma proposta pedagógica baseada no uso de recursos digitais para fortalecer a motivação intrínseca e o desenvolvimento da

comprensão oral em alunos da educação infantil. Esta pesquisa surgiu da necessidade de renovar as estratégias de ensino tradicionais, incorporando ferramentas tecnológicas que estimulem a curiosidade desde os primeiros anos de vida. O estudo foi conduzido utilizando uma abordagem mista de métodos e um escopo exploratório-descritivo. Os instrumentos utilizados incluíram o Teste de Linguagem Oral Narrativa Revisado (PLON-R), um guia de observação direta e entrevistas semiestruturadas com educadores da primeira infância. Os resultados mostraram que a integração de recursos digitais, como aplicativos interativos e plataformas baseadas em jogos, promove a atenção, a participação e a compreensão de mensagens orais em crianças, além de aumentar seu interesse em aprender de forma independente. Com base nesses resultados, uma proposta de atividades que combinam brincadeira, criatividade e tecnologia foi elaborada e validada por especialistas em pedagogia e educação infantil. Os especialistas destacaram a relevância, a clareza e a viabilidade das atividades, reconhecendo seu potencial para aprimorar as práticas de ensino e fomentar uma aprendizagem mais ativa. Portanto, concluiu-se que o uso de recursos digitais interativos na educação infantil não apenas estimula a compreensão oral, mas também pode promover a motivação intrínseca e o desenvolvimento integral das crianças, tornando-se uma ferramenta fundamental para professores que buscam transformar o ensino em experiências significativas e participativas.

PALAVRAS-CHAVE: Recursos digitais; Motivação; Compreensão oral; Educação pré-escolar.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el uso de recursos digitales interactivos ha transformado significativamente las metodologías de enseñanza, ofreciendo nuevas oportunidades para fomentar la motivación intrínseca y desarrollar habilidades clave en estudiantes de todas las edades. En el caso de la educación inicial, estos recursos representan una herramienta innovadora para abordar los desafíos en la enseñanza de la comprensión oral, una habilidad fundamental que influye en el desarrollo del lenguaje, la comunicación y el aprendizaje integral de los niños.

Aunque los recursos digitales interactivos poseen un enorme potencial educativo, su aplicación en el aula aún enfrenta varios desafíos. Entre los más evidentes se encuentran las diferencias en el acceso a la tecnología, la escasa formación docente en competencias digitales y la persistencia de metodologías tradicionales centradas en la repetición y la memorización más que en la comprensión significativa.

La comprensión oral, considerada una habilidad clave en la educación inicial, se desarrolla principalmente a través de la interacción activa del niño con su entorno. Piaget (1971) ya señalaba que el aprendizaje significativo depende en gran medida de la participación directa y la experiencia concreta. Desde esta perspectiva, las tecnologías digitales pueden convertirse en un medio poderoso

para despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes, creando experiencias de aprendizaje más dinámicas y personalizadas. En línea con ello, Hirsh-Pasek et al. (2015) demostraron que las aplicaciones interactivas bien diseñadas favorecen tanto la comprensión oral como la motivación intrínseca, al ofrecer entornos educativos atractivos y con sentido para los niños.

No obstante, aún persisten desigualdades que limitan el impacto de estas herramientas. La falta de recursos tecnológicos de calidad y la insuficiente preparación del profesorado dificultan su integración efectiva en las aulas. Además, todavía no existe un consenso claro sobre las estrategias pedagógicas más adecuadas para aprovechar al máximo su potencial. Estas brechas no solo afectan el desarrollo de la comprensión oral, sino que también profundizan las diferencias en las oportunidades de aprendizaje y socialización desde los primeros años (Valverde-Berrocso et al., 2021).

En este contexto, el presente estudio tiene como propósito diseñar una propuesta pedagógica que incorpore recursos digitales interactivos para estimular la motivación intrínseca y fortalecer la comprensión oral en niños de educación inicial. De igual manera, se busca reconocer las estrategias más efectivas para su aplicación en diferentes contextos educativos. Con ello, se espera aportar una base práctica y teórica que contribuya al mejoramiento de las prácticas docentes y al desarrollo de políticas que promuevan un uso más equitativo y formativo de la tecnología en la primera infancia.

Educación inicial y su importancia en el desarrollo integral

La educación inicial es fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que establece las bases para su aprendizaje futuro y su integración social. Piaget (1964) menciona que el aprendizaje en esta etapa, que abarca desde el nacimiento hasta los seis años, los niños experimentan un crecimiento significativo en diversas áreas de manera interactiva. Este crecimiento incluye habilidades cognitivas, emocionales, sociales y lingüísticas siendo esta última una herramienta clave para la construcción de significado.

En la etapa de educación inicial, los niños crecen rodeados de experiencias comunicativas que enriquecen su lenguaje. A través de las interacciones cotidianas con sus docentes, compañeros y el entorno, comienzan a ampliar su vocabulario y a comprender mejor el significado de las palabras. Vega y Rojas (2020) señalan que este proceso se potencia cuando los pequeños tienen la oportunidad de explorar, jugar e interactuar libremente, ya que estas actividades no solo estimulan el lenguaje, sino que también promueven aprendizajes duraderos y con sentido.

El papel que cumple la educación inicial en el desarrollo de las habilidades lingüísticas y sociales es, por tanto, decisivo. En esta etapa, los niños aprenden a comunicarse, expresar lo que sienten, compartir ideas y comprender a los demás. Estas competencias no solo fortalecen su lenguaje, sino que además facilitan su adaptación al entorno escolar y social, contribuyendo a su desarrollo integral y a la construcción de una base sólida para los aprendizajes futuros.

Ramírez y Torres (2021) menciona que la comprensión oral además de facilitar la expresión verbal, también es un precursor de las habilidades lectores y el pensamiento crítico, las cuales se desarrollan en etapas posteriores. Este nivel educativo proporciona un entorno estructurado y estimulante donde los niños pueden desarrollar habilidades esenciales para su futuro. Escuchar y comprender permite participar activamente a los niños en el intercambio de ideas, establecer normas sociales y adquirir conocimientos.

Motivación intrínseca en el aprendizaje

La motivación intrínseca se describe como el impulso interior que lleva cada persona a realizar alguna actividad solo por placer o satisfacción que le proporciona, en lugar de realizarlo por recompensas externas. En el aprendizaje, esta es una forma de motivación que está profundamente vinculada con el aprendizaje de manera significativa, ya que los estudiantes que están motivados de una manera intrínseca tienden a involucrarse de manera activa y voluntaria en las actividades que les parece interesante, relevantes y desafiantes. Facilitando la construcción de conocimientos duraderos y aplicar lo aprendido en su entorno (Rayn & Deci, 2020).

Entre los factores que promueven la motivación intrínseca en niños de educación inicial se mencionan los siguientes:

- **Curiosidad:** Los entornos de aprendizaje que presentan desafíos, enigmas y situaciones que invitan a diseñar estrategias educativas que activen el deseo natural de aprender y explorar (Malone & Lepper, 2020). En este contexto, el uso de recursos digitales interactivos puede considerarse una herramienta poderosa para potenciar la curiosidad, ya que permite explorar a los niños con diferentes escenarios.
- **Autonomía:** Cuando los niños aprenden a tomar sus propias decisiones aprenden mejor dentro de un marco estructurado, fomentando una sensación de control sobre el aprendizaje (Reeve, 2016). Siendo el sentido de autonomía un factor clave en la motivación intrínseca, ya que permite a los niños un sentimiento de control sobre todo lo aprendido.

- **Sentido de logro:** Los recursos digitales interactivos pueden ir facilitando todo este proceso al proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada. Según el Centro Nacional para Innovaciones del Modelo Pirámide (2024), la retroalimentación descriptiva positiva está basada en evidencias que ayudan a fomentar el aprendizaje, ya que proporciona información específica sobre el comportamiento, ayudándolo a comprender del niño o niña, ayudándolos a comprender lo que puede ir mejorando o ha realizado bien.
- **Juego:** Considerado como una de las estrategias pedagógicas más acertadas para la estimulación en la motivación intrínseca en la educación inicial. Según Legget y Newman (2017), el aprendizaje basado en el juego permite involucrarse a los niños de manera activa y significativa con todos los contenidos educativos, ya que evoluciona el aprendizaje en mejor experiencia.
- **Vinculación emocional:** Siendo un factor crucial para fomentar y fortalecer la motivación intrínseca en los niños. Harter (2015) menciona que cuando los temas escolares son relacionados con las experiencias significativas de la vida del niño, tiene una probabilidad más alta que se involucren con mucho entusiasmo.

Tecnologías digitales en la educación inicial

En la educación inicial y la implementación de las tecnologías digitales han demostrado ser una herramienta valiosa para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. El uso de los recursos digitales en el aula ofrece múltiples beneficios que ayudan al desarrollo integral de los niños en sus primeras etapas de educación. Entre los beneficios se mencionan los siguientes:

La integración de los recursos digitales en la educación inicial facilita el aprendizaje de una manera activa y participativa. Los cuales se realizan a través de juegos interactivos, actividades de forma práctica y materiales visuales, de esta manera los niños pueden explorar y experimentar de manera lúdica, lo que estimula su curiosidad y motivación por descubrir el entorno que lo rodea. Según Calle-González, et al. (2021) además, el uso de herramientas digitales promueve el desarrollo de habilidades cognitivas clave, permite una mayor personalización de proceso de aprendizaje facilitando la adquisición de conocimientos a través del juego y activa una mayor interacción entre los niños y los adolescentes.

Algunas aplicaciones y plataformas buscan potenciar el aprendizaje de los niños de manera interactiva y lúdica específicamente para el nivel de educación inicial. Por ejemplo, aplicaciones como “Endless Alphabet” a través de animaciones y juegos interactivos busca que los niños aprendan letras y el vocabulario. Otra herramienta es “ABCmouse”, siendo una plataforma educativa que oferta un

plan de estudios para los niños del subnivel de inicial, incluyendo actividades como de lectura, ciencias, arte, ciencias y matemáticas. Estas herramientas permiten que en el proceso de aprendizaje los niños lo hagan a su propio ritmo (Calle-González et al., 2021).

Impacto de los recursos digitales en la comprensión oral

La transformación de los métodos aplicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje a causa de las tecnologías digitales, ofreciendo recursos que ayudan a potenciar la comprensión oral en el área educativa. Un estudio de múltiples investigaciones sobre la integración de Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC). Diversas investigaciones se han encargado de mostrar que las tecnologías contribuyen al desarrollo de la comprensión oral en niños de educación al proporcionar un entorno divertido, interactivo y enriquecedor. Algunos de los hallazgos definen:

- La investigación de Neumann (2020) expresa que el uso de tabletas con aplicaciones que incluyen narraciones y actividades de escucha desarrolla un aumento de la capacidad de los niños para identificar palabras clave y entender el contexto de los cuentos o relatos.
- Un estudio realizado por Marchal-López et al. (2018), investigo el impacto del uso de TIC en estudiantes de tercer año de educación básica. En el grupo escogido experimental utilizó herramientas digitales como ordenadores portátiles, pizarras interactivas, aplicaciones educativas durante 25 sesiones de Lengua Castellana y Literatura. Los resultados obtenidos mostraron las mejoras muy significativas en el rendimiento académico de la asignatura de comprensión oral y escrita en comparación con otro grupo, que empleo los métodos tradicionales.

Bases pedagógicas para el diseño de propuestas educativas

En el área educativa existen algunos diseños de propuestas pedagógicas que integran tecnologías sustentadas en principios teóricos que buscan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se detalla los más relevantes:

- Constructivismo. – Una teoría propuesta por Jean Piaget y Lev Vygotsky, manifiesta que el aprendizaje es donde los estudiantes construyen nuevos conocimientos a partir de un proceso activo mediante la interacción con herramientas digitales y la resolución de problemas. (Siemens, 2025). En un mundo digital, el conocimiento se va distribuyendo través de diversas fuentes, y la habilidad de poder establecer conexiones entre ellas es esencial.

- Sociocultural. – Promueve el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de manera colaborativa mediante actividades digitales destacando la importancia del contexto social y la interacción con los demás (Vygotsky, 1978). Según Vygotsky, el conocimiento se construye cuando el niño aprende a través de la participación activa y la comunicación en de una sociedad. La cultura proporciona herramientas cognitivas (lenguaje, símbolos, normas) que van formando, moldeando el pensamiento y el aprendizaje.
- Aprendizajes Basado en Problemas. – Es una metodología que mediante la realización de los proyectos relevantes para los estudiantes promueve el aprendizaje activo. Según un artículo publicado en Eduteka (s.f.), la implementación de las TIC en el ABP permite en los estudiantes desarrollar habilidades tecnológicas esenciales y los prepara para enfrentar los desafíos del mundo. Además, la elaboración y creación multimedia asegura a los estudiantes presentar sus proyectos de manera creativa e interactiva.
- Enfoque por Competencias. – De acuerdo con Campos de Rivas, Y.R. (2023) es una metodología que permite a los estudiantes enfrentar de manera efectiva diversas situaciones en contextos reales. Este enfoque ir formando individuos capaces de aplicar lo aprendido en la toma de decisiones, resolución de problema y en la adaptación a entornos cambiantes.

2. MÉTODOS

Tipo de Investigación

El presente estudio se enmarca dentro de una investigación aplicada de carácter propositivo, con un enfoque mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos. Este diseño permite elaborar y validar, de forma preliminar, una propuesta pedagógica basada en recursos digitales interactivos, evaluando su impacto en la motivación intrínseca y la comprensión oral en estudiantes de educación inicial.

Alcance de la Investigación

- Exploratoria: Se opta por un enfoque debido a que el estudio se adentra en un área poco investigada, es decir, la aplicación de recursos digitales interactivos en la educación inicial para fomentar la motivación intrínseca y la comprensión oral. Esta perspectiva permite identificar variables, relaciones y aspectos contextuales que aún no han sido suficientemente estudiados, generando nuevas preguntas y líneas de investigación para futuras indagaciones.

- **Descriptiva:** El carácter descriptivo se justifica en la necesidad de documentar y detallar de manera precisa los procesos y comportamientos observados en el aula. Se busca caracterizar cómo se manifiestan la motivación intrínseca y la comprensión oral en los estudiantes a partir del uso de recursos digitales interactivos, proporcionando una imagen clara y sistemática del fenómeno estudiado.

Población y muestra

La población de estudio está conformada por niños de inicial 1 y 2, con edades entre los 3 a 5 años, que asisten a la Unidad Educativa Fiscal José María Huerta ubicada en la Comunidad del Tambo en el cantón Tosagua. Debido a que la población participante es pequeña, se optará por un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando a los niños y niñas que puedan participar en dependencia del consentimiento de sus padres. Asimismo, se contará con la colaboración de dos docentes, quienes poseen experiencia en el uso de recursos digitales en el aula. Su participación permitirá obtener una visión más amplia sobre cómo estas herramientas pueden aplicarse y qué tan efectivas resultan para fortalecer la comprensión oral en los estudiantes.

La selección de estos docentes se realizará bajo criterios de formación y experiencia en el nivel de educación inicial. Esta diversidad en la muestra permitirá analizar la influencia de los recursos digitales en la motivación intrínseca y en el desarrollo de la comprensión oral, desde la perspectiva tanto de los estudiantes como de los docentes encargados de su implementación.

Instrumentos de Recolección de Datos

- **Test de Comprensión Oral:** Se utilizará el instrumento Prueba de Lenguaje Oral narrativa Revisada (PLON-R) presentada como una herramienta estandarizada para medir la capacidad de los estudiantes para comprender mensajes orales en los niños de Inicial 1 y 2. El Test, diseñado por Aguinaga et al. (2004), está desarrollado específicamente para la detección rápida del desarrollo del lenguaje oral en niños con edades comprendidas entre los 3 y 6 años.

Este tipo de evaluación es crucial porque la comprensión oral es una habilidad base para el desarrollo del lenguaje. El PLON-R tienen como finalidad principal la identificación temprana de posibles dificultades lingüísticas, evaluando componentes cruciales como de la comprensión como el entendimiento

- **Observación Directa:** Aunque los instrumentos específicos para medir la motivación en niños de educación inicial son escasos, se utilizó una guía de

observación aplicada 4 veces durante un mes, implementado esta herramienta para evaluar de manera continua el interés y la participación de los niños y niñas de educación inicial de 1 y 2 en las actividades educativas.

La ficha de observación utilizada es estructurada para el registro metódico de conductas observables alineadas con el objetivo de la investigación. El instrumento detalla categorías específicas como: la motivación, que valora el grado de interés y entusiasmo del niño hacia la actividad propuesta; el nivel de atención, que considera la capacidad de concentración y frecuencia de distracciones; la participación, que delimita la observación del nivel y aportación de ideas; y, la comprensión oral, que estima la facilidad o dificultad del niño para entender los conceptos presentados.

- Entrevistas Semiestructuradas: Se llevarán a cabo entrevistas con 2 docentes, para obtener perspectivas adicionales sobre la implementación de la propuesta y su impacto en el proceso de aprendizaje. Estas entrevistas fueron diseñadas para explorar en profundidad la experiencia obtenida de las educadoras que estuvieron directamente involucradas con la aplicación de recursos digitales interactivos del aula.

La guía aplicada a las docentes abordó 8 preguntas divididas en 4 dimensiones principales:

La primera el contexto y uso de la tecnología, averiguando sobre los años de experiencia de las docentes en educación inicial y los diferentes tipos de recursos digitales que aplican habitualmente en el aula. La segunda dimensión exploró la motivación intrínseca, indagando por los cambios que han observado en la motivación de los niños al usar recursos digitales y qué aspecto les despierta más curiosidad o interés. La tercera dimensión enfocada en el desarrollo de la comprensión oral, donde pudieron especificar cuáles fueron las mejoras percibidas, el uso de herramientas específicas como cuentos interactivos o juegos, y sus recomendaciones para otros docentes. Y, por último, la cuarta dimensión trató sobre la formación docente y mejoras en el uso de tecnología, abordando las capacitaciones recibidas, el apoyo que se considera necesario y estrategias para superar limitaciones en el acceso y uso de los recursos necesarios en el nivel inicial.

3. RESULTADOS

Los resultados obtenidos en el Test de Comprensión Oral reflejan una tendencia positiva en la mayoría de los estudiantes evaluados, lo que indica que el uso de recursos digitales interactivos en educación inicial contribuye significativamente al desarrollo de la comprensión oral. A continuación, se presentan los principales

hallazgos los cuales son consistentes con investigaciones que destacan el impacto positivo de las herramientas digitales bien diseñadas en las habilidades lingüísticas de los niños (Hirsh-Pasek et al., 2015; Alqahtani, 2019; Neumann, 2020).

La gran mayoría de los niños logró responder correctamente sin requerir apoyo adicional, un alto porcentaje de respuestas correctas sin ayuda (69,70%). La interactividad y el estímulo visual de estos recursos pueden haber reforzado la retención y el entendimiento de la información presentada.

Figura1. *Test de comprensión oral*



Un porcentaje importante del (21,21%) de los niños necesitó apoyo visual o que se les repitieran las preguntas para poder responder correctamente con apoyo visual o repeticiones. Esto puede determinar que algunos estudiantes requieren estrategias adicionales para reforzar su comprensión, como la repetición de narraciones o el uso de imágenes más detalladas.

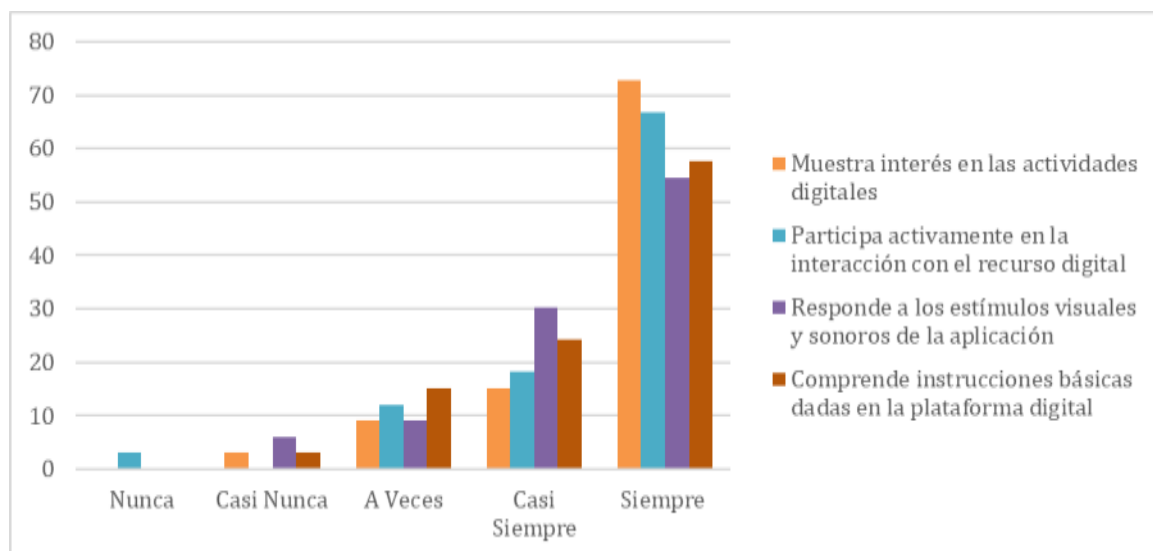
Respuestas incorrectas (6,06%), un grupo reducido de niños respondió incorrectamente a las preguntas. Este resultado puede deberse a dificultades en la comprensión auditiva, distracción o falta de familiaridad con el formato de evaluación. No responde (3,03%), un pequeño porcentaje de estudiantes no logró responder a las preguntas del test. Esto podría deberse a timidez, falta de atención o dificultades en la comprensión del contenido presentado.

Los resultados de la ficha de observación mostraron una respuesta muy positiva de los niños frente a las actividades digitales.

En primer lugar, el 72,73 % de los estudiantes manifestó interés constante en las actividades, mientras que un 15,15 % lo hizo de manera frecuente. Estos datos podrían indicar que la gran mayoría se siente atraída por el uso de herramientas digitales como parte del aprendizaje. Por otra parte, solo un pequeño grupo (9,09

% “a veces” y 3,03 % “casi nunca”) mostró menor entusiasmo, posiblemente por diferencias individuales en la motivación o en la familiaridad con los dispositivos tecnológicos.

Figura 2. *Ficha de observación*



Respecto a la participación activa, el 66,67 % de los niños participó siempre en las actividades, y un 18,18 % lo hizo casi siempre. Estas respuestas sugieren que los recursos digitales favorecen la implicación del estudiante y estimulan la interacción en el aula, lo cual coincide con los principios del aprendizaje activo propuestos por Piaget (1971). Sin embargo, un 12,12 % participó solo en ocasiones, y un 3,03 % casi nunca, lo que sugiere que algunos niños podrían necesitar apoyo adicional o estrategias más personalizadas para mantener su interés.

Respecto a la pregunta de estímulos visuales y sonoros, un 54,55 % reaccionó siempre de manera positiva y un 30,30 % casi siempre. Este resultado indica que los recursos digitales logran captar la atención de los niños gracias a los elementos interactivos. Sin embargo, un grupo reducido (9,09 % a veces y 6,06 % casi nunca) tuvo dificultades para mantener la atención, lo que podría relacionarse con el nivel de desarrollo auditivo o visual de cada niño.

Finalmente, en la categoría comprensión de instrucciones, el 57,58 % de los estudiantes entendió siempre las indicaciones dadas por la plataforma y un 24,24% lo hizo casi siempre. Aunque la mayoría logró seguir las consignas sin dificultad, un 15,15% mostró comprensión parcial y un 3,03 % no logró seguir las instrucciones. Estos casos sugieren la necesidad de ajustar el ritmo de las

actividades y reforzar la comunicación mediante apoyos visuales o ejemplos prácticos.

Entrevista semiestructurada, aplicada a docentes de la Unidad Educativa Fiscal José Huerta

1. ¿Utiliza recursos digitales interactivos en sus clases? Si es así, ¿cuáles son los principales recursos o herramientas que emplea?

Las docentes entrevistadas afirmaron que al utilizan recursos digitales interactivos en sus horas de clases. Entre las herramientas más comunes se perciben imágenes, tarjetas fonéticas, internet, pantallas y parlantes. Lo cual indica una integración básica pero activa de la tecnología en el aula de educación inicial. Investigaciones sobre las perspectivas docentes a menudo revelan que, si bien reconocen los beneficios de la tecnología, pueden enfrentar barreras como la falta de recursos o la formación debida (Ogegbo y Ramnarain, 2020).

2. ¿Ha notado cambios en la motivación de los niños al utilizar recursos digitales en el aprendizaje? ¿Podría compartir algún ejemplo?

Las docentes vuelven a coincidir que los niños han reaccionado de manera positiva, mostrando felicidad al interactuar con herramientas digitales. Esto permite evidenciar que la tecnología puede generar un entorno de aprendizaje atractivo y motivador, lo cual es primordial para el desarrollo de la motivación intrínseca (Ryan & Deci, 2020).

Han observado un cambio favorable en la motivación intrínseca de los estudiantes. Por ejemplo, los recursos utilizados que suelen ser visuales y coloridos como imágenes animadas y videos estimulan la imaginación de los niños, llevándolos incluso a crear sus propia historias o relatos, lo que se alinea con lo fundamental de conectar el aprendizaje con experiencia que sean significativas (Harter, 2015).

3. ¿Ha observado mejoras en la comprensión oral de los estudiantes a través del uso de recursos digitales? ¿Podría dar un ejemplo?

En la entrevista las docentes mencionan mejoras significativas. Uno de los ejemplos fue la atención que los niños prestan al escuchar audios y ver videos, lo que se va a reflejar en su participación activa posterior. Una de las docentes sugiere su uso por los beneficios percibidos al momento del aprendizaje, mientras por otro lado recomienda adaptar implementación según el contexto del docente. Las observaciones mencionadas por las docentes corroboran los hallazgos de estudios que demuestran el impacto positivo en la implementación de los

recursos digitales en la comprensión oral (Neumann, 2020) y se alinean con investigaciones que muestran muchas mejoras en las habilidades tanto lectoras como escritura cuando se usan entornos digitales.

DISCUSIÓN

Los hallazgos de esta investigación, tanto desde la perspectiva teórica como empírica, evidencian el impacto positivo del uso de recursos digitales interactivos en el fortalecimiento de la comprensión oral y la motivación intrínseca en estudiantes de educación inicial. Autores como Hirsh-Pasek et al. (2015), Ryan y Deci (2020), y Neumann (2020) coinciden en que las experiencias de aprendizaje mediadas por tecnologías digitales pueden generar entornos más atractivos, significativos y adaptados a las necesidades de los niños, especialmente cuando se integran elementos lúdicos, visuales y participativos.

Los resultados obtenidos a partir de la Prueba de Lenguaje Oral Narrativa Revisada (PLON-R) y de la ficha de observación aplicada en el aula confirman lo señalado por la teoría. Se observó que la mayoría de los niños mostró gran entusiasmo y participación durante las actividades digitales. Los estudiantes no solo siguieron con atención las instrucciones, sino que también demostraron comprensión y curiosidad al interactuar con las aplicaciones.

Por su parte, las entrevistas realizadas a las docentes reflejaron percepciones muy positivas. Ambas coincidieron en que el uso de herramientas digitales generó un cambio visible en la actitud de los niños: se mostraron más motivados, atentos y con una mejor disposición para escuchar y participar. Además, mencionaron que las actividades favorecieron un progreso notable en la comprensión oral y en la capacidad para responder a consignas auditivas.

Propuesta de solución

La propuesta didáctica integra cuatro actividades apoyadas en recursos digitales, orientadas al desarrollo progresivo de la comprensión y la expresión oral infantil. Su organización combina experiencias de escucha, asociación, narración, inferencia y conversación, de modo que los niños no se limiten a recibir información, sino que participen activamente en situaciones comunicativas significativas. El uso pedagógico de la tecnología favorece la motivación, la interacción y la presentación multisensorial de los contenidos, siempre que exista una mediación docente adecuada.

La actividad denominada *Explorando sonidos con animales digitales* tiene como objetivo desarrollar la comprensión oral mediante la asociación de los sonidos de los animales con sus imágenes y nombres, a la vez que fomenta la curiosidad por

el reino animal. En pequeños grupos, los niños explorarán una aplicación interactiva en la computadora. Al seleccionar la imagen de un animal, escucharán su sonido y su nombre; posteriormente, deberán identificarlo y repetir su denominación. La experiencia podrá complementarse con minijuegos en los que relacionen cada sonido con la imagen correspondiente. Para su ejecución se utilizará una computadora con acceso a una aplicación educativa de sonidos de animales. El seguimiento se realizará mediante la observación directa, registrando la participación y el nivel de acierto en la identificación de sonidos, imágenes y nombres.

Esta actividad resulta pertinente porque los estímulos visuales y auditivos facilitan la construcción de relaciones entre los objetos, sus características y las palabras que los representan. La repetición de los nombres contribuye a enriquecer el vocabulario y mejorar la pronunciación, mientras que la dinámica grupal permite que los niños aprendan mediante la imitación, la colaboración y el intercambio de respuestas. La intervención del docente será esencial para formular preguntas, ofrecer retroalimentación y ampliar la información sobre cada animal.

Por su parte, **Creando cuentos sonoros interactivos** busca mejorar la comprensión y la expresión oral mediante la elaboración y escucha de secuencias narrativas sencillas, estimulando simultáneamente la creatividad y la colaboración. Organizados en parejas o pequeños grupos, los niños seleccionarán imágenes para construir una historia y grabarán sus voces para narrar cada parte del cuento o incorporar sonidos relacionados con las escenas. Finalmente, presentarán sus producciones al resto del grupo, lo cual permitirá ejercitar la escucha activa. Se emplearán computadoras con aplicaciones como StoryJumper, Book Creator, Genially, Nearpod u otras herramientas de creación de cuentos digitales con opciones visuales y de audio. La observación directa permitirá registrar la interacción entre los niños, su participación y el uso de la aplicación.

La creación de cuentos sonoros posee un valor formativo particular, pues articula el lenguaje oral con la imaginación y el trabajo cooperativo. Al organizar imágenes y acontecimientos, los niños desarrollan nociones básicas de secuencia, causalidad y coherencia narrativa. Asimismo, la grabación de sus voces les brinda la posibilidad de escucharse, reconocer aspectos de su expresión y mejorar progresivamente la claridad, la entonación y la fluidez. La socialización de los cuentos refuerza, además, la seguridad para comunicarse ante otras personas.

La actividad **Adivina el personaje sonoro** está dirigida a potenciar la comprensión oral inferencial y la capacidad de formular predicciones a partir de información auditiva, fomentando la curiosidad y el razonamiento. El docente

presentará grabaciones con pistas relacionadas con un personaje, objeto, lugar o concepto, y los niños deberán escuchar atentamente para descubrir de qué se trata. Como apoyo, podrán mostrarse imágenes que se revelen de manera gradual con cada nueva pista. La actividad podrá desarrollarse con todo el grupo o en pequeños equipos, utilizando una computadora conectada a altavoces y una aplicación o presentación interactiva con voces, sonidos y descripciones breves. Mediante la observación directa se evaluarán la participación, el razonamiento y la formulación de hipótesis.

El carácter lúdico de esta propuesta favorece la concentración y convierte la escucha en una acción intencionada. Para responder correctamente, los niños deben recuperar conocimientos previos, relacionar las pistas recibidas y justificar sus predicciones. Por ello, no conviene valorar únicamente el acierto final, sino también el proceso de razonamiento seguido. Preguntas como “¿por qué piensas que es ese personaje?” o “¿qué pista te ayudó a descubrirlo?” permitirán al docente comprender y estimular los procesos inferenciales.

Finalmente, *Creando entrevistas imaginarias* tiene como propósito mejorar la comprensión y la expresión oral en un contexto conversacional, promoviendo la interacción y el interés por diferentes temas. En parejas o pequeños grupos, los niños imaginarán que entrevistan a un superhéroe, un animal parlante o un personaje de cuento. Para ello, grabarán sus preguntas y, cuando la herramienta lo permita, incorporarán respuestas pregrabadas o voces modificadas. Después escucharán la entrevista completa para valorar el intercambio producido. Se utilizarán computadoras o dispositivos móviles con aplicaciones sencillas de grabación de voz o herramientas que permitan simular conversaciones con personajes virtuales. El seguimiento se efectuará mediante la observación directa del interés, la participación y la interacción entre los niños.

La entrevista imaginaria sitúa el lenguaje oral en una dinámica comunicativa que exige escuchar, preguntar, responder y respetar turnos. Además de estimular la fantasía, ayuda a que los niños comprendan que una conversación se construye de manera conjunta y que las intervenciones deben guardar relación entre sí. La planificación previa de las preguntas y la escucha posterior de la grabación pueden favorecer la autorregulación, la ampliación del vocabulario y la confianza para expresarse.

En conjunto, las cuatro actividades muestran que los recursos digitales pueden convertirse en auténticos mediadores del aprendizaje oral cuando se integran con propósitos pedagógicos definidos. Su efectividad dependerá no solo de la aplicación seleccionada, sino también de la orientación docente, la organización de la participación y el acompañamiento ofrecido durante cada experiencia. Aunque la observación directa constituye la técnica común de seguimiento,

resulta recomendable emplear una ficha de registro con indicadores como atención auditiva, identificación de información, formulación de inferencias, claridad expresiva, amplitud de vocabulario, respeto de turnos y colaboración. De esta manera, será posible valorar sistemáticamente los avances de cada niño y ajustar las actividades según sus necesidades.

Validación de las actividades por criterios de especialistas

Para garantizar la pertinencia pedagógica, la adecuación al nivel educativo y la viabilidad de la propuesta, las actividades diseñadas fueron sometidas a un proceso de validación por criterio de expertos. Participaron tres especialistas: una docente universitaria con experiencia en didáctica infantil y tecnologías educativas, un psicopedagogo con experiencia en estimulación del lenguaje en la primera infancia, y una maestra de educación inicial con trayectoria en la aplicación de recursos digitales interactivos en el aula.

Tabla 1. *Respuestas al instrumento de valoración de pertinencia y factibilidad*

Actividad	Criterio	Esp 1	Esp 2	Esp 3	Prom
Explorando sonidos con animales digitales	Claridad del objetivo	4	4	4	4.0
	Pertinencia didáctica	4	4	3	3.7
	Adecuación al desarrollo cognitivo	4	3	4	3.7
	Viabilidad de implementación	4	3	3	3.3
	Desarrollo de comprensión oral y motivación	4	4	4	4.0
Bingo de instrucciones digitales	Claridad del objetivo	3	4	4	3.7
	Pertinencia didáctica	4	4	4	4.0
	Adecuación al desarrollo cognitivo	4	3	3	3.3
	Viabilidad de implementación	3	4	3	3.3
	Desarrollo de comprensión oral y motivación	4	4	4	4.0
Creando cuentos sonoros interactivos	Claridad del objetivo	4	4	4	4.0
	Pertinencia didáctica	4	4	4	4.0
	Adecuación al desarrollo cognitivo	4	4	3	3.7
	Viabilidad de implementación	3	4	3	3.3
	Desarrollo de comprensión oral y motivación	4	4	4	4.0
Adivina el personaje sonoro	Claridad del objetivo	3	4	3	3.3
	Pertinencia didáctica	4	4	3	3.7
	Adecuación al desarrollo cognitivo	3	3	4	3.3
	Viabilidad de implementación	3	3	3	3.0
	Desarrollo de comprensión oral y motivación	4	4	4	4.0
Creando entrevistas imaginarias	Claridad del objetivo	4	4	4	4.0
	Pertinencia didáctica	4	4	3	3.7
	Adecuación al desarrollo cognitivo	4	3	3	3.3
	Viabilidad de implementación	3	4	3	3.3
	Desarrollo de comprensión oral y motivación	4	4	4	4.0

Cada especialista analizó las cinco actividades propuestas considerando los siguientes criterios: claridad del objetivo, pertinencia didáctica, nivel de adecuación al desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años, viabilidad de implementación y potencial para desarrollar la comprensión oral y la motivación intrínseca.

La valoración realizada por los tres especialistas evidencia que las actividades propuestas presentan un alto nivel de pertinencia y factibilidad, con un promedio general de 3,66 sobre 4 puntos. El criterio mejor valorado fue el desarrollo de la comprensión oral y la motivación, que alcanzó la máxima puntuación (4,0) en todas las actividades, lo cual confirma su potencial para favorecer el aprendizaje y la participación activa de los niños. Asimismo, destacaron la claridad de los objetivos y la pertinencia didáctica.

Aunque la viabilidad de implementación obtuvo puntuaciones ligeramente inferiores, especialmente en la actividad *Adivina el personaje sonoro*, los resultados se mantienen en un rango favorable y no comprometen la aplicabilidad de la propuesta. Por tanto, se concluye que las actividades son pertinentes, adecuadas al desarrollo cognitivo infantil y factibles de aplicar, siempre que se garanticen los recursos tecnológicos necesarios y una adecuada mediación docente.

5. CONCLUSIONES

El uso de recursos digitales interactivos representa una estrategia pedagógica eficaz para fomentar la motivación intrínseca y desarrollar la comprensión oral en estudiantes de educación inicial. La revisión teórica y la evidencia empírica demuestran que, cuando estas herramientas son adecuadamente diseñadas e implementadas, generan entornos de aprendizaje dinámicos, significativos y atractivos para los niños. Las actividades propuestas, al integrar elementos visuales, auditivos y lúdicos, logran captar el interés del niño, promoviendo una participación activa y sostenida.

Los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados reflejan mejoras significativas en la comprensión oral y en los niveles de atención y motivación de los estudiantes. La aplicación del test PLON-R y la ficha de observación evidenció que la mayoría de los niños respondió positivamente a las actividades con recursos digitales, mostrando mayor concentración, entusiasmo y capacidad para seguir instrucciones orales. Estos resultados confirman la efectividad de integrar tecnología educativa como apoyo al desarrollo lingüístico desde los primeros años de escolaridad.

La propuesta de actividades diseñada fue validada positivamente por especialistas, lo que garantiza su pertinencia, viabilidad y adecuación al nivel de desarrollo de los niños de 4 y 5 años. La validación por criterio de expertos permitió comprobar que las actividades cumplen con los principios pedagógicos esenciales para la educación inicial, siendo valoradas por su claridad, relevancia y potencial transformador. Esta propuesta, por tanto, no solo responde a una necesidad educativa actual, sino que puede convertirse en una herramienta replicable en contextos similares, siempre que se acompañe de formación docente y recursos tecnológicos accesibles.

6. DECLARACIÓN DE CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran que no existen conflictos de intereses en relación con este artículo. No han recibido financiamiento ni apoyo de ninguna organización o entidad que pudiera influir en el contenido del trabajo

7. CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

Autor 1	Conceptualización, Curación de datos, Análisis formal, Investigación, Metodología, Recursos, Validación, Redacción – borrador original –, Redacción y edición
Autor 2	Supervisión y revisión

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguinaga, G., Armentia, M. L., Fraile, A., Olangua, P., & Uriz, N. (2004). *Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R)*. TEA Ediciones.
- Araya, R., & Monge, R. (2018). "Impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje inicial: Un enfoque interactivo". *Revista de Educación Digital*, 10(2), 45-62.
- Calle-González, A. L., García-Herrera, D. G., & Mena-Clerque, S. E. (2021). *Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia. Cienciamatria: Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(13), 66-80.
- Campos de Rivas, Y. R. (2023). Formación bajo el enfoque por competencias a nivel universitario. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 6(2), 1-10.
- Centro Nacional para Innovaciones del Modelo Pirámide. (2024). *Recomendaciones y consideraciones para la retroalimentación descriptiva positiva*.
- EduTEKA. (s.f.). El Aprendizaje por Proyectos Utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Harter, S. (2015). *The Construction of the Self: Developmental and Sociocultural Foundations* (2.^a ed.). Guilford Press.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). "Putting Education in 'Educational' Apps: Lessons from the Science of Learning". *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3-34.

- Leggett, N., & Newman, L. (2017). Play: Challenging educators' beliefs about play in the indoor and outdoor environment. *Australasian Journal of Early Childhood*, 42(1), 24-32.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning*. En R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, Learning, and Instruction: III. Conative and Affective Process Analyses* (pp. 223-253). Lawrence Erlbaum Associates.
- Marchal-López, M., López-Agudo, L. A., & Expósito-Casas, E. (2018). Impacto de las TIC en la comprensión lectora y matemática: Un análisis multinivel con datos de PISA 2015. *Revista de Educación*, 381, 23-48.
- Neumann, M. M., & Neumann, D.L. (2020). The Use of Touch-Screen Tablets al Home and Ogegbo, A., & Ramnarain, U. (2020). *Early childhood development teachers' perceptions on the use of technology in teaching young children*. ResearchGate.
- Preschool to Foster Emergent Literacy. *Early Childhood Research Quarterly*, 50, 49-61.
- Piaget, J. (1964). El desarrollo cognitivo del niño. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1971). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Ramírez, L., & Torres, M. (2021). El impacto de la comprensión oral en la primera infancia. *Revista de Educación y Desarrollo*, 15(3), 40-45.
- Reeve, J. (2016). Autonomy-supportive teaching: What it is, how to do it. En W. Liu, J. Wang, & R. M. Ryan (Eds.), *Building Autonomous Learners: Perspectives from Research and Practice using Self-Determination Theory* (pp. 129-152). Springer.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and extrinsic motivation: Classic definitions and new directions*. New York: Guilford Press.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Valverde-Berrocoso, J., Garrido-Arroyo, M. C., Burgos-Videla, C., & Morales-Cevallos, M. B. (2021). "Trends in Educational Research about e-Learning: A Systematic Literature Review (2009-2018)". *Sustainability*, 13(5), 1234.
- Vega, M., & Rojas, C. (2020). La educación inicial como base del desarrollo integral. *Revista Latinoamericana de Educación*, 10(2), 30-38.
- Vygostky, L. S. (1978). *Mind in Society: The development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.