

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE LA REGIÓN ICA



**El material audiovisual interactivo implementado en aulas  
seleccionadas en una Institución Educativa del nivel inicial en  
Chincha**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO  
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORES:**

Garcia Gonzales, Marisol <https://orcid.org/0009-0007-0678-2575>

Salcedo Salcedo, Jessica <https://orcid.org/0009-0007-9225-7231>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Metodología y Didáctica

**CHINCHA ALTA – PERÚ**

**2025**

## **Dedicatoria**

Este proyecto se lo dedicamos, en primer lugar, a Dios por darnos las fuerzas para seguir adelante; a nuestros familiares, quienes nos han apoyado durante todo este camino, por su apoyo incondicional y por sus palabras de aliento.

### **Agradecimiento**

Agradecemos a nuestros docentes por su guía y conocimientos, que fueron de gran ayuda para el desarrollo de nuestra investigación. A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” por de alguna forma contribuir en recursos y experiencias. Su aporte ha sido invaluable y ha permitido que este proyecto llegue a un buen término.



## Declaración de Autenticidad

Nosotras, Garcia Gonzales, Marisol y Salcedo Salcedo, Jessica, egresadas del Programa de Profesionalización Docente en Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación titulado: “El Material Audiovisual Interactivo implementado en aulas seleccionadas en una Institución Educativa del nivel inicial en Chincha”; es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que el Trabajo de Investigación:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”.

Chincha Alta, 25 de septiembre del 2025.

|   |  |
|---|--|
| <b>Apellidos y Nombres del Autor:</b><br>Garcia Gonzales, Marisol |  |
| <b>DNI:</b> 21874973  | Firma<br> |
| <b>ORCID:</b> 0009-0007-0678-2575                                 |  |
| <b>Apellidos y Nombres del Autor:</b><br>Salcedo Salcedo, Jessica |  |
| <b>DNI:</b> 45608859  | Firma<br> |
| <b>ORCID:</b> 0009-0007-9225-7231                                 |  |

## Índice de Contenido

|   |           |
|---|-----------|
| Dedicatoria.....  | ii        |
| Agradecimiento .....  | iii       |
| Declaración de Autenticidad.....  | iv        |
| Índice de Contenido.....  | v         |
| Índice de Tablas .....  | viii      |
| Índice de Figuras .....   | x         |
| Resumen .....   | xii       |
| Abstract.....   | xiii      |
| <b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>                                 | <b>14</b> |
| 1.1. Determinación del problema .....   | 14        |
| 1.2. Formulación del problema.....  | 17        |
| 1.2.1. Problema general .....   | 17        |
| 1.2.2. Problemas específicos .....  | 17        |
| 1.3. Formulación de objetivos .....   | 17        |
| 1.3.1. Objetivo general .....   | 17        |
| 1.3.2. Objetivos específicos.....   | 18        |
| 1.4. Justificación.....   | 18        |
| 1.4.1. Teórica .....  | 18        |
| 1.4.2. Justificación Práctica .....   | 20        |
| 1.4.3. Metodológica.....  | 23        |
| 1.5. Importancia.....   | 25        |
| <b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO .....</b>   | <b>28</b> |
| 2.1. Antecedentes del estudio .....   | 28        |
| 2.1.1. Internacionales.....   | 28        |
| 2.1.2. Nacionales .....   | 29        |
| 2.2. Fundamentos de la Pedagogía Franciscana Mariana .....                          | 31        |
| 2.2.1. Pedagogía franciscana mariana .....  | 31        |
| 2.2.2. Valores humanos.....   | 31        |
| 2.2.3. Valores franciscanos .....   | 32        |
| 2.2.4. Principios franciscanos.....   | 32        |
| 2.2.5. Utilidad de la investigación y su vínculo con la Pedagogía Franciscana ..... | 33        |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.2.6. Rol del docente franciscano mariano .....                              | 33        |
| 2.2.7. Encíclica de la iglesia católica.....                                  | 33        |
| 2.3. Bases teóricas .....   | 34        |
| 2.3.1. Material audiovisual interactivo .....                                 | 34        |
| 2.3.2. Dimensiones de valoración del material audiovisual interactivo .....   | 35        |
| 2.3.3. Características de los materiales audiovisuales .....                  | 38        |
| 2.3.4. Importancia del Material Audiovisual interactivo .....                 | 39        |
| 2.3.5. Material Audiovisual en la Educación.....                              | 40        |
| 2.3.6. Impacto de los Materiales Audiovisuales en la Educación.....           | 40        |
| 2.3.7. Importancia de la valoración del material audiovisual interactivo..... | 41        |
| 2.3.8. Teorías relacionadas con el estudio .....                              | 42        |
| 2.4. Definición de términos básicos.....                                      | 43        |
| <b>CAPÍTULO III: VARIABLES .....</b>  | <b>47</b> |
| 3.1. Variable.....  | 47        |
| 3.1.2. Dimensiones .....  | 47        |
| 3.2. Operacionalización de la variable.....                                   | 49        |
| <b>CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA .....</b>   | <b>51</b> |
| 4.1. Enfoque de Investigación .....   | 51        |
| 4.2. Método de Investigación .....  | 51        |
| 4.3. Tipo de investigación.....   | 52        |
| 4.4. Diseño de investigación.....   | 52        |
| 4.5. Población y muestra.....   | 53        |
| 4.5.1. Población .....  | 53        |
| 4.5.2. Muestra y Tipo de Muestreo .....                                       | 54        |
| 4.6. Técnica e Instrumento de recolección de datos .....                      | 54        |
| 4.7. Validez y Confiabilidad de Instrumentos.....                             | 56        |
| 4.7.1. Validación .....   | 56        |
| 4.7.2. Confiabilidad .....  | 57        |
| 4.8. Procesamiento de la información .....                                    | 58        |
| 4.9. Ética del Investigador .....   | 59        |
| <b>CAPÍTULO V: RESULTADOS.....</b>  | <b>61</b> |
| 5.1. Presentación y análisis de resultados.....                               | 61        |
| 5.1.1. Dimensión: Audio.....  | 61        |

|  |    |
|--|----|
| 5.1.2. Dimensión: Visual .....                           | 67 |
| 5.1.3. Dimensión: Interactividad .....                   | 72 |
| 5.1.4. Dimensión: Axiológico (Franciscano Mariano) ..... | 77 |
| 5.2. Discusión de los resultados.....                    | 82 |
| Conclusiones.....  | 87 |
| Recomendaciones .....                                    | 89 |
| Referencias .....  | 91 |

## **ANEXOS**

**Anexo 1:** Resolución Directoral de aprobación del proyecto del Trabajo de investigación

**Anexo 2:** AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL

**Anexo 3:** Resultado Turnitin

**Anexo 4:** Matriz de investigación

**Anexo 5:** Instrumento de recojo de investigación

**Anexo 6:** Certificado de Validez del Instrumento

**Anexo 7:** Apéndice A . Evidencia Fotográfica

## Índice de Tablas

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabla 1</b> Operacionalización de la variable valoración del material audiovisual interactivo .....                              | 49 |
| <b>Tabla 2</b> <i>Resultado de la validación del instrumento</i> .....  | 56 |
| <b>Tabla 3</b> <i>El sonido de los videos o juegos se escucha claro y permite comprender la actividad</i> .....                     | 62 |
| <b>Tabla 4</b> <i>Los videos o juegos se escuchan sin ruidos que distraigan o molesten</i> .....                                    | 63 |
| <b>Tabla 5</b> <i>Me siento emocionado(a) y con ganas de aprender cuando escucho los sonidos y canciones de los videos</i> .....    | 64 |
| <b>Tabla 6</b> <i>Las voces y la música de los videos o juegos resultan agradables</i> .....  | 65 |
| <b>Tabla 7</b> <i>El sonido y las canciones de los videos me ayudan a entender lo que pasa en la historia</i> .....                 | 66 |
| <b>Tabla 8</b> <i>Las imágenes de los videos o juegos son muy bonitas y coloridas</i> .....   | 67 |
| <b>Tabla 9</b> <i>Las imágenes de los videos o juegos se ven claras y no borrosas</i> .....   | 68 |
| <b>Tabla 10</b> <i>Las imágenes de los videos o juegos me ayudan a entender lo que ocurre en la historia o actividad</i> .....      | 69 |
| <b>Tabla 11</b> <i>Los dibujos o escenas de los videos muestran justo lo que el cuento o historia está diciendo</i> .....           | 70 |
| <b>Tabla 12</b> <i>Los videos o juegos presentan imágenes y lugares familiares para los niños</i> .....                             | 71 |
| <b>Tabla 13</b> <i>Cuando hago algo en el video o juego, me dice rápido si lo hice bien o si necesito intentarlo otra vez</i> ..... | 72 |
| <b>Tabla 14</b> <i>Me gusta cuando puedo tocar la pantalla o señalar con mi dedo para participar en el video o juego</i> .....      | 73 |
| <b>Tabla 15</b> <i>Los videos o juegos me invitan a moverme, bailar o cantar con ellos</i> .....                                    | 74 |
| <b>Tabla 16</b> <i>El video o juego me da ideas de cosas nuevas para explorar o jugar después</i> .....                             | 75 |
| <b>Tabla 17</b> <i>Me gusta cuando los videos o juegos me hacen pensar y responder</i> .....  | 76 |
| <b>Tabla 18</b> <i>Me siento muy contento(a) y con alegría cuando usamos los videos y juegos en la clase</i> .....                  | 77 |
| <b>Tabla 19</b> <i>Los videos y juegos me enseñan a ser bueno y respetuoso con mis amigos y con todos</i> .....                     | 78 |

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabla 20</b> <i>Los videos me muestran que es importante compartir mis cosas y<br/>ayudar a los demás .....</i>                  | 79 |
| <b>Tabla 21</b> <i>Los videos y juegos me enseñan a cuidar las plantas, los animales y<br/>nuestro hermoso planeta Tierra .....</i> | 80 |
| <b>Tabla 22</b> <i>Los videos y juegos me muestran cosas buenas para hacer y me ayudan<br/>a ser un niño o niña mejor .....</i>     | 81 |

## Índice de Figuras

|  |    |
|--|----|
| <b>Figura 1</b> <i>El sonido de los videos o juegos se escucha claro y permite comprender la actividad.....</i>                      | 62 |
| <b>Figura 2</b> <i>Los videos o juegos se escuchan sin ruidos que distraigan o molesten .....</i>                                    | 63 |
| <b>Figura 3</b> <i>Me siento emocionado(a) y con ganas de aprender cuando escucho los sonidos y canciones de los videos.....</i>     | 64 |
| <b>Figura 4</b> <i>Las voces y la música de los videos o juegos resultan agradables .....</i>  | 65 |
| <b>Figura 5</b> <i>El sonido y las canciones de los videos me ayudan a entender lo que pasa en la historia.....</i>                  | 66 |
| <b>Figura 6</b> <i>Las imágenes de los videos o juegos son muy bonitas y coloridas .....</i>   | 67 |
| <b>Figura 7</b> <i>Las imágenes de los videos o juegos se ven claras y no borrosas .....</i>   | 68 |
| <b>Figura 8</b> <i>Las imágenes de los videos o juegos me ayudan a entender lo que ocurre en la historia o actividad.....</i>        | 69 |
| <b>Figura 9</b> <i>Los dibujos o escenas de los videos muestran justo lo que el cuento o historia está diciendo .....</i>            | 70 |
| <b>Figura 10</b> <i>Los videos o juegos presentan imágenes y lugares familiares para los niños .....</i>                             | 71 |
| <b>Figura 11</b> <i>Cuando hago algo en el video o juego, me dice rápido si lo hice bien o si necesito intentarlo otra vez .....</i> | 72 |
| <b>Figura 12</b> <i>Me gusta cuando puedo tocar la pantalla o señalar con mi dedo para participar en el video o juego .....</i>      | 73 |
| <b>Figura 13</b> <i>Los videos o juegos me invitan a moverme, bailar o cantar con ellos.....</i>                                     | 74 |
| <b>Figura 14</b> <i>El video o juego me da ideas de cosas nuevas para explorar o jugar después .....</i>                             | 75 |
| <b>Figura 15</b> <i>Me gusta cuando los videos o juegos me hacen pensar y responder .....</i>  | 76 |
| <b>Figura 16</b> <i>Me siento muy contento(a) y con alegría cuando usamos los videos y juegos en la clase .....</i>                  | 77 |
| <b>Figura 17</b> <i>Los videos y juegos me enseñan a ser bueno y respetuoso con mis amigos y con todos .....</i>                     | 78 |
| <b>Figura 18</b> <i>Los videos me muestran que es importante compartir mis cosas y ayudar a los demás .....</i>                      | 79 |

|  |    |
|--|----|
| <b>Figura 19</b> <i>Los videos y juegos me enseñan a cuidar las plantas, los animales y nuestro hermoso planeta Tierra .....</i> | 80 |
| <b>Figura 20</b> <i>Los videos y juegos me muestran cosas buenas para hacer y me ayudan a ser un niño o niña mejor .....</i>     | 81 |

## Resumen

Esta investigación básica buscó describir cómo valoran los niños de 4 años el material audiovisual interactivo usado en una institución de educación inicial en Chincha. Se basó en las dimensiones auditiva, visual, interactiva y axiológica, integradas con los principios de la Pedagogía Franciscana Mariana. Se adoptó un enfoque cuantitativo descriptivo, con un diseño no experimental transversal. La muestra incluyó a los 20 estudiantes de manera censal, a quienes aplicamos la técnica del "Diálogo Lúdico Estructurado" a través de un cuestionario con imágenes, validado por expertos y con una confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0.83. Los hallazgos muestran una valoración muy positiva: el 95% elogió la claridad del audio y la falta de ruidos molestos, mientras que el 90% apreció la relevancia cultural de las imágenes relacionadas con el entorno chinchano. En lo interactivo, todos (100%) disfrutaron de la participación física mediante movimientos y tacto, aunque el 30% notó retrasos en la retroalimentación del sistema. Desde el punto de vista axiológico, el 100% de los niños reconoció y valoró los mensajes sobre fraternidad y cuidado de la creación. En conclusión, un material audiovisual con pertinencia cultural y buena calidad técnica se convierte en un recurso motivador que impulsa el aprendizaje contextualizado; se sugiere mejorar aspectos técnicos para una respuesta interactiva más inmediata.

**Palabras clave:** *Material audiovisual interactivo, interactividad, valores franciscanos marianos, tecnología educativa.*

## Abstract

This basic research sought to describe how 4-year-old children value the interactive audiovisual material used in an initial education institution in Chincha. It was based on the auditory, visual, interactive, and axiological dimensions, integrated with the principles of Franciscan Marian Pedagogy. A quantitative descriptive approach was adopted, with a non-experimental transversal design. The sample included the 20 students in a census manner, to whom we applied the "Structured Playful Dialogue" technique through a questionnaire with images, validated by experts and with a Cronbach's Alpha reliability of 0.83. The findings show a very positive valuation: 95% praised the clarity of the audio and the absence of annoying noises, while 90% appreciated the cultural relevance of the images related to the Chincha environment. In the interactive aspect, all (100%) enjoyed physical participation through movements and touch, although 30% noted delays in the system's feedback. From the axiological point of view, 100% of the children recognized and valued the messages about fraternity and care for creation. In conclusion, an audiovisual material with cultural pertinence and good technical quality becomes a motivating resource that drives contextualized learning; it is suggested to improve technical aspects for a more immediate interactive response.

**Keywords:** *Interactive audiovisual material, interactivity, Franciscan Marian values, educational technology.*

## CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Determinación del problema

La necesidad de adaptar la educación responde directamente al ritmo acelerado de la sociedad actual, dominada por la racionalidad científica y tecnológica que moldea cómo piensan, sienten y actúan los niños en su mundo cotidiano. *Días et al.* (2021) destacan que la educación inicial tiene que adaptarse al vertiginoso avance de la sociedad tecnológica. Los sistemas educativos no pueden aferrarse a métodos tradicionales; en cambio, deben fomentar competencias que conviertan a los niños en protagonistas activos de su aprendizaje. Esto resulta clave en la primera infancia, etapa en la que las intervenciones pedagógicas tempranas definen el rumbo de sus vidas. Por su parte, el currículo parvulario promueve un enfoque interdisciplinario, donde el conocimiento se presenta como un conjunto unificado que motiva la participación entusiasta de los más pequeños (*García y López, 2022*).

Desde esta perspectiva, la UNESCO destaca cómo las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) no solo enriquecen la enseñanza, sino que la redefinen por completo; reducen brechas de aprendizaje, impulsan el crecimiento profesional de los docentes y elevan la pertinencia cultural de los procesos educativos (*Díaz et al., 2021*). Resulta evidente que esta orientación tecnológica pedagógica es un llamado global: potenciar la calidad educativa, tejer saberes diversos y garantizar una gestión del conocimiento de excelencia (*Díaz et al., 2021*).

La revolución digital, a su vez, ha alterado los patrones de consumo; niños y jóvenes exigen ahora contenidos inmediatos e interactivos, lejos de los moldes lineales de antaño (*Núñez y Chancusig, 2022*). Los educadores enfrentan, por tanto, el desafío de reinventar estrategias didácticas con estas herramientas como aliadas clave, creando condiciones para que todos los niños alcancen una educación de calidad y se involucren en su desarrollo personal y comunitario (*Días et al., 2021*).

En la Educación Básica Regular (EBR) de nivel inicial, esta integración cobra fuerza especial; tratamos con niños menores de seis años en una fase crítica de su desarrollo

cognitivo, fisiológico y social, donde las vivencias tempranas marcan trayectorias vitales (Días *et al.*, 2021). El currículo parvulario apuesta por lo interdisciplinario, presentando el saber como un todo integrado que invita a la participación activa de los pequeños (García y López, 2022). Aquí emerge el material audiovisual interactivo, el que integra elementos visuales y sonoros para generar respuestas interactivas ante las acciones del usuario (Menacho *et al.*, 2024), como recurso didáctico versátil; capta atenciones con sus sonidos e imágenes variados, transformando el aula en un espacio vivo de aprendizaje (García y López, 2022).

Más que diversión pasajera, estos materiales impulsan la exploración, el lenguaje expresivo de ideas y emociones; nutren la convivencia solidaria, la creatividad y la autonomía en la primera infancia (García y López, 2022). Estudios recientes lo corroboran: elevan la comprensión, el interés y la asimilación de abstracciones, probando su peso pedagógico en el día a día del aula (Menacho *et al.*, 2024). La pandemia, con su giro a la educación virtual, validó esto mediante videos, canciones, presentaciones, imágenes y audios que sostuvieron el aprendizaje inicial; un recordatorio de que la tecnología, guiada por intencionalidad pedagógica, es el socio indispensable del docente (Arriaga *et al.*, 2021).

Si bien el consenso académico celebra estos recursos audiovisuales e interactivos en la educación inicial, el salto a la práctica revela un vacío que justifica esta investigación: la escasa implementación intencional y adaptada a contextos (Morales y Pedraza, 2023), junto con la ausencia de evaluaciones directas sobre la valoración infantil, percepciones sensoriales, cognitivas y emocionales que los niños expresan sobre la adecuación del material en sus aspectos técnicos y axiológicos. En Perú, pese a iniciativas como "Aprendo en Casa" vía radio y TV (Cajandilay *et al.*, 2021), persisten trabas como la brecha digital (falta de internet en zonas rurales) que deja fuera a muchas familias (Pássara *et al.*, 2023). Aun con acceso, el reto persiste: pasar de un uso pasivo a uno activo y significativo (Carabajo y Erazo, 2021). Se observan integraciones de las TIC que pueden calificarse como incipientes o tímida, donde prima el consumo sobre la creación infantil (Morales y Pedraza, 2023).

Ante niños tan vulnerables, inmersos en un entorno tecnológico ubicuo, debemos velar por un equilibrio; que las herramientas no distraigan ni desequilibren, sino que armonicen el desarrollo integral (Días *et al.*, 2021). Surge así una pregunta clave: si el material audiovisual interactivo motiva y facilita comprensión mediante su diseño (García y López, 2022), ¿lo perciben y valoran positivamente los niños preescolares de las aulas de Chíncha en sus elementos básicos?

Esta inquietud se intensifica en la institución inicial de Chíncha, anclada en la Pedagogía Franciscana Mariana. No es un marco decorativo; orienta la formación integral con fraternidad, respeto, solidaridad, servicio y, per *Laudato Si'*, el cuidado por la creación (Carabajo y Erazo, 2021). Al incorporar recursos audiovisuales interactivos, resulta imperativo asegurar la calidad técnica; audio claro, visual atractivo, retroalimentación responsiva (Menacho *et al.*, 2024) y alineación axiológica, para transmitir valores y conductas positivas (Carabajo y Erazo, 2021). De fallar en valoración infantil o interactividad (esa que invita a actuar, tocar, señalar y responder, activando participación), el recurso se vuelve ineficaz, caro y estéril (Morales y Pedraza, 2023).

La determinación del problema radica, por tanto, en la carencia de datos empíricos sobre cómo valoran los niños de 4 años, protagonistas del proceso, el material audiovisual interactivo en su aula de Chíncha. Ignoramos si las innovaciones tecnológicas calan en sus percepciones sensoriales, demandas interactivas y la coherencia con los valores institucionales.

En la práctica, esto genera preguntas pivotaes: ¿Valoran positivamente el audio y la calidad visual? (Menacho *et al.*, 2024). ¿Sienten la interactividad como motivadora y participativa? (Morales y Pedraza, 2023). ¿Detectan mensajes de solidaridad y respeto a la creación en el contenido? (Carabajo y Erazo, 2021). Responderlas es esencial; la pertinencia de la implementación de recursos tecnológicos en el nivel inicial se fundamenta en la valoración positiva y coherencia desde el niño, guiando un desarrollo integral. Sin esta evidencia precisa, las acciones pedagógicas en Chíncha avanzarían a ciegas, sobre supuestos y no sobre realidades.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

**PG:** ¿Cuál es la valoración de los estudiantes de 4 años sobre el material audiovisual interactivo implementado en el aula seleccionada del nivel inicial en Chíncha?

### **1.2.2. Problemas específicos**

**PE01:** ¿Cuál es la valoración de los estudiantes sobre las características del audio del material audiovisual interactivo implementado en el aula seleccionada del nivel inicial en Chíncha?

**PE02:** ¿Cuál es la valoración de los estudiantes sobre las características visuales del material audiovisual interactivo implementado en el aula seleccionada del nivel inicial en Chíncha?

**PE03:** ¿Cuál es la valoración de los estudiantes sobre la interactividad que promueve el material audiovisual implementado en el aula seleccionada del nivel inicial en Chíncha?

**PE04:** ¿Cuál es la valoración de los estudiantes sobre la presencia de mensajes de valores franciscanos marianos en el material audiovisual implementado en el aula seleccionada del nivel inicial en Chíncha?

## **1.3. Formulación de objetivos**

### **1.3.1. Objetivo general**

**OG:** Describir la valoración de los estudiantes de 4 años sobre el material audiovisual interactivo implementado en aula seleccionada del nivel inicial en Chíncha.

### 1.3.2. Objetivos específicos

- OE01:** Describir la valoración de los estudiantes sobre las características del audio del material audiovisual interactivo implementado en el aula seleccionada del nivel inicial en Chíncha.
- OE02:** Describir la valoración de los estudiantes sobre las características visuales del material audiovisual interactivo implementado en el aula seleccionada del nivel inicial en Chíncha.
- OE03:** Describir la valoración de los estudiantes respecto a la interactividad que promueve el material audiovisual implementado en el aula seleccionada del nivel inicial en Chíncha.
- OE04:** Describir la valoración de los estudiantes sobre la presencia de mensajes de valores franciscanos marianos en el material audiovisual implementado en el aula seleccionada del nivel inicial en Chíncha.

## 1.4. Justificación

### 1.4.1. Teórica

La investigación parte de la urgencia por conectar la Educación Básica Regular (EBR) en el nivel inicial con las demandas de una sociedad globalizada, donde la racionalidad científica y tecnológica remodela las estructuras cognitivas y sociales de los niños de hoy. Cusme (2023) lo explica con precisión: la tecnología educativa ya no es un complemento, sino un impulsor de cambios pedagógicos profundos, un giro acelerado por la pandemia que impuso entornos virtuales incluso en edades tempranas. Ante este panorama, el currículo inicial debe incorporar herramientas estratégicas que atiendan a los "nativos digitales", ávidos de contenidos no lineales, inmediatos e interactivos para su desarrollo integral (Pássara *et al.*, 2023).

Desde la visión institucional, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021), tal como la citan Díaz *et al.*

(2021), resalta el poder de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para acortar brechas de aprendizaje y potenciar la pertinencia cultural. En Perú, el Ministerio de Educación [MINEDU] (2023) ha establecido normas que consagran el acceso a recursos digitales como un derecho esencial para la equidad educativa. Resulta evidente que el material audiovisual interactivo trasciende el rol de distracción; con una intencionalidad pedagógica definida, se convierte en un aliado que posiciona al niño como constructor activo de su conocimiento (Menacho *et al.*, 2024).

El marco teórico gana profundidad al examinar la dimensión multisensorial de estos recursos audiovisuales. Menacho *et al.* (2024) muestran cómo la combinación de imágenes, videos y sonidos activa canales perceptivos simultáneos, impulsando aprendizajes en la primera infancia, etapa clave para el desarrollo fisiológico y social. Vivencias tempranas con estímulos visuales y auditivos de calidad técnica superior fijan la información y robustecen la memoria a largo plazo (Chipana, 2024). Así, conceptos abstractos se vuelven concretos en el aula; respetan ritmos individuales y fomentan la autonomía cognitiva en niños de 4 años (Maza y Espinoza, 2023).

Si bien las teorías del aprendizaje resuenan con fuerza en el ámbito digital, esta investigación se ancla en el constructivismo social, que concibe el saber como proceso mediado por interacciones. Vásquez *et al.* (2021) lo ilustran en el conectivismo: el docente guía conexiones, mientras el niño responde con dinamismo crítico ante la pantalla. La interactividad, esa respuesta del material a las acciones del usuario, marca la diferencia entre aprendizaje activo y mero consumo; invita a tocar, señalar o resolver en interfaces didácticas (Arriaga *et al.*, 2021).

La teoría del aprendizaje significativo añade otra capa esencial. Chipana (2024) insiste en que los contenidos arraigan mejor cuando se vinculan sustantivamente con lo que el niño ya sabe. Recursos audiovisuales interactivos que evocan entornos familiares, como la playa de Chincha, nutren la identidad y la pertinencia cultural; esta conexión emocional motiva y asegura competencias

comunicativas y sociales duraderas, alineadas con la formación integral (Cornejo, 2021).

En la esfera axiológica, el estudio halla sustento en la transmisión de valores éticos vía tecnología. Guzmán (2024) destaca los audiovisuales como vías para cultivar empatía, solidaridad y respeto. Dentro de una pedagogía franciscana marianista, estos recursos vehiculizan el cuidado de la "casa común" y la fraternidad; su valoración por niños de 4 años confirma no solo atractivo técnico, sino coherencia con el carisma institucional, subordinando la tecnología a la formación moral y espiritual (Carabajo y Erazo, 2021).

La calidad técnica del audio y lo visual emerge como imperativo pedagógico ineludible. Menacho *et al.* (2024) argumentan que nitidez sonora y armonía visual previenen fatiga ocular o sobreestimulación; un audio claro, sin distorsiones, no solo transmite, sino que despierta juego simbólico y autorregulación emocional. Imágenes nítidas (bordes definidos sin pixelación) y colores calibrados sostienen la narrativa educativa, guiando al niño sin interrupciones cognitivas (Visa, 2024).

Desde esta perspectiva, la justificación de este trabajo descriptivo radica en la escasez de evidencia que eleve la voz del niño como usuario genuino de la tecnología. La mayoría de estudios privilegia opiniones de docentes o padres; aquí, priorizamos la valoración infantil para caracterizarla y el grado de aceptación en dimensiones como audio, visual, interactividad y axiológica. Este diagnóstico empodera a las maestras para transitar de usos intuitivos a intervenciones evaluadas, convirtiendo cada recurso audiovisual en Chíncha en un puente hacia la excelencia académica y humana (Pássara *et al.*, 2023).

#### **1.4.2. Justificación Práctica**

La justificación práctica de esta investigación surge de la necesidad ineludible de evaluar recursos educativos en las aulas de Educación Inicial de la EBR en Chíncha; un entorno donde la tecnología ya no es un accesorio, sino el pulso mismo

de la generación que educamos. Los docentes como nosotros enfrentamos el reto de incorporar herramientas que trasciendan el entretenimiento para mediar auténticamente el aprendizaje (Cusme, 2023). Si bien la crisis sanitaria aceleró esta transformación digital, obligándonos a repensar los métodos de enseñanza-aprendizaje, este estudio descriptivo adquiere relevancia al caracterizar la valoración que hacen los niños de 4 años, protagonistas activos de su educación, sobre el material audiovisual interactivo. Así, generamos datos empíricos que apartan la pedagogía de la intuición y la anclan en intervenciones evaluadas.

Desde el aula, vemos cómo el empleo sistemático de estos recursos alcanza metas profundas en la educación temprana, siempre que se asegure su pertinencia pedagógica; Menacho *et al.* (2024) lo confirman al mostrar que las herramientas audiovisuales abren oportunidades más allá del modelo tradicional, impulsando aprendizajes significativos. En la práctica diaria, necesitamos saber qué aspectos (el audio, lo visual, la interactividad) realmente capturan la atención infantil y nutren la autorregulación; Pássara *et al.* (2023) subrayan que las TIC exigen del maestro un rol de facilitador, convirtiendo el material en un puente hacia un aprendizaje integral, no en un distractor. Describir esta valoración optimiza el tiempo pedagógico en Chíncha y alinea la inversión tecnológica con las demandas sensoriales y cognitivas de los estudiantes.

Un eje clave radica en la dimensión sensorial del material audiovisual; en la primera infancia, los canales perceptivos codifican la información, por lo que un audio claro y una imagen nítida previenen la fatiga y avivan el interés (Carabajo y Erazo, 2021). Ante este escenario, detallar cómo los estudiantes chinchanos perciben la calidad sonora y visual entrega criterios prácticos a los docentes para elegir videos y juegos que eviten la sobreestimulación; así, facilitamos la asimilación de conceptos complejos de forma motivadora, en sintonía con el aprendizaje dinámico que promueve el MINEDU (2023) en su agenda de transformación digital.

Resulta evidente que medir la interactividad real del material es igualmente crucial; en la EBR inicial, el niño no debe ser mero espectador, sino agente que actúa, responde y recibe retroalimentación inmediata (Núñez y Chancusig, 2022). Si un recurso no invita a la acción física o verbal, diluye su potencial pedagógico; Arriaga *et al.* (2021) lo ilustran al posicionar las TIC como aliados para simular problemas reales, esenciales para el desarrollo psicomotriz. Desde esta perspectiva, caracterizar el nivel de interactividad percibido por niños de 4 años equipara a las instituciones de Chíncha con métricas para refinar sus herramientas, transformando cada clic en aprendizaje significativo.

En el plano axiológico, el estudio impacta directamente la formación integral bajo el carisma institucional; los recursos audiovisuales cultivan empatía, solidaridad y respeto de manera transversal (Guzmán, 2024). En Chíncha, urge evidencia sobre si los niños captan mensajes de cuidado ambiental y fraternidad en estos contenidos; la UNESCO (2021), citada por Díaz *et al.* (2021), insiste en que las TIC deben potenciar la pertinencia cultural. Detallando si el material refleja valores y lugares familiares al niño chinchano, aseguramos que la tecnología armonice con la identidad local y los principios éticos de la educación católica, cuidando la "casa común".

Esta investigación, en fin, responde a la demanda de evidencia empírica localizada; en un Perú de brechas territoriales, las teorías generales no bastan, y el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2021) revela disparidades en acceso tecnológico entre Lima y provincias como la nuestra. Generar datos desde Chíncha descentraliza el saber pedagógico, adaptándolo a nuestra pluriculturalidad socioeconómica (Cajandilay *et al.*, 2021). Así, empoderamos a las maestras para pasar de prácticas genéricas a intervenciones precisas, elevando cada recurso audiovisual a soporte de excelencia académica y humana.

### 1.4.3. Metodológica

La construcción de una ruta metodológica robusta en la Educación Básica Regular (EBR), particularmente en inicial, demanda una visión que vaya más allá de acumular datos; se trata de captar la esencia de la infancia como fase clave de exploraciones sensoriales y cognitivas. A partir de la experiencia docente, se reconoce que evaluar material audiovisual interactivo implica más que registrar el uso de la tecnología: requiere un diseño sensible a la madurez de niños de 4 años, sin sacrificar el escrutinio científico. Ante este escenario, elegimos un enfoque cuantitativo que ofrece una lectura objetiva y ordenada del dinamismo áulico, convirtiendo percepciones en mediciones precisas que escapan al mero relato anecdotal. Como bien señala Menacho *et al.* (2024), las herramientas cuantitativas en educación básica esclarecen el verdadero alcance de los recursos tecnológicos, delineando patrones conductuales y confirmando la efectividad de los medios en la enseñanza. Así, convertimos las respuestas espontáneas de los niños en evidencia concreta sobre la calidad de los recursos en Chincha, verificando que cada imagen y sonido responda a una intención pedagógica nítida.

Este diseño de investigación se configura como no experimental, transeccional y descriptivo; una elección que honra tanto la ética como la realidad cotidiana del aula. Si bien es cierto que no intervenimos en la variable estudiada, observamos la valoración tal como emerge en su contexto natural, preservando la espontaneidad y el equilibrio emocional de los niños. Lozada (2025) lo expone con claridad: la investigación descriptiva se centra en delinear rasgos y matices de un grupo, priorizando el "qué" del fenómeno sin indagar sus raíces causales. Su carácter transeccional radica en esa recolección puntual de datos, una instantánea de la valoración infantil durante el taller de exploración, lo que valida condiciones de aprendizaje sin distorsionar variables y sienta bases firmes para decisiones pedagógicas inmediatas en la institución.

La selección de participantes siguió un muestreo censal con 20 niños y niñas de 4 años de una sección específica de una Institución Educativa en Chincha. En inicial, este enfoque con grupos reducidos asegura que cada voz infantil cuente, elevando la validez de hallazgos en ese ámbito concreto (y culturalmente arraigado). Resulta evidente que esto concuerda con la visión de la UNESCO (2023), que impulsa la participación activa de los menores en asuntos educativos, valorando su habilidad para articular opiniones desde su vivencia. Trabajar con toda la población áulica elimina sesgos selectivos y somete la pertinencia cultural del material a juicio de sus destinatarios directos. Pássara *et al.* (2023) lo refuerzan: el docente media para que el estudiante dirija su aprendizaje en entornos interactivos, partiendo de sus percepciones como pivote del cambio.

En esta investigación adoptamos el método deductivo y descriptivo como pilares del análisis; el deductivo, tal como lo describe Lozada (2025), arranca de un andamiaje teórico sólido para identificar y precisar las facetas del objeto estudiado en su entorno vivido, mientras que el descriptivo escudriña la esencia de las variables sin alterarlas, revelando así los contornos esenciales del grupo.

Ante este marco, optamos por la encuesta como técnica de recolección, concretada en un diálogo lúdico estructurado que convierte el instrumento en un intercambio juguetón y cálido, ajeno a cualquier rigidez interrogativa. La investigadora, desde su rol docente, mediaba reformulando preguntas eruditas en lenguaje cotidiano y tejiendo un clima de confianza genuina (Chipana, 2024); en el aula, este enfoque despierta la zona de desarrollo próximo, invitando al niño a apreciar audio, imágenes y elementos interactivos en un flujo participativo libre de presiones evaluativas (Chipana, 2024). El núcleo lo constituyó un cuestionario pictórico adaptado, que suplanta las respuestas escritas por iconos visuales (caritas) al alcance de su edad, priorizando la imagen sobre la lectoescritura naciente (Visa, 2024). De este modo, las percepciones sensoriales de los niños se transmutan en datos medibles y prácticos, en sintonía con las exigencias de la educación inicial en entornos culturalmente pertinentes como Chincha (Menacho *et al.*, 2024).

La observación no participativa complementa como soporte vital, capturando gestos, risas o vacilaciones no verbales ante el material. En primera infancia, el cuerpo revela lo que las palabras aún no nombran. García y López (2022) destacan cómo los audiovisuales en parvularia enriquecen el entorno, invitando a exploraciones que el docente debe documentar para refinar su praxis. Validamos si el recurso despierta curiosidad genuina y si valores franciscanos marianos (amor a la creación, fraternidad) se manifiestan en conductas del taller.

Desde esta perspectiva, la coherencia metodológica ancla en la pertinencia cultural y axiológica del recurso; no solo probamos su funcionamiento técnico, sino su respeto a la identidad chinchana y la misión evangelizadora institucional. Carabajo y Erazo (2021) precisan que los audiovisuales estimulan sentidos y curiosidad, pero su potencia exige evaluaciones iterativas al servicio de una formación holística. Nuestras referencias actuales consolidan esta metodología como contribución tangible a la transformación digital en educación inicial peruana: un empleo de TIC humano, ético y pedagógicamente profundo.

## **1.5. Importancia**

La importancia pedagógica de esta investigación surge de la necesidad de reconfigurar la Educación Básica Regular (EBR) en el nivel inicial ante la racionalidad científica y tecnológica del siglo XXI. Los desafíos de la sociedad del conocimiento demandan que la educación avance con paso firme, incorporando las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el currículo para fomentar competencias activas desde la primera infancia. Como bien señala UNESCO (2021), estas TIC complementan y redefinen los procesos educativos; reducen brechas de aprendizaje y potencian la pertinencia cultural, elementos clave para el desempeño futuro en un mundo globalizado. Ante este escenario, el estudio gana peso al examinar la valoración infantil, un aspecto frecuentemente pasado por alto en investigaciones previas, lo que permite precisar con exactitud las cualidades de los recursos tecnológicos que realmente enganchan a niños de cuatro años.

En el ámbito social y cultural, el trabajo adquiere relieve al anclarse en Chíncha; aquí, la valoración que los niños hacen de estos materiales ayuda a las instituciones educativas provinciales a descentralizar el conocimiento pedagógico (aprendizaje situado en su esencia). Las herramientas digitales dejan de ser simples entretenimientos para convertirse en puentes hacia aprendizajes significativos, tejidos con elementos del entorno chinchano que resuenan en la cotidianidad familiar.

Desde el plano axiológico, la investigación ancla su valor en la fusión de los principios franciscanos marianos con los recursos tecnológicos, impulsando una formación integral del niño. La Pedagogía Franciscana Mariana opera como eje orientador, no como adorno, guiando la elección de herramientas que nutran fraternidad, paz, minoridad y respeto por la "casa común", tal como propone la encíclica *Laudato Si'*. Estos audiovisuales interactivos median didácticamente; hacen tangibles esos valores mediante narrativas que avivan solidaridad y cuidado de la creación. Al indagar si niños de cuatro años captan tales mensajes, validamos la tecnología como canal eficaz de formación moral y espiritual, siempre al servicio de la misión evangelizadora institucional.

Un enfoque neuropsicológico y multisensorial revela cómo estímulos visuales y auditivos de alta calidad moldean el desarrollo en esta etapa crítica de crecimiento fisiológico y social. Los materiales audiovisuales activan canales perceptivos en paralelo (imágenes, sonidos, interactividad); así, anclan la información con solidez y fortalecen la memoria a largo plazo. Menacho *et al.* (2024) observan que estos recursos educativos abren nuevas vías de aprendizaje; estimulan creatividad, imaginación y habilidades psicomotoras. Resulta evidente que tal caracterización empodera a las docentes para optar por materiales que eviten fatiga ocular o sobreestimulación (riesgos reales en el aula), convirtiendo videos y juegos en aliados que elevan la autonomía cognitiva.

El impacto práctico para docentes y la comunidad educativa de Chíncha salta a la vista: el estudio entrega métricas precisas para pasar de un empleo intuitivo de las TIC a prácticas evaluadas y sistemáticas. Hoy, las maestras de inicial actúan como facilitadoras en aulas complejas; necesitan criterios para sortear problemas de rendimiento y participación. Equiparlas con indicadores científicos sobre nitidez de audio, claridad visual

e interactividad inmediata refina su quehacer diario. Desde esta perspectiva, el trabajo sienta bases para investigaciones venideras, en sintonía con el "Plan de Gobierno y Transformación Digital 2023-2025" del MINEDU (2023), que posiciona el acceso a recursos digitales de calidad como pilar de la equidad educativa.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes del estudio

#### 2.1.1. Internacionales

González *et al.* (2025) exploraron en la Universidad de La Laguna, España, la efectividad de recursos educativos digitales para niños con trastorno del espectro autista en educación infantil; su estudio, titulado "Evaluación de recursos educativos digitales para alumnado con trastorno del espectro autista en educación infantil desde el modelo del diseño universal para el aprendizaje", empleó una metodología descriptiva con lista de cotejo sobre 14 materiales institucionales. Si bien estos audiovisuales e interactivos impresionan por su solidez técnica, fallan en personalizaciones vitales como el ajuste de velocidad de audio o contraste visual, lo que limita su alineación con el DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje). Ante este escenario, la inclusión pedagógica califica como media-baja; urge rediseñar interfaces que atiendan la diversidad real del aula (y no solo a la mayoría), priorizando un aprendizaje situado accesible para todos.

González *et al.* (2023) profundizaron desde la Universidad de A Coruña, España, en la percepción familiar sobre dispositivos móviles en la infancia con su trabajo "Uso de los dispositivos móviles en la infancia: oportunidades y peligros"; recurrieron a un diseño cuantitativo descriptivo-correlacional, encuestando a padres de educación inicial y primaria. Las familias de infantil perciben riesgos mayores (como acceso a contenidos inadecuados) que beneficios pedagógicos, con preocupaciones que superan la utilidad educativa. Resulta evidente que, pese al alto acceso a estos recursos, su seguridad familiar se valora bajo; se impone una alfabetización digital en el hogar para transformar el uso en herramienta intencional sin temores infundados.

Morales y Pedraza (2023) analizaron en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia de Colombia el rol de las TIC en educación inicial mediante "Educadores Infantiles en la Era Digital: Las TIC en la educación inicial en Colombia", con un enfoque mixto descriptivo-exploratorio vía cuestionarios a docentes. Los maestros valoran el potencial motivacional de los audiovisuales, pero su integración resulta tímida y pasiva, favoreciendo el consumo sobre la creación activa. Existe una brecha clara entre esta apreciación positiva y las competencias reales para un aprendizaje basado en competencias; fortalecer la tecnopedagogía se vuelve esencial para activar estas herramientas en contextos inclusivos.

Brea *et al.* (2022) evaluaron en República Dominicana el impacto de las tablets de "República Digital" en la motivación de estudiantes de nivel inicial, a través de "Efecto del uso de las Tablets de República Digital en la Motivación de los Estudiantes del Nivel Inicial"; la metodología cuantitativa descriptiva midió cambios en pre-primaria. Se registró un alza notable en motivación escolar y asistencia gracias al hardware; no obstante, las docentes limitan su potencial por conocimientos medios-bajos en apps. El dispositivo motiva por sí solo, pero solo la mediación docente (con formación intencional) lo convierte en aprendizaje cognitivo profundo.

Carabajo y Erazo (2021) investigaron en Ecuador la percepción sensorial de medios audiovisuales en educación inicial con su estudio "Medios audiovisuales en la Educación Inicial y percepción sensorial", usando un diseño cuantitativo descriptivo transversal sobre padres. Predomina el uso pasivo para entretenimiento (luces, sonidos), sin creación familiar de contenidos educativos. Impera innovar recursos digitales que trasciendan la mera captación sensorial; de lo contrario, la exposición sola no fomenta destrezas ni construcción de conocimiento en los niños.

### **2.1.2. Nacionales**

Visa (2024) examina en Puno, bajo un diseño cuantitativo correlacional, la conexión entre materiales audiovisuales y el aprendizaje comunicativo de estudiantes

del Politécnico Huáscar. Sus datos revelan una correlación positiva marcada (Rho de Spearman significativo) entre el empleo frecuente de videos e imágenes y los avances en comprensión lectora y expresión oral; desde esta perspectiva, tales recursos logran nivelar oportunidades educativas, cuando su curaduría privilegia el enfoque por competencias.

Segama (2024), en Huancavelica, aplicó un diseño cuantitativo descriptivo-correlacional para examinar la autoeficacia y la integración de TIC en 79 maestras de educación inicial de Lircay; los resultados exponen una clara vinculación entre la confianza del educador y el empleo eficaz de estas herramientas, donde la apreciación de los audiovisuales depende menos de los equipos disponibles que de la docente fortalecida en su rol mediador (esa convicción que, en el día a día del aula, transforma recursos en puentes al aprendizaje situado).

Desde Arequipa, Llerena y Polar (2023) evaluaron competencias digitales y actitud hacia TIC en 60 docentes iniciales de Sachaca, públicos y privados; con diseño descriptivo relacional y marco DigCompEdu, hallaron actitud muy positiva hacia lo interactivo, aunque competencias bajas o medias predominan. Si bien valoramos estos materiales en la práctica diaria, urge capacitación instrumental para una integración fluida. Esta brecha pedagógica demanda acción inmediata.

Espinoza (2023) en Chimbote vinculó uso de TIC y rendimiento académico en estudiantes iniciales mediante diseño no experimental transversal correlacional, con cuestionarios y análisis de notas; emergió una correlación positiva, mas de baja intensidad. Ante este escenario, reflexionemos: la mera exposición tecnológica exige estrategias didácticas robustas, con interacciones de calidad; de lo contrario, desmitificamos la panacea digital en el aprendizaje situado.

Carranza (2022) en La Libertad contrastó competencias digitales de 436 docentes urbanos y rurales de Chepén; el diseño descriptivo comparativo mostró

ausencia de diferencias significativas ( $p > 0.05$ ). La brecha rural-urbana se estrecha en capacidades; por ende, audiovisuales interactivos reclaman igual rigor pedagógico en ambas zonas, desterrando enfoques simplistas. En aulas reales, esto potencia equidad.

## **2.2. Fundamentos de la Pedagogía Franciscana Mariana**

La implementación de materiales audiovisuales interactivos en el aula de inicial se enmarca y justifica dentro de la filosofía educativa de la institución, la cual se nutre de la Pedagogía Franciscana Mariana. Lejos de reducirse a un catálogo de principios aislados, este enfoque encarna una concepción viva de la educación que se filtra en cada elección pedagógica; basta observar cómo guía la selección de herramientas tecnológicas, impulsando interacciones de calidad en el aprendizaje situado (como un dispositivo interactivo que activa la autorregulación durante el juego simbólico).

### **2.2.1. Pedagogía franciscana mariana**

La pedagogía franciscana mariana orienta su praxis hacia la formación integral de la persona, tejiendo fe, cultura y ciencia en un proceso armónico (Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción, 2020, p. 152). Desde esta perspectiva, los materiales audiovisuales interactivos emergen como aliados clave; proporcionan experiencias multisensoriales que activan el desarrollo cognitivo y, al mismo tiempo, enriquecen las esferas socioafectiva y espiritual. Piense en un video que aborda el cuidado de la naturaleza: imparte conocimientos científicos precisos, despierta empatía genuina hacia los seres vivos (un matiz que vemos florecer en las interacciones infantiles) y eleva la creación a su valor como don divino. Así, encarna la esencia de una educación completa.

### **2.2.2. Valores humanos**

El propósito esencial de esta pedagogía reside en potenciar el crecimiento personal del estudiante mediante valores que habiliten su desarrollo pleno. Los materiales audiovisuales interactivos actúan como un medio contemporáneo efectivo para lograrlo; cuentos, canciones y juegos escenifican situaciones que encarnan el

respeto, la solidaridad y la empatía en contextos cotidianos del niño. Desde esta perspectiva, la dimensión axiológica de la investigación se diseñó para verificar si ese contenido audiovisual transmite con eficacia enseñanzas sobre el respeto, la solidaridad y el cuidado del entorno (un valor clave en el aprendizaje situado y la pertinencia cultural), confirmando su impacto en la formación humana integral.

### **2.2.3. Valores franciscanos**

La pedagogía en entornos educativos franciscanos se fortalece con valores como la fraternidad, la paz, el servicio y el amor a la creación, tal como lo precisa FIC (2020, p. 48). Desde esta perspectiva, los materiales audiovisuales interactivos actúan como mediadores didácticos que vuelven palpables estos principios en el aula diaria; un juego colaborativo, por ejemplo, despierta la fraternidad al potenciar el trabajo en equipo (especialmente en dinámicas de aprendizaje situado), mientras una canción sobre la resolución pacífica de conflictos siembra semillas de paz; resulta evidente, además, que un video interactivo dedicado al cuidado de plantas y animales cultiva ese amor por la creación con interacciones de calidad y pertinencia cultural.

### **2.2.4. Principios franciscanos**

Esta pedagogía se fundamenta en los principios de Cristo, que impulsan la solidaridad, la igualdad y una inclusión educativa auténtica en el aula. La tecnología audiovisual interactiva respalda estos ejes de forma directa; desde mi experiencia con niños pequeños, observo cómo un recurso multimedia sobre parábolas bíblicas invita a interacciones colaborativas, donde cada voz cuenta por igual. Su versatilidad permite adaptar los contenidos a los diferentes ritmos de aprendizaje, atendiendo a la diversidad en el aula y fomentando la inclusión. Además, los relatos y actividades pueden diseñarse para presentar el mensaje del Evangelio de una manera accesible y significativa para los niños, reforzando el pilar cristocéntrico de la formación (FIC, 2020, p. 43).

Estos principios se aplican en la elección de recursos tecnológicos a través de un filtro de valores explícito: los materiales audiovisuales deben promover los valores de fraternidad mediante su diseño (narrativa, símbolos visuales y

mecanismos de retroalimentación). Por ejemplo, un juego interactivo que premia la colaboración con retroalimentación positiva ayuda a encarnar el principio de fraternidad. De esta forma, la tecnología pasa de ser un elemento neutral a convertirse en una herramienta clave para la formación de valores, lo que respalda la importancia de la dimensión axiológica en esta variable.

### **2.2.5. Utilidad de la investigación y su vínculo con la Pedagogía Franciscana**

Esta investigación obtiene su relevancia al verificar la coherencia entre las herramientas pedagógicas modernas y los fines de la educación franciscana. Al centrar la evaluación en la valoración y la experiencia del niño, el estudio es fiel al principio humanista franciscano que valora a la persona en su singularidad. La utilidad de este trabajo radica en demostrar que los materiales audiovisuales interactivos no son un elemento ajeno a la identidad institucional, sino un recurso eficaz para transmitir el carisma y los valores fundacionales en el contexto del siglo XXI.

### **2.2.6. Rol del docente franciscano mariano**

El docente que implementa estos materiales asume un rol de guía con una clara visión cristiana, tal como lo describe el perfil del docente FIC, quien es "guía, educador y orientador con ejemplo de vida" (FIC, 2020, p. 130). No es un mero técnico, sino un mediador que selecciona, contextualiza y profundiza el contenido de los recursos digitales. El docente utiliza el material audiovisual como un punto de partida para el diálogo, la reflexión y la vivencia de los valores, asegurando que la tecnología esté siempre al servicio de la formación integral y evangelizadora.

### **2.2.7. Encíclica de la iglesia católica**

El uso de los materiales audiovisuales se alinea con los llamados de la Iglesia a responder a los desafíos contemporáneos. Documentos como la encíclica *Laudato Si'* hacen un llamado urgente a educar en el cuidado de la "casa común" (FIC, 2020, p. 71). Los materiales audiovisuales utilizados en este estudio, que incluían explícitamente temas sobre el cuidado de las plantas, los animales y el planeta, son

una respuesta pedagógica directa a este llamado. De esta manera, la tecnología se convierte en un instrumento para "apostar por otro estilo de vida" y promover una "alianza entre la humanidad y el ambiente", tal como lo solicita el magisterio de la Iglesia.

## **2.3. Bases teóricas**

### **2.3.1. Material audiovisual interactivo**

En el ámbito de la Educación Básica Regular inicial, los materiales audiovisuales interactivos emergen como recursos que fusionan elementos visuales y sonoros para transmitir mensajes educativos con eficacia y profundidad envolvente. Como precisa Carabajo y Erazo (2021), estos dispositivos convocan de manera simultánea la vista y el oído, permitiendo una recepción personalizada de la información clave. Las docentes que guiamos a niños de 4 años reconocemos que van más allá de pantallas inertes: activan procesos electrónicos para recuperar, almacenar y organizar datos, rompiendo así la rigidez de la enseñanza lineal. El niño no solo observa y escucha; interactúa, lo cual resulta crucial en esta etapa sensorial y exploratoria, donde el aprendizaje situado cobra vida a través del juego simbólico.

Desde la perspectiva conectivista, tales recursos actúan como puentes que enlazan la curiosidad espontánea del niño con entornos digitales llenos de contenidos lúdicos y cautivadores (piénsese en videos que responden al toque o al gesto). En el contexto peruano, con su pertinencia cultural, activan canales perceptivos múltiples para una comprensión veloz de la realidad cercana; la interactividad, esa respuesta inmediata del material a las acciones infantiles, convierte al estudiante en agente protagónico de su saber. Resulta evidente que motivan el placer por aprender; el niño lidera su propia travesía educativa, fomentando interacciones de calidad que nutren la autorregulación.

Para esta investigación nuestro recurso audiovisual interactivo es un Proyector Multimedia, donde El Google Home Mini emerge como material de apoyo interactivo de corte estrictamente auditivo; posibilita que los niños lancen preguntas

orales sobre el entorno que acaban de explorar visualmente (un matiz clave en el aprendizaje situado). Esta combinación es lo que Menacho *et al.* (2024) conceptualizan como un recurso que integra elementos visuales y sonoros para generar respuestas interactivas ante las acciones del usuario. En el aula EBR, observamos cómo esta mediación fortalece la autorregulación desde el juego simbólico.

### **2.3.2. Dimensiones de valoración del material audiovisual interactivo**

Los Menacho *et al.* (2024) lo exponen con claridad: los medios audiovisuales y tecnológicos impulsan un aprendizaje eficaz al intensificar la participación infantil y nutrir su crecimiento académico y personal. Si bien el proceso varía según el contexto cultural del aula, resulta clave estructurarlo en dimensiones interconectadas –el audio que capta la atención auditiva; lo visual que estimula la imaginación; la interactividad que promueve la autorregulación; y la axiológica, que asegura valores éticos–, todo ello afinado para niños de 4 años donde el juego simbólico reina.

Desde nuestra experiencia en aula, estas dimensiones no son abstractas; el audio inadecuado distrae, mientras un visual pobre frena la mediación afectiva. Observamos que recursos bien calibrados elevan las interacciones de calidad, alineándose con el enfoque por competencias del currículo nacional. Así, la pertinencia no solo se mide, se vive en cada sesión.

#### **▪ Dimensión 1: Audio**

En la primera infancia, el ámbito sonoro abre la puerta primera al lazo emocional y cognitivo; actúa como puente esencial en el aula de educación inicial. El audio trasciende el rol de fondo decorativo para convertirse en instrumento preciso que afina la discriminación auditiva y fija conceptos en la mente infantil (algo que observamos día a día con niños de 3 a 5 años). Como bien detalla Visa (2024), grabaciones de voz, música o sonidos del entorno no solo cultivan habilidades de escucha activa, sino que apuntalan la comprensión

del lenguaje oral en su fase de maduración; un audio puro, exento de ruidos parásitos, preserva la concentración del niño de 4 años y evita esa fatiga cognitiva que erosiona el aprendizaje situado.

Desde esta perspectiva, la calidad del sonido moldea la memoria auditiva y nutre el desarrollo afectivo con igual fuerza. Sonidos de alta fidelidad (el bramido de un animal o el murmullo de la naturaleza) forjan vínculos emocionales profundos con el contenido, lo que extiende la retención a largo plazo en un enfoque por competencias. Menacho *et al.* (2024) evidencian cómo esta fusión armónica de estímulos sonoros y visuales enciende canales perceptivos en paralelo, vital para atrapar la atención efímera de los más pequeños. En el contexto docente de Chíncha, donde las interacciones de calidad marcan la diferencia, un audio nítido y placentero en videos o juegos eleva el recurso a mediador auténtico; si falla, se vuelve mera distracción.

- **Dimensión 2: Visual**

La dimensión visual sustenta la comprensión en el niño preescolar, cuya inteligencia simbólica y memoria fotográfica demandan apoyos concretos para procesar el mundo. Esta perspectiva, arraigada en la práctica áulica diaria, se enriquece con aportes investigativos clave. García y López (2022) muestran cómo los medios audiovisuales transforman el aula en un espacio vivo de estímulos ópticos; capturan la atención infantil, despiertan exploraciones visuales y las convierten en expresiones creativas de ideas propias. Imágenes nítidas, coloridas y ordenadas no solo protegen contra la fatiga ocular, sino que funcionan como anclajes firmes (precisamente lo que necesita un niño de 4 años); facilitan la asimilación de conceptos que, sin ellas, se perderían en la abstracción.

Si bien la EBR Inicial peruana prioriza competencias situadas, la dimensión visual adquiere relevancia cultural al reflejar entornos locales como los paisajes y fauna de Chíncha, donde el niño se reconoce de inmediato. Pássara *et al.* (2023) subrayan que la tecnología gana fuerza al basar el aprendizaje en experiencias vividas y reflexiones sobre la realidad cotidiana; resulta evidente

entonces que un material visual óptimo reproduce fielmente la narrativa, elimina ambigüedades y une el saber escolar a la vida familiar y comunitaria, forjando identidad desde temprana edad.

- **Dimensión 3: Interactividad**

La interactividad eleva al niño de espectador pasivo a agente principal de su trayecto educativo; en el aula de educación inicial, esta cualidad cobra fuerza al responder de inmediato a sus gestos físicos o palabras, confirmando su iniciativa desde el primer toque. Como detalla Cusme (2023), las herramientas multimedia y entornos virtuales entregan vivencias motivadoras que nutren el desarrollo psicomotriz y un aprendizaje con sentido real; para un pequeño de 4 años, arrastrar una imagen en la pantalla o escuchar una réplica instantánea, ese feedback (sonido/animación positiva tras acción correcta) tan preciado en sesiones cotidianas, no solo avala su curiosidad espontánea, sino que la canaliza hacia un pensamiento crítico incipiente.

Desde esta perspectiva, la interactividad trasciende los simples toques en botones para impulsar acciones situadas en el aprendizaje lúdico; el material excepcional convoca al niño a danzar, vocalizar rimas o desentrañar enigmas dentro de una historia cautivadora que refleja sus competencias emergentes. Si bien es cierto que Pássara *et al.* (2023) posicionan al docente como facilitador de redes conectivistas, resulta el niño quien, al entablar diálogo con lo digital, forja su autonomía operativa; un recurso de alto calibre, entonces, siembra interrogantes frescos que perduran una vez apagada la pantalla, convirtiendo el ensayo y error en un flujo vital de descubrimiento dentro de márgenes seguros y estimulantes.

- **Dimensión 4: Axiológica (Franciscano Mariano)**

La dimensión axiológica sostiene la formación integral en una institución impregnada de carisma franciscano mariano. Aquí, los materiales audiovisuales interactivos se convierten en aliados para transmitir virtudes y valores que moldean al niño como ciudadano de "paz y bien"; según los lineamientos del

Reglamento Interno General (CEP La Inmaculada Concepción, 2024), la educación persigue el desarrollo de la personalidad humana anclado en la fraternidad, el respeto y la solidaridad. Estos recursos tecnológicos, que nunca resultan neutros, funcionan como puentes hacia la empatía y la convivencia saludable, al ofrecer modelos de conducta positivos que los niños imitan en su rutina diaria (piénsese en escenas cotidianas de ayuda mutua que capturan su atención inmediata).

Desde la pedagogía franciscana, los audiovisuales deben resonar con la sensibilidad por la "casa común" y el cuidado de la creación, tal como inspira la encíclica *Laudato Si'*. Carabajo y Erazo (2021) subrayan que las instituciones tienen la responsabilidad de asegurar que las innovaciones tecnológicas se filtren en las percepciones sensoriales de los niños de modo coherente con los valores propios. Valorar esta dimensión axiológica exige comprobar si el material despierta alegría por aprender; si los contenidos sobre el cuidado de plantas, animales y el respeto recíproco calan en los pequeños de 4 años. Así, la tecnología trasciende la mera información o el entretenimiento: forja el espíritu infantil, con la minoridad (esa humildad franciscana) y el servicio al prójimo como pilares de su identidad cristiana y mariana.

Este planteamiento encuentra eco en el compromiso del MINEDU (2023) mediante su Plan de Gobierno y Transformación Digital, que erige el acceso a recursos digitales de calidad como base de la equidad educativa; de este modo, estos materiales no solo satisfacen estándares técnicos, sino que nutren el bienestar socioemocional y ético de la infancia peruana.

### **2.3.3. Características de los materiales audiovisuales**

Estos materiales se distinguen por su característica potencia multisensorial; arman un diálogo vivo entre imágenes vibrantes, sonidos envolventes y textos accesibles que sumergen al niño en un aprendizaje pleno. Menacho *et al.* (2024) capturan esta esencia al resaltar cómo su dinamismo convierte temas abstractos en

vivencias didácticas irresistibles, que atrapan la atención infantil al instante. En el aula de 4 años, donde la capacidad cognitiva es tan delicada, seleccionamos colores intensos pero dosificados y diseños limpios; la interactividad, por su parte, entrega retroalimentación inmediata y propicia ese ensayo-error esencial para forjar autonomía.

La adaptabilidad emerge como rasgo clave, ya que invita a las docentes a moldear videos, canciones, cuentos digitales o apps gamificadas según los ritmos únicos de cada pequeño. Si bien es cierto que esta flexibilidad operativa potencia el aprendizaje situado, su accesibilidad sincrónica o asincrónica disuelve límites de tiempo y espacio. Resulta evidente, en nuestro contexto chinchano, la necesidad de audio impecable e imágenes precisas (sin borrosidad ni ruidos que agoten la vista o apaguen el interés); solo así sostienen interacciones de calidad en aulas diversas.

#### **2.3.4. Importancia del Material Audiovisual interactivo**

Implementar estos recursos en el nivel inicial genera aprendizaje significativo; transforma el aula en un espacio donde el niño conecta lo nuevo con su mundo vivido. Como bien señala UNESCO (2021), las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) redefinen la enseñanza al reducir brechas de aprendizaje y elevar la pertinencia cultural, clave en contextos diversos como los de nuestra región. Al anclar contenidos abstractos en estímulos visuales familiares (experiencias previas que todo docente reconoce en sus alumnos), fortalecemos la memoria a largo plazo. Despiertan curiosidad; motivan la autonomía, ese aprendizaje situado esencial para el desarrollo integral.

Desde esta perspectiva, estos materiales impulsan habilidades comunicativas y socioafectivas con precisión. En niños de 4 años, videos y juegos interactivos modelan expresión oral y gestual; les permiten organizar pensamientos de forma eficaz, como observamos en sesiones de juego simbólico. Ante narrativas audiovisuales bien diseñadas, emergen valores como la solidaridad y el respeto; fraternidad que se vive en grupo. Niños de entornos desfavorecidos acceden así a

experiencias culturales y científicas remotas. Equidad educativa, desde la primera infancia.

### **2.3.5. Material Audiovisual en la Educación**

En la Educación Básica Regular inicial, estos materiales trascienden su estatus como recursos accesorios para convertirse en pilares estratégicos de la renovación pedagógica. Como precisa Pássara *et al.* (2023), las modalidades virtual y presencial asistida por tecnología obligan a las escuelas a sintonizar con una sociedad digital, reconociendo a los niños como nativos digitales natos. Su despliegue exige alineación precisa con el Currículo Nacional de la Educación Básica, apostando por un enfoque lúdico donde el juego facilite la interiorización natural de aprendizajes.

Desde esta perspectiva, la tecnología se erige en aliada indispensable; simula dilemas cotidianos que despiertan el pensamiento crítico en los primeros años. El docente emerge como mediador y tejedor de conexiones, orientando las interacciones niño-material para garantizar frutos pedagógicos sólidos. No basta con proyectar audiovisuales; debemos encastarlos en estructuras didácticas que acoten distracciones y aviven la reflexión. De este modo, abrimos a los niños de Chíncha horizontes remotos (ecosistemas lejanos, realidades diversas) mientras robustecemos su arraigo local a través de contenidos cargados de pertinencia cultural.

### **2.3.6. Impacto de los Materiales Audiovisuales en la Educación**

Los materiales audiovisuales ejercen una influencia positiva en la educación básica; crean espacios educativos que motivan a los estudiantes, despiertan su interés por aprender y fomentan una independencia que transforma el aprendizaje en algo significativo (Huamanchao y Vásquez, 2022). Si bien es cierto que se han consolidado como herramientas didácticas esenciales en el proceso de enseñanza, van más allá: generan entornos que no solo impulsan la autonomía, sino que profundizan el aprendizaje al situarlo en contextos reales y pertinentes culturalmente (Maza y Espinoza, 2023, p. 85).

Desde esta perspectiva, promueven estrategias de enseñanza innovadoras y efectivas. Como señala Guamán *et al.* (2021), en la educación estos recursos "promueven nuevas formas de enseñar que son más efectivas, interrelacionan mejor a los estudiantes y fomentan el razonamiento sobre el material de estudio" (p. 49); en el aula, esto se traduce en interacciones de calidad que alinean el enfoque por competencias con el juego simbólico cotidiano. Resulta evidente que también ofrecen retroalimentación inmediata y fortalecen el ambiente escolar: brindan un apoyo efectivo a los docentes para refinar sus habilidades profesionales y complementar el clima áulico (García y López, 2022, p. 29). En definitiva, estos materiales no son accesorios, sino mediadores activos del desarrollo.

### **2.3.7. Importancia de la valoración del material audiovisual interactivo**

En la práctica docente del nivel inicial, se constata cómo, en esta sociedad del conocimiento, los materiales audiovisuales interactivos trascienden su rol accesorio para erigirse en eje de la mediación pedagógica; valorarlos demanda escrutar no solo su pulido estético, sino su potencia para convertir la enseñanza en vivencias multisensoriales que impulsan el desarrollo integral de niños de 4 años. Menacho *et al.* (2024) vinculan recursos tecnológicos con distintos niveles de participación infantil; su estudio examina si los niños de 4 años perciben esa implicación como un estímulo genuino y motivador en el aula. En inicial, tal valoración resulta imprescindible; alinea estímulos visuales y auditivos con la madurez neuropsicológica propia de la edad (observación cotidiana en el aula), conteniendo fatiga cognitiva mientras aviva esa curiosidad innata que define la etapa.

Desde la intersección tecnológica y pedagógica, estos recursos funcionan como enlaces entre abstracciones conceptuales y el mundo tangible del niño, destilando complejidades en formas accesibles, crucial cuando lectoescritura apenas brota. Cusme (2023) ilustra cómo una implementación precisa de multimedia interactiva potencia el desarrollo psicomotriz y parirá aprendizajes significativos mediante experiencias motivadoras que rompen inercias tradicionales. Si bien es

cierto que esta promesa se materializa en aulas de 4 años en Chíncha solo mediante valoración docente exigente, el diseño ha de brillar con audios nítidos y visuales precisos; así sostiene atención sin derivar en sobreestimulación.

La valoración de estos materiales incorpora, inevitablemente, una veta ética y de seguridad digital que docentes y familias debemos atender con celo; pese a que los niños figuran como "nativos digitales", urge desmenuzar contenidos para resguardar su salud integral. Días *et al.* (2021) alertan que exposiciones desmedidas o tratos con material inadecuado sin guía provocan ansiedad, sedentarismo e irritabilidad. Ante este escenario, evaluar implica confirmar su aporte a la autorregulación y seguridad; el MINEDU (2023) enfatiza, vía su plan de transformación digital, que tales recursos de calidad son derecho equitativo, siempre filtrados por criterios docentes que atenúen riesgos cibernéticos y siembren hábitos responsables en la primera infancia.

Desde esta perspectiva, el proceso evaluativo se entreteje con pertinencia cultural y forja axiológica. En el Perú, sobre todo en instituciones de carisma franciscano mariano, estos audiovisuales han de transmitir fraternidad, respeto y custodia de la "casa común"; la valoración asegura que evoquen paisajes y vivencias chinchanas cercanas, consolidando identidad local al tiempo que infunde valores éticos. UNESCO (2021) precisa que las TIC acorten brechas de aprendizaje y potencien relevancia cultural, logro que exige del docente proactividad en seleccionar y validar videos o juegos para el ámbito áulico.

### **2.3.8. Teorías relacionadas con el estudio**

Si bien los niños de inicial traen bagaje vivencial rico, el material interactivo lo activa como organizador previo, tal como propone la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel. Chipana (2024) subraya que la efectividad surge al anclar lo nuevo en conocimientos previos del alumno; en este nivel, los audiovisuales vinculan lo visto en pantalla con experiencias familiares y culturales locales. Resulta

clave que la interacción evite la mera repetición mecánica para convertirse en diálogo de significados y emociones entre docente y niño, mediado por la tecnología.

La Teoría del Aprendizaje Multimodal ilumina la potencia de los materiales audiovisuales, especialmente para niños de 4 años cuya atención se dispersa con facilidad. Visa (2024) precisa que el aprendizaje gana fuerza al llegar por canales sensoriales múltiples (visual y auditivo) de modo simultáneo; esta codificación dual crea anclajes memorísticos firmes. Así, una imagen clara de la fauna chinchana unida al sonido genuino de las olas del mar no solo retiene la mirada infantil, sino que asegura una recuperación más ágil del saber frente a estímulos aislados.

Desde la perspectiva del desarrollo cognitivo, la Teoría Sociocultural de Vygotsky y su Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) marcan el camino en entornos virtuales e híbridos de hoy. Pássara *et al.* (2023) describen al docente como facilitador de conexiones en un escenario conectivista; el material audiovisual actúa entonces como andamiaje, elevando competencias que el niño de 4 años no alcanza solo. En Chíncha, las interacciones con pares y maestros (potenciadas por estos recursos como mediadores culturales) impulsan exploración y resolución de problemas reales; la tecnología enriquece, sin suplantar, el lazo humano.

Ante este entramado constructivista y conectivista, UNESCO (2023) y el MINEDU (2023) exigen integrar competencias digitales con calidez ética y humana desde la infancia temprana. Estos marcos priorizan el bienestar socioemocional y la participación activa del alumnado; en el Perú, el audiovisual interactivo respeta ritmos individuales mientras forja autonomía responsable en un mundo digital. El docente vela porque tales vivencias motiven y armonicen con los principios de paz y bien que definen la educación inicial en nuestro ámbito cultural.

## **2.4. Definición de términos básicos**

### **A. Alfabetización digital**

Conjunto de competencias que ayudan al niño a usar, analizar y generar contenidos digitales con criterio y responsabilidad, listándolo para integrarse en un

mundo cada vez más tecnológico (Criollo *et al.*, 2021). Esta competencia se impone como necesidad urgente para docentes y familias, cerrando brechas digitales y cultivando una ciudadanía informada desde los primeros años. En el aula, observamos cómo los niños navegan entornos virtuales bajo nuestra guía, desarrollando autonomía y juicio crítico ante las herramientas digitales, tal como resaltan (Pássara *et al.* 2023).

## **B. Aprendizaje situado**

Este enfoque sostiene que el conocimiento arraiga con mayor fuerza cuando se ancla en la realidad social y cultural del niño. Ante el empleo de recursos tecnológicos, Chipana (2024) evidencia que los materiales audiovisuales profundizan el aprendizaje al situar conceptos en contextos reales y cercanos al alumno. Para un niño de Chincha, esto significa evocar la playa o las especies locales (transformando lo abstracto en vivencias que nutren su identidad).

## **C. Audio**

En la primera infancia, el audio emerge como pilar didáctico, empleando estímulos sonoros para afinar la discriminación auditiva y la escucha atenta. Maza y Espinoza (2023) detallan cómo grabaciones de voz, música o sonidos ambientales potencian la comprensión del lenguaje oral. La nitidez sonora resulta imperativa; Menacho *et al.* (2024) argumentan que un audio de alta fidelidad evita la fatiga cognitiva y teje lazos emocionales, facilitando que el niño absorba la narrativa educativa con fluidez.

## **D. Autorregulación**

La autorregulación abarca el control que el niño ejerce sobre sus emociones y conductas en la dinámica escolar. Si bien es cierto que en entornos virtuales e interactivos este proceso cobra vigor, Pássara *et al.* (2023) precisan que permite respuestas asertivas ante desafíos tecnológicos, domando frustración o entusiasmo. Un material audiovisual idóneo fomenta este dominio progresivo del temperamento, invitando al niño a asumir responsabilidad en un clima de convivencia armónica.

### **E. Google Home Mini (Asistente de voz)**

Este altavoz inteligente compacto, activado por voz, actúa como asistente conversacional en el aula. La guía técnica de Google Home Mini Guide (2025) describe su capacidad para manejar tareas cotidianas vía comandos simples. Pedagógicamente, Pássara *et al.* (2023) lo llaman "caja mágica": despierta curiosidad al ofrecer sonidos naturales o respuestas a trivias, enriqueciendo la sensorialidad sin saturar con pantallas.

### **F. Interactividad**

La interactividad define la esencia de un recurso tecnológico que responde dinámicamente a las acciones del usuario. Cusme (2023) explica cómo eleva al niño de espectador pasivo a agente decisivo, con retroalimentación inmediata que valida la acción del usuario y nutre el desarrollo psicomotriz y un aprendizaje con pertinencia. Para los docentes, Arriaga *et al.* (2021) lo posicionan como aliado clave en simulaciones de problemas y creaciones participativas.

### **G. Material audiovisual**

Este recurso fusiona imágenes y sonidos para vehiculizar mensajes educativos de modo simultáneo. Menacho *et al.* (2024) subrayan que tal síntesis hace accesibles los conceptos abstractos, capturando la atención fugaz de los pequeños. Carabajo y Erazo (2021) añaden que apela directamente a la percepción sensorial, erigiendo conocimientos en un aprendizaje significativo.

### **H. Material audiovisual interactivo**

Va más allá de la mera unión de imagen y sonido; responde a gestos o palabras del niño para personalizar el contenido. Carabajo y Erazo (2021) lo conciben como dispositivo que activa vista y oído en tándem. En la práctica, deshace la linealidad tradicional: el niño lidera su trayecto mediante ensayo y error, protagonizando su construcción del saber.

### **I. Nativos digitales**

Son aquellos niños inmersos en tecnologías desde el nacimiento, integrándolas a su identidad social. Días *et al.* (2021) observan su demanda de contenidos inmediatos y no lineales, con destreza innata en dispositivos. Resulta evidente que, pese a ello, Pássara

*et al.* (2023) insisten en la mediación docente para canalizar ese potencial hacia un pensamiento crítico y ético.

#### **J. Proyector multimedia**

Permite proyectar imágenes, videos y juegos en gran escala, impulsando el trabajo colectivo. Menacho *et al.* (2024) valoran cómo vivifica el aula con estímulos ópticos, preservando la atención sin fatiga ocular. Al desplegar interactivos, invita a los niños a señalar, moverse y participar, fusionando lo digital con el espacio físico.

#### **K. Sociedad del conocimiento**

Caracteriza nuestra era por una racionalidad científica-tecnológica que redefine el pensamiento y la acción. Días *et al.* (2021) abogan por ligar aprendizaje, innovación y tecnologías en este panorama. En educación inicial, ajustamos modelos a la fluidez informativa, preparando niños para una integración activa en un mundo global y competitivo.

#### **L. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)**

Conjunto de herramientas digitales para procesar, gestionar y compartir información. Días *et al.* (2021) las ven como transversales que amplifican comunicación y conocimiento. En Perú, el MINEDU (2023) las erige en derecho esencial para equidad y cierre de brechas educativas nacionales.

#### **M. Tecnología educativa**

Implica el empleo sistemático de medios tecnológicos con fines pedagógicos explícitos. Cusme (2023) destaca su transformación de la pedagogía hacia dinámicas participativas. Menacho *et al.* (2024) lo confirman como clave para optimizar enseñanza y desarrollo académico.

#### **N. Video**

Combina movimiento visual y sonido para un enfoque holístico. Chipana (2024) resalta su eficacia en modelar comportamientos y procesos con ejemplos concretos que complementan la teoría. Su dinamismo inmersivo despierta el anhelo por aprender.

## CAPÍTULO III: VARIABLES

### 3.1. Variable

Esta investigación se concentra en una sola variable central, explorada mediante un enfoque descriptivo y cuantitativo estricto. Tal delimitación metodológica genera una visión neutral del pulso áulico en Chíncha, experiencia que resuena en la labor diaria con niños de esta edad, al registrar sus percepciones ante las herramientas tecnológicas en juego.

#### 3.1.1. Variable 1: Valoración del material audiovisual interactivo

Lozada (2025) lo delinea con precisión: esta clase de indagación se orienta a precisar los rasgos esenciales de un fenómeno o grupo, sin desentrañar causas, solo iluminando el "qué" transcurre en ese momento puntual.

#### 3.1.2. Dimensiones

Las dimensiones capturan elementos, rasgos o facetas concretas que desglosan una variable compleja. Se identificaron cuatro dimensiones clave de la variable central: audio, visual, interactividad y axiológica. Como detalla Lozada (2025), la investigación descriptiva descompone variables complejas en estas dimensiones para delinear rasgos sin alterar fenómenos; esta estrategia simplifica los análisis cuantitativos mediante frecuencias y porcentajes por dimensión, logrando una caracterización integral del material audiovisual interactivo evaluado.

##### a) Dimensión 1: Audio

La dimensión auditiva se erige como soporte pedagógico esencial en la educación inicial; aprovecha estímulos sonoros precisos para pulir la discriminación auditiva y cultivar una escucha activa (Visa, 2024), siempre que se garantice nitidez sin ruidos externos que agoten la concentración infantil y, en cambio, refuercen la conexión emocional junto con la memoria de lo aprendido.

### **b) Dimensión 2: Visual**

Desde esta perspectiva, los elementos visuales anclan la comprensión en los primeros años; imágenes vibrantes, bien estructuradas y libres de exceso capturan la mirada del niño para concretar ideas abstractas mediante percepciones ópticas ordenadas (García y López, 2022), sin abrumar su sensibilidad en desarrollo.

### **c) Dimensión 3: Interactividad**

La interactividad transforma el recurso digital en un diálogo vivo: responde al instante a gestos o voces del niño, impulsándolo de mero observador a constructor activo de su saber gracias a esa retroalimentación fluida (Cusme, 2023). Resulta clave en entornos de aprendizaje situado.

### **d) Dimensión 4: Axiológica (Franciscano Mariano)**

Ante el carisma franciscano mariano, esta dimensión fomenta virtudes cotidianas (fraternidad, respeto, solidaridad y custodia de la "casa común") valiéndose de tecnologías que modelan conductas positivas y vivenciales (CEP La Inmaculada Concepción, 2024), alineadas con la pertinencia cultural del aula.

### 3.2. Operacionalización de la variable

**Tabla 1**

*Operacionalización de la variable valoración del material audiovisual interactivo*

| <b>Var.</b>                                     | <b>Definición conceptual</b>   | <b>Definición operacional</b>   | <b>Dimensiones</b> | <b>Indicadores</b>   | <b>Ítems</b>                         | <b>Instrumentos</b>  | <b>Escala de medición</b>       |
|---|--|---|--------------------|--|--------------------------------------|--|---------------------------------|
| Valoración del material audiovisual interactivo | Se define como el proceso en que el estudiante experimenta multisensorialmente el recurso tecnológico, valorando su idoneidad técnica (audio y video) pedagógica para crear respuestas | La medición se llevará a cabo aplicando el cuestionario pictórico "Mi aventura de aprender con videos y juegos en mi aula". Este instrumento cuantifica la valoración en las dimensiones de | Audio              | <ul style="list-style-type: none"> <li>El audio es nítido y libre de distorsiones.</li> <li>Los elementos sonoros generan una respuesta emocional positiva.</li> <li>El sonido facilita la comprensión del contenido.</li> </ul> | Ítems 1 y 2<br>Ítems 3 y 4<br>Ítem 5 | Cuestionario: "Mi aventura de aprender con videos y juegos en mi aula" | No (1)<br>A veces (2)<br>Sí (3) |
|   |  |   | Visual             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Las imágenes son nítidas, coloridas y visualmente agradables.</li> <li>El contenido visual apoya el entendimiento de la actividad.</li> </ul>   | Ítems 6 y 7<br>Ítems 8 y 9           |  |                                 |

|   |                                  |   |                   |
|---|----------------------------------|---|-------------------|
| interactivas que Audio, Visual, impulsan el Interactividad y aprendizaje Axiológica, situado y la mediante una educación en escala Likert valores visual de tres (Menacho <i>et al.</i> , 2024) niveles: Sí (3), A veces (2) y No (1) | Interactividad                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Las imágenes reflejan el entorno local de los estudiantes.</li> </ul>                                      | Ítem 10           |
|   |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>El material responde a las acciones del niño, indicando su desempeño.</li> </ul>                           | Ítem 11           |
|   |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>El material promueve la acción física y verbal.</li> </ul>   | Ítems 12 y 13     |
|   |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>El material fomenta el pensamiento y la curiosidad.</li> </ul>   | Ítems 14 y 15     |
|   |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>El uso del material genera emociones positivas y entusiasmo por aprender.</li> </ul>                       | Ítem 16           |
|   | Axiológica (Franciscano Mariano) | <ul style="list-style-type: none"> <li>El contenido audiovisual transmite enseñanzas sobre respeto, solidaridad y cuidado del entorno.</li> </ul> | Ítems 17, 18 y 19 |
|   |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>El material sirve como modelo de buen comportamiento.</li> </ul>   | Ítem 20           |

## **CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA**

### **4.1. Enfoque de Investigación**

Esta investigación recurre a un enfoque cuantitativo; se sustenta en la recopilación sistemática de datos numéricos; estos no solo responden directamente a las preguntas de investigación, sino que también delimitan con exactitud el comportamiento de la variable de estudio. Resulta idóneo para capturar la "Valoración del Material Audiovisual Interactivo", ya que convierte las percepciones sensoriales y pedagógicas de niños de 4 años en datos cuantificables (precisamente lo que observamos en sesiones de juego simbólico guiado). Así, emergen patrones de comportamiento y tendencias objetivas en el aula. Como bien señala Visa (2024), este método resulta esencial en estudios educativos para delimitar pautas conductuales y corroborar teorías mediante métricas precisas.

En educación inicial, tal enfoque forja una base científica para escrutar la efectividad de recursos tecnológicos, más allá de meras observaciones subjetivas. Si bien es cierto que Lozada (2025) subraya su énfasis en datos aptos para escrutinio estadístico riguroso, desde esta perspectiva la valoración del material trasciende la apreciación personal de la docente. Se erige en evidencia métrica, alineada con los estándares de calidad educativa peruana.

### **4.2. Método de Investigación**

Se aplicó el método deductivo y descriptivo. El deductivo al partir de un marco teórico previamente establecido para reconocer y detallar las características del objeto de estudio en el contexto real observado. Como bien precisa Lozada (2025), el descriptivo se erige como la herramienta idónea al indagar la naturaleza de las variables sin manipularlas, actuando como brújula para resaltar los rasgos clave del grupo estudiado.

Desde esta perspectiva, desglosamos la variable principal en sus cuatro dimensiones (audio, visual, interactividad y axiológica), evaluándolas de forma autónoma antes de integrarlas en un perfil holístico del recurso. En la población infantil, este método

salvaguarda la esencia del entorno natural del niño (observando los hechos tal como fluyen en el taller pedagógico). Si bien es cierto que el proceso deductivo parte de teorías de aprendizaje multimodal, nosotras, las investigadoras, lo aplicamos para corroborar si el material diseñado opera, en la práctica, como mediador genuino del conocimiento en la primera infancia.

#### **4.3. Tipo de investigación**

Esta investigación pura o básica, se configura como descriptiva y no experimental; su nivel de conocimiento apunta a precisar las características y perfiles del fenómeno en cuestión (el material audiovisual en aulas de 4 años en Chíncha). Detalla, en esencia, cómo se presentan y manifiestan esos componentes en el pulso cotidiano del aula. Menacho *et al.* (2024) lo capturan con precisión: este tipo de estudio acelera un aprendizaje eficaz al desmenuzar sistemáticamente el rol de las herramientas multimedia en el desarrollo académico de los niños en educación básica.

Se seleccionó este diseño debido a que permite describir el fenómeno sin establecer causalidades para entregar una fotografía vívida de la realidad áulica en un instante preciso. Lozada (2025) ilustra su valor al resaltar cómo dibuja con nitidez las dimensiones de un fenómeno en comunidades específicas; en nuestro caso, equipa a las docentes para discernir si el recurso audiovisual motiva de verdad y se ajusta a la etapa infantil (pensemos en el juego simbólico que tanto activa en esta edad). Ante este escenario, alinea perfectamente con la urgencia de forjar saberes pedagógicos básicos, pilares para innovaciones futuras en el currículo de educación inicial.

#### **4.4. Diseño de investigación**

El diseño de esta investigación se configura como no experimental, transversal y descriptivo. Elegimos lo no experimental al evitar toda manipulación deliberada de variables; basta con observar los fenómenos en su hábitat natural (el aula cotidiana) para analizarlos después, sin alterar la espontaneidad de la valoración infantil. Su dimensión

transversal surge de la recolección de datos en un solo corte temporal, justo durante el “Taller de Exploración Audiovisual”.

Si bien las percepciones de niños de 4 años fluyen con la inmediatez de la experiencia vivida, esta "fotografía" del momento captura con honestidad la idoneidad técnica del material; procesos longitudinales, en cambio, arriesgarían fatiga o sesgos en los pequeños. Hernández *et al.* (2014, citado por Visa, 2024), subrayan cómo este enfoque cuantifica relaciones entre categorías en un punto preciso del tiempo, ideal para evaluar recursos educativos con agilidad y precisión. Ante este escenario, el esquema metodológico asegura coherencia plena entre describir la valoración del material y la realidad pedagógica en Chincha; el niño, así, emerge como verdadero protagonista de su aprendizaje situado.

## **4.5. Población y muestra**

### **4.5.1. Población**

Como bien señala Lozada (2025), precisar esta población en un estudio descriptivo apunta a delinear sus particularidades demográficas, respondiendo con nitidez al "qué" del fenómeno en un tiempo y espacio concretos. La población de estudio reúne a 20 niños y niñas de 4 años, Ciclo II de Educación Inicial en EBR, matriculados en una institución educativa seleccionada de Chincha, Ica. Si bien es cierto que esta fase del desarrollo cognitivo, fisiológico y social resulta crítica (donde las intervenciones pedagógicas tempranas moldean el porvenir del niño), observamos en ellos un potencial único para intervenciones innovadoras.

Todos los estudiantes de 4 años forman esta población: nativos digitales por excelencia, que integran las tecnologías de la información en su rutina como algo innato y cautivador. Ante este escenario, estudiar la valoración de materiales audiovisuales interactivos cobra sentido pleno; estos menores reclaman estímulos sensoriales rápidos y no lineales que despierte su curiosidad innata (y eviten el hastío típico de formatos rígidos).

#### **4.5.2. Muestra y Tipo de Muestreo**

La muestra emerge como un subconjunto representativo de la población de referencia, seleccionado para generar datos accesibles que habiliten inferencias válidas con alcance externo. Como bien señala Arrogante (2022), esta debe equilibrar amplitud para reflejar fielmente la población y contención, facilitando un análisis estadístico profundo sin perder precisión. El muestreo, a su vez, configura el procedimiento técnico de selección; en esta investigación, en el aula seleccionada de la institución educativa de Chincha, se incluyó a los 20 niños de 4 años matriculados (N=20); este muestreo censal integra al grupo completo sin criterios de exclusión, lo que previene sesgos selectivos en la muestra (una práctica común en estudios de EBR inicial con poblaciones pequeñas). Si bien es cierto que esta aproximación asegura representatividad interna, los hallazgos se circunscriben estrictamente a esta población particular y no permiten generalizaciones a otras aulas o instituciones sin estudios replicados.

#### **4.6. Técnica e Instrumento de recolección de datos**

Elegimos la encuesta como técnica central en esta investigación; se trata de un procedimiento descriptivo que capta información directa de los participantes a través de instrumentos estructurados, revelando comportamientos, rasgos u opiniones sobre fenómenos concretos en una población dada. Lozada (2025) la destaca como la herramienta ideal para explorar percepciones ante estímulos como los contenidos audiovisuales. Ante niños de 4 años, adaptamos la encuesta bajo la modalidad de diálogo lúdico estructurado: La investigadora, como docente, actúa de mediadora transformando preguntas académicas en diálogos empáticos y cercanos, lo que crea un clima de confianza y conversacional, para que expresen sus ideas con autenticidad (esa chispa genuina que tanto cuesta capturar en infantes tímidos). Esta opción encaja perfectamente con el diseño no experimental y transversal, ofreciendo una instantánea precisa de la experiencia pedagógica en su hábitat natural.

El cuestionario sirve de soporte material a esta técnica. Visa (2024) lo describe como un conjunto de ítems ordenados para cuantificar variables específicas en el aprendizaje. Si bien es cierto que en primera infancia surge el desafío del sesgo de deseabilidad social (esa inclinación infantil a decir lo que cree que agrada a la maestra, por su natural empatía hacia nosotras), lo enfrentamos con un registro dual: respuestas verbales de la charla libre y gestuales vía una Escala Pictórica Graduada de Tres Niveles (😞 = No; 😐 = A veces; 😊 = Sí). Esta ruta no verbal reduce la carga lingüística y evita distorsiones puramente orales; antes, la introducimos en asamblea grupal, asegurando que todos la dominen antes de los diálogos individuales.

El instrumento titulado "Mi aventura de aprender con videos y juegos en mi aula" consiste en un cuestionario pictórico con 20 ítems distribuidos en cuatro dimensiones clave: Audio, Visual, Interactividad y Dimensión Axiológica (Valores Franciscanos Marianos). Cada una aborda elementos concretos: el audio se centra en la claridad sin ruidos molestos; el visual, en colores vivos y contenidos culturalmente relevantes; la interactividad, en cómo el material responde para despertar la curiosidad; y la axiológica, en su alineación con valores institucionales como la fraternidad, el respeto y el cuidado de la creación. Asignamos 3 puntos a "Sí", 2 a "A veces" y 1 a "No", en una escala Likert adaptada que cuantifica con precisión la variable "Valoración del Material Audiovisual Interactivo"; así, las sensaciones de los niños se convierten en datos accionables para refinar nuestra praxis.

Resulta evidente que este cuestionario resuena en el contexto peruano, alineándose con las metas de transformación digital del MINEDU (2023), que ven los recursos digitales de calidad como pilar de la equidad. Desde la teoría del aprendizaje multimodal, donde visuales y auditivos aceleran la codificación mental, permite a docentes de Chíncha caracterizar si estos materiales construyen puentes hacia aprendizajes significativos y situados. La dimensión axiológica, por su parte, asegura que la tecnología sirva a la formación moral y espiritual, honrando la identidad local y el bienestar socioemocional de niños de 4 años.

## 4.7. Validez y Confiabilidad de Instrumentos

### 4.7.1. Validación

Para validar el instrumento que hemos diseñado, consultamos directamente a tres especialistas del área; su trayectoria consolidada y dominio profundo de la pedagogía infantil (lo que los convierte en validadores idóneos) nos permitió obtener evaluaciones puntuales sobre su pertinencia. Todos coincidieron en la adecuación del método empleado. Resulta evidente que esta valoración experta fortalece la propuesta; a continuación, detallo sus resultados clave.

**Tabla 2**

*Resultado de la validación del instrumento*

| Expertos  | Opinión<br>Valoración del material audiovisual interactivo |
|-----------|--|
| Experto 1 | Aplicable  |
| Experto 2 | Aplicable  |
| Experto 3 | Aplicable  |
| Promedio  | <b>Aplicable</b>   |

**Nota:** Estos datos aluden directamente a la validación del instrumento diseñado para evaluar la variable de valoración del material audiovisual interactivo. Especialistas confirmaron la relevancia del contenido, la claridad del lenguaje y su idoneidad para niños de 4 años.

## 4.7.2. Confiabilidad

| VARIABLE: USO DEL MATERIAL AUDIOVISUAL INTERACTIVO |      |      |       |       |       |       |       |        |       |       |       |       |               |    |       |       |       |            |       |    |       |       |       |       |       |    |       |
|--|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|---------------|----|-------|-------|-------|------------|-------|----|-------|-------|-------|-------|-------|----|-------|
| DATOS GENERALES                                    |      |      | AUDIO |       |       |       |       | VISUAL |       |       |       |       | INTERACTIMDAD |    |       |       |       | AXIOLÓGICA |       |    |       |       | TOTAL |       |       |    |       |
| No   | edad | sexo | C1    | C2    | C3    | C4    | C5    | D1     | C6    | C7    | C8    | C9    | C10           | D2 | C11   | C12   | C13   | C14        | C15   | D3 | C16   | C17   | C18   | C19   | C20   | D4 | TOTAL |
| 1  | 4    | F    | 3     | 3     | 3     | 2     | 3     | 14     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 59    |
| 2  | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 2     | 3     | 3     | 3          | 3     | 14 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 59    |
| 3  | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 2          | 3     | 14 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 59    |
| 4  | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 2     | 3     | 2     | 2     | 2             | 11 | 2     | 3     | 3     | 2          | 3     | 13 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 54    |
| 5  | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 2     | 3     | 3     | 3          | 3     | 14 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 59    |
| 6  | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 60    |
| 7  | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 60    |
| 8  | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 2     | 3     | 3     | 3          | 3     | 14 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 59    |
| 9  | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 2     | 3     | 3     | 3          | 3     | 14 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 59    |
| 10   | 4    | F    | 3     | 2     | 3     | 3     | 3     | 14     | 2     | 2     | 2     | 2     | 2             | 10 | 2     | 3     | 3     | 2          | 3     | 13 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 52    |
| 11   | 4    | F    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 60    |
| 12   | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 60    |
| 13   | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 60    |
| 14   | 4    | F    | 2     | 3     | 3     | 3     | 3     | 14     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 59    |
| 15   | 4    | F    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 60    |
| 16   | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 60    |
| 17   | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 60    |
| 18   | 4    | F    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 60    |
| 19   | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 60    |
| 20   | 4    | M    | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15     | 3     | 3     | 3     | 3     | 3             | 15 | 3     | 3     | 3     | 3          | 3     | 15 | 3     | 3     | 3     | 3     | 3     | 15 | 60    |
| VARIANZA   |      |      | 0.048 | 0.048 | 0.000 | 0.048 | 0.000 |        | 0.090 | 0.048 | 0.090 | 0.090 | 0.090         |    | 0.210 | 0.000 | 0.000 | 0.128      | 0.000 |    | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 | 0.000 |    |       |
| SUMATORIA DE VARIANZAS                             |      |      | 0.888 |       |       |       |       |        |       |       |       |       |               |    |       |       |       |            |       |    |       |       |       |       |       |    |       |
| VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS                   |      |      | 4.248 |       |       |       |       |        |       |       |       |       |               |    |       |       |       |            |       |    |       |       |       |       |       |    |       |

Fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

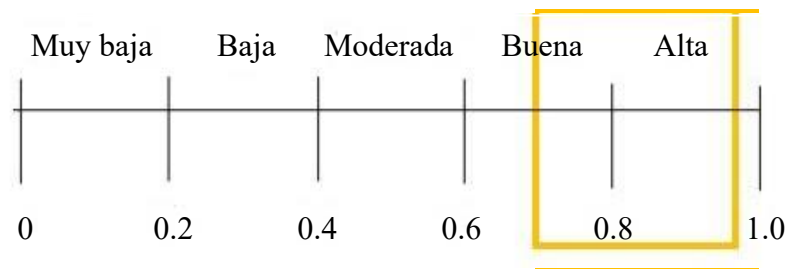
K: Número de ítem : 20

$\sum S_i^2$ : Sumatoria de Varianzas de los ítems : 0.888

$S_T^2$ : Varianza de la suma de los ítems : 4.248

$\alpha=0.83$

## Escala



## Interpretación:

Aplicamos la prueba de Alfa de Cronbach para verificar la confiabilidad de nuestro cuestionario; se obtuvo un valor de 0,83, lo que refleja una consistencia interna buena. Aun así, es clave entender que esta lectura es particular para este grupo de edad y el método aplicado (diálogo lúdico). En niños de primera infancia, el Alfa de Cronbach exige una interpretación prudente, ya que las variaciones en las respuestas suelen provenir de su madurez cognitiva o influencias del contexto, más que de fallos en el instrumento. Este instrumento, titulado "Mi aventura de aprender con videos y juegos en mi aula", muestra una consistencia interna aceptable. Sus preguntas capturan con precisión y estabilidad los elementos centrales de la investigación, lo que respalda la calidad de los datos recogidos.

No obstante, es pertinente reconocer la particularidad de aplicar esta prueba de consistencia interna a un instrumento diseñado para niños de 4 años y administrado mediante un "Diálogo Lúdico Estructurado". Si bien el resultado de 0.83 es un valioso indicador estadístico de la coherencia del cuestionario, este debe interpretarse en el contexto específico para el grupo estudiado y método de aplicación, sin pretensiones de generalización paramétrica a otras poblaciones. Este resultado confirma la confiabilidad aceptable del instrumento en esta población particular, reconociendo al mismo tiempo la complejidad inherente a la medición de percepciones en la primera infancia.

## 4.8. Procesamiento de la información

En el ámbito de la investigación cuantitativa, procesar datos implica un conjunto de procedimientos técnicos sistemáticos para organizar, limpiar y analizar la información

recolectada, convirtiéndola en evidencia científica accionable. Como bien explica Lozada (2025), en un estudio descriptivo este paso busca delinear con precisión las características centrales del fenómeno a través de datos cuantificables, respondiendo al "qué" preciso en un instante dado, sin profundizar en sus causas subyacentes. En nuestro caso, seguimos una ruta técnica estricta que transforma las percepciones sensoriales de niños de 4 años ante material audiovisual interactivo en datos objetivos, listos para informar decisiones pedagógicas en el aula.

El proceso arranca con la revisión y depuración; aquí verificamos la integridad de los cuestionarios pictóricos, aplicados vía diálogo lúdico. Le sigue la codificación, donde asignamos valores numéricos a la escala Likert adaptada (3 para "Sí", 2 para "A veces" y 1 para "No"). Luego, tabulamos mediante matrices en Microsoft Excel y el software SPSS, ordenando por dimensiones (audio, visual, interactividad y axiológica) e indicadores clave. Visa (2024) subraya cómo este manejo estadístico mide variables mediante relaciones generadas por las herramientas, habilitando una vista descriptiva vía frecuencias y porcentajes que captura fielmente la realidad del salón de clases.

La triangulación del registro doble (verbal y gestual) asegura fidelidad y precisión, atenuando distorsiones para que los hallazgos reflejen la voz genuina del niño. Este enfoque alinea perfectamente con el diseño no experimental-transversal y cuantitativo, que describe la variable en su contexto natural, en un corte temporal único. Menacho *et al.* (2024) resaltan que esta sistematización tecnológica resulta clave para un aprendizaje eficaz, al convertir respuestas sensoriales infantiles en evidencia tangible que impulse la praxis docente en entornos regionales como Chincha.

#### **4.9. Ética del Investigador**

La ética en la investigación educativa representa ese compromiso inquebrantable con la integridad, la transparencia y la responsabilidad profesional, todo al servicio de proteger la dignidad y los derechos de quienes participan. Como bien detalla Pássara *et al.* (2023), en espacios virtuales e interactivos el docente-investigador emerge como mediador y guardián de los niños, convirtiendo la tecnología en puente hacia la equidad pedagógica en lugar de un riesgo innecesario. Desde esta perspectiva, nuestro estudio se acopla a los

lineamientos de la UNESCO (2023), que posiciona al niño como agente activo con derecho pleno a participar de modo voluntario, seguro y audible en cualquier proceso que moldee su aprendizaje.

En esta investigación aplicamos principios éticos como el respeto irrestricto, materializado en el consentimiento informado que firman los padres antes de cualquier taller; asimismo, se aplican protocolos para garantizar la confidencialidad de los datos identificables. Para el nivel inicial, esto se complementa con un protocolo de asentimiento verbal, donde explicamos a los niños de forma lúdica y adaptada a su mundo en qué consiste su rol, honrando así su autonomía. La confidencialidad de datos y la salvaguarda de identidades se anclan en la Ley N° 29733, manteniendo en reserva los nombres de estudiantes, docentes e institución mediante siglas o códigos; Guzmán (2024) lo subraya al insistir en que el tratamiento de información e imágenes debe ser siempre lícito y respetuoso.

El protocolo de asentimiento para niños usa un lenguaje simple y amigable: "Vamos a jugar juntas viendo videos y respondiendo preguntas divertidas. ¿Quieres unirse? No hay respuestas correctas o incorrectas, solo nos interesa saber qué piensas tú". Se registra la respuesta positiva, ya sea verbal, con gestos o ambas. Si el niño dice que no o duda, no participa y no se le presiona en absoluto. Todo se hace en forma individual en esta investigación, bajar la ansiedad.

El investigador, por su parte, encarna el principio de no maleficencia al velar porque el estudio no perturbe el bienestar infantil ni altere el ritmo pedagógico habitual, fomentando un entorno fraterno y seguro. Resulta evidente que la transparencia en el manejo de datos responde a las normativas del MINEDU (2023), que vincula el acceso a recursos digitales de calidad con protocolos de protección rigurosos. Así, la integridad y la objetividad elevan la labor científica a un servicio genuino, priorizando la formación moral y espiritual de los niños por encima de cualquier avance tecnológico.

## **CAPÍTULO V: RESULTADOS**

### **5.1. Presentación y análisis de resultados**

La presente sección detalla los resultados obtenidos en el estudio sobre la valoración del material audiovisual interactivo implementado en aulas seleccionadas en una institución educativa del nivel inicial en Chíncha. La investigación, de enfoque cuantitativo descriptivo y diseño no experimental, tuvo como objetivo describir las características de dicho material a través de la valoración de los 20 estudiantes de 4 años que participaron en la intervención pedagógica "Taller de Exploración Audiovisual". Los datos, recopilados mediante el cuestionario "Mi aventura de aprender con videos y juegos en mi aula", se organizan y analizan a continuación según las cuatro dimensiones clave de la variable de estudio: Audio, Visual, Interactividad y Axiológica (Franciscano Mariano).

#### **5.1.1. Dimensión: Audio**

Los hallazgos de esta dimensión resaltan la nitidez sonora, su potencia emocional y la agilidad que ofrece para captar el contenido; responden así de manera precisa al primer problema específico de la investigación (PE01), centrado en las cualidades del audio y el reto de lograr una calidad superior que sostenga el interés y la atención de los niños. En el aula de educación inicial, un sonido claro no solo informa, sino que invita al juego simbólico y a la autorregulación (pensemos en cómo un audio nítido transforma una narración en una experiencia vivencial).

A continuación, se muestran las tablas y figuras que ilustran la distribución de frecuencias sobre la percepción de los estudiantes en cuanto a estos indicadores acústicos.

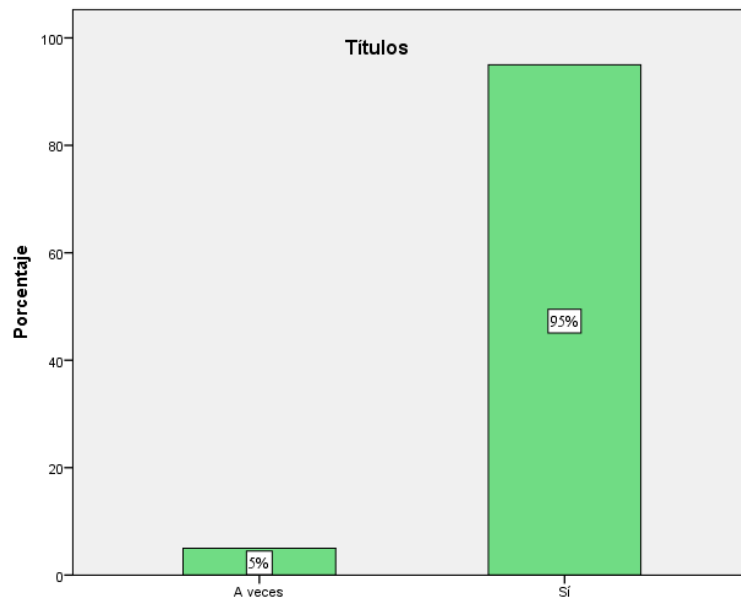
**Tabla 3**

*El sonido de los videos o juegos se escucha claro y permite comprender la actividad*

|         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| A veces | 1          | 5.0        | 5.0               | 5.0                  |
| Sí      | 19         | 95.0       | 95.0              | 100.0                |
| Total   | 20         | 100.0      | 100.0             |                      |

**Figura 1**

*El sonido de los videos o juegos se escucha claro y permite comprender la actividad*



**Interpretación:**

La Tabla 3 y la Figura 1 revelan que el 95% de los niños encuestados percibe con nitidez el sonido de los videos y juegos, lo que les permite captar plenamente la actividad, en tanto que solo un 5% optó por "A veces". Resulta evidente que esta calidad auditiva en los materiales audiovisuales interactivos fortalece las interacciones de calidad (esenciales en el enfoque por competencias de la EBR) y asegura una comprensión efectiva del contenido.

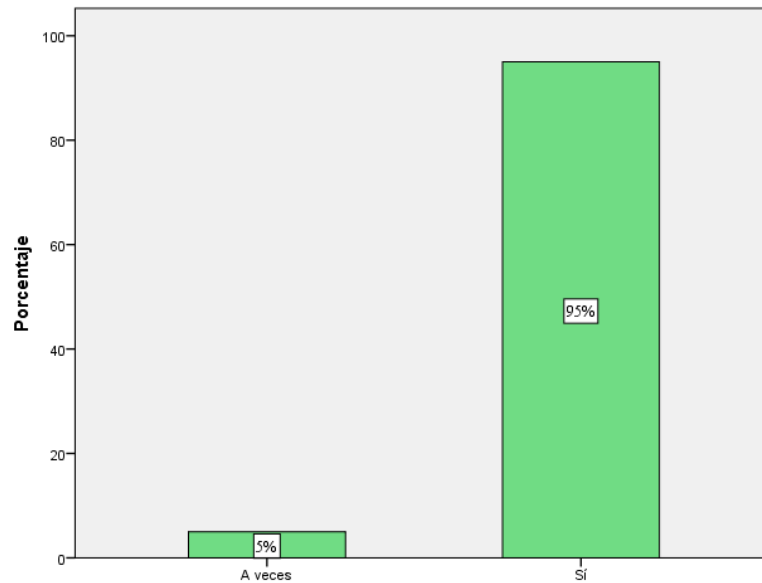
**Tabla 4**

*Los videos o juegos se escuchan sin ruidos que distraigan o molesten*

|         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| A veces | 1          | 5.0        | 5.0               | 5.0                  |
| Sí      | 19         | 95.0       | 95.0              | 100.0                |
| Total   | 20         | 100.0      | 100.0             |                      |

**Figura 2**

*Los videos o juegos se escuchan sin ruidos que distraigan o molesten*



**Interpretación:**

La Tabla 4 y la Figura 2 revelan que un 95% de los niños encuestados percibe los videos y juegos sin ruidos distractores (opción "Sí"), frente a un mínimo 5% que selecciona "A veces". Desde esta perspectiva, el audio se erige como un elemento de calidad superior; en la práctica diaria del aula EBR, un sonido nítido (libre de interferencias molestas) sostiene la autorregulación y el juego simbólico sin interrupciones.

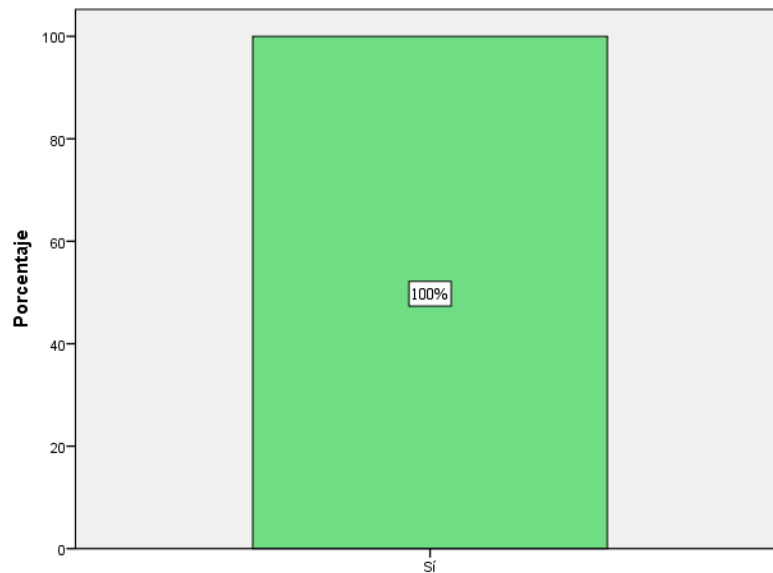
**Tabla 5**

*Me siento emocionado(a) y con ganas de aprender cuando escucho los sonidos y canciones de los videos*

|    | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Sí | 20         | 100.0      | 100.0             | 100.0                |

**Figura 3**

*Me siento emocionado(a) y con ganas de aprender cuando escucho los sonidos y canciones de los videos*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 5 y la Figura 3, el 100% de los niños encuestados indicó que "Sí" se sienten emocionados y con ganas de aprender al escuchar los sonidos y canciones de los videos. Este resultado confirma el impacto emocional positivo del audio, mostrando su capacidad para motivar a los niños a aprender.

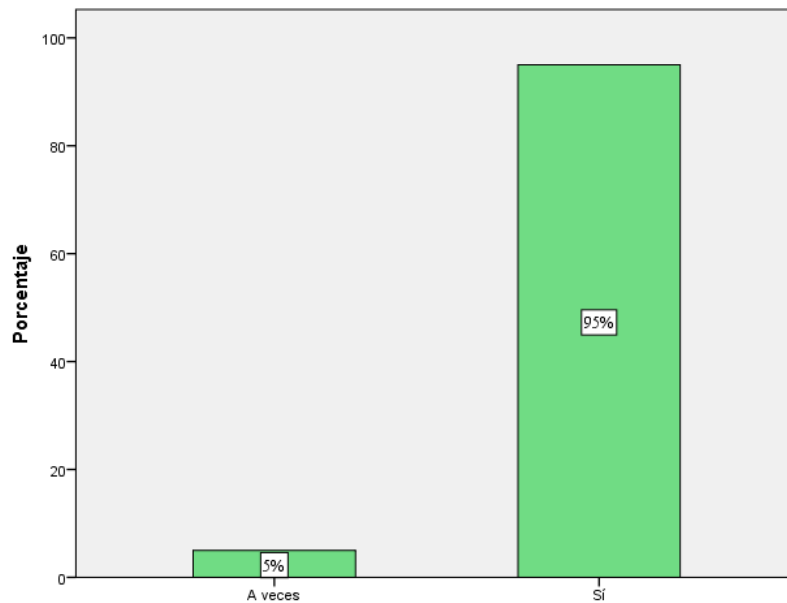
**Tabla 6**

*Las voces y la música de los videos o juegos resultan agradables*

|         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| A veces | 1          | 5.0        | 5.0               | 5.0                  |
| Sí      | 19         | 95.0       | 95.0              | 100.0                |
| Total   | 20         | 100.0      | 100.0             |                      |

**Figura 4**

*Las voces y la música de los videos o juegos resultan agradables*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 6 y la Figura 4, el 95% de los niños encuestados consideró que "Sí" las voces y la música de los videos o juegos resultan agradables, con un 5% respondiendo "A veces". Este dato refuerza que la selección de voces y música fue agradable para los niños.

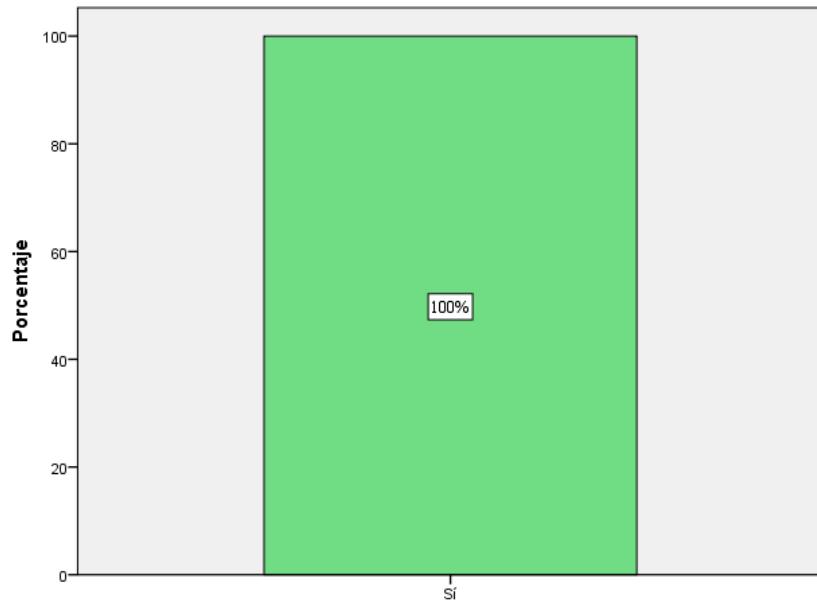
**Tabla 7**

*El sonido y las canciones de los videos me ayudan a entender lo que pasa en la historia*

|    | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Sí | 20         | 100.0      | 100.0             | 100.0                |

**Figura 5**

*El sonido y las canciones de los videos me ayudan a entender lo que pasa en la historia*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 7 y la Figura 5, el 100% de los niños encuestados afirmó que "Sí", el sonido y las canciones les ayudan a entender lo que pasa en la historia. Este resultado demuestra que el audio fue una herramienta importante que ayudó a los niños a comprender la historia.

### 5.1.2. Dimensión: Visual

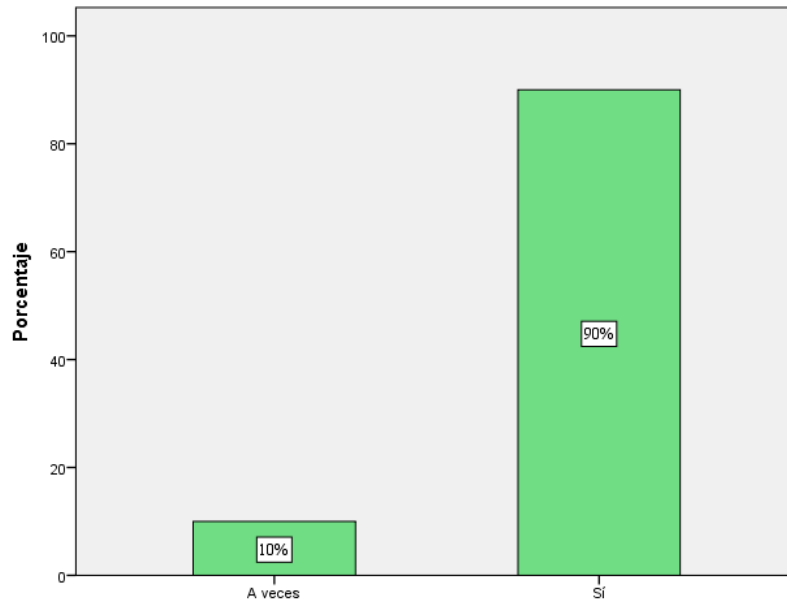
**Tabla 8**

*Las imágenes de los videos o juegos son muy bonitas y coloridas*

|         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| A veces | 2          | 10.0       | 10.0              | 10.0                 |
| Sí      | 18         | 90.0       | 90.0              | 100.0                |
| Total   | 20         | 100.0      | 100.0             |                      |

**Figura 6**

*Las imágenes de los videos o juegos son muy bonitas y coloridas*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 8 y la Figura 6, el 90% de los niños percibió que "Sí", las imágenes de los videos y juegos son bonitas y coloridas, mientras que un 10% opinó que "A veces". Este alto porcentaje indica que el aspecto estético de los materiales fue muy atractivo para los participantes, logrando captar su interés de manera efectiva.

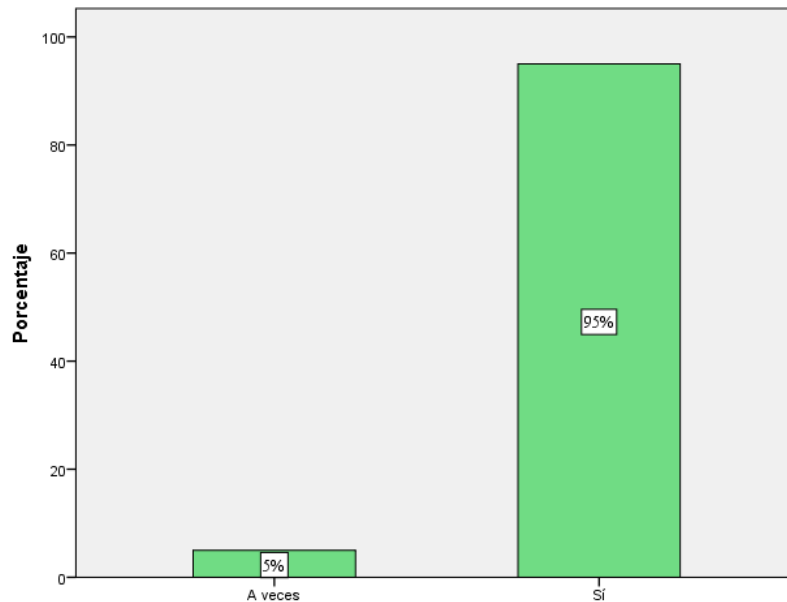
**Tabla 9**

*Las imágenes de los videos o juegos se ven claras y no borrosas*

|         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| A veces | 1          | 5.0        | 5.0               | 5.0                  |
| Sí      | 19         | 95.0       | 95.0              | 100.0                |
| Total   | 20         | 100.0      | 100.0             |                      |

**Figura 7**

*Las imágenes de los videos o juegos se ven claras y no borrosas*



**Interpretación:**

La Tabla 9 y la Figura 7 ilustran cómo el 95% de los niños encuestados respondió "Sí" a la claridad de las imágenes en videos y juegos, sin rastro de borrosidad; solo un 5% matizó con "A veces". Resulta evidente que esta resolución visual de alta calidad técnica previene la fatiga ocular (un riesgo común en sesiones prolongadas) y favorece la apreciación detallada del contenido, lo cual potencia las interacciones de calidad en entornos lúdicos mediáticos.

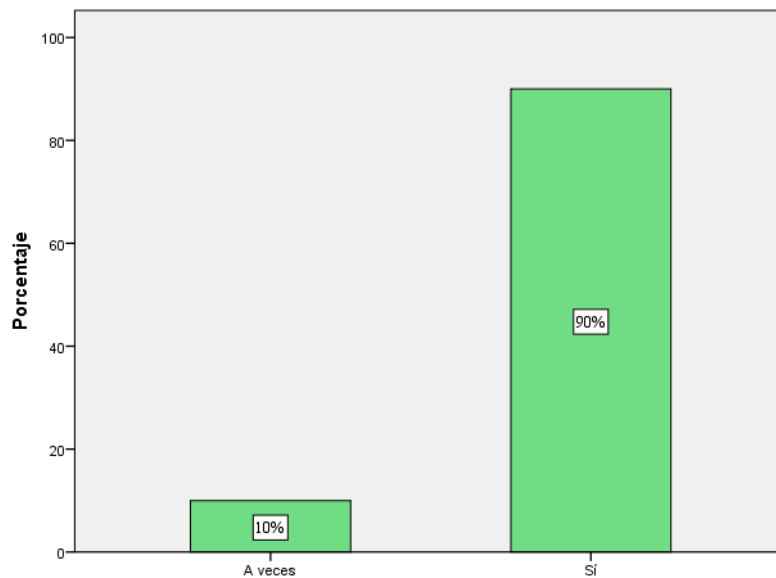
**Tabla 10**

*Las imágenes de los videos o juegos me ayudan a entender lo que ocurre en la historia o actividad*

|         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| A veces | 2          | 10.0       | 10.0              | 10.0                 |
| Sí      | 18         | 90.0       | 90.0              | 100.0                |
| Total   | 20         | 100.0      | 100.0             |                      |

**Figura 8**

*Las imágenes de los videos o juegos me ayudan a entender lo que ocurre en la historia o actividad*



**Interpretación:**

La Tabla 10 y la Figura 8 muestran con nitidez que el 90% de los niños respondió "Sí"; las imágenes les permiten captar lo que sucede en la historia o actividad. Desde esta perspectiva, el soporte visual emerge como pilar de la comprensión (un anclaje que he visto transformar sesiones de lectura en educación inicial), al fijar ideas y narrativa con solidez.

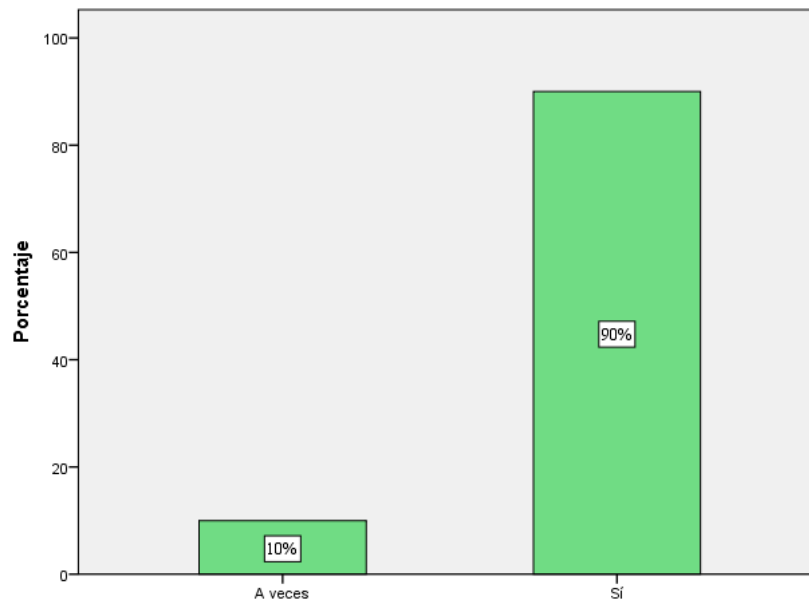
**Tabla 11**

*Los dibujos o escenas de los videos muestran justo lo que el cuento o historia está diciendo*

|         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| A veces | 2          | 10.0       | 10.0              | 10.0                 |
| Sí      | 18         | 90.0       | 90.0              | 100.0                |
| Total   | 20         | 100.0      | 100.0             |                      |

**Figura 9**

*Los dibujos o escenas de los videos muestran justo lo que el cuento o historia está diciendo*



**Interpretación:**

La Tabla 11 y la Figura 9 revelan que nueve de cada diez niños (90%) afirmaron 'Sí'; los dibujos y escenas reflejaban con exactitud lo que la historia narraba. Esta alineación impecable entre audio y video resulta clave en el aprendizaje situado, ya que asegura que los pequeños sigan el hilo narrativo sin tropiezos.

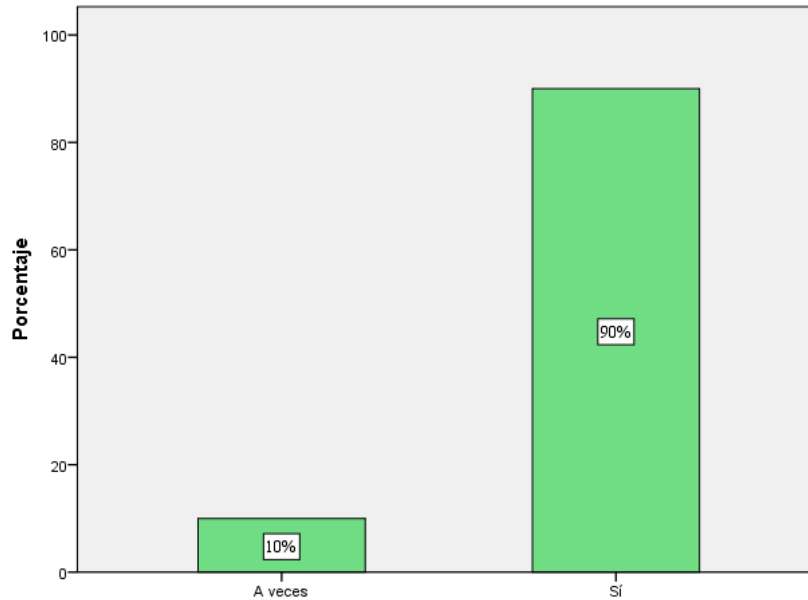
**Tabla 12**

*Los videos o juegos presentan imágenes y lugares familiares para los niños*

|         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| A veces | 2          | 10.0       | 10.0              | 10.0                 |
| Sí      | 18         | 90.0       | 90.0              | 100.0                |
| Total   | 20         | 100.0      | 100.0             |                      |

**Figura 10**

*Los videos o juegos presentan imágenes y lugares familiares para los niños*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 12 y la Figura 10, un alto 90% de los niños encuestados indicó que "Sí", los videos y juegos presentan imágenes y lugares familiares para ellos. Este hallazgo es muy relevante, ya que demuestra que los materiales lograron conectar con el contexto local de los niños, fortaleciendo su sentido de identidad y haciendo el aprendizaje más significativo.

### 5.1.3. Dimensión: Interactividad

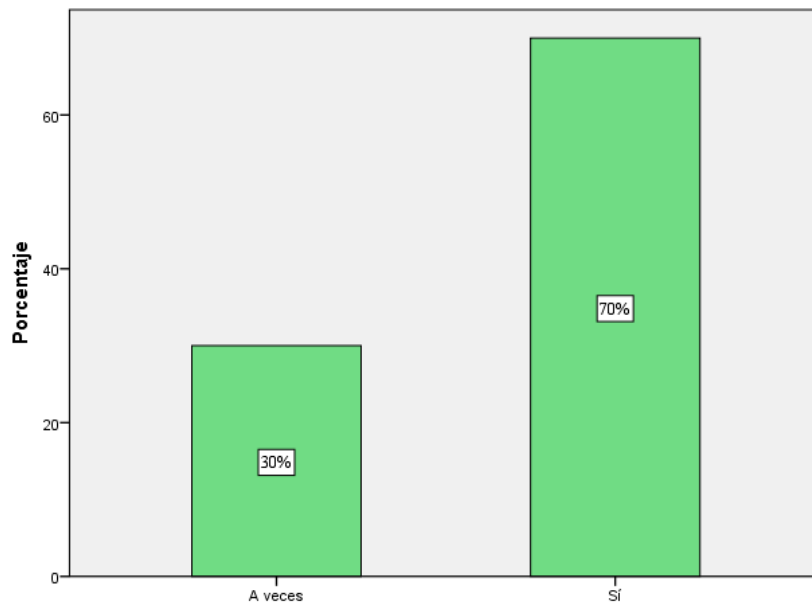
**Tabla 13**

*Cuando hago algo en el video o juego, me dice rápido si lo hice bien o si necesito intentarlo otra vez*

|         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| A veces | 6          | 30.0       | 30.0              | 30.0                 |
| Sí      | 14         | 70.0       | 70.0              | 100.0                |
| Total   | 20         | 100.0      | 100.0             |                      |

**Figura 11**

*Cuando hago algo en el video o juego, me dice rápido si lo hice bien o si necesito intentarlo otra vez*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 13 y la Figura 11, el 70% de los estudiantes sintió que el material proporciona retroalimentación inmediata sobre su desempeño (Sí), mientras que el 30% la experimentó solo de forma ocasional (A veces). En el

marco de este estudio descriptivo, este patrón revela que, aunque la retroalimentación está integrada en el diseño del material, resultó clara y consistente para el 70%, pero variable para el 30% restante. Se trata de un hallazgo descriptivo que invita a exploraciones cualitativas en el futuro.

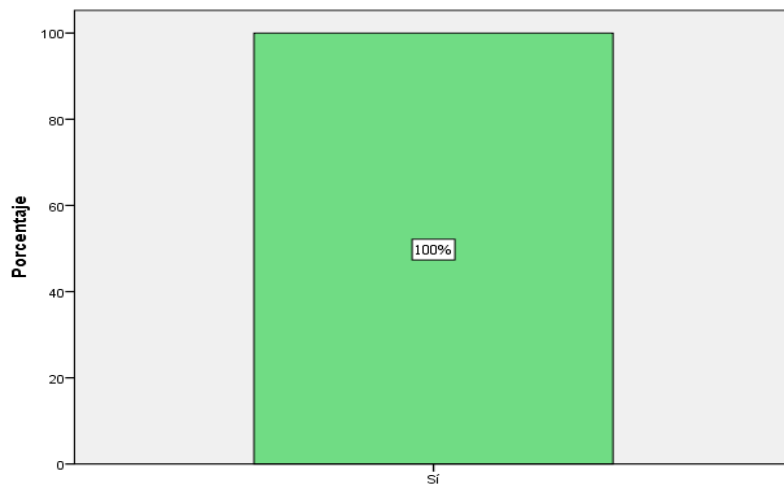
**Tabla 14**

*Me gusta cuando puedo tocar la pantalla o señalar con mi dedo para participar en el video o juego*

|    | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Sí | 20         | 100.0      | 100.0             | 100.0                |

**Figura 12**

*Me gusta cuando puedo tocar la pantalla o señalar con mi dedo para participar en el video o juego*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 14 y la Figura 12, el 100% de los niños encuestados expresó que "Sí" les gusta poder tocar la pantalla o señalar para participar. Este resultado revela una clara preferencia por la interacción física, validando la importancia de incluirla en los materiales.

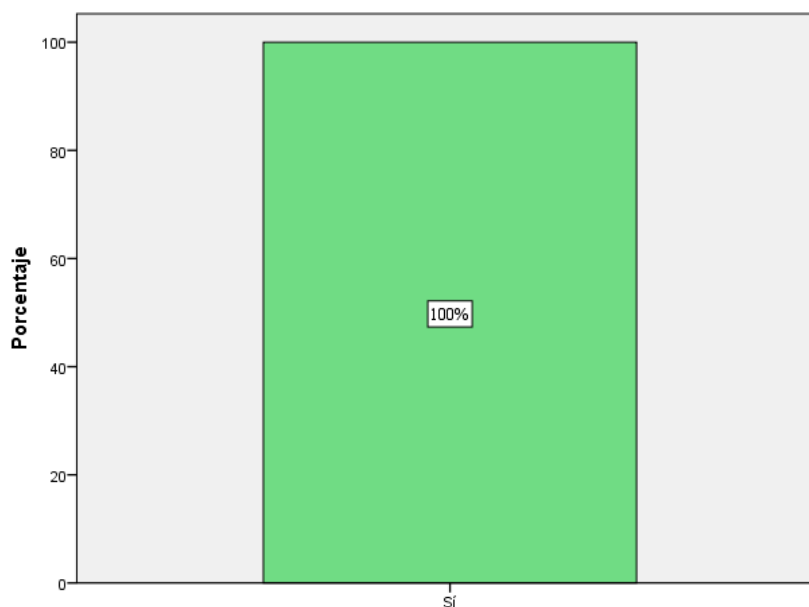
**Tabla 15**

*Los videos o juegos me invitan a moverme, bailar o cantar con ellos*

|    | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Sí | 20         | 100.0      | 100.0             | 100.0                |

**Figura 13**

*Los videos o juegos me invitan a moverme, bailar o cantar con ellos*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 15 y la Figura 13, el 100% de los niños encuestados afirmó que "Sí", los videos o juegos les invitan a moverse, bailar o cantar. Este resultado evidencia que el material promovió exitosamente el aprendizaje activo a través del movimiento.

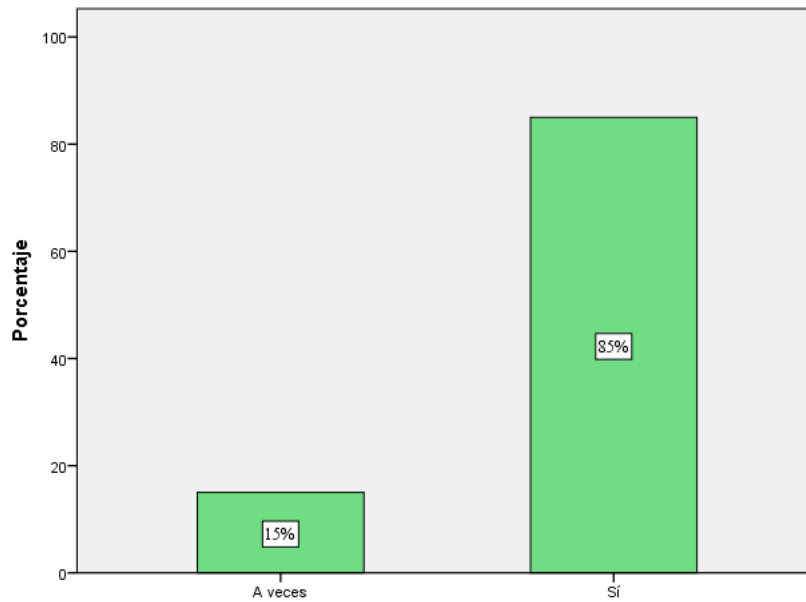
**Tabla 16**

*El video o juego me da ideas de cosas nuevas para explorar o jugar después*

|         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| A veces | 3          | 15.0       | 15.0              | 15.0                 |
| Sí      | 17         | 85.0       | 85.0              | 100.0                |
| Total   | 20         | 100.0      | 100.0             |                      |

**Figura 14**

*El video o juego me da ideas de cosas nuevas para explorar o jugar después*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 16 y la Figura 14, una gran mayoría del 85% de los niños sintió que "Sí", el material les dio ideas nuevas para explorar o jugar después. Esto sugiere que la experiencia no terminó con la actividad, sino que logró despertar la curiosidad y la imaginación de los niños, fomentando la continuidad del aprendizaje más allá de la pantalla.

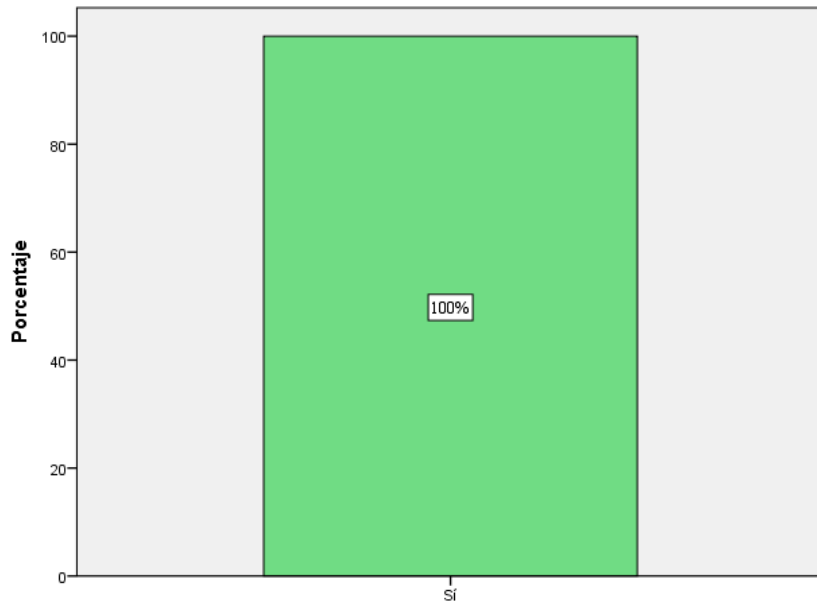
**Tabla 17**

*Me gusta cuando los videos o juegos me hacen pensar y responder*

|    | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Sí | 20         | 100.0      | 100.0             | 100.0                |

**Figura 15**

*Me gusta cuando los videos o juegos me hacen pensar y responder*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 17 y la Figura 15, el 100% de los niños encuestados manifestó que "Sí" les gusta cuando los materiales les hacen pensar y responder. Esto demuestra que los niños no prefieren quedarse quietos, sino que les gusta que los hagan pensar y participar activamente para resolver problemas.

#### 5.1.4. Dimensión: Axiológico (Franciscano Mariano)

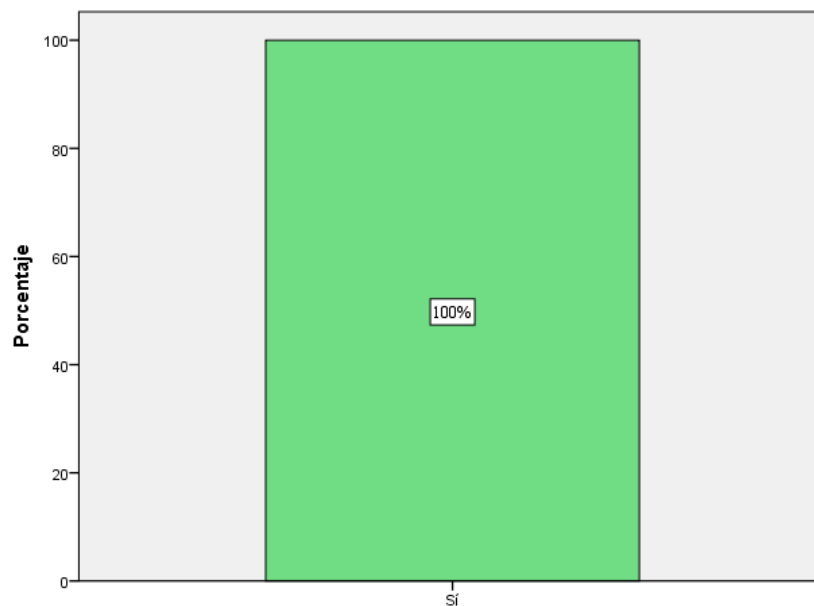
**Tabla 18**

*Me siento muy contento(a) y con alegría cuando usamos los videos y juegos en la clase*

|    | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Sí | 20         | 100.0      | 100.0             | 100.0                |

**Figura 16**

*Me siento muy contento(a) y con alegría cuando usamos los videos y juegos en la clase*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 18 y la Figura 16, el 100% de los niños encuestados indicó que "Sí" se sienten muy contentos y con alegría al usar los videos y juegos. Este resultado confirma que la experiencia de aprendizaje fue efectiva y emocionalmente positiva, en línea con el valor de la alegría.

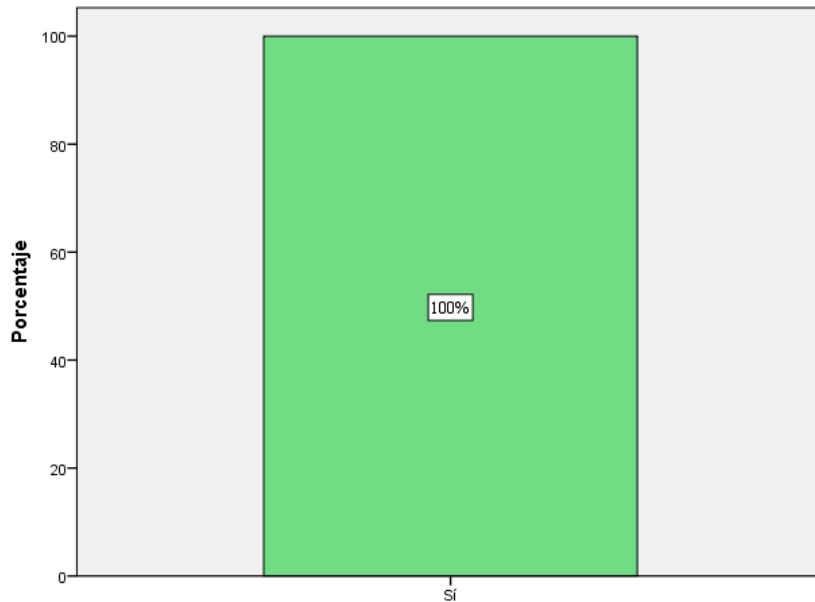
**Tabla 19**

*Los videos y juegos me enseñan a ser bueno y respetuoso con mis amigos y con todos*

|    | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Sí | 20         | 100.0      | 100.0             | 100.0                |

**Figura 17**

*Los videos y juegos me enseñan a ser bueno y respetuoso con mis amigos y con todos*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 19 y la Figura 17, el 100% de los niños encuestados afirmó que "Sí", los videos y juegos les enseñan a ser buenos y respetuosos. Este resultado evidencia la capacidad del material para enseñar eficazmente el valor del respeto.

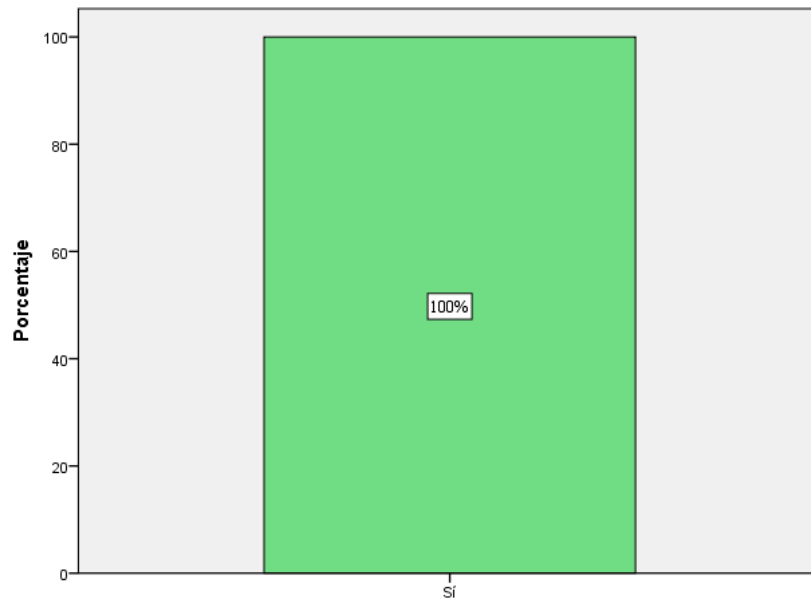
**Tabla 20**

*Los videos me muestran que es importante compartir mis cosas y ayudar a los demás*

|    | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Sí | 20         | 100.0      | 100.0             | 100.0                |

**Figura 18**

*Los videos me muestran que es importante compartir mis cosas y ayudar a los demás*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 20 y la Figura 18, el 100% de los niños encuestados manifestó que "Sí", los videos les muestran la importancia de compartir y ayudar. Este hallazgo unánime demuestra el éxito del contenido en la promoción de la solidaridad, otro valor central de la pedagogía franciscana.

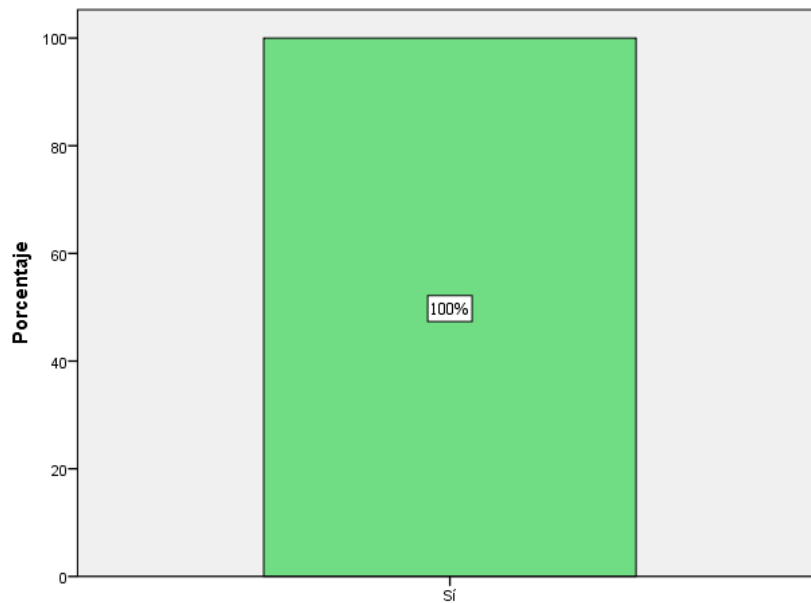
**Tabla 21**

*Los videos y juegos me enseñan a cuidar las plantas, los animales y nuestro hermoso planeta Tierra*

|    | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Sí | 20         | 100.0      | 100.0             | 100.0                |

**Figura 19**

*Los videos y juegos me enseñan a cuidar las plantas, los animales y nuestro hermoso planeta Tierra*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 21 y la Figura 19, el 100% de los niños encuestados indicó que "Sí", los materiales les enseñan a cuidar el entorno (plantas, animales, planeta). Este resultado subraya la valoración positiva del material para enseñar el cuidado del medio ambiente.

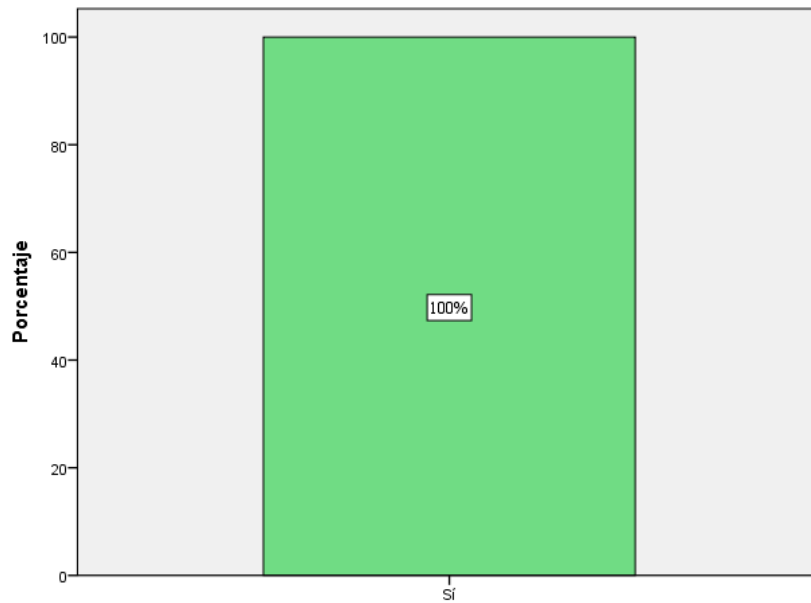
**Tabla 22**

*Los videos y juegos me muestran cosas buenas para hacer y me ayudan a ser un niño o niña mejor*

|    | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|----|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Sí | 20         | 100.0      | 100.0             | 100.0                |

**Figura 20**

*Los videos y juegos me muestran cosas buenas para hacer y me ayudan a ser un niño o niña mejor*



**Interpretación:**

Como se observa en la Tabla 22 y la Figura 20, el 100% de los niños encuestados indicó que "Sí" los videos y juegos les muestran cosas buenas para hacer y les ayudan a ser un niño o niña mejor. Este resultado evidencia la valoración positiva de los materiales en la promoción de buen comportamiento y desarrollo de valores.

## 5.2. Discusión de los resultados

De acuerdo con el objetivo general de la investigación, el análisis interpretativo pone de manifiesto la valoración que niños de 4 años en una institución educativa de Chíncha otorgan al material audiovisual interactivo incorporado a su rutina pedagógica; los datos evidencian una aceptación notable, con satisfacciones entre 90% y 100% en indicadores esenciales como nitidez de audio, encanto visual y reconocimiento de valores franciscanos, respaldados por un Alfa de Cronbach de 0.83 que certifica la solidez del instrumento para captar vivencias sensoriales y cognitivas propias de la primera infancia. Como explica con precisión Menacho *et al.* (2024), esta valoración elevada surge del uso intencional de tecnologías que agilizan el aprendizaje eficaz, al reforzar la absorción de saberes y elevar la implicación infantil en contextos de aprendizaje situado. Si bien Días *et al.* (2021) subrayan la urgencia de pedagogías ancladas en la sociedad del conocimiento, donde la tecnología forja competencias que empoderan al niño como protagonista activo, los hallazgos empíricos aquí coinciden directamente con Visa (2024), quien registra una correlación fuerte ( $r = 0.874$ ) entre audiovisuales y avances en el aprendizaje, al tiempo que potencian motivación y desempeño académico; resulta evidente también la afinidad con Carabajo y Erazo (2021), pues tales recursos en educación inicial despiertan sentidos y curiosidad, anclando la atención mediante estímulos lúdicos de alta pertinencia cultural. Desde esta perspectiva, la contundente recepción valida estos materiales como mediadores afectivos y cognitivos (nada de meros distractores), que alinean la curiosidad espontánea infantil con la equidad promovida por el MINEDU (2023) en su agenda de transformación digital, al potenciar autonomía operativa y el derecho a participar en el propio saber, conforme a los postulados de la UNESCO (2023).

Hallazgos sobre la calidad sensorial en el aprendizaje reciben un sólido respaldo nacional de la investigación que Visa (2024) desarrolló en Puno; este trabajo cuantitativo correlacional evidenció una relación positiva y significativa entre el empleo habitual de materiales audiovisuales (videos e imágenes) y los progresos en comprensión lectora y expresión oral de los niños. Tales resultados dialogan directamente con lo que hemos registrado en nuestra aula de 4 años en Chíncha, donde el 95% de los pequeños señaló que el audio claro junto a imágenes nítidas les permitía "entender la historia" (observación

cotidiana que subraya la mediación efectiva en contextos orales). Si bien en regiones andinas la visualidad y la oralidad dominan las interacciones de calidad, ambos estudios dejan claro que estos recursos trascienden el rol de distractores para convertirse en andamios cognitivos; invertir en audio sin ruido e imágenes pertinentes equivale, en esencia, a apostar por equidad educativa vía canales multisensoriales.

Desde esta perspectiva, la dimensión interactividad pone de manifiesto una distinción clave: el 100% de la muestra valora positivamente la participación física por medio del tacto y el movimiento, pero un 30% de los estudiantes percibe la retroalimentación del sistema (feedback) solo 'a veces'. Si bien Cusme (2023) insiste en que la tecnología educativa requiere respuestas interactivas inmediatas para impulsar el desarrollo psicomotriz, este hallazgo matiza esa visión al mostrar que el material sí despierta acción, aunque su diseño técnico exige ajustes en la precisión causa-efecto (algo habitual en recursos iniciales). Resulta evidente, entonces, que la mediación docente, como subrayan Pássara *et al.* (2023), cubre esas fisuras para transformar la interactividad en una construcción autónoma del aprendizaje.

En la misma vena, el análisis del rol infantil ante la pantalla cobra profundidad con Carabayo y Erazo (2021), quienes en Ecuador mediante un diseño descriptivo transversal con padres advirtieron un uso audiovisual centrado en entretenimiento pasivo (luces, sonidos) sin verdadera construcción de conocimiento. Datos sobre la dimensión axiológica contrastan con vigor: el 100% de los estudiantes percibe que los videos les enseñan a "cuidar las plantas" y "ser buenos amigos". La mediación docente, unida a contenidos culturalmente pertinentes como la fauna chinchana, eleva la estimulación sensorial a un plano ético-moral; desde el carisma franciscano mariano, la tecnología deja de ser neutra para canalizar fraternidad y respeto por la creación mediante esa "alegría" audiovisual.

Resulta evidente que la sensación de seguridad y pertinencia demanda atención, como muestra González *et al.* (2023) en España; su estudio cuantitativo reveló que familias de infantil ven más riesgos (contenidos inadecuados) que beneficios en dispositivos móviles. Nuestro entorno en Chíncha disipa esa desconfianza: el 100% de los niños identifica mensajes de "buen comportamiento" y valores en los interactivos, actuando como

antídoto pedagógico. Cuando la institución diseña bajo principios franciscanos claros (Paz y Bien), la tecnología se erige en aliada segura para la formación integral; familias y docentes confían, finalmente, en su potencia formativa.

La investigación se ancla en la Teoría del Aprendizaje Multimodal y el enfoque Multisensorial, tal como lo exponen Menacho *et al.* (2024) y Visa (2024) en nuestro marco teórico. Esta visión subraya cómo la activación conjunta de vías visuales y auditivas fortalece la codificación informativa y evita la sobrecarga mental en los más pequeños; los datos lo confirman, con un 95% de niños destacando la nitidez del audio y un 100% reconociendo comprensión plena de la historia mediante sonidos y melodías. En aulas de 4 años, la precisión técnica deja de ser un lujo para convertirse en necesidad neuropsicológica: estímulos limpios minimizan el gasto cognitivo y abren espacio al sentido y al placer, alineándose con los lineamientos del MINEDU (2023) sobre transformación digital en la educación inicial peruana, donde la calidad sensorial emerge como clave para una equidad real en los recursos tecnológicos.

Desde esta perspectiva, la valoración de elementos visuales y su vínculo con el entorno cercano obedece a la Teoría del Aprendizaje Significativo, explorada por Chipana (2024) y Pássara *et al.* (2023). El aprendizaje gana profundidad al enlazar lo nuevo con lo ya conocido y vivido; el 90% de los niños identificó imágenes cotidianas de Chincha (playa, fauna local) prueba que el audiovisual actuó como organizador previo efectivo, uniendo lo digital con su mundo tangible. En el nivel inicial, la tecnología cobra vida cuando abandona lo genérico por lo situado (pienso en cómo un niño se ilumina al ver su barrio en pantalla); así se robustece identidad y motivación, eco de la UNESCO (2021) vía Díaz *et al.* (2021) al impulsar TIC culturalmente pertinentes para acortar brechas regionales.

En cuanto a la interactividad, los hallazgos dialogan con el Enfoque Constructivista y la Agencia Estudiantil, analizados por Cusme (2023) y Arriaga *et al.* (2021). Ambas posturas insisten en transformar al niño de mero observador en constructor activo de su conocimiento mediante la acción directa. El 100% disfrutó tocar, bailar y moverse confirma esa urgencia psicomotora a los 4 años; sin embargo, el 30% que sintió feedback solo "a

veces" presente advierte sobre la retroalimentación inmediata como guía en el ensayo-error. Resulta evidente el papel del docente como mediador clave, tal como indica Pássara *et al.* (2023), interpretando señales tecnológicas para fomentar una autonomía autorregulada en el aula.

Los resultados en la dimensión axiológica hallan sustento en los Fundamentos de la Pedagogía Franciscana Mariana y la encíclica *Laudato Si'* (FIC, 2020), junto a la ética tecnológica de Guzmán (2024). La institución prioriza fraternidad, servicio y custodia de la casa común; que el 100% detectara mensajes de cuidado vegetal-animal y buen trato valida los audiovisuales como portadores potentes de valores (Carabajo y Erazo, 2021). Para la educación inicial peruana, esto ilustra cómo la digitalidad se integra sin menoscabo humanista: la pantalla modela pro-socialidad y ecología, tornando abstractos en vivencias emocionantes y cercanas para el niño.

El principal aporte de este estudio reside en mostrar que el valor de los materiales audiovisuales en la educación inicial trasciende su simple existencia tecnológica; radica, esencialmente, en una calidad impecable y una intencionalidad pedagógica precisa, alineada con el enfoque por competencias del currículo EBR. Observamos que fusionar estímulos auditivos y visuales de alta resolución con interactividad que incita al movimiento genera experiencias de aprendizaje completas y situada en el aula real. Como ilustran Maza y Espinoza (2023) en nuestro sustento teórico, estos elementos forjan espacios que avivan la motivación y nutren la autonomía cognitiva; cifras concretas lo respaldan –90% de niños reconociendo imágenes de su entorno, 95% elogiando la nitidez del audio–, lo que subraya la pertinencia cultural como eje del triunfo. Ante la pantalla que refleja Chincha, los pequeños no solo aprenden: reafirman su identidad, transformando la tecnología en espejo empoderador de su cotidianidad.

Desde la práctica educativa, este trabajo aporta un giro metodológico al desnudar fricciones en la interacción infantil con estos recursos. La aceptación total de la interacción física (Tablas 13 y 14, 100%) contrasta con el 30% que percibió "a veces" la retroalimentación (Tabla 12), un dato crudo que invita a repensar diseños; interpretamos esto como prueba de que el feedback predominantemente visual falla en captar a todo el

grupo. Si bien es cierto que la tecnología despierta movimiento y juego subsiguiente (85%, Tabla 15), los docentes debemos auditar accesibilidad: para niños de 4 años, la mediación exige retroalimentación multisensorial e instantánea (auditiva, visual), reafirmando nuestro rol irremplazable en interacciones de calidad.

Finalmente, el aporte más distintivo de la investigación se encuentra en la dimensión axiológica, con respuestas unánimes (100%) que demandan una lectura prudente; todos los niños vincularon los videos a "ser respetuosos" y "cuidar el planeta", aunque el sesgo de deseabilidad social acecha en esta edad. Mitigamos eso con escalas pictóricas (caritas) y neutralidad en la aplicación, lo que permite afirmar objetivamente que el mensaje se decodificó con nitidez: los pequeños captaron la narrativa franciscana mariana de fraternidad y custodia de la "casa común" (*Laudato Si'*). No postulamos cambios conductuales duraderos de una sola exposición, eso requeriría seguimientos posteriores, pero sí evidencia sólida de que materiales bien concebidos comunican ética compleja de modo accesible y cautivador para la primera infancia, en sintonía con la labor investigativa en Chíncha.

## **Conclusiones**

### **Primera**

Los veinte niños del salón seleccionado en la institución educativa de Chincha mostraron valoraciones positivas consistentes ante el material audiovisual interactivo; les otorgan calificaciones globales por encima del 90% en prácticamente todos los indicadores. Desde esta perspectiva concreta, integrar recursos tecnológicos con intencionalidad pedagógica capta la atención de inmediato, sintoniza con las expectativas de los "nativos digitales" y habilita un aprendizaje situado de clara pertinencia cultural. Tales evidencias, acotadas a esta muestra, iluminan senderos para indagaciones venideras en la educación inicial peruana.

### **Segunda**

En la dimensión audio, el 95% de los estudiantes valoró favorablemente la calidad técnica y la claridad del sonido, describiendo una escucha nítida y exenta de interferencias; esta valoración altamente positiva se extendió a los efectos sonoros y la música, donde toda la muestra expresó respuestas emocionales positivas. Resulta evidente que este componente auditivo funciona como un activador clave de la atención y el entusiasmo infantil. Desde la perspectiva del niño en educación inicial, donde las distracciones ambientales son constantes, la alta fidelidad acústica cobra vital importancia; no solo frena el ruido perturbador, sino que potencia la discriminación auditiva y la comprensión narrativa, pilares del lenguaje oral y la conciencia fonológica en el aprendizaje situado.

### **Tercera**

En la dimensión visual, los hallazgos muestran una valoración excepcional por parte de los niños; resaltan con particular énfasis la nitidez, el color vibrante y, sobre todo, la familiaridad de las imágenes proyectadas, elementos que resuenan en su mundo inmediato. Al incorporar fotografías de entornos locales en Chincha, los pequeños forjaron vínculos directos entre el contenido digital y su cotidianidad, lo que subraya la pertinencia cultural del aprendizaje situado (clave en el enfoque por competencias

de la EBR Inicial). Tal claridad visual aligera la carga cognitiva al simplificar la decodificación de mensajes; al mismo tiempo, afianza la identidad del niño al mostrarle su propio paisaje en pantalla, nutriendo así su desarrollo perceptivo y ese sentido de pertenencia tan frágil en la primera infancia.

#### **Cuarta**

La dimensión interactiva demostró su eficacia al fomentar la participación física plena; todos los niños, en un 100%, valoraron la chance de tocar, señalar y moverse con libertad en el entorno lúdico. Si bien esta tecnología despierta la motricidad gruesa y la agencia del niño (esos momentos en que el pequeño toma el control real de su exploración), un 30% percibió la retroalimentación del sistema como tardía y poco nítida. Resulta evidente, desde la práctica áulica con infantes de 4 años, que el diseño de respuestas automáticas exige refinamientos precisos; la contingencia inmediata entre acción y reacción del dispositivo resulta crucial para afianzar la comprensión causa-efecto y preservar esa autonomía esencial en el juego, sin la cual el aprendizaje situado pierde su vigor.

#### **Quinta**

En la dimensión axiológica, todos los estudiantes (100%) identificaron y valoraron con precisión los mensajes sobre valores franciscanos marianos (respeto por los demás, solidaridad entre pares y cuidado atento de la creación), lo que revela el rol clave del material audiovisual como vehículo directo para transmitir principios éticos alineados con el carisma institucional. Si bien el diseño transversal no alcanza a confirmar la interiorización conductual a largo plazo (algo que, desde nuestra experiencia en aulas iniciales, demanda observación situada en contextos cotidianos sin mediación adulta), resulta evidente que este tipo de recursos sensibiliza de manera efectiva sobre la convivencia fraterna y la ecología integral. Así, se sientan bases cognitivas firmes para un enfoque por competencias en la formación valoral, donde el aprendizaje se ancla en interacciones de calidad y pertinencia cultural.

## **Recomendaciones**

### **Primera**

La dirección y el equipo docente harían bien en institucionalizar los materiales audiovisuales interactivos como eje de una estrategia didáctica continua, lejos de intervenciones aisladas. Si bien los resultados globales confirman su aceptación rotunda, urge crear un repositorio digital organizado por áreas curriculares y edades que garantice recursos validados técnica y pedagógicamente (tal como exige el enfoque por competencias en EBR). Así, las futuras acciones preservarán ese estándar de calidad; optimizarán la planificación diaria en el aula y alinearan la integración de las TIC con el proyecto educativo de la institución en Chíncha, manteniéndola siempre motivadora y culturalmente pertinente.

### **Segunda**

Los docentes debemos priorizar la calidad acústica al seleccionar o elaborar recursos para el aula de inicial; narraciones nítidas, con música de fondo que acompañe sin opacar la voz principal, generan un impacto inmediato en la dinámica grupal. Dado que el 100% de los niños de 4 años respondió emocionalmente al sonido, incorporamos efectos envolventes y melodías que modulan los estados de ánimo (activando ritmos para exploraciones vivas o suavizando tonos para momentos de calma), alineándonos así con estrategias de autorregulación en el enfoque por competencias. Este entorno sonoro limpio y estimulante resulta indispensable para captar y retener la atención de estos pequeños, quienes dependen del canal auditivo para descifrar instrucciones precisas y secuencias narrativas complejas.

### **Tercera**

Los docentes y creadores de materiales educativos harían bien en perseverar con la contextualización visual, integrando imágenes reales de alta resolución capturadas en la propia localidad de Chíncha; esta aproximación, alineada con el aprendizaje situado, potencia el desarrollo perceptivo al priorizar diseños limpios que realcen la figura frente al fondo y liberen al niño de distracciones innecesarias. Resulta evidente que

evitar la saturación visual centra la atención en el objeto de aprendizaje, un paso esencial para las interacciones de calidad en el aula EBR. Mantener esa pertinencia cultural fortalece el lazo afectivo con el contenido (clave en contextos locales como el nuestro), facilitando el paso fluido de lo concreto, el entorno cotidiano, a lo representacional en pantalla.

#### **Cuarta**

Los docentes y diseñadores pedagógicos deben revisar con urgencia los mecanismos de retroalimentación en juegos interactivos, garantizando que el feedback impacte de forma inmediata y multisensorial. Incorporar señales auditivas nítidas (sonidos de éxito o aliento motivador) y visuales evidentes (cambios de color, animaciones fluidas) valida al instante la acción del niño, respondiendo así a ese 30% que reportó dificultades; esta precisión técnica, observada en aulas reales, transforma posibles tropiezos en oportunidades de crecimiento. Desde esta perspectiva, robustecer la respuesta del sistema se erige como pilar del aprendizaje por descubrimiento (clave en el enfoque por competencias de la EBR), al habilitar la autoevaluación en tiempo real que disipa frustraciones, eleva la autonomía y consolida la persistencia ante desafíos lúdicos.

#### **Quinta**

Las docentes de educación inicial deben incorporar la dimensión axiológica de forma explícita en la matriz de evaluación para cualquier software o video educativo, sea este adquirido o producido internamente. Si bien los niños suelen reconocer valores en los videos, resulta clave diseñar actividades de transferencia, como cuidar una planta real o compartir materiales en grupo, que lleven esa comprensión al terreno de la vivencia cotidiana. Así, la tecnología se convierte en catalizador de la reflexión ética; permea los valores franciscanos desde el entorno virtual hasta las relaciones humanas auténticas del aula.

## Referencias

- Aguilar, F. (2021). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios pedagógicos*, 46(3), 213-223. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213>
- Álvarez-Herrero, J. F., Martínez-Roig, R., & Urrea-Solano, M. (2021). Uso de las tecnologías digitales en educación infantil en tiempos de pandemia. *Campus Virtuales*, 10(2), 165-174. <https://doi.org/10.54940/cv.v10i2.924>
- Arias-Ferrer, L., Egea-Vivancos, A., & Monroy-Hernández, F. (2019). Evaluación de recursos audiovisuales para la enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Secundaria. *Revista Fuentes*, 21(1), 25-38. <https://portalinvestigacion.um.es/documentos/63c0b3603df4c204fbb036bf>
- Arriaga, W., Bautista, J. K., & Montenegro, L. (2021). Las TIC y su apoyo en la educación universitaria en tiempo de pandemia: una fundamentación factotéorica. *Conrado*, 17(78), 201-206. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1665>
- Arrogante, O. (2022). Técnicas de muestreo y cálculo del tamaño muestral: Cómo y cuántos participantes debo seleccionar para mi investigación. *Enfermería Intensiva*, 33(1), 44-47. <https://doi.org/10.1016/j.enfi.2021.03.004>
- Brea, B., Carmona, N., Contreras, D. Y., Medrano, L. J., & Romero, M. (2022). *Efecto del uso de las tablets de República Digital en la motivación de los estudiantes del grado pre-primero del nivel inicial de la tanda vespertina del Centro Educativo Escuela Aquiles Cabral Billini, año lectivo 2021-2022* [Tesis de

- licenciatura, Universidad Autónoma de Santo Domingo, Recinto Baní]. Scribd. <https://es.scribd.com/document/654003441/Tesis-de-Educacion-Nivel-nicial-Agosto-2022>
- Cajandilay-Díaz, E., Edquén-Collantes, E., & Cruz-Galvez, E. A. (2021). Retos de la educación virtual peruana en tiempos de la COVID-19. *Revista Experiencia en Medicina del Hospital Regional Lambayeque*, 7(3). <https://doi.org/10.37065/rem.v7i3.559>
- Calle-González, A. L., García-Herrera, D. G., & Mena-Clerque, S. E. (2021). Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia. *CIENCIAMATRIA*, 7(13), 66-84. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.472>
- Carabajo-Mendía, A. M., & Erazo-Álvarez, C. A. (2021). Medios audiovisuales en la Educación Inicial y percepción sensorial. *CIENCIAMATRIA*, 7(13), 265-277. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.484>
- Carranza, N. R. (2022). *Competencia digital en docentes de instituciones educativas urbanas y rurales de Chepén, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=351154>
- CEP La Inmaculada Concepción. (2024). *Reglamento Interno General 2025*. La Inmaculada Concepción. <https://lainmaculadaconcepcion.edu.pe/wp-content/uploads/2024/12/REGLAMENTO-INTERNO-2025-PPFF.pdf>
- Chávez, L. A., Hualpa, A., Luis, E., & Vásquez, E. H. (2021). Importancia de los recursos audiovisuales en los docentes y estudiantes durante la pandemia por

- Covid-19. Religación. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(30).  
<https://doi.org/10.46652/rgn.v6i30.833>
- Chipana, J. E. (2024). *Recursos audiovisuales para el aprendizaje de las competencias en el área de ciencias sociales de secundaria* [Trabajo de Suficiencia Profesional, Universidad Alas Peruanas]. Repositorio Institucional UAP.  
<https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/14192>
- Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción. (2020). *Fundamentos de Pedagógica Franciscana Mariana* [Documento interno institucional].
- Cornejo, J. I. (2021). *El clima institucional y el rendimiento académico en la institución educativa N° 40639 “La Campiña” del distrito de Socabaya - Arequipa, 2019* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio ALICIA. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/14108>
- Criollo-Hidalgo, V., Calderón-Vargas, A. E., Ruiz-Noriega, L., & Tuesta-Panduro, J. A. (2021). Rol del Perú frente a la educación virtual y nuevos desafíos por la pandemia Covid-19: Array. *Maestro Y Sociedad*, 18(3), 1105–1119.  
<https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5397>
- Cusme, L. F. (2023). La tecnología educativa y su impacto en la educación inicial. *FIPCAEC*, 8(2), 531-545. <https://doi.org/10.23857/fipcaec.v8i2>
- Días, T. J., Melchor, G., & Machado, V. (2021). Las Tecnologías de la Información y las comunicaciones: Ventajas y desventajas de su uso en la primera infancia.

*Revista Ciencia Universitaria*, 19(1). <https://revistas.unah.edu.cu/index.php/cu/article/view/1416>

Díaz, A. L., Ruiz, C. I., & Buelvas, R. A. (2021). *Formación TIC como estrategia para mejorar las estrategias pedagógicas de los docentes de básica primaria de la institución educativa Julian Pinto Buendía* [Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/items/6597aa9b-1fef-418c-b6a1-a6da8a21ba8f>

Espinoza, N. C. (2023). *Las TIC y el rendimiento académico en estudiantes de pregrado de educación inicial en una universidad nacional de Chimbote, 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/122403>

García, & López. (2022). El ambiente escolar como factor determinante en el rendimiento académico. *Revista Educativa*, 29. <https://revistas.uded.edu.pe/>

García-Saltos, Y. V., & López-Peñañiel, M. A. (2022). Alternativas pedagógicas apoyadas en medios audiovisuales en la educación parvularia dentro del enfoque interdisciplinario. *Episteme Koinonia*, 5(1), 448-465. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1823>

González-González, M., González-Martín, D., & Area-Moreira, M. (2025). Evaluación de recursos educativos digitales para alumnado con trastorno del espectro autista en educación infantil desde el modelo del diseño universal para

el aprendizaje. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (32), 109–133.

<https://doi.org/10.51302/tce.2025.24471>

González-Sanmamed, M., Losada-Puente, L., Rebollo-Quintela, N., & Rodríguez-Machado, E. (2023). Uso de los dispositivos móviles en la infancia: oportunidades y peligros. *Psychology, Society & Education*, 15(3), 1-9.

<https://portalinvestigacion.udc.gal/documentos/657b5321af94d06f03df67f6>

Google Home Mini Guide. (2025). *Google Home Mini: A Complete Review and Guide (2025)*. <https://www.techwithahub.com/blog/google-home-mini>

Guamán-Gómez, V. J., Chapa-Argudo, C. E., & Marín Reyes, I. P. (2021). Importancia de los medios audiovisuales para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista Transdisciplinaria de Estudios Sociales y Tecnológicos*, 1(2), 48-56.

<https://revista.excedinter.com/index.php/rtest/article/view/17>

Guzmán, L. (2024). *Propuesta de intervención para trabajar las habilidades sociales con adolescentes a través de los medios audiovisuales* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/71712/TFG-G6983.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Huamanchao, V., & Vásquez, D. (2022). *Uso de materiales audiovisuales en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 423 Virgen*

*María*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37566/COMUNICACION\\_ORAL\\_DESARROLLO\\_VALLEJOS\\_DIAZ\\_LA](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37566/COMUNICACION_ORAL_DESARROLLO_VALLEJOS_DIAZ_LA)

[URA\\_MARTHA.pdf](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37566/COMUNICACION_ORAL_DESARROLLO_VALLEJOS_DIAZ_LA_URA_MARTHA.pdf)

- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2021). *El 55,0% de los hogares del país accedieron a internet en el tercer trimestre del 2021*. <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-550-de-los-hogares-del-pais-accedieron-a-internet-en-el-tercer-trimestre-del-2021-13269/>
- Llerena Lazo, & Polar Herencia. (2023). *Competencia digital y actitud hacia las TIC en docentes de una institución educativa básica regular en Arequipa - 2022*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional UNSA. <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/77f2b750-c043-4d43-98da-d470e7a4d50d>
- Lozada, E. (2025). *Importancia de la investigación descriptiva + Ejemplos*. Tesis y Másters México. <https://tesisymasters.mx/investigacion-descriptiva/>
- Marcos, M., & Moreno, M. (2020). La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula. *Anuario Electrónico De Estudios En Comunicación Social "Disertaciones"*, 13(1), 97–117. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.7310>
- Martínez, M. (2022). *El uso de los contenidos audiovisuales como herramienta educativa. La mirada de educadores y expertos en contenido audiovisual infantil y análisis de Barrio Sésamo como caso paradigmático* [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. [https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7072/TESIS\\_MILAGROS\\_ESTUPI%C3%91AN.pdf](https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7072/TESIS_MILAGROS_ESTUPI%C3%91AN.pdf)

- Maza-Ramírez, J. M., & Espinoza-Freire, E. E. (2023). La influencia de los medios audiovisuales en Educación General Básica. (2023). *Revista Ciencia & Sociedad*, 3(1), 85-96. <https://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/61>
- Menacho, M. R., Camones, G. J. M., Celis, C. A., Monteza, M., & Surco, M. (2024). Impacto de las herramientas audiovisuales en el desarrollo de los aprendizajes, de estudiantes de educación básica. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 5(2), 1257-1288. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v5i2.230>
- Ministerio de Educación del Perú. (2023). *Resolución de Secretaría General N.º 220-2023-MINEDU: Directiva para el acceso y uso adecuado de los recursos informáticos. Plataforma del Estado Peruano*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/3941421-115-2023-minedu>
- Ministerio de Educación del Perú [MINEDU]. (2023). *Resolución Ministerial N.º 115-2023-MINEDU: Plan de Gobierno y Transformación Digital para el período 2023-2025*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/3941421-115-2023-minedu>
- Ministerio de Educación del Perú [MINEDU]. (2024). *Resolución de Secretaría General N.º 028-2024-MINEDU. Compendio Marco normativo de Tecnologías de la Información y Comunicación*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales>

- Morales, S. M. ., y Pedraza, C. E. . (2023). Educadores Infantiles en la Era Digital: Las TIC en la educación inicial en Colombia. *Revista Perspectivas*, 8(S1), 421–432. <https://doi.org/10.22463/25909215.4588>
- Núñez-Naranjo, A., & Chancusig-Toapanta, A. (2022). Herramientas tecnológicas como tendencia en la educación media en tiempos de COVID-19: Revisión teórica. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (E50), 142-154. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9802963>
- Pássara-Bejarano, M. E., Silva-Narvaste, B., & Wong-Silva, J. P. (2023). Estrategia pedagógica en la educación inicial virtual. Horizontes. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 7(31), 2658-2669. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.692>
- Segama, N. R. (2024). *Autoeficacia e integración de las TIC en docentes de educación inicial de Lircay, 2023* [Tesis de Maestría, Universidad para el Desarrollo Andino]. <https://repositorio.udea.edu.pe/items/89da7ec5-1a2b-4d91-aff5-55fedfae7db4>
- Tomalá, G., & Tigrero, F. (2024). Los materiales audiovisuales en el desarrollo de las destrezas de matemáticas del séptimo grado. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2331>
- UNESCO. (2021). *Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación*. <https://en.unesco.org/themes/ict-education>

- UNESCO. (2023). *Revisión de políticas educativas: Participación estudiantil y bienestar*. <https://www.unesco.org/en/education>
- UNESCO. (2023). *Tecnologías digitales y cambio educativo. Una aproximación crítica*. <https://www.unesco.org/en/articles/digital-technologies-educational-change-critical-approach>
- Vásquez, S., Vásquez, S. A., Vásquez, C. A., & Vásquez, L. (2021). Hacia el conectivismo: docente y estudiante, sus roles en el espacio virtual. *Paidagogo*, 3(1), 52-65. <https://doi.org/10.52936/p.v3i1.46>
- Visa, S. (2024). *Materiales audiovisuales y aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Politécnico Huáscar, Puno 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional UNA. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/23701>

# **ANEXOS**

# Resolución Directoral de aprobación del proyecto del Trabajo de investigación



"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

## RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 248-2025-EESPPSFA/D

Chincha, 25 de Junio de 2025

Visto el Informe N° 14-JUlel /EESPP "SFA"-2025 presentado con Expediente N° 2505201149 del 20 de Mayo de 2025, emitido por la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación, en la cual solicita aprobación de títulos de trabajo de investigación.

### CONSIDERANDO:

Que, en el inciso b) del artículo 16° de la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y la carrera pública de sus docentes, especifica que para otorgar el grado de bachiller se requiere haber aprobado un trabajo de investigación.

Que, los lineamientos Académicos Generales para Escuelas de Educación Superior Pedagógica, en el numeral 3.2.3.3. señala los requisitos para la obtención el grado de bachiller y entre otros está el Documento que acredite la aprobación del trabajo de investigación, asimismo, en el numeral 3.2.3.4, establece las consideraciones para el desarrollo del trabajo de investigación.

Que, la Jefatura de Investigación a través del Exp. 2505201149 presenta el Informe N° 14-JUlel /EESPP "SFA"-2025, solicitando la aprobación de proyecto de investigación de estudiante del Programa de Profesionalización Docente en de Educación Inicial, siendo pertinente su aprobación.

Que, la Ley N° 30512 establece que "los Institutos y Escuelas gozan de autonomía económica, administrativa"; y siendo una institución pública de gestión privada, dirigida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción por el Convenio de la Diócesis de Ica y el Ministerio de Educación a través de la Dirección Regional de Educación Ica, corresponde a la Dirección General de la EESPP "San Francisco de Asís", aprobar el Proyecto de Investigación denominada: "El material audiovisual interactivo implementado en aulas seleccionadas en una Institución educativa del nivel inicial en Chincha".

En concordancia con las facultades que a Dirección General otorga la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera pública de sus docentes; y su reglamento aprobado por D.S. N° 010-2017-MINEDU y el Convenio existente entre el Ministerio de Educación y la Diócesis de Ica que otorga la dirección y administración a la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción

### SE RESUELVE:

**Artículo 1º.** **APROBAR** el Proyecto de Investigación con fines de obtención de grado de Bachiller en Educación:

**El material audiovisual interactivo implementado en aulas seleccionadas en una Institución educativa del nivel inicial en Chincha**

- Tipo de investigación : Cuantitativa
- Línea de Investigación: Metodología y Didáctica
- Programa de Profesionalización Docente en: Educación Inicial
- Promoción : 2025
- Integrante:
  - García Gonzáles, Marisol
  - Salcedo Salcedo Jessica



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
**"SAN FRANCISCO DE ASÍS"**  
REGIÓN ICA  
Institución Pública de Gestión Privada  
Creada por R.S. 1126 del 29/09/1965 - Ley N° 18044 R. M. N° 285-2020-MINEDU

Congregación de  
Religiosas Franciscanas  
de la Inmaculada Concepción



**Artículo 2º.** **AUTORIZAR** la ejecución del proyecto de investigación aprobado en el artículo precedente.

**Artículo 3º.** **ENCARGAR** a la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación brindar las orientaciones necesarias para el desarrollo del proyecto de investigación.

Regístrese, comuníquese y archívese.

Rosa Angélica Rodríguez Vargas  
DIRECTORA GENERAL

Hna. AMV / IESPPSFA  
gmcp/op-1

Av. América 209 - Chincha Alta - Chincha - Ica  
056-263002  
secretaria@sanfranciscochincha.edu.pe  
www.sanfranciscochincha.edu.pe  
<https://www.facebook.com/sanfranciscochincha>



## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL

### I. INFORMACIÓN DE LOS AUTORES

- 1.1. Apellidos y nombres: Garcia Gonzales, Marisol y Salcedo Salcedo, Jessica.  
 1.2. DNI: 21874973 - 45608859  
 1.3. ORCID:  
<https://orcid.org/0009-0007-0678-2575> - <https://orcid.org/0009-0007-9225-7231>  
 1.4. Nombre de la Institución: EESPP “San Francisco de Asís”  
 1.5. Programa de Profesionalización Docente en Educación Inicial  
 1.6. Ciudad: Chincha País: Perú  
 1.7. E-mail: Teléfono: 941754769 / 956380936  
[21874973@sanfranciscochincha.edu.pe](mailto:21874973@sanfranciscochincha.edu.pe)  
[45608859@sanfranciscochincha.com.pe](mailto:45608859@sanfranciscochincha.com.pe)

### II. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

- 2.1. Tipo de contenido:  
 Trabajo de investigación  Tesis  Artículo  Otros: \_\_\_\_\_  
 2.2. Título: El material audiovisual interactivo implementado en aulas seleccionadas en una institución educativa del nivel inicial en Chincha  
 2.3. Fecha de publicación: 19/01/2026

### III. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Si autorizamos que la obra se divulgue o publique a través del repositorio institucional de la escuela <https://repositorio.sanfranciscochincha.edu.pe/>, en forma:

- Acceso abierto   
 Acceso embargo   
 Acceso cerrado

Autorizo a partir de



#### IV. LICENCIA DE USO Y DISTRIBUCIÓN

A continuación, elija la opción que permita a sus lectores, bajo licencia Creative Commons, el uso y distribución de los contenidos de su publicación.

a) **Adaptaciones y derivaciones secundarias:** ¿Permite usted, que se compartan y publiquen adaptaciones de su obra?

Si

No

Si, mientras se comparta de la misma manera

b) **Reproducciones de contenido con fines comerciales:** ¿Permite que se realicen reproducciones con fines lucrativos de su obra?

Si

No

Chincha Alta, 19 de enero de 2026

Firma

Firma

# Resultado Turnitin

## Marisol - Jessica García Gonzáles - Salcedo Salcedo

El material audiovisual interactivo implementado en aulas seleccionadas en una institución educativa del nivel inicial en ...

 My Files

 My Files

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27498:547417239

Fecha de entrega

19 ene 2026, 2:29 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

19 ene 2026, 2:35 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

GARCIA Y SALCEDO (1).pdf

Tamaño del archivo

2.5 MB

122 páginas

25.178 palabras

150.800 caracteres




## 10% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 9 palabras)

### Fuentes principales

- 9%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 8%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

### Matriz de investigación

| <b>TÍTULO:</b> El material audiovisual interactivo implementado en aulas seleccionadas en una Institución educativa del nivel inicial en Chincha.   |   |   |                       |   |              |                                 |
|---|---|---|-----------------------|---|--------------|---------------------------------|
| <b>PROBLEMA</b>   | <b>OBJETIVOS</b>  | <b>VARIABLES E INDICADORES</b>  |                       |   |              |                                 |
| <b>PROBLEMA GENERAL</b><br><br>¿Cuál es la valoración de los estudiantes de 4 años sobre el material audiovisual interactivo implementado en el aula seleccionada del nivel inicial en Chincha?   | <b>OBJETIVO GENERAL</b><br><br>Describir la valoración de los estudiantes de 4 años sobre el material audiovisual interactivo implementado en aula seleccionada del nivel inicial en Chincha.   | <b>Variable 1: Valoración del material audiovisual interactivo.</b><br><br>Menacho <i>et al.</i> (2024) conceptualizan la valoración del material audiovisual interactivo como "el proceso mediante el cual los usuarios, especialmente en edades tempranas, perciben multisensorialmente un recurso tecnológico educativo, evaluando su adecuación técnica y pedagógica" (p. 45); en las aulas de Educación Básica Regular (EBR) inicial, este discernimiento infantil supera la simple aprobación para erigirse en prueba fehaciente de la pertinencia cultural y técnica del recurso ante el desarrollo holístico de los niños (algo que constatamos día a día en contextos como Chincha). |                       |   |              |                                 |
| <b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</b><br><br>1. ¿Cuál es la valoración de los estudiantes sobre las características del audio del material audiovisual interactivo implementado en el aula seleccionada del nivel Inicial en Chincha?<br><br>2. ¿Cuál es la valoración de los estudiantes | <b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b><br><br>1. Describir la valoración de los estudiantes sobre las características del audio del material audiovisual interactivo implementado en el aula seleccionada del nivel Inicial en Chincha.<br><br>2. Describir la valoración de los estudiantes sobre las características visuales del material | <b>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b><br>Investigación básica, de nivel descriptivo. No experimental. Con un enfoque cuantitativo.<br><br><b>POBLACIÓN Y MUESTRA:</b><br>20 estudiantes de 4 años de aula seleccionada de nivel inicial. Censal.  | <b>Dimensiones V1</b> | <b>Indicadores</b>  | <b>Ítems</b> | <b>Escala de Likert</b>         |
|   |   |   | Audio                 | El audio es nítido y libre de distorsiones.                   | Ítems 1 y 2  | No (1)<br>A veces (2)<br>Sí (3) |
|   |   |   |                       |   | Ítems 3 y 4  |                                 |
|   |   |   |                       |   | Ítem 5       |                                 |
|   |   |   | Visual                | Las imágenes son nítidas, coloridas y visualmente agradables. | Ítems 6 y 7  |                                 |

|   |  |   |   |   |  |  |  |
|---|--|---|---|---|--|--|--|
| <p>sobre las características visuales del material audiovisual interactivo implementado en el aula seleccionada del nivel Inicial en Chincha?</p> <p>3. ¿Cuál es la valoración de los estudiantes sobre la interactividad que promueve el material audiovisual implementado en el aula seleccionada del nivel Inicial en Chincha?</p> <p>4. ¿Cuál es la valoración de los estudiantes sobre la presencia de mensajes de valores franciscanos marianos en el material audiovisual implementado en el aula seleccionada del nivel Inicial en Chincha?</p> | <p>audiovisual interactivo implementado en el aula seleccionada del nivel Inicial en Chincha.</p> <p>3. Describir la valoración de los estudiantes respecto a la interactividad que promueve el material audiovisual implementado en el aula seleccionada del nivel Inicial en Chincha.</p> <p>4. Describir la valoración de los estudiantes sobre la presencia de mensajes de valores franciscanos marianos en el material audiovisual implementado en el aula seleccionada del nivel Inicial en Chincha.</p> | <p><b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:</b></p> <p>Encuesta.<br/>Cuestionario: "Mi aventura de aprender con videos y juegos en mi aula".</p> |   |   |  |  |  |
|   |  |   | <p>El contenido visual apoya el entendimiento de la actividad.</p>                        | <p>Ítems 8 y 9</p>  |  |  |  |
|   |  |   | <p>Las imágenes reflejan el entorno local de los estudiantes.</p>                         | <p>Ítem 10</p>  |  |  |  |
| <p>Interactividad</p>   |  |   | <p>El material responde a las acciones del niño, indicando su desempeño.</p>              | <p>Ítem 11</p>  |  |  |  |
|   |  |   | <p>El material promueve la acción física y verbal.</p>                                    | <p>Ítems 12 y 13</p>  |  |  |  |
|   |  |   | <p>El material fomenta el pensamiento y la curiosidad.</p>                                | <p>Ítems 14 y 15</p>  |  |  |  |
| <p>Axiológica (Franciscano Mariano)</p>   |  |   | <p>El uso del material genera emociones positivas y entusiasmo por aprender.</p>          | <p>Ítem 16</p>  |  |  |  |
|   |  |   | <p>El contenido audiovisual transmite enseñanzas sobre respeto, solidaridad y cuidado</p> | <p>Ítems 17, 18 y 19</p>  |  |  |  |
|   |  |   | <p>El material sirve como modelo de buen comportamiento.</p>                              | <p>Ítem 20</p>  |  |  |  |
| <b>PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO Y ANÁLISIS DE DATOS</b>  |  |   |   |   |  |  |  |
| <p>Procesamiento: Tabulación en base de datos (Excel/SPSS).</p>   |  | <p>Confiability: Coeficiente Alfa de Cronbach</p>   |   | <p>Análisis: Estadística Descriptiva mediante tablas de porcentajes</p> |  | <p>Presentación: Uso de figuras (gráficos) para la interpretación.</p> |  |



## Instrumento de recojo de investigación

### Cuestionario: Mi aventura de aprender con videos y juegos en mi aula

| N°   | DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN   | ESCALA VALORACIÓN |   |   |
|--|---|-------------------|---|---|
|  |   | 1                 | 2 | 3 |
| <b>Dimensión: Audio</b>                            |   |                   |   |   |
| 1  | El sonido de los videos o juegos se escucha claro y permite comprender la actividad.                    |                   |   |   |
| 2  | Los videos o juegos se escuchan sin ruidos que distraigan o molesten.                                   |                   |   |   |
| 3  | Me siento emocionado(a) y con ganas de aprender cuando escucho los sonidos y canciones de los videos.   |                   |   |   |
| 4  | Las voces y la música de los videos o juegos resultan agradables.                                       |                   |   |   |
| 5  | El sonido y las canciones de los videos me ayudan a entender lo que pasa en la historia.                |                   |   |   |
| <b>Dimensión: Visual</b>                           |   |                   |   |   |
| 6  | Las imágenes de los videos o juegos son muy bonitas y coloridas.  |                   |   |   |
| 7  | Las imágenes de los videos o juegos se ven claras y no borrosas.  |                   |   |   |
| 8  | Las imágenes de los videos o juegos me ayudan a entender lo que ocurre en la historia o actividad.      |                   |   |   |
| 9  | Los dibujos o escenas de los videos muestran justo lo que el cuento o historia está diciendo.           |                   |   |   |
| 10   | Los videos o juegos presentan imágenes y lugares familiares para los niños.                             |                   |   |   |
| <b>Dimensión: Interactividad</b>                   |   |                   |   |   |
| 11   | Cuando hago algo en el video o juego, me dice rápido si lo hice bien o si necesito intentarlo otra vez. |                   |   |   |
| 12   | Me gusta cuando puedo tocar la pantalla o señalar con mi dedo para participar en el video o juego.      |                   |   |   |
| 13   | Los videos o juegos me invitan a moverme, bailar o cantar con ellos.                                    |                   |   |   |
| 14   | El video o juego me da ideas de cosas nuevas para explorar o jugar después.                             |                   |   |   |
| 15   | Me gusta cuando los videos o juegos me hacen pensar y responder.  |                   |   |   |
| <b>Dimensión: Axiológica (Franciscano Mariano)</b> |   |                   |   |   |
| 16   | Me siento muy contento(a) y con alegría cuando usamos los videos y juegos en la clase.                  |                   |   |   |
| 17   | Los videos y juegos me enseñan a ser bueno y respetuoso con mis amigos y con todos.                     |                   |   |   |
| 18   | Los videos me muestran que es importante compartir mis cosas y ayudar a los demás.                      |                   |   |   |
| 19   | Los videos y juegos me enseñan a cuidar las plantas, los animales y nuestro hermoso planeta Tierra.     |                   |   |   |
| 20   | Los videos y juegos me muestran cosas buenas para hacer y me ayudan a ser un niño o niña mejor.         |                   |   |   |

## 1. Ficha Técnica del Instrumento

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Nombre del Instrumento:</b> | Cuestionario: "Mi aventura de aprender con videos y juegos en mi aula".   |
| <b>Objetivo:</b>               | Recoger la valoración de los estudiantes de 4 años sobre el uso de material audiovisual interactivo, en el marco de su participación en el "Taller de Exploración Audiovisual".   |
| <b>Población Objetivo:</b>     | 20 estudiantes de 4 años de Educación Básica Regular (EBR) - Nivel Inicial.   |
| <b>Variable de Estudio:</b>    | Valoración del material audiovisual interactivo.  |
| <b>Dimensiones:</b>            | El cuestionario se organiza en 4 dimensiones, que para fines de la aplicación he denominado "misiones". Cada misión consiste en un bloque corto de 5 preguntas:<br>1. Misión Audio (Ítems 1-5).<br>2. Misión Visual (Ítems 6-10).<br>3. Misión Interactividad (Ítems 11-15).<br>4. Misión Axiológico (Ítems 16-20). |
| <b>Número de Ítems:</b>        | 20 enunciados.  |
| <b>Escala de Valoración:</b>   | He diseñado una escala pictórica tipo Likert de 3 puntos para facilitar la comprensión del niño:<br>1 = 😞 No<br>2 = 😐 A veces<br>3 = 😊 Sí   |
| <b>Método de Aplicación:</b>   | Para la aplicación, hemos establecido un método de Diálogo Lúdico Estructurado. Si bien el instrumento es un cuestionario, su aplicación se adapta a las características de los niños, transformándose en una conversación individual mediada por nosotras como docentes/investigadoras.                            |
| <b>Tiempo Estimado:</b>        | Hemos optimizado el tiempo de aplicación a un promedio de 3 minutos por misión (bloque de 5 preguntas), lo que resulta en un total aproximado de 12 a 15 minutos por estudiante, incluyendo breves pausas activas entre misiones.   |

### Certificado de Validez del Instrumento que Mide: Valoración del Material Audiovisual Interactivo

| N.º                                 | DIMENSIONES / ítems   | Pertinencia |           | Relevancia |           | Claridad  |           | Sugerencias |
|-------------------------------------|---|-------------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|-------------|
|                                     |   | 1           |           | 2          |           | 3         |           |             |
| <b>DIMENSIÓN 1 - Audio</b>          |   | <b>Si</b>   | <b>No</b> | <b>Si</b>  | <b>No</b> | <b>Si</b> | <b>No</b> |             |
| 1                                   | El sonido de los videos o juegos se escucha claro y permite comprender la actividad.                    | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 2                                   | Los videos o juegos se escuchan sin ruidos que distraigan o molesten.                                   | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 3                                   | Me siento emocionado(a) y con ganas de aprender cuando escucho los sonidos y canciones de los videos.   | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 4                                   | Las voces y la música de los videos o juegos resultan agradables.                                       | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 5                                   | El sonido y las canciones de los videos me ayudan a entender lo que pasa en la historia.                | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| <b>DIMENSIÓN 2 - Visual</b>         |   | <b>Si</b>   | <b>No</b> | <b>Si</b>  | <b>No</b> | <b>Si</b> | <b>No</b> |             |
| 6                                   | Las imágenes de los videos o juegos son muy bonitas y coloridas.  | X           |           | X          |           |           | X         |             |
| 7                                   | Las imágenes de los videos o juegos se ven claras y no borrosas.  | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 8                                   | Las imágenes de los videos o juegos me ayudan a entender lo que ocurre en la historia o actividad.      | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 9                                   | Los dibujos o escenas de los videos muestran justo lo que el cuento o historia está diciendo.           | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 10                                  | Los videos o juegos presentan imágenes y lugares familiares para los niños.                             | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| <b>DIMENSIÓN 3 - Interactividad</b> |   | <b>Si</b>   | <b>No</b> | <b>Si</b>  | <b>No</b> | <b>Si</b> | <b>No</b> |             |
| 11                                  | Cuando hago algo en el video o juego, me dice rápido si lo hice bien o si necesito intentarlo otra vez. | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 12                                  | Me gusta cuando puedo tocar la pantalla o señalar con mi dedo para participar en el video o juego.      | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 13                                  | Los videos o juegos me invitan a moverme, bailar o cantar con ellos.                                    | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 14                                  | El video o juego me da ideas de cosas nuevas para explorar o jugar después.                             | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 15                                  | Me gusta cuando los videos o juegos me hacen pensar y responder.  | X           |           | X          |           | X         |           |             |

| DIMENSIÓN 4 - Axiológico (Franciscano Mariano) |   | Si | No | Si | No | Si | No |
|--|---|----|----|----|----|----|----|
| 16   | Me siento muy contento(a) y con alegría cuando usamos los videos y juegos en la clase.              | X  |    | X  |    |    | X  |
| 17   | Los videos y juegos me enseñan a ser bueno y respetuoso con mis amigos y con todos.                 | X  |    | X  |    | X  |    |
| 18   | Los videos me muestran que es importante compartir mis cosas y ayudar a los demás.                  | X  |    | X  |    | X  |    |
| 19   | Los videos y juegos me enseñan a cuidar las plantas, los animales y nuestro hermoso planeta Tierra. | X  |    | X  |    | X  |    |
| 20   | Los videos y juegos me muestran cosas buenas para hacer y me ayudan a ser un niño o niña mejor.     | X  |    | X  |    |    | X  |

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

---

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**                      **Aplicable después de corregir [ - ]**  
**Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg:** Dr. Campos Capcha, Baceliza Bracilia

**No aplicable [ - ]**  
**DNI:** 06276107

**Mención de grado del validador:** Doctora en Educación

**Chincha Alta, 01 de septiembre del 2025**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teóricoformulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Dra. Baceliza E. Campos Capcha  
DIRECTORA

**Firma del Experto Informante**

**Certificado de Validez del Instrumento que Mide: Valoración del Material Audiovisual Interactivo**

| N.º                                 | DIMENSIONES / ítems   | Pertinencia |           | Relevancia |           | Claridad  |           | Sugerencias |
|-------------------------------------|---|-------------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|-------------|
|                                     |   | 1           |           | 2          |           | 3         |           |             |
| <b>DIMENSIÓN 1 - Audio</b>          |   | <b>Si</b>   | <b>No</b> | <b>Si</b>  | <b>No</b> | <b>Si</b> | <b>No</b> |             |
| 1                                   | El sonido de los videos o juegos se escucha claro y permite comprender la actividad.                    | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 2                                   | Los videos o juegos se escuchan sin ruidos que distraigan o molesten.                                   | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 3                                   | Me siento emocionado(a) y con ganas de aprender cuando escucho los sonidos y canciones de los videos.   | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 4                                   | Las voces y la música de los videos o juegos resultan agradables.                                       | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 5                                   | El sonido y las canciones de los videos me ayudan a entender lo que pasa en la historia.                | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| <b>DIMENSIÓN 2 - Visual</b>         |   | <b>Si</b>   | <b>No</b> | <b>Si</b>  | <b>No</b> | <b>Si</b> | <b>No</b> |             |
| 6                                   | Las imágenes de los videos o juegos son muy bonitas y coloridas.  |             | X         | X          |           |           | X         |             |
| 7                                   | Las imágenes de los videos o juegos se ven claras y no borrosas.  |             | X         | X          |           | X         |           |             |
| 8                                   | Las imágenes de los videos o juegos me ayudan a entender lo que ocurre en la historia o actividad.      | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 9                                   | Los dibujos o escenas de los videos muestran justo lo que el cuento o historia está diciendo.           | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 10                                  | Los videos o juegos presentan imágenes y lugares familiares para los niños.                             | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| <b>DIMENSIÓN 3 - Interactividad</b> |   | <b>Si</b>   | <b>No</b> | <b>Si</b>  | <b>No</b> | <b>Si</b> | <b>No</b> |             |
| 11                                  | Cuando hago algo en el video o juego, me dice rápido si lo hice bien o si necesito intentarlo otra vez. | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 12                                  | Me gusta cuando puedo tocar la pantalla o señalar con mi dedo para participar en el video o juego.      | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 13                                  | Los videos o juegos me invitan a moverme, bailar o cantar con ellos.                                    | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 14                                  | El video o juego me da ideas de cosas nuevas para explorar o jugar después.                             |             | X         | X          |           | X         |           |             |
| 15                                  | Me gusta cuando los videos o juegos me hacen pensar y responder.  | X           |           | X          |           | X         |           |             |

| DIMENSIÓN 4 - Axiológico (Franciscano Mariano) |   | Si | No | Si | No | Si | No |
|--|---|----|----|----|----|----|----|
| 16   | Me siento muy contento(a) y con alegría cuando usamos los videos y juegos en la clase.              |    | X  |    | X  |    | X  |
| 17   | Los videos y juegos me enseñan a ser bueno y respetuoso con mis amigos y con todos.                 |    | X  |    | X  |    | X  |
| 18   | Los videos me muestran que es importante compartir mis cosas y ayudar a los demás.                  | X  |    | X  |    | X  |    |
| 19   | Los videos y juegos me enseñan a cuidar las plantas, los animales y nuestro hermoso planeta Tierra. |    | X  |    | X  |    | X  |
| 20   | Los videos y juegos me muestran cosas buenas para hacer y me ayudan a ser un niño o niña mejor.     |    | X  |    | X  |    | X  |

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ X ]**                      **Aplicable después de corregir [ - ]**                      **No aplicable [ - ]**

**Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg:** Mg. Minaya Quesada, Gladys Esther

**DNI:** 21802790

**Mención de grado del validador:** Docencia Universitaria

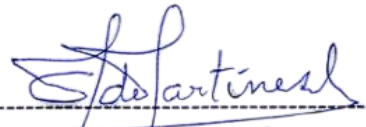
**Chincha Alta, 01 de septiembre del 2025**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teóricoformulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

  
 Firma del Experto Informante  
 MAG. GLADYS ESTHER, MINAYA QUESADA  
 ESPECIALIDAD INICIAL  
 MENCIÓN: DOCENCIA UNIVERSITARIA  
 RES. N° 3129-2016-R-UNE

**Certificado de Validez del Instrumento que Mide: Valoración del Material Audiovisual Interactivo**

| N.º                                 | DIMENSIONES / ítems   | Pertinencia |           | Relevancia |           | Claridad  |           | Sugerencias |
|-------------------------------------|---|-------------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|-------------|
|                                     |   | 1           |           | 2          |           | 3         |           |             |
| <b>DIMENSIÓN 1 - Audio</b>          |   | <b>Si</b>   | <b>No</b> | <b>Si</b>  | <b>No</b> | <b>Si</b> | <b>No</b> |             |
| 1                                   | El sonido de los videos o juegos se escucha claro y permite comprender la actividad.                    | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 2                                   | Los videos o juegos se escuchan sin ruidos que distraigan o molesten.                                   | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 3                                   | Me siento emocionado(a) y con ganas de aprender cuando escucho los sonidos y canciones de los videos.   | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 4                                   | Las voces y la música de los videos o juegos resultan agradables.                                       | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 5                                   | El sonido y las canciones de los videos me ayudan a entender lo que pasa en la historia.                | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| <b>DIMENSIÓN 2 - Visual</b>         |   | <b>Si</b>   | <b>No</b> | <b>Si</b>  | <b>No</b> | <b>Si</b> | <b>No</b> |             |
| 6                                   | Las imágenes de los videos o juegos son muy bonitas y coloridas.  | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 7                                   | Las imágenes de los videos o juegos se ven claras y no borrosas.  | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 8                                   | Las imágenes de los videos o juegos me ayudan a entender lo que ocurre en la historia o actividad.      | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 9                                   | Los dibujos o escenas de los videos muestran justo lo que el cuento o historia está diciendo.           | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 10                                  | Los videos o juegos presentan imágenes y lugares familiares para los niños.                             | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| <b>DIMENSIÓN 3 - Interactividad</b> |   | <b>Si</b>   | <b>No</b> | <b>Si</b>  | <b>No</b> | <b>Si</b> | <b>No</b> |             |
| 11                                  | Cuando hago algo en el video o juego, me dice rápido si lo hice bien o si necesito intentarlo otra vez. | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 12                                  | Me gusta cuando puedo tocar la pantalla o señalar con mi dedo para participar en el video o juego.      | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 13                                  | Los videos o juegos me invitan a moverme, bailar o cantar con ellos.                                    | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 14                                  | El video o juego me da ideas de cosas nuevas para explorar o jugar después.                             | X           |           | X          |           | X         |           |             |
| 15                                  | Me gusta cuando los videos o juegos me hacen pensar y responder.  | X           |           | X          |           | X         |           |             |

| <b>DIMENSIÓN 4 - Axiológico (Franciscano Mariano)</b> |   | <b>Si</b> | <b>No</b> | <b>Si</b> | <b>No</b> | <b>Si</b> | <b>No</b> |
|---|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 16  | Me siento muy contento(a) y con alegría cuando usamos los videos y juegos en la clase.              | X         |           | X         |           | X         |           |
| 17  | Los videos y juegos me enseñan a ser bueno y respetuoso con mis amigos y con todos.                 | X         |           | X         |           | X         |           |
| 18  | Los videos me muestran que es importante compartir mis cosas y ayudar a los demás.                  | X         |           | X         |           | X         |           |
| 19  | Los videos y juegos me enseñan a cuidar las plantas, los animales y nuestro hermoso planeta Tierra. | X         |           | X         |           | X         |           |
| 20  | Los videos y juegos me muestran cosas buenas para hacer y me ayudan a ser un niño o niña mejor.     | X         |           | X         |           |           | X         |

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

---

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**                      **Aplicable después de corregir [ - ]**  
**Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg:** Mg. Salcedo Alegría, Víctor Armando

**No aplicable [ - ]**  
**DNI:** 42014571

**Mención de grado del validador:** Administración de la Educación

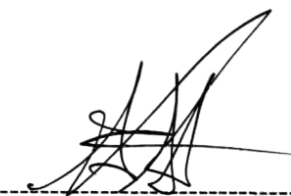
**Chincha Alta, 01 de septiembre del 2025**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teóricoformulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

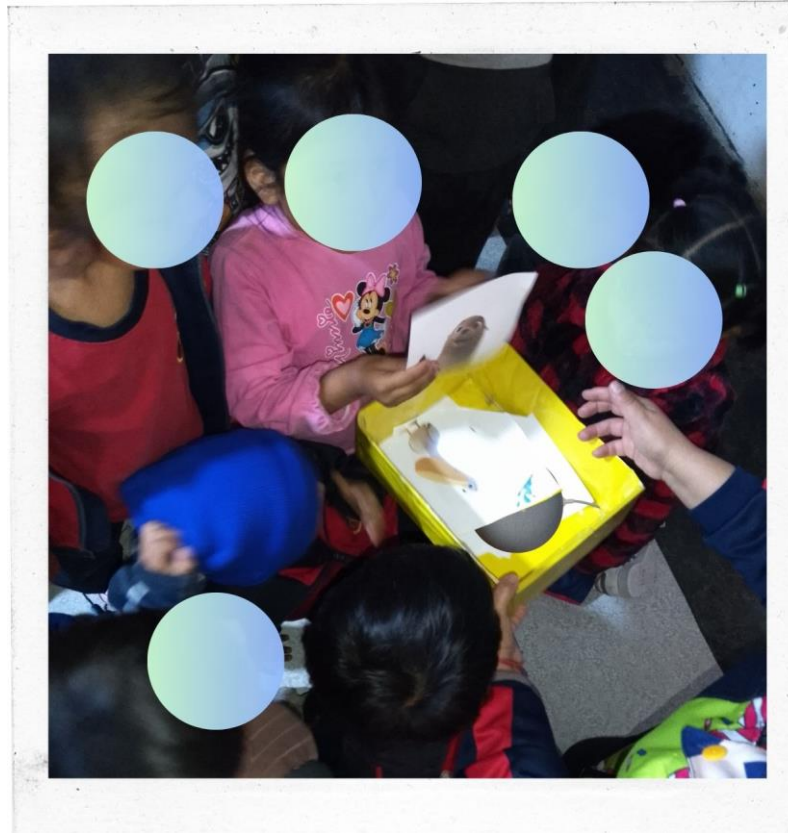


-----  
**Firma del Experto Informante:**  
**Mg. Víctor A. Salcedo Alegría**

## Apéndice A: Evidencia Fotográfica

### Apéndice A-1

*Estudiantes durante la asamblea de inicio.*



**Nota.** Registro fotográfico del momento de exposición al estímulo auditivo inicial (sonido de lobo marino), descrito en la sesión de aprendizaje.

## Apéndice A-2

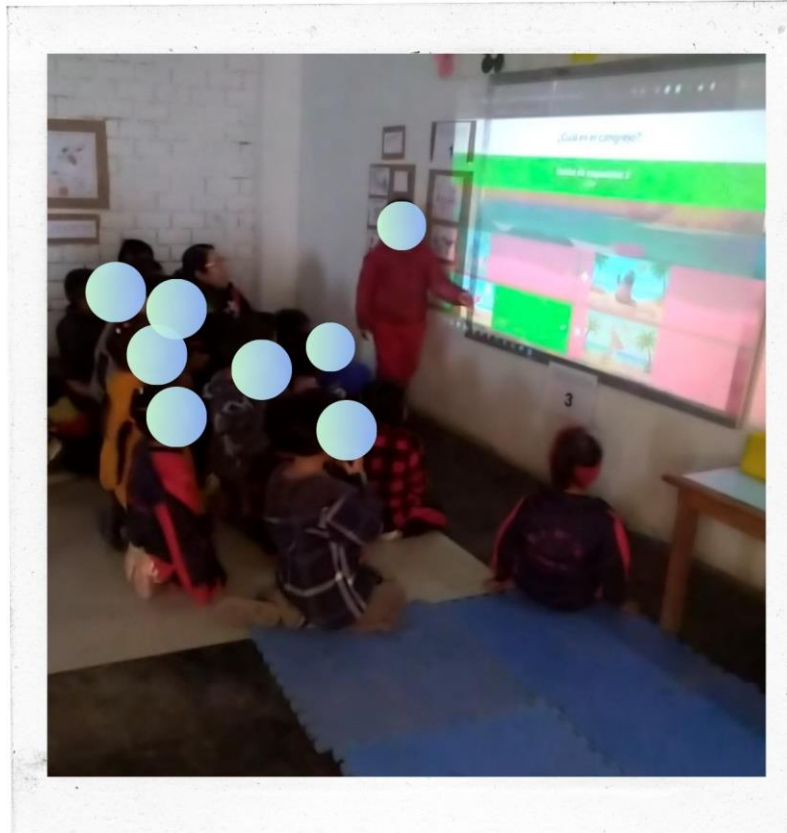
*Proyección de imagen y uso del asistente de voz.*



**Nota.** Estudiantes observando la imagen proyectada mientras escuchan el audio complementario del dispositivo de apoyo.

### Apéndice A-3

*Estudiante señalando la proyección.*



**Nota.** Registro de la interacción física (señalar) solicitada durante la actividad en la Estación 1.

#### Apéndice A-4

*Interacción con materiales concretos en la Estación 2.*



*Nota.* Registro de estudiantes manipulando arena y figuras durante la actividad de "Paisaje Sonoro", integrando el estímulo auditivo con la exploración táctil.

## Apéndice A-5

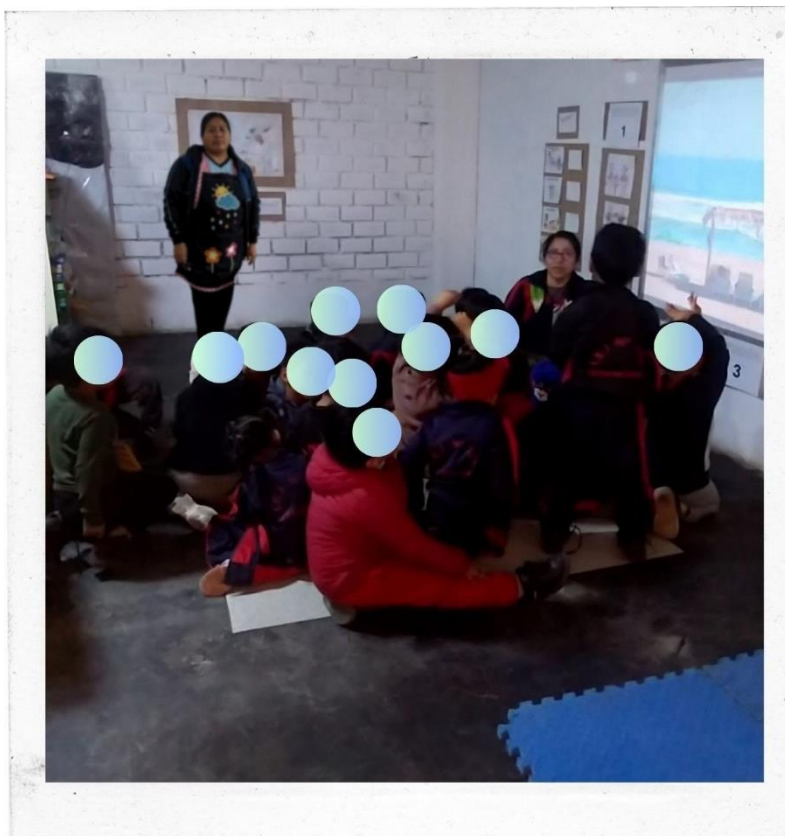
*Desarrollo de la actividad en la Zona de Movimiento.*



**Nota.** Estudiantes realizando los movimientos corporales indicados por el video musical en la Estación 3.

## Apéndice A-6

*Estudiantes en el Círculo de Palabras.*



*Nota.* Registro de la asamblea de cierre donde los estudiantes comparten verbalmente lo vivido en el taller, según la fase de metacognición.

## Apéndice A-7

*Guardado de materiales.*



*Nota.* Estudiantes ordenando los recursos utilizados al finalizar la sesión del taller.