EL MURO INTERACTIVO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA UNA PEDAGOGÍA TRANSFORMACIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL

Rovielsy Coromoto Sánchez Palencia[1]
sanchezrobin118@gmail.com
https://orcid.org/0000-0003-1353-7213
Universidad Pedagógica Experimental Libertador

Recibido: 27 de septiembre 2025 **Aprobado:** 01 de diciembre 2025

RESUMEN

El presente estudio se centró en la implementación del muro interactivo como estrategia para potenciar la práctica pedagógica en el nivel de Educación Inicial del Preescolar "Dr. José Octavio Henrique" en Barinas, Venezuela. La investigación se enmarcó en un enfoque cualitativo bajo la modalidad de Investigación Acción Participante (IAP), desarrollándose a través de las fases de diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación. Los sujetos informantes incluyeron a una directora, tres docentes y veinticinco estudiantes. Para la recolección de datos se emplearon la observación participante y la entrevista semiestructurada, utilizando como instrumentos el guion de entrevista y el diario de campo. El diagnóstico inicial reveló carencias didácticas asociadas al escaso dominio de las TIC por parte del personal docente. En respuesta, se diseñaron y ejecutaron cinco actividades pedagógicas orientadas a transformar la praxis educativa. Las conclusiones evidencian que la intervención fomentó una pedagogía contextualizada, integrando la dimensión lúdica y herramientas innovadoras que favorecieron la consolidación de la formación integral del alumnado.

Palabras clave: TIC, muro interactivo, pedagogía transformacional.

[1]Licenciada en Educación Inicial, por la Universidad Nacional Experimental “Simón Rodríguez” de Venezuela, Actualmente se desempeña como docente de Educación Inicial, en la E.B.E. “Dr. José. Octavio Henríquez Andueza”, estado Barinas y cursando estudios de Posgrado. Universidad de Adscripción: Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela.

THE INTERACTIVE WALL AS A DIDACTIC RESOURCE FOR TRANSFORMATIONAL PEDAGOGY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

ABSTRACT

This study focused on the implementation of the interactive wall as a strategy to enhance pedagogical practice at the Early Childhood Education level of the "Dr. José Octavio Henrique Andueza" Preschool in Barinas, Venezuela. The research was framed within a qualitative approach under the Participant Action Research (PAR) modality, developed through the phases of diagnosis, planning, execution, and evaluation. Key informants included one director, three teachers, and twenty-five students. Data collection employed participant observation and semi-structured interviews, using an interview script and field diary as instruments. The initial diagnosis revealed didactic deficiencies associated with the teaching staff's limited mastery of ICT. In response, five pedagogical activities were designed and executed to transform educational praxis. The conclusions show that the intervention fostered a contextualized pedagogy, integrating the playful dimension and innovative tools that favored the consolidation of the students' integral formation.

Keywords: ICT, interactive wall, transformational pedagogy.

Introducción

Las Tecnologías de Información y Comunicación, indudablemente irrumpen cada vez más los escenarios educativos, imponiendo cambios, innovaciones, aplicación de métodos y recursos que faciliten la concreción de un saber integral y significativo. Este panorama cargado de diversas alternativas de orden tecnológico exige entonces repensar la función pedagógica y, por ende, las herramientas didácticas que por su condición de origen pragmático ayudan a la estimulación de un conocimiento en la realidad individual de quien enseña y aprende.

De allí que, las TIC abren nuevas posibilidades para la conformación de una educación destinada a desarrollar cogniciones, procesos y actitudes en favor del ser humano y también a la constante contribución a lo que en definitiva conceptualmente se llama sociedad del conocimiento. En efecto, este esfuerzo propio de transformar la educación, en la cual las TIC, y la docencia aparecen como un mecanismo simbiótico hace que sea crucial el papel de todo ejercicio intelectual en nombre de la enseñanza aprendizaje, más aún cuando el profesorado y estudiantado en su ínterin abogan por una educación de calidad y contextualizada. De acuerdo con Crespo y Plaguanchi (2020),

expresan que:

> Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), ha llegado a las aulas de educación a una gran velocidad y hoy exigen utilizarlos, pues la era digital ha sufrido muchas transformaciones tanto a nivel tecnológico y educativo, ha cambiado modelos pedagógicos haciendo que los maestros cambien las metodologías de trabajo y utilicen las tecnologías para mejorar los procesos de educación con recursos innovadores (p.294).

En este sentido, las TIC y sus efectos en el campo de la educación profundiza la condición ontológica manifiesta en las formas de enseñar y aprender, dado los múltiples aportes en los términos de creatividad, interactividad y sociabilidad que se tejen para el desarrollo estructural de un sujeto con capacidades, habilidades y pensamientos concretos. Uno de los tantos aspectos estratégicos de las TIC como recurso de apoyo es su alcance en el logro de un aprendizaje sincrónico y asincrónico entre la relación docentes-estudiantes, de ahí su importancia tácita en las diversas iniciativas pedagógicas en la actualidad.

Es más, las TIC complementan todo saber teórico-práctico en el contexto cotidiano del individuo, puesto que estas herramientas tecnológicas permiten la entrada de una nueva educación concebida desde los principios inter y transdisciplinarios para la transformación del proceso de enseñanza aprendizaje. Es así, como Sánchez (2019), sustenta que “la realidad actual de las aulas demuestra que en su mayoría las nuevas tecnologías han implicado una innovación tecnológica (uso de proyectores, plataformas virtuales, recursos y materiales didácticos, etc.), pero no ha ido acompañada de una innovación pedagógica” (p.21).

De modo que dentro de esta variedad tecnológica se encuentra el muro interactivo como una oportunidad de privilegio para crear un ambiente didáctico y flexible desde las etapas de formación inicial hasta los ámbitos de aprendizaje superior, lo cual su puesta en marcha habilita resultados positivos en la práctica pedagógica. Sin embargo, se resalta que, a pesar de todas estas ventajas reunidas en la implementación de las TIC, aún existen dificultades y

deficiencias en la manera en la cual se conllevan dentro del área de la educación, por cuanto en el trabajo didáctico según Páez (2019), "…se visualiza poco manejo de las tecnologías de la información y la comunicación por parte de los docentes acorde al nivel académico en el que se desempeña" (p. 306).

A tenor de todo esto, coincide con estudios propios de Hernández (2018), cuando destaca que persiste en la actualidad el "énfasis en lo memorístico, la inactividad, la falta de interactividad, la no formación de competencias, la falta motivación, la falta de realismo, el generar aburrimiento, entre otros, ya que está dirigida solo a la obtención de buenos resultados en calificaciones" (p. 192). De modo que, se hace evidente la búsqueda de una mejor acción pedagógica que supere la concepción convencional de hacer educación por una opción en pro de la construcción de una didáctica con apoyo de las TIC, y en especial las relativas al muro interactivo, lo cual se ajusta lo reseñado por Redondo y Luque (2018):

> Tradicionalmente, la creación de póster y murales ha sido considerada como una de las estrategias didácticas más recurrentes para el refuerzo del aprendizaje, dado que fomenta la capacidad para sintetizar y analizar la información, promoviendo a su vez el trabajo y el desarrollo de la creatividad (p.114)

La presencia pedagógica del muro interactivo como parte de las Tecnologías de Información y Comunicación, se ajustan a distintas maneras de enseñanza, refuerza estrategias, además de favorecer el trabajo grupal y participativo por parte de los actores del hecho educativo. Además, el empleo del muro interactivo abre la posibilidad de que el aprendiz despierte su curiosidad, destaque su creatividad y cree una red conceptual importante sobre lo que aprende.

Adicionalmente, alberga importantes ventajas de tiempo al grabar, guardar y exportar clases anteriores, facilitando así los conocimientos previos, la estimulación del pensamiento crítico en los alumnos debido a que su uso se establece por el nivel de creatividad del docente tomando en consideración los intereses de los alumnos.

Siendo este particular una oportunidad observable en algunas instituciones cuentan con recursos pedagógicos modernos, permitiendo la implementación de los muros interactivos dando prioridad a las denominadas Unidades Educativas del Milenio, las cuales reconocen que estos recursos tecnológicos facilitan el proceso de interacción docente y estudiante, además de incrementar la motivación e interacción de los estudiantes en el aula.

Es por esto que el docente, no puede eludir, el conocimiento que trae niño por el contrario debe iniciar de allí, todo un proceso amalgamado por saberes, contactos y herramientas que esto implica que permitan el desarrollo de intereses, necesidades, potencialidades, contexto social y cultural en la vida del sujeto y se convierta en un investigador para que pueda ofrecer experiencias de aprendizaje realmente significativas y transformadora.

En este contexto, se debe considerar el uso de las TIC como una ayuda valiosa para el aprendizaje, donde se enriquece la interacción entre el estudiantado y los docentes en el contexto de otras actividades escolares, y al mismo tiempo, convierte las experiencias en una oportunidad para aprender y movilizar sus destrezas integrales.

Por lo antes expuesto se puede decir que el docente de Educación Inicial, tiene la responsabilidad de originar y orientar experiencias significativas que promuevan el desarrollo integral del niño y para ello es fundamental estimular su aprendizaje, ofreciéndole al educando un espacio adecuado y estrategias que le brinde verdaderas oportunidades de acción; sin dejar de lado, por supuesto, el rol que tiene como facilitador y orientador a la hora de propiciar actividades que contribuyan con el desarrollo cognitivo de los niños y niñas en edad preescolar.

La situación antes planteada está presente en el Centro de educación inicial “Dr. José O. Henríquez A, ubicado en Barinas, estado Barinas, donde se destacan casos particulares en el que las docentes mantienen la aplicación de actividades convencionales, estrategias repetitivas e improvisaciones y esto ha traído como consecuencia desmotivación, desinterés y situaciones

desfavorables por parte de los alumnos, los cuales están agotados de realizar las mismas actividades a diario. Por tanto, al prevalecer una pedagogía poco favorable por parte de los docentes hacia el educando, causa desinterés y presión que limita la adquisición de un aprendizaje significativo y espontáneo, pudiendo llegar a interferir en el proceso escolar.

De tal manera que el propósito general de la investigación fue implementar actividades basadas en el muro interactivo como herramienta para el desarrollo de la pedagogía transformacional en el nivel de Educación Inicial del Preescolar Dr. José Octavio Henríquez, ubicado en la parroquia Corazón de Jesús del estado Barinas.

Marco Teórico

Los constructos teóricos suponen un cuerpo teórico amplio de ideas y conceptos derivados de la revisión de la literatura existente sobre el tema de investigación. Arias (2012), señala que “implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado” (p.107). Esta acepción permite la conceptualización adecuada, las interpretaciones y análisis en cada una de las fases que se transiten en el desarrollo de la investigación.

Muro interactivo

El muro interactivo es una plataforma de proyección, pantalla interactiva y registro a través del almacenamiento digital, la cual aporta la cercanía al diálogo y la reflexión, favoreciendo también la retroalimentación de los conceptos, croquis y el proceso creativo. Asimismo, Cáscales y Laguna (2014), describen que:

> La pizarra digital interactiva como un sistema tecnológico generalmente integrado por un ordenador, un videoproyector y un dispositivo de control de puntero, que permite proyectar en una superficie interactiva contenidos digitales en formato idóneo para visualización en grupo y se puede interactuar directamente sobre la superficie de proyección (p. 126).

En este sentido los autores destacan que este tipo tecnología en la educación infantil resulta un acompañante idóneo para los alumnos ya que no se cansan de utilizarla, ya que pueden repetir, mostrar, jugar, cantar, señalar, dibujar. Es decir, esta herramienta trata de integrar la tecnología en el sistema educativo para crear experiencias de aprendizaje significativas y transformar el aula en un entorno de aprendizaje colaborativo.

Cabe resaltar que dentro de las aulas no solo es un recurso que facilita la praxis educativa del docente, ya que también involucran a los alumnos como beneficiarios de esta tecnología; cada individuo participa de sus posibilidades, las mismas que podemos encontrar en un estudio realizado por Domingo y Marqués (2013) opinan que: “el muro interactivo en los centros educativos tiene gran ventaja, ya que se logra acceder a una gran diversidad de recursos llamativos para las clases” (p.121).

Además, con el apoyo de esta herramienta los estudiantes podrán realizar correcciones e interactuar, permite desarrollar habilidades tecnológicas, destrezas, agilizar y mejorar la calidad de los trabajos y la asimilación de contenidos. Además, según Sánchez et al. (2020) resaltan que los muros interactivos desarrollan en el estudiante un uso dinámico, interactivo, colaborativo y socializador, debido a que los educandos elevan sus niveles de motivación, creatividad, participación.

La Lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje. Según Artopoulos, Kozak, y Huarte (2015a), afirman que:

> El aprendizaje Lúdico, introduce a los docentes en la cibercultura, que se origina en la nueva experiencia humana ligada al contacto con las tecnologías de la información y comunicación como los videojuegos, internet, youtube y los celulares. Trabaja los desafíos que esta genera para los adultos como la realidad virtual de los

> espacios 3D, la existencia de espacios de libertad absoluta, el anonimato de los avatares, y los derechos y obligaciones de los ciber ciudadanos (p. 9).

De acuerdo con esto, se puede concluir que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados y logrando una atmósfera creativa. El niño o niña construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; esta participación implica actuar sobre su entorno, apropiarse de él, conquistarlo, en un proceso de interrelación con los demás. El clima participativo contribuye a que el niño de educación inicial desarrolle habilidades de dominar sus movimientos físicos y cognitivos para que puedan solucionar los problemas cotidianos.

Estrategias interactivas

Las estrategias interactivas por medio de la tecnología favorecen la experimentación en la clase, desarrollando procesos creativos y realimentando más la motivación inicial por parte de los alumnos y profesores, convirtiéndo a éstos en actores y creadores de su propio proceso de enseñanza y aprendizaje. Los niños alcanzan así un nivel de creatividad sorprendente, dado que la utilización del material se debe profundizar en las diferentes opciones existentes. Al respecto, Artopoulos, Kozak, y Huarte (2015b) plantean que:

> La enseñanza en escuelas interactivas, se fundamenta en el aprendizaje colaborativo, situado y visual. Trabaja cómo planificar y enseñar en entornos virtuales de aprendizaje simétricos y asimétricos y toman en cuenta los entornos personales de aprendizaje. Explora diferentes modelos de escuela combinada y la gestión pedagógica de una escuela con los documentos en la nube, entornos virtuales de aprendizaje, sistemas de gestión escolar, y sistemas de comunicación con la comunidad educativa. (p. 9).

Los autores mencionados establecen una relevancia para el presente estudio, pues reconocen que la enseñanza a través de las estrategias interactivas utilizadas son mediadores a través de los cuales los niños y niñas pueden expresar sus experiencias; también pueden desarrollar diferentes roles y representaciones llenas de imaginación y creatividad, reforzando así sus habilidades. En este sentido, las estrategias deben ser simples y relacionadas

con la realidad de los mismos.

Transformación Pedagógica

Hoy, se necesita que los alumnos sean capaces de desarrollar la habilidad para transmitir conocimientos y aprender siempre cosas nuevas a lo largo de su vida, con la Transformación Pedagógica se propone el preparar a los alumnos para que utilicen las tecnologías que aún no se han inventado y dotarlos con las habilidades para que resuelvan problemas que todavía no se identifican. Los nuevos modelos de enseñanza necesitan crear alumnos innovadores, adaptables, creativos, independientes y colaboradores para que encajen en el mundo de hoy en día. Santoya (2011), citado por Garcés, Cantillo y Martínez (2014), hace referencia que la transformación pedagógica son aquellos:

> Estilos de enseñanza y aprendizaje que generan innovaciones educativas que cambian las formas tradicionales de aprender centradas en la transmisión de información, por modelos pedagógicos que promueven el análisis, la comprensión, la interacción y la construcción social del conocimiento. (p. 218).

Bajo esta perspectiva, la transformación pedagógica conlleva para el docente innovar desde el modelo pedagógico y sus extensiones como son: las metas de formación, las metodologías, las relaciones, la comunicación entre los actores, la evaluación y los ritmos de aprendizaje con el propósito de que el estudiante participe activamente de la gestión, generación y apropiación del conocimiento.

Transformación Pedagógica e Integración de las TIC

La transformación pedagógica implica comprender que las TIC son medios y recursos que facilitan los procesos educativos, más no garantizan en sí mismo su eficiencia. Bajo esta claridad, se hace imprescindible que los docentes no solo sepan usar las tecnologías informáticas, sino que aprendan a integrarlas en sus planes y actividades de curso, lo cual presupone no solo un

cambio metodológico, sino un cambio de mirada en el modelo pedagógico y en el modo de concebir el rol de los docentes y estudiantes dentro y fuera del aula. Garcés, Cantillo, y Martínez, (2014) consideran que:

> La transformación pedagógica es posible lograrla desde dinámicas de integración tecno-pedagógica, que focalicen las capacitaciones para cubrir necesidades formativas específicas que tengan los mismos docentes en sus esfuerzos por usar las TIC para mejorar los procesos de aprendizaje. Si los docentes se forman bien en el uso pedagógico de las TIC pueden alcanzar mejores niveles de integración de estos recursos en sus actividades académicas, en especial pueden lograr que sus estudiantes desarrollen habilidades y conocimientos esenciales. (p. 221).

En consecuencia, se señala que los docentes en aras de lograr transformaciones pedagógicas viables, pueden integrar las TIC de diferentes formas y niveles para que sirvan de apoyo para desarrollar y ejercitar habilidades sociales y de pensamiento; los docentes pueden hacer un uso eficiente de estos recursos para facilitar mejor las interacciones sociales, la comunicación, la aplicación práctica del conocimiento y el acceso a nuevas fuentes de información científica que actualicen la práctica educativa fundamentando mejor los contenidos y las estrategias en el aula.

Educación inicial

La educación inicial se constituye en una estructura de atención integral cuyo objetivo es potenciar de manera intencionada el desarrollo integral de las niñas y los niños desde su nacimiento hasta cumplir los seis años, partiendo del reconocimiento de sus características y de las particularidades de los contextos en que viven y favoreciendo interacciones que se generan en ambientes enriquecidos a través de experiencias pedagógicas y prácticas de cuidado. Según, Yanes (2017), expone que:

La edad preescolar constituye una etapa fundamental en el desarrollo de la personalidad de los niños y las niñas. Es por ello que el objetivo del programa educativo es lograr el máximo desarrollo de las potencialidades físicas y psíquicas del niño/as, de sus capacidades y habilidades en un proceso

continuo vinculado directamente al medio circundante y el contexto sociocultural en que se encuentra, así como con el contexto familiar". (p. 494)

Por consiguiente, la educación para la primera infancia es comprendida como un proceso continuo y permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes que posibilitan a los niños y a las niñas potenciar sus capacidades y desarrollar competencias para la vida, ofreciendo experiencias retadoras que impulsan su desarrollo; allí juegan, exploran su medio, se expresan a través del arte y disfrutan de la literatura.

Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)

Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento son las que incluyen un componente metodológico necesario para que se genere un aprendizaje significativo, es decir, las tecnologías están enfocadas al servicio del aprendizaje y la adquisición de conocimientos. Falceto, Coiduras y Rovira (2016), opinan que:

> Las TAC permiten ampliar las posibilidades de aprendizaje de los alumnos, las cuales influyen en el desarrollo posterior del niño; todo ello en la medida que el docente oriente al alumnado en su manejo. Además de proponer progresivamente nuevos usos, dando respuesta a las tareas de siempre con soluciones distintas o proponiendo nuevas utilidades para mejorar la información o la eficiencia en su gestión. (p. 28)

De manera que este tipo de tecnologías, le apuestan a un entorno de aprendizaje más personalizado en donde el alumno es protagonista de su conocimiento. Cabe destacar que las TAC tratan de incidir especialmente en la metodología de enseñanza, en los usos de la tecnología. En definitiva, se trata de conocer y de explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la praxis docente. Cascales, Carrillo y Redondo (2017), hablan de la necesidad imperiosa de que "el docente conozca tecnologías interesantes para facilitar a los alumnos entornos atractivos y eficientes de aprendizaje" (p.204).

Las TAC en Educación Preescolar permiten al profesorado adaptar los

recursos a los contenidos y a las características de los alumnos; integrar diferentes herramientas; crear y compartir recursos y aplicaciones para las actividades propuestas; organizar tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje.

Metodología

El estudio se enmarca dentro de la postura filosófica denominada paradigma sociocrítico, con enfoque cualitativo la cual según Rojas (2007) señala que la misma se orienta hacia el estudio de problemas relacionados con la experiencia humana individual y colectiva; fenómenos sobre los que se conoce poco y se aspira comprender en su contexto natural. De tal manera que a través del enfoque naturalista se facilitó abordar la realidad de los hechos desde los significados de los actores sociales, la cual se construyó colectivamente a partir de las experiencias vividas, en otras palabras, a partir de los hallazgos conseguidos en las consultas efectuadas por medio de la entrevista, la observación y las fuentes consultadas

En el proceso de investigación, definir su tipología permite establecer ciertos parámetros que conducirán el proceso tanto de recolección de la información para el establecimiento de un diagnóstico, así como la presentación de resultados y generación de teoría. En este sentido, para efectos del presente estudio se catalogó como investigación acción participativa, definida por Rojas (2007):

> La investigación acción es una forma de indagación colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con el propósito de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como la comprensión de estas prácticas y de las situaciones donde ellas tienen lugar (p. 55).

Bajo este contexto, los estudios de investigación acción participante permiten intervenir a través de tareas educativas en una problemática social, mediante un proceso sistemático que busca dar soluciones a requerimientos socio educativos, tal como se manifiesta en la presente investigación, cuya intencionalidad fue implementar actividades basadas en el muro interactivo

como herramienta lúdica para el desarrollo de una pedagogía transformacional en el estudiantado del Centro de educación inicial “Dr. José Octavio Henríquez” ubicado en la parroquia Corazón de Jesús del estado Barinas.

Esta metodología se define como un proceso sistemático que abarca desde la recolección de los datos iniciales hasta la reflexión profunda sobre el impacto de las acciones transformadoras. En este sentido, resulta pertinente parafrasear los aportes de Rojas (2007), quien señala que en este tipo de investigación se cumplen fases cíclicas como el “diagnóstico, planificación, ejecución y la evaluación en torno al mismo proceso y sus resultados con miras a la reconsideración de la preocupación temática, para posteriormente introducir los cambios pertinentes a efectos de volver a comenzar el ciclo” (p. 55). Por consiguiente, el presente estudio se estructuró bajo cinco fases fundamentales de la investigación-acción participante (IAP), las cuales se detallan a continuación conforme a su método.

Partiendo de lo anterior, la primera etapa correspondió a la Fase I: Diagnóstico, instancia donde se describe la realidad problemática que, para Crespo (2015), “sirve de base para la priorización de los problemas detectados y la selección del problema central objeto del proyecto, la definición de la población objetivo o beneficiaria y la elaboración de la línea de base” (p. 68). Bajo esta premisa, la investigadora se involucró activamente con el grupo de estudio mediante la aplicación de técnicas cualitativas, tales como la entrevista y la observación participante, con el propósito de indagar exhaustivamente en la práctica docente cotidiana.

Posteriormente, se procedió a la Fase II: Planificación, considerada por Crespo (2015) “como la fase que determina las acciones, programas y proyectos que, atendiendo al diagnóstico, tiene como finalidad el desarrollo del bienestar integral de la comunidad” (p. 70). De esta manera, una vez reconocido el problema en conjunto con los actores sociales, se diseñó un plan de acción riguroso alineado con el objetivo general y los específicos, delineando con precisión las actividades, contenidos, recursos, responsables y los criterios de evaluación necesarios para la intervención pedagógica.

En consecuencia, se dio paso a la Fase III: Ejecución del plan, la cual representa el cumplimiento efectivo de las acciones programadas. Al respecto, Crespo (2015) sostiene que esta etapa “consiste en realizar o darle cumplimiento a cada una de las actividades previstas en la matriz de planificación del proyecto, según detalle hecho en el presupuesto de la intervención” (p. 97). En sintonía con este planteamiento, la investigadora desarrolló cada actividad de forma colaborativa con los actores sociales, orientando los esfuerzos hacia el logro de la transformación social y educativa de los sujetos de estudio.

Por último, el proceso culminó con la Fase IV: Evaluación, herramienta que permite verificar el alcance de los objetivos trazados. Según Crespo (2015), esta se define como una "herramienta sistemática, que con base en unos criterios y através de unas técnicas, mide, analiza y valora unos diseños, procesos y resultados, con el fin de generar conocimiento útil para la toma de decisiones, la retroalimentación, la mejora de la gestión y el cumplimiento de unos objetivos” (p. 109). Así pues, en esta fase se realizó un análisis crítico de los hechos y se valoraron los resultados obtenidos tras la ejecución de las actividades didácticas. En definitiva, este ciclo evaluativo no solo valida el proceso, sino que constituye el punto de partida para una praxis reflexiva que garantiza la pertinencia y el éxito de la innovación educativa implementada.

En consonancia con la metodología empleada, la conformación de los actores sociales e informantes clave en esta investigación responde a las necesidades de la metodología cualitativa, la cual prioriza la obtención de testimonios fidedignos sobre la representatividad estadística. En este contexto, Hernández, Fernández y Baptista (2010) destacan que el grupo de personas o comunidades seleccionadas para la recolección de datos no requiere ser un reflejo numérico del universo poblacional, sino un eje que aporte profundidad al fenómeno. Por tal motivo, se seleccionaron tres docentes como informantes esenciales, quienes, al guiar la comprensión de la realidad institucional, proporcionaron la información necesaria para alcanzar los propósitos del estudio.

En lo que respecta a las técnicas de recolección de evidencias, estas se definen como los procedimientos específicos para obtener información técnica dentro de una disciplina. Arias (2012) sostiene que tales mecanismos complementan el método científico mediante una aplicabilidad particular. En este caso, se empleó la entrevista semiestructurada, técnica que Rojas (2007) define como un encuentro orientado a captar las opiniones, creencias e información de los participantes a través del diálogo. Complementariamente, se utilizó la observación participante, la cual, según Bracamonte (2015), permite al investigador involucrarse en la interacción social para descifrar los significados de las acciones de los sujetos. Es relevante señalar que, aun formando parte del colectivo docente, se mantuvo una postura imparcial para no sesgar las respuestas de los informantes durante el proceso de investigación-acción.

Para sistematizar dicha información, se aplicaron como instrumentos el guion de entrevista y el diario de campo, herramientas que permitieron registrar detalladamente la problemática. La investigadora utilizó una guía de preguntas abiertas que facilitó a los docentes expresar sus vivencias de acuerdo con su experiencia en el entorno escolar. Por otro lado, la calidad y validez del estudio fueron garantizadas por los propios actores sociales y la posibilidad de transferir los hallazgos a otros escenarios. Cadena, Rendón y Aguilar (2017) explican que, en la investigación cualitativa, la confiabilidad se asegura mediante la triangulación, la cual integra diversas fuentes de datos, perspectivas teóricas y registros audiovisuales que permiten una corroboración estructural del trabajo.

De los planteamientos anteriores se infiere que el rigor del estudio radica en estos procesos de contrastación y en los registros que pueden ser ratificados por los involucrados. En esta investigación, la validez se consolidó al triangular los datos del ámbito de estudio con la teoría y los registros fotográficos y de observación, contando con la participación activa de docentes y alumnos. En cuanto al análisis de los hallazgos, Rojas (2010) lo describe como una etapa intensiva donde la información es organizada, reducida e interpretada. Este proceso permitió inspeccionar y comparar los datos

suministrados por los actores sociales para derivar una visión integral de la realidad mediante la categorización y síntesis de la evidencia.

Finalmente, la identificación de las unidades de análisis permitió descomponer el objeto de estudio en categorías apriorísticas sin perder su esencia. Rojas (2010) afirma que estas unidades deben ser heurísticas y ofrecer datos relevantes que den lugar a tantas subcategorías como el proceso demande. En este orden de ideas, dicha descomposición facilitó la creación de instrumentos basados en aspectos clave para el diagnóstico, lo cual permitió interpretar los hallazgos, alcanzar la saturación de la información y, en última instancia, propiciar una acción transformadora basada en las perspectivas de los actores sociales.

Resultados y Discusión

Los siguientes resultados de la investigación se derivan de la concreción de cada objetivo específico presente en el proceso de investigación y relacionadas a las actividades basadas en el muro interactivo como herramienta para el desarrollo de la pedagogía transformacional en el nivel de Educación Inicial del Preescolar Dr. José Octavio Henrique, ubicado en la Parroquia Corazón de Jesús del estado Barinas.

De allí que como primer punto alcanzado en el proceso de investigación se constata que la docente investigadora, generó una primera acción usando el diagnóstico de la situación real, en la cual manifestaron debilidades relacionada con el uso de las TIC como apoyo a las diversas actividades académicas por parte de los docentes, lo cual sin duda está condicionada por la visión convencional de una práctica docente.

Asimismo, es de considerar que existe un desconocimiento total de aplicaciones, herramientas y alternativas tan importantes e inscritas en las Tecnologías de información y comunicación, la cuales no obviadas en los procesos educativos, e impactan de manera directa en un aprendizaje innovador y significativo en la vida de los niños/as. Esta visión del quehacer pedagógico, según Guzmán et al. (2024); hace que el docente recurra a

ejemplificaciones didácticas poco amenas e interactivas permitiendo que su ejercicio docente se convierta en un escenario de poco dinamismo y disfrute para el proceso de aprendizaje.

Con base a estos argumentos, se planificaron 5 ciclos de acción con actividades vinculadas a sensibilizar a los docentes sobre el uso de las TIC y la pedagogía transformadora, conocimiento sobre la utilización de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje en Educación Inicial, construcción de recursos, técnicas y procedimientos lúdicos para el desarrollo de una pedagogía transformacional, profundización sobre el valor que tienen los juegos interactivos en la educación inicial y presentación las experiencias y saberes a través de la muestra lúdica con los niños/as en la institución.

Estas planificaciones se conformaron en primer lugar, por sensibilizar a los docentes sobre el uso de las TIC y la pedagogía transformadora (Vera et al. 2021), donde se realizaron lecturas juegos orientadas a mejorar transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas en etapa de educación inicial, logrando abrir el camino al conocimiento acerca del valor relevante que representa el uso de las TIC en la educación para conformar situaciones de aprendizaje teórico-práctico en la que se forme un ciudadano ajustado a la contemporaneidad.

En la segunda actividad, se dio a conocer la utilización de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje en Educación Inicial, la cual se propició la importancia de la aplicación a través de actividades lúdicas, así como el valor que tiene la valija interactiva para crear espacios digitales basados en el juego a través de un muro interactivo.

Posteriormente, en la tercera actividad, se extendieron orientaciones asociadas a la construcción de recursos, técnicas y procedimientos lúdicos para el desarrollo de una pedagogía transformacional, donde se identificaron los tipos de juegos (El alfabeto, dibujar letras, mejorar su memoria, lógica y concentración, distinguir formas, resolver patrones lógicos, aprender a pintar y los colores, distinguir los colores, resolver rompecabezas, y desarrollar

habilidades motoras y visión espacial), lográndose una empatía adecuada por el trabajo propuesto a través de los juegos digitales interactivos como un instrumento básico y necesario para mejorar la práctica docente.

Como cuarta sesión, se profundizó sobre el valor que tienen los juegos interactivos en la educación inicial, así como de la manera efectiva y fácil de utilización en el aula escolar, asimismo, informó sobre cada juego tradicional, sus fases y actividades de aplicación, lo cual marcó un interés motivacional y de expresión dinámica que pueden usarse en la conformación de nuevos recursos y la puesta en marcha de medio didácticos para mejorar la práctica docente.

Por último, se presentaron experiencias y saberes a través de la muestra lúdica con docentes y niños/as, donde se enfatizó los aspectos de integración y participación a las actividades lúdicas, las cuales se consideraron como una alternativa pedagógica para desarrollar destrezas y habilidades de cada persona. Del mismo modo, se pudo evidenciar la motivación e interés de los actores para la realización de esta actividad de transformación de la realidad del contexto de la institución.

Conclusiones

Bajo la perspectiva del estudio desarrollado, se logró diagnosticar que la praxis educativa en la institución presentaba un marcado arraigo en modelos convencionales, lo cual generaba una barrera ante el aprovechamiento de las TIC. Esta evidencia sugiere que la carencia de competencias digitales no es un hecho aislado, sino un factor que condiciona la capacidad del docente para ofrecer experiencias de aprendizaje que sintonicen con las demandas de la sociedad contemporánea.

Tomando en cuenta lo anterior, se identificó que el desconocimiento de plataformas y recursos interactivos deriva en una enseñanza estática y de escaso dinamismo. A raíz de esto, las jornadas de sensibilización sobre pedagogía transformadora permitieron que el personal docente lograra internalizar la necesidad de migrar hacia procesos más disruptivos,

comprendiendo que la tecnología es un aliado indispensable para rescatar el disfrute y el asombro en el aula de preescolar.

Vinculado a este cambio de visión, la investigación validó que la integración de la lúdica a través de herramientas como el muro interactivo constituye un eje dinamizador del currículo. De ahí que la implementación de la "valija interactiva" haya trascendido su función técnica para convertirse en una estrategia mediadora, capaz de transformar espacios digitales en escenarios lúdicos donde el niño y la niña construyen su conocimiento de forma autónoma y participativa.

En sintonía con estos hallazgos, se produjo una apropiación efectiva de recursos orientados a potenciar dimensiones del desarrollo como la memoria, la visión espacial y la concentración. Dicha transición metodológica fomentó una actitud proactiva en los docentes, quienes, al experimentar con juegos de lógica, rompecabezas y patrones digitales, descubrieron en el software interactivo un soporte vital para atender la diversidad y mejorar la precisión de su intervención pedagógica.

Asimismo, es preciso destacar que la formación en el uso simplificado de estas herramientas eliminó el temor hacia lo tecnológico, facilitando su adopción inmediata en la planificación diaria. Es así como la armonización entre los juegos tradicionales y las nuevas interfaces digitales permitió el diseño de medios didácticos innovadores, demostrando que la práctica docente se fortalece cuando logra amalgamar la calidez de la tradición con la eficiencia de la interactividad.

Como corolario de esta experiencia, la muestra colectiva de saberes evidenció una transformación tangible en el clima institucional, reflejada en la motivación intrínseca de los niños y la renovada disposición de los adultos. En última instancia, los resultados confirman que el muro interactivo funciona como una palanca de cambio hacia una pedagogía transformacional, garantizando que el nivel inicial se convierta en un espacio de vanguardia donde las habilidades integrales se desarrollan en plena armonía con el entorno digital.

Referencias

Artopoulos. A, Kozak. D, y Huarte, J (2015). *Proyecto Aulas Interactivas: Espacios de innovación educativa. IX Jornadas de Vinculación Universidad-Industria* (JUI 2015), 1-20. ISSN: 2451-750X. Recuperado de:http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/55108/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1.

Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. 6º ed. ISBN: 980-07-8529-9. Caracas: Editorial Episteme.

Bracamonte, R (2015). L*a Observación Participante como Técnica de Recolección de Información de la Investigación Etnográfica*. Revista Arjé, 9(17), ISSN 2443-4442. Recuperado de: http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arj17/art11.pdf.

Cadena, I., Rendón, R., y Aguilar, J. (2017). *Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales*. Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas, 8 (7), 1503-1617. Estado de México: México: Instituto Nacional de Investigaciones Forestales, Agrícolas y Pecuarias.

Cascales, A., y Laguna I. (2014). *Una experiencia de aprendizaje con la pizarra digital interactiva en educación infantil*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 45, 125-136. ISSN: 1133-8482. Recuperado de: https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/46201

Cascales, A, Carrillo, M., y Redondo, A. (2017). *Aprendizajes Basados en Proyectos y Tecnología en Educación Infantil. Revista de Medios y Educación*, 50 (1), 201-210. ISSN: 1133-8482. Recuperado de: http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2017.i50.14

Crespo, M. (2015). *Guía de diseño de proyectos sociales comunitarios najo el enfoque de marco lógico*. ISBN: 13:978-84-692-5878-1. Caracas: edición mimeografiada.

Crespo, M., y Plaguanchi, M. (2020). *Educación con Tecnología en una Pandemia: Breve análisis*. Revista Scientific, 5 (17), 292-310. ISSN.2542-2987.2020.5.17.16.292-310 Recuperado de: https://doi.org/10.29394/Scientific.

Domingo, M. y Marqués, P. (2013). *Práctica docente en las aulas 2.0 de centros de educación primaria y secundaria*. Revista de Medios y Educación, 42, 115-128. ISSN: 1133-8482. Recuperado de: http://hdl.handle.net/11441/22671

Falceto B., Coiduras., J., y Rovira G. (2016). *La creación de una herramienta competencial para analizar actividades basadas en el Mlearning en la educación primaria*. Revista de medios y educación, 48, 27-40. ISSN: 1133-8482. Recuperado de: http://www.redalyc.org/pdf/368/36843409003.

Garcés. M, Cantillo. R., y Martínez. D. (2014). *Transformación Pedagógica Mediada por Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC*).Revista

Ciencia, saber y libertad, 9(2), 217-227. ISSN: 1794-7154. Recuperado de: https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/saber/article/view/2352/1803

Guzmán-Huamán, A., Callado-Montes, J. A., & Almendra-Pegueros, R. (2024). Competencias digitales y el reto de la innovación en la educación temprana: Un análisis de la práctica docente actual. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (37), e12. https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/2543

Hernández, S., Fernández, C., y Baptista, L. (2010). *Metodología de la Investigación*. ISBN: 978-607-15-0291-9. México: McGraw-Hill.

Páez, N. (2019).*Uso de las tecnologías de la información y comunicación por docentes universitarios del área de educación*. Revista Ciencia latina, 3-(1), 303-206. ISSN 2707-2215. Recuperado de: https://ciencialatina.org

Redondo, A., y Luque, A. (2018). *Los murales digitales para un aprendizaje cooperativo de la historia: una herramienta innovadora*. Ensayos, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 33(1), 113-127. ISSN 2171-9098. Recuperado de: http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos

Rojas, B. (2007). *Investigación Cualitativa. Fundamentos y Praxis*. *ISBN 978-980-273-471-9.* Caracas: Editorial FEDUPEL.

Sánchez (2019). *La llegada de las nuevas tecnologías a la educación y sus implicaciones.* Revista JINE, 4, 21-40. ISSN: 2605-1931. Recuperado de: http://dx.doi.org/10.24310/IJNE2.2.2019.7449

Sánchez-Rivas, E., Colomo-Magaña, E., Ruiz-Palmero, J., & Sánchez-Rodríguez, J. (2020). Tecnologías de la Información y Comunicación en Educación Inicial: Un estudio sobre la percepción docente. *Revista d'Innovació Educativa*, (24), 51-62. https://doi.org/10.7203/attic.24.16149

Vera-Noriega, J. A., Torres-Morales, G. C., & Martínez-García, E. E. (2021). Evaluación de competencias digitales docentes en el nivel inicial: Un estudio sobre la práctica y la sensibilización pedagógica. *Revista Electrónica Educare, 25*(2), 1-22. https://doi.org/10.15359/ree.25-2.12

Yanes. B. (2017). Las *Transformaciones en la educación preescolar a partir de la entrada de las TIC en el desempeño educativo de los docentes. V Congreso Virtual Internacional sobre Transformación e innovación en las organizaciones* Diciembre 2017. http://www.eumed.net.