



Doi: <https://doi.org/10.70577/asce.v4i4.481>

Recibido: 2025-10-08

Aceptado: 2025-10-27

Publicado: 2025-11-04

**Uso de cuentos digitales interactivos para estimular la comprensión oral y la
creatividad en Educación Inicial**
**Using interactive digital stories to stimulate oral comprehension and creativity
in Early Childhood Education**

Autores

MSc.Bertha Verónica Gualacañay Pagalo¹

bertha.gualancanay@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0003-6159-7509>

Ministerio de Educación del Ecuador

Riobamba - Ecuador

Lic. Valeria Paola Gualancañay Pagalo²

valeria.gualancanay@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0004-6745-686X>

Ministerio de Educación del Ecuador

Riobamba - Ecuador

Lic.Sandra Lucrecia Chavez Gaguancela³

sandral.chavez@docentes.educacion.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0002-7486-2466>

Ministerio de educación del Ecuador

Alausí - Ecuador

Lic. Mónica Patricia Juela Tenemaza⁴

monica.juela@cz.inclusion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0008-7261-1640>

Universidad Estatal de Bolivar

Riobamba - Ecuador

Lic. Silvia Janneth Avendaño Puma⁵

silviaarelys1328@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-1563-3927>

Universidad Estatal de Bolivar

Guamote - Ecuador

Cómo citar

Gualacañay Pagalo , B. V., Gualancañay Pagalo, V. P., Chavez Gaguancela, S. L., Juela Tenemaza, M. P., & Avendaño Puma, S. J. (2025). Uso de cuentos digitales interactivos para estimular la comprensión oral y la creatividad en Educación Inicial. *ASCE MAGAZINE*, 4(4), 1143–1157.



Resumen

Este estudio observa cómo los cuentos raros en línea cambian las ideas y mañas de los niños pequeños al aprender. Usamos una forma de saber qué tanto aprendieron los niños con cuentos en línea y formas antiguas. Tuvimos 60 niños entre 4 y 6 años. Se dividieron en dos grupos: un grupo usó historias digitales, el otro grupo usó métodos antiguos. La recopilación de datos realizada por encuestas, observación y mantenimiento de registros, para verificar la comprensión oral y la creatividad antes y después del programa. El estudio reveló que el grupo experimental experimentó mejoras notables en la comprensión oral ($P = 0$). El grupo experimental tiene más atención y más activo en las tareas interactivas. Las historias digitales con las que los niños pueden jugar les ayudan a hablar y pensar mejor cuando comienzan la escuela. También les hace que les guste usar la tecnología en las instituciones educativas. Incluso con buenos resultados, se recomienda estudiar a largo plazo a largo plazo de estos recursos y su uso en tecnología.

Palabras clave: Cuentos digitales, comprensión oral, creatividad, educación inicial.



Abstract

This study analyzes how interactive digital stories affect children's skills and creativity in early education. The quantitative method used a cross-sectional experimental sample of 60 children aged 4 to 6, divided into two groups: the experimental group used digital stories, and the control group retained old learning methods. Data collection was conducted through surveys, observation, and record-keeping to verify listening comprehension and creativity before and after the program. The study revealed that the experimental group experienced notable improvements in listening comprehension ($P = 0.001$). The experimental group was more attentive and engaged in interactive tasks. These findings demonstrate that interactive digital stories are beneficial for boosting children's speaking skills and creativity in early school, rewarding the use of technology in the classroom. Even with good results, long-term study of these resources and their use of technology is recommended.

Keywords: Digital stories, listening comprehension, creativity, early education.

Introducción

Los cuentos digitales curiosos integran elementos multimedia como imágenes, sonidos raros, música inusual y voces que cuentan cosas, mejorando el aprendizaje en los niños pequeños. Navas y Sánchez (2019) dicen que estas herramientas permiten a los niños escuchar historias y participar en ellas, tocando elementos visuales y sonoros, lo que ayuda a entender lo que se dice. Lo digital hace que los cuentos antiguos se vean más vivos y llamativos, atrayendo a los estudiantes y ayudándoles a mejorar su lenguaje y pensamiento. Como manifiestan López et al. (2021) creen que estos cuentos ayudan a entender lo que se escucha, porque los niños oyen palabras raras y diferentes, viendo imágenes y sonidos que acompañan la historia.

La creatividad es muy importante para los niños que crecen y va de la mano con el uso de una nueva tecnología genial en el aprendizaje. Según en sus estudios, Martín y Pérez (2020) señalan que las historias digitales interactivas permiten que los niños no solo escuchen una historia, sino que también dan forma a la trama eligiendo lo que sucede a continuación. Este tipo de interacción no solo ayuda a los niños a comprender mejor el material, sino que también provoca su imaginación, ya que pueden probar diferentes formas de abordar los problemas y encontrar nuevas ideas de la historia. Elegir diferentes rutas de historias y ajustar cosas en el cuento les da las riendas, provocando su creatividad y dejándoles ser más espontáneos y expresivos.

El uso de historias digitales interactivas ayuda a los niños a crecer más inteligentes y sentirse mejor emocionalmente. Según García y Martínez (2022) dicen que estas herramientas son excelentes para aprender porque mezclan imágenes y sonidos, lo que ayuda a recordar cosas a corto y largo plazo. Esto ayuda a los niños a recordar mejor las historias y detalles. Además, estas historias hacen que los niños piensen y decidan por su cuenta, y mejoran para comprender los sentimientos y trabajar con otros contando sus propias historias a otros niños. Si tratas de sentir como los personajes y saber qué pasa, te enganchas más con ellos. Así entiendes tus ideas y las de otros.

Según Rivera y Pérez (2023), los cuentos digitales ayudan a aprender. Vieron que los cuentos digitales mejoran la lectura y la creatividad de los niños. Los niños recuerdan más los cuentos y hacen sus propios cuentos. Estos cuentos ayudan a los niños a imaginar y ser más creativos al comenzar a crear historias.

Para aprovechar al máximo las historias digitales interactivas para el aprendizaje temprano, los maestros deben elegir las cosas correctas y preparar algunas actividades divertidas que realmente involucren a los niños. Según Martínez y Soto (2020), consideran que las historias necesitan ajustes para encajar con los estudiantes y el ambiente de aprendizaje en el que se encuentran. Los maestros deben estar al día con las herramientas digitales para ayudar a los niños a usarlos, es una buena idea mezclar historias interactivas con cosas prácticas como actuar escenas y tener debates para impulsar el idioma y las habilidades de creatividad. Del mismo modo, hacer un ambiente de equipo en clase puede aumentar el aprendizaje al hacer que los estudiantes trabajen juntos y compartan pensamientos.

En conclusión, el uso de historias digitales interactivas al principio de la educación es una excelente manera de ayudar a los niños a mejorar para hablar y ser creativos. Estos recursos son muy útiles, tocan los lados de pensamiento y sentimiento, y tienen razón en la tendencia del uso de la tecnología en el aprendizaje. Aunque todavía necesitamos más investigación para descubrir las mejores maneras de hacer las cosas, los estudios que tenemos hasta ahora su éxito en hacer que el aprendizaje realmente, juntar los cuentos de siempre con lo que dan los aparatos raros pinta bien para enseñar a los niños.

Material y métodos

Este estudio utiliza un enfoque cuantitativo con un diseño experimental para ver cómo las historias digitales interactivas afectan la capacidad de los niños para comprender el lenguaje hablado y ser creativo en sus primeros años escolares. Elegir un método cuantitativo tiene sentido porque necesitamos medir de manera objetiva y confiable cómo esta herramienta de enseñanza afecta a los niños, como lo bien que recuerdan los detalles de la historia y presentan ideas creativas. La investigación se llama exploratoria y descriptiva porque se trata de recopilar información sobre una nueva cosa (historias digitales en educación) sin tener una suposición sólida para probar. Según Hernández et al. (2020), los estudios exploratorios son apropiados para comprender los fenómenos no investigados ampliamente.

La configuración de la investigación se trata de probar cosas, con un grupo haciendo lo habitual y otro grupo que intentaba algo nuevo. El grupo experimental se trataba de usar historias digitales geniales para el aprendizaje, pero el grupo de control se quedó con la forma de la vieja escuela, sin

tecnología involucrada. Elegir la configuración del experimento correcta nos permite ver si el uso de historias digitales hace una gran diferencia en comparación con otros métodos de enseñanza, todo de manera controlada. El diseño es transversal porque los datos se recopilan en un momento en el tiempo, durante un período de intervención de seis semanas, lo que nos permite ver el impacto inmediato en los niños.

El grupo de estudio está compuesto por 60 niños de 4 a 6 años, todos de las escuelas públicas en la ciudad x los niños fueron elegidos al azar para asegurarse de que el grupo fuera una buena mezcla y para mantener las cosas justas. Dividimos a los niños en dos equipos: un grupo pudo jugar con historias digitales, y el otro se apegó a la forma de aprender de la vieja escuela sin ninguna cosa tecnológica. El muestreo aleatorio aquí es lo suficientemente bueno porque nos permite aplicar los hallazgos a la mayoría de los niños que comienzan en educación inicial en las instituciones educativas, como sugieren los autores Creswell (2018) y Hernández et al. (2020).

Utilizaron métodos diferentes para recopilar la encuesta estructurada de datos utilizada para obtener números sobre qué tan bien los niños entienden y se vuelven creativos con las palabras. La encuesta tenía un montón de preguntas en una escala de 5 puntos, todo sobre cómo son los buenos niños para recordar los detalles de la historia y crear cosas nuevas. Además, los investigadores hicieron un reloj estructurado durante el tiempo de lectura, señalando cómo reaccionaron los niños a las historias digitales, como cuánto tiempo se centraron, qué emociones mostraron y cuánto se involucraron en los bits interactivos.

Las herramientas para la recopilación de información tenían una lista de verificación para ver las acciones de los niños de cerca y un cuestionario para ver cuánto obtuvieron del programa y cuán creativos también se hicieron antes y después del programa, el equipo mantuvo un libro de registro para anotar sus pensamientos sobre cómo las actividades se formaron y cómo los niños se llevaban bien con las historias digitales. Hacer un seguimiento de los libros de registro fue clave para anotar cosas que realmente no puede medir con los números, como la forma en que el interés o las actitudes de los niños cambian cuando leen.

Cuando se trataba de ética, los padres y tutores de los niños que participaron en el estudio dieron sus pulgares después de que les contaron todo sobre de qué se trataba el estudio, cómo se hizo y qué derechos tenían los niños, como mantener de la misma manera, se tomaron medidas para

asegurarse de que los datos permanecieran anónimos, manteniendo las identidades de los participantes seguros. El estudio fue totalmente ético y se aseguró de que los derechos de los niños fueran respetados, siguiendo las reglas de Helsinki (World Medical Association, 2013).

El estudio tiene una pequeña ventana para la intervención, por lo que solo pudieron verificar el impacto rápido de las historias digitales, no las cosas a largo plazo. Además, el hecho de que algunas escuelas tuvieran una mejor tecnología que otras podrían haber metido los resultados. A pesar de que intentaron elegir escuelas con los mismos recursos, algunas otras cosas podrían haberse metido con lo consistente que era el programa. Según Ritchie et al. (2020), señalaron que cuando miras estudios sobre tecnología en la educación, tienes que tener en cuenta estos problemas habituales.

Resultados

A continuación, se presentan algunas tablas numeradas y con cabeceras adecuadas, que permiten la referencia inmediata en el texto. Cada tabla está acompañada de una leyenda explicativa que clarifica los símbolos y unidades utilizadas. Estas tablas se ajustan a las necesidades de un estudio sobre el impacto de los cuentos digitales interactivos en el desarrollo de la comprensión oral y creatividad en niños de educación inicial.

Tabla 1. Características de la Población Estudiada

<i>Grupo</i>	<i>Edad Promedio (años)</i>	<i>Sexo (n)</i>	<i>Número de Participantes (n)</i>	<i>Tipo de Institución</i>
Grupo Experimental	5.2	Masculino (12),	30	Institución Fiscal 1
		Femenino (18)		Institución Fiscal 2
Grupo Control	5.1	Masculino (14),	30	Institución Fiscal 3
		Femenino (16)		Institución Fiscal 4

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

"Edad Promedio" se refiere a la media aritmética de las edades de los niños participantes en cada grupo. "Sexo (n)" indica el número de niños masculinos y femeninos en cada grupo. "Número de

Participantes (n)" es el total de niños incluidos en cada grupo experimental y control. "Tipo de Institución" muestra la distribución de las instituciones educativas donde se realizó el estudio.

Tabla 2. Instrumentos de medición utilizados en la recolección de datos

<i>Instrumento</i>	<i>Tipo de Datos</i>	<i>Propósito</i>	<i>Unidades de Medida</i>
Encuesta de Comprensión Oral y Creatividad	Cuantitativo (Escala Likert)	Medir la comprensión oral y la creatividad de los niños	Escala Likert (1 a 5)
Guía de Observación	Cualitativo (Observación Directa)	Registrar comportamientos no verbalizados y actitudes durante la actividad	Observación categórica (Alta, Media, Baja)
Bitácora de Investigación	Cualitativo (Observación Participativa)	Documentar percepciones de los investigadores sobre el progreso y dificultades durante el estudio	Descripción narrativa

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

Los "Instrumentos" especifican las herramientas usadas para la recolección de datos. "Tipo de Datos" indica si los datos son cuantitativos o cualitativos. "Propósito" aclara el objetivo específico de cada instrumento. "Unidades de Medida" detalla la escala o categorías utilizadas para cada instrumento.

Tabla 3. Resultados Pre y Post Intervención: Comprensión Oral

<i>Grupo</i>	<i>Pre- intervención (Promedio)</i>	<i>Post- intervención (Promedio)</i>	<i>Diferencia (Promedio)</i>	<i>Valor p</i>
Grupo Experimental	2.7	4.5	1.8	0.001
Grupo Control	2.8	3.0	0.2	0.350

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

Los resultados "Pre-intervención" y "Post-intervención" Las notas medias de entender al hablar, antes y después de ayudar, se ven aquí. El "Cambio" enseña cuánto ha variado la nota entre las

dos veces. "Valor p" indica el valor de la prueba estadística para la diferencia entre los grupos, y se interpreta según un umbral de significancia de $p < 0.05$.

Tabla 4. Resultados Pre y Post Intervención: Creatividad

<i>Grupo</i>	<i>Pre- intervención (Promedio)</i>	<i>Post- intervención (Promedio)</i>	<i>Diferencia (Promedio)</i>	<i>Valor p</i>
Grupo Experimental	3.1	4.3	1.2	0.004
Grupo Control	3.0	3.2	0.2	0.320

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

Los resultados "Pre-intervención" y "Post-intervención" muestran los números medios que salieron en el test raro de ideas antes y después del cambio. "Cambio" dice cuánto varió el número entre las dos veces que medimos. El "Valor p" se utiliza para determinar la significancia estadística de los resultados entre los dos grupos.

Tabla 5. Duración de la Atención en las Sesiones de Cuentos Digitales Interactivos

<i>Grupo</i>	<i>Sesión 1</i>	<i>Sesión 2</i>	<i>Sesión 3</i>	<i>Sesión 4</i>	<i>Promedio Total</i>
Grupo Experimental	15	18	20	17	17.5
Grupo Control	12	13	12	14	12.75

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

Lapso de Concentración en los Relatos Digitales Animados, estima los minutos que los niños dedican a los cuentos digitales animados en cada función. Se calculó un promedio total para cada grupo. Las cifras reflejan el tiempo promedio en que los niños de cada grupo mantuvieron su atención.

Tabla 6. Frecuencia de Participación en Actividades Interactivas por Sesión

<i>Grupo</i>	<i>Sesión 1</i>	<i>Sesión 2</i>	<i>Sesión 3</i>	<i>Sesión 4</i>	<i>Promedio Total</i>



Grupo Experimental	10 (33%)	12 (40%)	14 (46%)	13 (43%)	12.25 (41%)
---------------------------	----------	----------	----------	----------	-------------

Grupo Control	3 (10%)	4 (13%)	3 (10%)	5 (17%)	3.75 (13%)
----------------------	---------	---------	---------	---------	------------

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

La "Frecuencia de Participación" En cada encuentro, cuenta cuántas veces los chicos tocaron los cuentos raros en la tablet. Los números con '%' dicen cuántos chicos jugaron, no cuántos estaban mirando. "Todos Juntos" es como decir qué tanto jugaron en todas las clases.

Discusión

Según los datos de la Tabla 3, los niños del grupo raro (que usó cuentos raros) mejoraron su escucha. Sus notas en la prueba de escucha cambiaron de 2.7 antes a 4.5 luego, con 1.8 puntos de cambio. El valor de P fue 0.001, mostrando que el cambio fue real, diciendo que los cuentos raros ayudaron a los niños a escuchar mejor. Por el contrario, el grupo de control experimentó solo una ligera mejora, de 2.8 a 3.0, lo que refleja una diferencia mínima de 0.2 puntos y un valor de $p = 0.350$, lo que indica que el cambio en este grupo no fue significativo.

El análisis muestra historias digitales, con su interactividad y atractivo visual, ayuda a los niños a recordar los detalles de la historia y mejorar las habilidades lingüísticas. Los recursos multimedia como los sonidos y las animaciones aumentan la atención y la motivación de los niños, ayudándoles a comprender mejor hablando.

Los resultados de la Tabla 4 muestran que la creatividad del grupo experimental mejoró significativamente. Los puntajes de creatividad pasaron de 31 a 43, con una diferencia de 12 puntos, y un valor de $p = 0.0004$, que denota una mejora significativa en las capacidades creativas de los niños que usaron historias digitales interactivas. Por otro lado, el grupo de control experimentó solo una mejora marginal de 2 puntos (de 30 a 32), con un valor de $p = 0.320$, lo que indica que la diferencia no fue significativa.

Este resultado muestra que las historias digitales son geniales para los niños, les permiten modificar las historias, inventar nuevos finales y jugar con los personajes, lo que hace fluir su creatividad y les ayuda a pensar de forma innovadora.



La Tabla 5 muestra que el tiempo que las personas se concentran en las historias digitales cambia según el grupo en el que se encuentran. El grupo experimental presentó un promedio de 17,5 minutos de atención por sesión, mientras que el grupo de control solo alcanzó un promedio de 12,75 minutos. Los niños que leen cuentos digitales mantienen alto su atención y su interés, lo cual es muy importante para el aprendizaje, especialmente cuando recién comienzan la escuela. La interactividad y el uso de material audiovisual parecen mantener a los niños más enganchados durante la hora del cuento, permitiéndoles aprovechar al máximo las oportunidades de aprendizaje que brindan las historias.

La Tabla 6 muestra que el grupo experimental se interesó mucho más en las cosas interactivas de las que hablamos. Participación en la sesión inicial: En la primera reunión, el grupo experimental participó en el 33% de las actividades, mientras que el grupo de control solo realizó el 10%. Este patrón se mantiene constante en todas las sesiones, con el grupo experimental con un promedio de participación del 41% y el grupo de control con un 13%.

Este hallazgo muestra que las historias digitales captan la atención de los niños y los hacen participar activamente en actividades como crear personajes, resolver problemas o alterar la trama. Tener mucha gente involucrada es muy clave para comprender mejor las cosas y ser más creativo en el grupo que se está probando.

A pesar de que los resultados revelan que las historias digitales interactivas funcionan bastante bien, hay que tener en cuenta que algunos aspectos del estudio no son del todo perfectos. Por ejemplo, el periodo de la intervención fue tan solo de seis semanas, algo que realmente no fue suficiente para poder ver el impacto duradero que estos recursos pueden tener. También es verdad que las diferentes configuraciones escolares, como la propia cantidad de recursos en tecnología que tienen, podría alterar los resultados del estudio, por lo que, de algún modo, no podemos transferir estos resultados a otro contexto sin considerar que estas distintas configuraciones pueden llevar a otras conclusiones. Aun así, los hallazgos reflejan un punto de partida a partir del cual otras investigaciones podrían avanzar en la línea de cómo las historias digitales podrían dar forma al aprendizaje temprano a medida que fluye el tiempo.

El estudio muestra que las historias digitales interactivas cumplen un papel muy importante en la educación temprano, en que incrementan la comprensión de los niños sobre el lenguaje hablado,

fomentan la creatividad, hacen que los niños se muestren muy implicados y curiosos. Los resultados se ajustan a lo que otros estudios han demostrado, tales como cómo el uso de la tecnología interactiva en la escuela puede dar vida al pensamiento de los niños y a su afectividad (Jiménez et al., 2021). Por lo tanto, los docentes pueden valerse de las historias digitales para hacer del aprendizaje algo más divertido e interesante para los alumnos.

Conclusiones

La investigación ha demostrado que las historias digitales interactivas, efectivamente, pueden colaborar con los niños en sus primeros años para la comprensión y el habla creativa. Los datos que hemos recogido demuestran que los niños que jugaron con historias digitales recordaban historias y generaron ideas creativas de una manera más eficaz que aquellos que no lo hicieron; este resultado se debe a los mejores resultados obtenidos con las pruebas de narración oral y creatividad; es decir, los niños están más inmersos y tienen un rol más activo en esas sesiones

Los resultados del estudio respaldan investigaciones anteriores sobre beneficios tecnológicos interactivos en el aprendizaje temprano. La interactividad inherente a las historias digitales no solo favorece la atención sostenida de los niños, sino que también promueve su participación activa en el proceso de aprendizaje, contribuyendo a un desarrollo más integral de sus habilidades cognitivas y lingüísticas. Las historias digitales con un entorno multisensorial y estimulante llaman la atención de los niños, aumentan su compromiso emocional y cognitivo con la historia.

Desde un punto de vista educativo, estos hallazgos indican que las narrativas digitales interactivas sirven como un recurso de instrucción excepcionalmente beneficioso para los primeros entornos de clase, particularmente en fomentar no solo la comprensión verbal sino también la creatividad y otras habilidades cognitivas esenciales. Los datos muestran la tecnología interactiva enriquecer la educación, hacer que el aprendizaje sea dinámico, personalizado, centrado en los estudiantes.

Incluso con buenos resultados, los estudios futuros deben profundizar en estas áreas. Inicialmente, la duración de la intervención debe tenerse en cuenta, ya que el estudio muestra efectos inmediatos y la influencia duradera de las narrativas digitales sigue siendo no evaluada. Los estudios futuros deben verificar si los beneficios a largo plazo de estas herramientas de enseñanza se mantienen consistentes. Vale la pena investigar cómo las historias digitales afectan diferentes grupos

socioeconómicos o dónde el acceso tecnológico es bajo, para ver cómo funcionan estos recursos en diferentes escenarios.

Otra línea de investigación es verificar cómo diferentes historias digitales (como interactivas frente a no interactivas) afectan el desarrollo del niño en habilidades emocionales, sociales o motoras. El crecimiento de este estudio podría ayudarnos a comprender cómo la tecnología en la educación puede cambiar para satisfacer las necesidades de cada niño y aumentar su crecimiento general.

Referencias bibliográficas

- Creswell, JW (2018). *Diseño de investigación: Enfoques cualitativos, cuantitativos y mixtos* (5.^a ed.). Publicaciones SAGE.
- García, M., & Martínez, R. (2022). *La integración de las tecnologías interactivas en la educación infantil: Un enfoque pedagógico innovador*. Revista de Investigación Educativa, 19(3), 65-80.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2020). *Metodología de la investigación* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Jiménez, A., Pérez, M., & González, R. (2021). *El impacto de la tecnología en la educación infantil: Nuevas herramientas y recursos*. Editorial Universitaria.
- López, J., Martínez, P., & Fernández, S. (2021). *El uso de recursos digitales en la educación infantil: Potenciación de habilidades cognitivas y sociales*. Revista de Tecnología Educativa, 12(1), 45-58.
- Martín, A., & Pérez, J. (2020). *El pensamiento creativo en la educación infantil: Estrategias para fomentarlo*. Editorial Educativa.
- Moreno, S., López, J., & Sánchez, A. (2022). *El uso de recursos digitales en el aula de educación infantil: Beneficios y desafíos*. Revista de Investigación Educativa, 18(2), 45-58.
- Piaget, J. (2015). *La psicología de la infancia* (6th ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Puentedura, R. R. (2018). *SAMR: Un marco para la integración tecnológica en el aula*. Education Week.



- Rivera, L., & Pérez, R. (2023). *La tecnología en la educación inicial: Un análisis de la integración de recursos digitales en el aula*. Revista de Tecnología y Educación, 15(4), 130-142.
- Robledo, L. (2020). *Interacción y aprendizaje en el entorno digital: Retos para la educación infantil*. Investigación en Educación, 22(1), 98-110.
- Ritchie, J., Lewis, J. y Elam, G. (2020). *Diseño y conducción de investigación cualitativa* (3.^a ed.). Publicaciones SAGE.
- Vygotsky, L. S. (2018). *Pensamiento y lenguaje* (7th ed.). Ediciones Akal.
- Asociación Médica Mundial. (2013). *Declaración de Helsinki: Principios éticos para la investigación médica en seres humanos*. AMM.
- Zimmerman, BJ y Schunk, DH (2019). *Motivación y aprendizaje autorregulado: Teoría, investigación y aplicaciones*. Routledge.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.