



**CESFRO**  
Casa Editorial Sin Fronteras

# **SEMBRANDO FUTURO TECNOLÓGICO EN LA FORMACIÓN DE LA PRIMERA INFANCIA**

**COLECTIVO DE AUTORES**





# **SEMBRANDO FUTURO TECNOLÓGICO EN LA FORMACIÓN DE LA PRIMERA INFANCIA**



© Delgado Yanza Maria Eugenia  
© Borbor Figueroa Cindy Danexi  
© Del Pezo Lainez Fabiola Joselín  
© Villarroel Peña Lady Adriana  
© Flores Hinostroza Elizeth Mayrene



Casa Editorial Sin Fronteras CESFRO SAS.  
79 pág. / Formato A5  
Cuenca - Ecuador

Primera Edición Digital  
Publicado el 14 de Julio de 2026

ISBN: 978-9907-822-27-4  
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.2144444>

## **Sembrando futuro tecnológico en la formación de la primera infancia**

Autores:

- © Delgado Yanza Maria Eugenia
- © Borbor Figueroa Cindy Danexi
- © Del Pezo Lainez Fabiola Joselín
- © Villarroel Peña Lady Adriana
- © Flores Hinostroza Elizeth Mayrene

Revisores:

Mgtr. Luis Edison Arellano Cabascango  
Mgtr. Edison Cristóbal Maldonado Alvarado

Se prohíbe la reproducción, distribución o comunicación pública, total o parcial, de la presente obra sin autorización expresa, salvo reproducción literal con el debido reconocimiento de los derechos intelectuales de los autores y de la editorial.

Esta obra está bajo una licencia internacional. Creative Commons Atribución-No Comercial Sin Derivadas 4.0.





# CESFRO

Casa Editorial Sin Fronteras



JACKELINE PAZMAY GALARZA

DIRECTOR GENERAL



NICOLÁS ISEA ARAQUE

JEFE EDITOR



MIGUEL A. FANEITE N.

DIAGRAMACIÓN Y DISEÑO



YUSMARY MORA DE ISEA

REVISIÓN DE ESTILO

Primera edición julio de 2026 - Publicación digital

Casa Editorial Sin Fronteras CESFRO S.A.S.

Correo: [editorial@cesfro.com](mailto:editorial@cesfro.com)

Cuenca-Ecuador

**Licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).**



# ÍNDICE GENERAL

|                             |             |
|-----------------------------|-------------|
| <b>ÍNDICE GENERAL</b> ..... | <b>VI</b>   |
| <b>PRÓLOGO</b> .....        | <b>VIII</b> |
| <b>INTRODUCCIÓN</b> .....   | <b>9</b>    |

## **CAPÍTULO I: FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN INFANTIL EN LA ERA DIGITAL** .....

**10**

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Importancia de la tecnología en la primera infancia ..... | 11 |
| La influencia de la tecnología en el aprendizaje .....    | 11 |
| Integración pedagógica de la tecnología en el aula .....  | 14 |
| El rol del docente frente al uso de la tecnología .....   | 14 |

## **CAPÍTULO II: DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN EDUCADORES DE LA PRIMERA INFANCIA** .....

**16**

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| Identificación de las competencias digitales claves en el docente .....     | 17 |
| Estrategias de formación continua para el fortalecimiento profesional ..... | 18 |
| Uso de herramientas tecnológicas en la capacitación docente .....           | 18 |
| Evaluación y seguimiento de las competencias digitales .....                | 20 |
| Aprendizaje colaborativo como eje del desarrollo profesional docente .....  | 21 |

## **CAPÍTULO III: ENTORNOS DIGITALES Y APRENDIZAJES EN LOS CENTROS DE ATENCIÓN INFANTIL (CDI)** .....

**22**

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Diseño y organización de espacios digitales en los CDI .....              | 23 |
| Herramientas tecnológicas para el aprendizaje colaborativo .....          | 23 |
| Capacitación de educadores en el uso de tecnología educativa .....        | 24 |
| Inclusión y accesibilidad en entornos digitales de aprendizaje .....      | 26 |
| Fomento de la creatividad y la innovación a través de la tecnología ..... | 27 |

## **CAPÍTULO IV: ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS BASADAS EN EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS** .....

**28**

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Aprendizaje basado en el juego digital .....                                    | 29 |
| Selección y uso de aplicaciones educativas en infancia .....                    | 29 |
| Integración de recursos audiovisuales .....                                     | 30 |
| Diseños de actividades interactivas digitales para el desarrollo integral ..... | 32 |
| Adaptación de estrategias tecnológicas según la edad .....                      | 33 |

## **CAPÍTULO V: PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS DOCENTES APOYADAS EN LA TECNOLOGÍA .....34**

|                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Planificación de clases con recursos digitales .....                                 | 35 |
| Aplicación de estrategias tecnológicas en el aula .....                              | 35 |
| Evaluación del aprendizaje con herramientas digitales .....                          | 36 |
| Análisis reflexivo de la práctica pedagógica docente apoyadas en la tecnología ..... | 39 |
| Mejora continua de la práctica con herramientas tecnológicas .....                   | 40 |

## **CAPÍTULO VI: EL PAPEL DE LOS PADRES EN LA EDUCACIÓN DIGITAL 42**

|                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| La colaboración entre padres y educadores en entornos digitales .....                      | 43 |
| Comunicación efectiva entre hogar y centro educativo mediante herramientas digitales ..... | 43 |
| Orientación a padres sobre el uso adecuado de la tecnología en la infancia .....           | 44 |
| Fomentar el aprendizaje digital en el hogar .....                                          | 47 |
| Retos y soluciones en la participación familiar en la educación digital .....              | 48 |

## **CAPÍTULO VII: ÉTICA Y SEGURIDAD EN EL USO DE LA TECNOLOGÍA .50**

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Principios éticos en la educación digital de la primera infancia .....    | 51 |
| Protección de la privacidad y datos de los niños .....                    | 52 |
| Seguridad digital y prevención de riesgos en el aula .....                | 53 |
| Contenido apropiado y selección de herramientas tecnológicas éticas ..... | 54 |
| Formación continua de docentes en ética y seguridad digital .....         | 55 |

## **CAPÍTULO VIII: EVALUACIÓN, INVESTIGACIÓN Y PERSPECTIVAS FUTURAS EN TECNOLOGÍA PARA LA PRIMERA INFANCIA .....56**

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Evaluación del impacto de la tecnología en el desarrollo de la primera infancia ..... | 57 |
| Indicadores de calidad en la integración tecnológica en CDI .....                     | 58 |
| Investigación y evidencia científica sobre tecnología en primera infancia .....       | 58 |
| Tendencias futuras en tecnología educativa para la primera infancia .....             | 61 |
| Recomendaciones para políticas educativas en tecnología infantil .....                | 61 |

## **CONCLUSIONES .....63**

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....64**

## **COLECTIVO DE AUTORES .....77**



## PRÓLOGO

Es un placer presentar este libro, "Sembrando futuro tecnológico en la formación de la primera infancia". Las herramientas digitales están presentes en todos los aspectos de la vida diaria de los niños. La educación tiene como objetivo educar a los niños, especialmente en lo relacionado con lo tecnológico, que avanza constantemente. En la que es fundamental reforzar desde los primeros años de vida habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y el aprendizaje constante. Por esta razón, es imprescindible que tanto educadores como padres fomenten prácticas pedagógicas novedosas que incorporen la tecnología en una perspectiva y que den prioridad al progreso social, emocional y cognitivo de los niños.

Sembrando futuro tecnológico en la formación de la primera infancia surge con el objetivo de brindar una perspectiva acerca de cómo integrar herramientas tecnológicas para respaldar el proceso educativo digital en la vida futura, teniendo en cuenta las particularidades y necesidades propias de los niños. Los instrumentos tecnológicos no reemplazan ni el juego, ni la interacción, ni el cariño; más bien, los complementan con experiencias de aprendizaje si se emplean con un propósito pedagógico.

Este libro se basa en el uso de herramientas digitales y la innovación en la educación infantil, así como en ideas que intentan generar espacios para las habilidades creativas de los niños con el objetivo de afrontar los retos futuros. Se espera que este libro sea útil para niños, maestros y familias que estén comprometidos con la educación y que se adapten a las exigencias de la era digital.



## INTRODUCCIÓN

La tecnología en la primera infancia ha cobrado una importancia indiscutible, cambiando los entornos educativos para niños de hasta tres años y demandando un estudio profundo de su efecto a nivel neurológico. Es crucial entender que la digitalización, cuando se planifica apropiadamente y se establecen metas precisas, puede ser una aliada muy eficaz en el desarrollo cognitivo. No obstante, un método inapropiado puede tener un impacto negativo en áreas esenciales como el lenguaje, la socialización y las relaciones afectivas. En consecuencia, la pedagogía moderna exige que se modifiquen las técnicas de enseñanza tradicionales para lograr el máximo beneficio integral.

La incorporación de estas herramientas informativas ha transformado la función convencional del docente, al convertirlo en un facilitador digital y generador de recursos pedagógicos. Dado que numerosos profesionales trabajan ahora en niveles básicos de acuerdo con modelos como DigCompEdu, esta transformación de paradigma necesita una capacitación completa en competencias digitales. Por lo tanto, es necesario que la alfabetización digital se establezca como una capacidad esencial en la formación de los maestros desde el principio, para garantizar una integración tecnológica eficaz. En resumen, los docentes afrontan el desafío ineludible de crear planes inclusivos que honren las necesidades evolutivas de los niños.

Las resoluciones pedagógicas relacionadas con la implementación de tecnología están inherentemente conectadas con el control didáctico del contenido que tiene el profesional. Para seguir el ritmo de la evolución digital, es esencial el desarrollo profesional constante, que se organiza a través del aprendizaje en colaboración y las comunidades de práctica. Esta elaboración de conocimiento en conjunto no solo alivia el aislamiento del profesorado, sino que además promueve la creación de experiencias educativas que tengan relevancia dentro del contexto. Así, una sólida base pedagógica asegura que el simple acceso a las herramientas no opaque su verdadero objetivo educativo.



## **CAPÍTULO II:** **FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN INFANTIL EN LA ERA DIGITAL**

## Importancia de la tecnología en la primera infancia

La tecnología ha cobrado una importancia indiscutible en la educación actual, ya que los niños y las niñas de hasta tres años interactúan con estos dispositivos digitales en casa y en los centros de atención, lo que afecta su estado psicométrico. Román y Gallego (2025) sostienen que el uso inapropiado de la tecnología puede tener efectos negativos en aspectos como la socialización, el afecto y el lenguaje. Por lo tanto, su empleo correcto contribuye a los procesos de aprendizaje y facilita establecer relaciones con personas que están lejos; esto requiere que los maestros comprendan cómo la tecnología afecta al desarrollo del sistema nervioso para utilizarla como una herramienta educativa.

En la etapa, el cerebro pasa por períodos sensibles y críticos que determinan la creación de conexiones neuronales que influyen en el bienestar a lo largo de toda la vida. Los niños aprenden sobre todo a través del contacto con todo aquello que les llame la atención y de su curiosidad. Además, la digitalización puede ser beneficiosa para el desarrollo de todas las dimensiones del desarrollo infantil temprano, siempre y cuando cuente con una planificación adecuada, tiempos y metas establecidos, así como con contenidos apropiados que involucren a los profesores en regular el tiempo de exposición y ajustar las tareas tecnológicas a las necesidades de desarrollo de los niños (Soto y Romero, 2021).

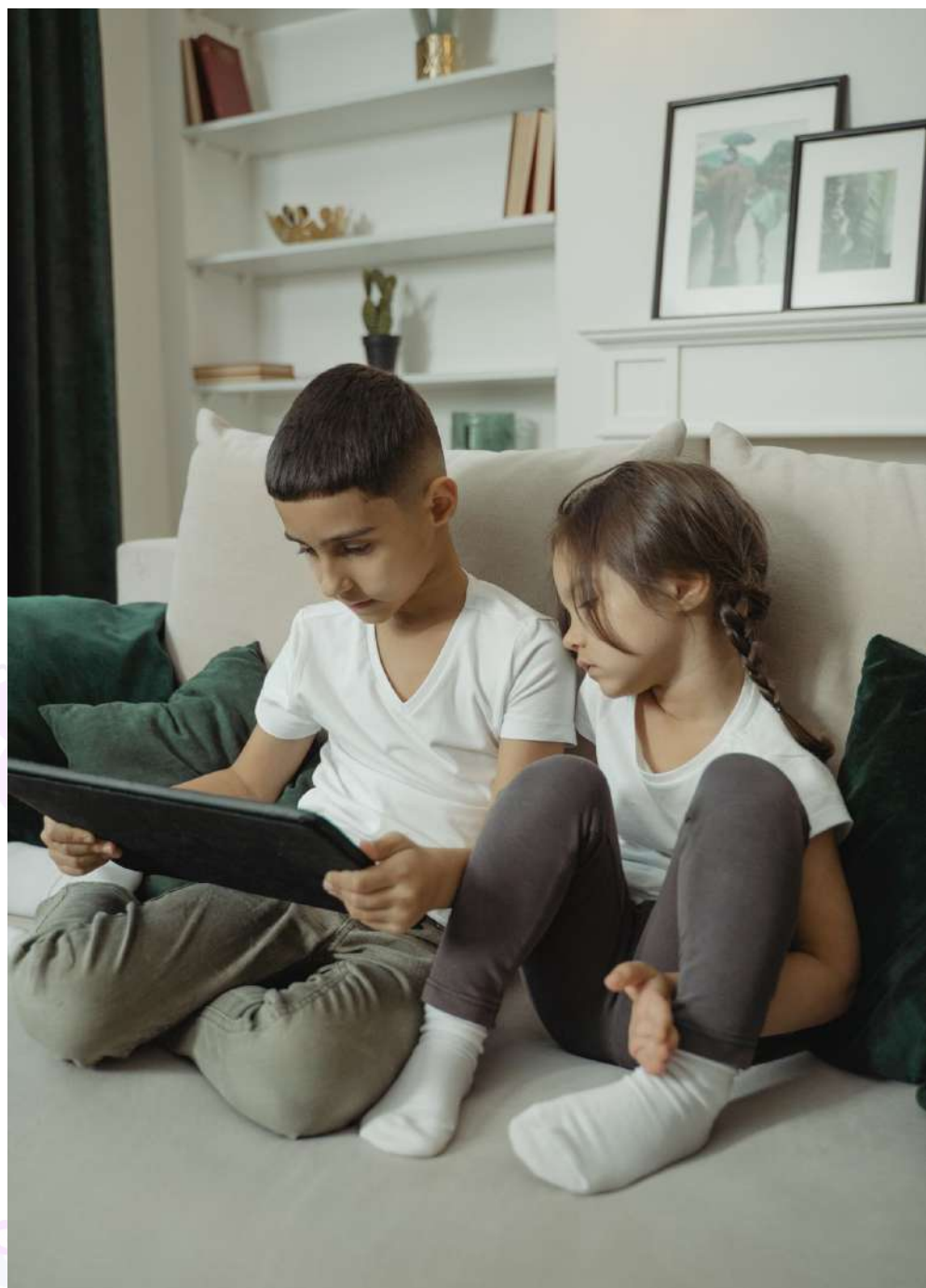
Además, es crucial señalar que la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación en el ámbito educativo ha producido una transformación importante en las perspectivas pedagógicas, lo que supone retos y oportunidades relevantes para los educadores infantiles. Según Cobeña y Arteaga (2024), la inclusión de tecnología digital ha cambiado de forma importante los métodos tradicionales de enseñanza, al incorporar herramientas innovadoras como plataformas interactivas y dispositivos electrónicos, cuyo objetivo es fomentar el aprendizaje y desarrollo integral del alumnado. Por lo tanto, es esencial que los maestros examinen detenidamente sus métodos pedagógicos para ajustarse a estas nuevas demandas tecnológicas.

## La influencia de la tecnología en el aprendizaje

Además, es crucial señalar que la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación en el ámbito educativo ha producido una transformación importante en las perspectivas pedagógicas, lo que supone retos y oportunidades relevantes para los educadores infantiles. Según Cobeña y Arteaga (2024), la inclusión de tecnología digital ha cambiado de forma importante los métodos tradicionales de enseñanza, al incorporar herramientas innovadoras como plataformas interactivas y dispositivos electrónicos, cuyo objetivo es fomentar el aprendizaje y desarrollo integral del alumnado. Por lo tanto, es esencial que los maestros examinen detenidamente sus métodos pedagógicos para ajustarse a estas nuevas demandas tecnológicas. Es importante destacar que la eficacia de esta estrategia está condicionada por la disponibilidad de recursos, la capacitación constante del personal y la disposición a adaptarse a los cambios necesarios.

Las investigaciones más actuales ofrecen resultados contradictorios sobre la eficacia de las tecnologías en el comienzo de la vida, ya que algunos estudios indican beneficios claros y otros señalan efectos negativos relacionados con su uso excesivo. Cunuhay (2023), por su parte, demuestra cómo las tecnologías digitales pueden ser sumamente ventajosas para el proceso de enseñanza en la primera etapa de la vida, siempre y cuando se usen de manera adecuada y se limite a una o dos horas al día el uso de aplicaciones educativas. Esto puede contribuir a que se desarrollen capacidades cognitivas esenciales, como el razonamiento lógico matemático, la expresión verbal y la creatividad, particularmente si se utilizan herramientas de alta calidad y se incorporan en actividades educativas organizadas y planificadas.

Respecto a los efectos negativos, alrededor de un tercio de los estudios analizados en metaanálisis señalan que cuando se supera el tiempo de uso recomendado por los especialistas, se presentan desafíos al adquirir habilidades sociales, una dependencia mayor hacia la tecnología y una disminución en la capacidad de concentrarse. Según Robles y Sandoval (2024), los efectos negativos pueden manifestarse sobre todo en una disminución de la capacidad para mantener la atención y en dificultades para desarrollar



destrezas sociales, especialmente si el contenido no se corresponde con la edad del usuario. Este acontecimiento pone de relieve lo importante que es considerar no solo la configuración de las herramientas tecnológicas, sino también los contextos en los que se utilizan.

## **Integración pedagógica de la tecnología en el aula**

Los estudios analizados revelan que existe una discrepancia entre la disponibilidad de instrumentos tecnológicos y su apropiada implementación pedagógica. La tecnología no garantiza avances importantes en el sector educativo si no se dispone de maestros que estén correctamente preparados en métodos didácticos especializados. Por lo tanto, León et al. (2025) destacan que es crucial tener maestros preparados en técnicas pedagógicas específicas, lo que hace más difícil el desafío de interactuar con niños que no han desarrollado totalmente las competencias relacionadas con la lectoescritura. En consecuencia, es fundamental planear y llevar a cabo actividades pedagógicas apropiadas que se ajusten a sus necesidades de desarrollo.

Integrar la tecnología de forma pedagógica también puede implicar brindar oportunidades para que los niños desarrollen su conocimiento a través de experiencias compartidas. La falta de capacitación adecuada para maximizar el potencial de estas herramientas tecnológicas en la mayoría de los docentes restringe su impacto en la educación de niños menores de tres años. Esta circunstancia restringe su impacto en el proceso pedagógico y requiere de estrategias educativas que se enfoquen en diseñar planes didácticos inclusivos que incorporen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la evaluación digital y aspectos éticos en la interacción con tecnologías para los niños pequeños (Espinosa, 2024).

Según los especialistas en educación, la evidencia muestra que las tecnologías no solo alteran profundamente la dinámica del entorno educativo, sino también el papel que desempeña el educador. Este último se ve obligado a asumir roles como el de mediador digital, elaborador de recursos pedagógicos y facilitador de experiencias enriquecedoras para el aprendi-



zaje. Por lo tanto, Sánchez et al. (2024) señalan que la metamorfosis del rol tradicional del educador en el contexto educativo actual es una transformación paradigmática, en la cual el maestro debe transmitir conocimientos y convertirse en un mediador digital, creador de contenidos y facilitador de experiencias enriquecedoras para los estudiantes.

## El rol del docente frente al uso de la tecnología

La implementación de tecnologías emergentes, como la pizarra digital, transforma no solo la manera en que se presenta el contenido educativo, sino también cómo se interactúa, organiza el currículo y gestiona el tiempo durante los espacios educativos en preescolar. Según Asmal (2023), las decisiones pedagógicas vinculadas a la inclusión de las tecnologías de la información y comunicación están estrechamente relacionadas con el control del contenido didáctico. Esto se debe a que los educadores eligen con sumo cuidado las herramientas digitales, basándose en su capacidad para estimular la curiosidad científica de los niños en sus primeras etapas de desarrollo, así como en su adecuación conceptual y su habilidad para representar ideas abstractas.

Cuando los niños empiezan a adentrarse en el terreno de la tecnología, el educador cumple una función esencial; su papel trasciende la mera instrucción sobre cómo utilizar una computadora o una tableta. Alcanzar el objetivo de transformar estas herramientas en elementos factibles para investigar, innovar y aprender. Cada actividad debe adaptarse a la edad, los intereses y el ritmo de aprendizaje de cada niño, para ofrecerle la posibilidad de explorar con seguridad y motivación. Simultáneamente, el educador fomenta un empleo responsable y balanceado de las herramientas digitales al brindar apoyo, escuchar y orientar. Así, la tecnología se convierte en un añadido que mejora las experiencias de aprendizaje. Sin dejar de lado los vínculos afectivos, la creatividad, el movimiento y el juego que son esenciales en la infancia (Gutiérrez, 2020).





## **CAPÍTULO II:**

### **DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN EDUCADORES DE LA PRIMERA INFANCIA**

## Identificación de las competencias digitales claves en el docente

Las competencias digitales del maestro de primera infancia están constituidas por áreas que engloban el dominio técnico de herramientas, la habilidad para concebir actividades pedagógicas con TIC y la reflexión ética acerca del empleo de estas con niños pequeños. Gabarda et al. (2022) determinan en su investigación que las competencias digitales esenciales para los profesores de educación inicial incluyen el control técnico de aplicaciones y dispositivos, la aptitud para incorporar estas herramientas en el diseño curricular y la capacidad de evaluar con criterio el contenido digital. Esto requiere que los educadores desarrollen un perfil profesional que mezcle conocimientos pedagógicos específicos para la etapa de 0 a 3 años con habilidades tecnológicas.

Según el modelo europeo de competencias digitales para maestros (DigCompEdu), los educadores tienen que llegar a niveles intermedios o superiores en cinco campos: dirección profesional, producción de contenidos digitales, enseñanza y aprendizaje, valoración y fomento de habilidades digitales para los alumnos. Palacios et al. (2024) indican que el modelo DigCompEdu establece que los educadores de la primera infancia tienen que llegar a rangos intermedios en los siguientes aspectos: orientación profesional, creación de contenidos, enseñanza con TIC, evaluación digital y desarrollo de competencias en los pequeños. Sin embargo, el estudio muestra que numerosos maestros trabajan en niveles básicos o emergentes, lo cual restringe su habilidad para crear experiencias tecnológicas relevantes para niños menores de tres años.

La competencia digital no se limita a utilizar dispositivos en el ámbito de la educación inicial; también incluye la habilidad para escoger, modificar y crear recursos digitales que satisfagan las necesidades de desarrollo de los niños y los objetivos del proyecto educativo. Por lo tanto, para los educadores de primera infancia, esta competencia implica seleccionar, adaptar y elaborar recursos digitales que atiendan dichas necesidades evolutivas. En consecuencia, es fundamental que la capacitación docente priorice no únicamente el entrenamiento técnico sino también el fomento de una mentalidad pedagógica digital que posibilite la incorporación de la tecnología en consonancia con prácticas fundamentadas en el juego y la exploración sensorial (Ralda et al., 2024).

## Estrategias de formación continua para el fortalecimiento profesional

Las estrategias más efectivas abarcan programas de capacitación en línea que incorporan módulos interactivos, talleres presenciales con exposiciones de herramientas pedagógicas y mentorías entre maestros experimentados y recién llegados, lo que favorece el intercambio de prácticas óptimas. Según Palacios et al. (2022), las estrategias más efectivas incluyen programas de capacitación en línea con módulos interactivos, talleres presenciales en los que se demuestran herramientas y mentorías entre profesores experimentados y novatos. No obstante, apunta que la capacitación tiene que ser constante y no limitarse a cursos cortos, puesto que el avance de la tecnología exige que los docentes renueven continuamente sus saberes y ajusten sus prácticas a las nuevas herramientas y programas.

La educación continua debe incluir además la parte relacionada con la ética y la seguridad digital, porque los educadores de la primera infancia tienen que proteger la privacidad de los niños pequeños y garantizar que el uso de tecnología sea apropiado y seguro para su fase de desarrollo. Por lo tanto, la formación permanente tiene que incorporar los aspectos de seguridad digital y éticos, ya que es deber de los educadores proteger la privacidad de los niños y garantizar que el empleo de la tecnología sea seguro y apropiado para su edad. Esto implica que los programas de desarrollo profesional tienen que incluir elementos acerca de las normas para proteger datos, los estándares para escoger contenido digital y las tácticas para monitorizar cómo interactúan los niños con dispositivos (Valencia et al., 2024).

## Uso de herramientas tecnológicas en la capacitación docente

Las herramientas tecnológicas que se emplean en la formación de maestros para la primera infancia son, entre otras, los simuladores de aulas virtuales, las plataformas de videoconferencia y los repositorios de recursos digitales. Estos instrumentos posibilitan el acceso a material didáctico de alta calidad por parte del personal docente. Troya et al. (2024), por su parte, enfatizan que las herramientas para la formación de maestros deben incorporar plataformas de videoconferencia como Zoom y Moodle, software de gestión como Google Classroom, simuladores de aulas virtuales y repositorios como UNESCO Learning Gate; esto posibilita que los profesores ex-



perimenten con tecnologías que después podrán aplicar en sus propios centros educativos con niños menores de tres años.

El empleo de estas herramientas en la capacitación no solo optimiza la obtención de conocimientos técnicos, sino que también fomenta la habilidad de los docentes para crear experiencias de aprendizaje que incorporen tecnología de forma contextualizada y significativa. Por lo tanto, indica que el uso de herramientas tecnológicas en la capacitación propicia la adquisición de saberes técnicos y el desarrollo del potencial docente para elaborar experiencias educativas que integren tecnología con relevancia. Esto se debe a que cuando los educadores emplean plataformas interactivas durante su formación, asimilan tácticas de mediación digital que luego replican en el aula con niños pequeños (Pinto y Plaza, 2021).

Asimismo, las herramientas tecnológicas posibilitan que la formación de los docentes sea personalizada, ya que cada uno puede progresar a su propio ritmo, tener acceso a contenidos concretos según sus necesidades y obtener retroalimentación instantánea sobre su rendimiento. Por otra parte, Guamán et al. (2023) sostienen que estas herramientas hacen posible dicha personalización, lo cual ayuda a disminuir la disparidad en competencias digitales entre maestros con distintos grados de experiencia anterior con tecnología.

## **Evaluación y seguimiento de las competencias digitales**

La evaluación de las habilidades digitales en los maestros de primera infancia debe ser sistemática y multidimensional, enfocada en la mejora constante. Para ello, se deben utilizar herramientas que no solo evalúen el dominio técnico, sino también la capacidad para integrar pedagógicamente y reflexionar críticamente sobre el uso de la tecnología. En este sentido, Forero y Negre (2024) sugieren emplear rúbricas desarrolladas a partir del modelo DigCompEdu, con el fin de medir cómo evolucionan los docentes en distintos niveles de competencia digital.

El seguimiento de las competencias digitales exige un proceso constante que comprende la observación de prácticas en el aula, el análisis de productos digitales elaborados por los maestros y la recopilación de pruebas sobre cómo afecta la tecnología al aprendizaje infantil. Por tanto, se demuestra que dicho seguimiento es un proceso continuo con estas características, lo cual facilita determinar áreas fuertes y débiles y crear planes educativos personalizados que satisfagan las necesidades concretas de cada docente (Moya y Vásquez, 2022).

La evaluación también tiene que tener en cuenta las condiciones de acceso a la tecnología y el contexto institucional, ya que las competencias digitales no se desarrollan de manera uniforme en los centros con abundantes recursos y en los que tienen limitaciones de infraestructura o conectividad. Por lo tanto, los instrumentos de evaluación deben ser sensibles a estas disparidades contextuales y evitar juicios que ignoren las condiciones materiales bajo las cuales opera cada docente (Cisneros et al., 2024).

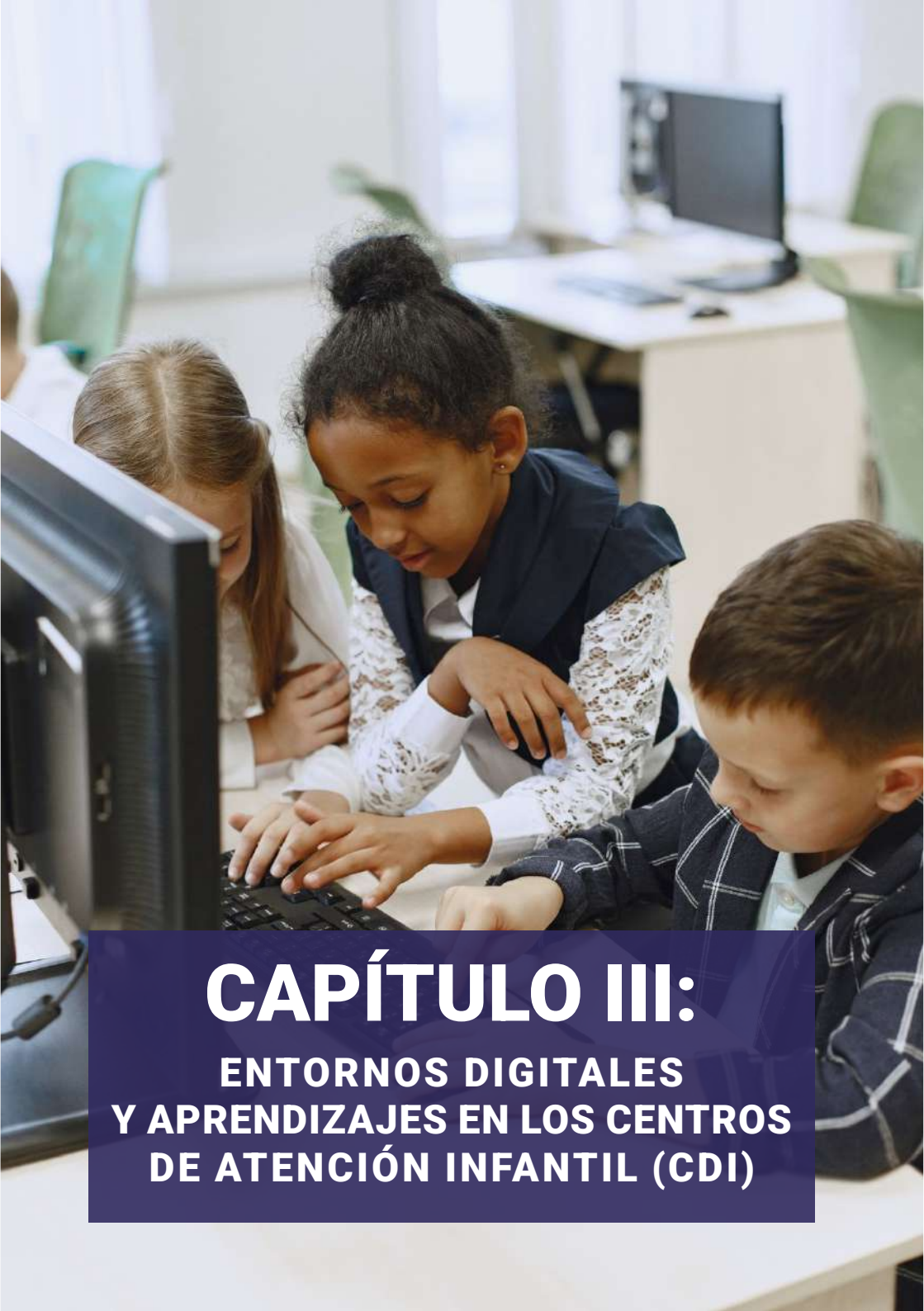
## **Aprendizaje colaborativo como eje del desarrollo profesional docente**

El reloj educadores tiene el potencial de mejorar la calidad de las experiencias que los niños obtienen en los centros de desarrollo infantil mediante el aprendizaje colaborativo. Los maestros entienden mejor las necesidades de cada grupo infantil cuando intercambian ideas, comparten conocimientos y buscan soluciones juntos. Vichez (2023) demuestra que el aprendizaje colaborativo es esencial para que los profesores desarrollen sus competencias digitales, ya que posibilita la creación de conocimiento conjunto, el intercambio de experiencias y la resolución colectiva de problemas en entornos reflexivos. Esto repercute positivamente en la práctica pedagógica porque hace posible compartir buenas prácticas entre maestros de distintas instituciones educativas.

Además, el trabajo en equipo ayuda a formular acuerdos que favorecen a los niños mientras están en el centro infantil. Cuando los profesores trabajan en conjunto para planificar, supervisan cómo avanzan los niños y contemplan diferentes formas de apoyarlo, pueden brindar una atención más coherente y organizada. Este trabajo conjunto contribuye a mantener la continuidad en las experiencias educativas y a generar un entorno donde los niños se sientan estables, seguros y confiados al sentirse respaldados y escuchados por un equipo con objetivos compartidos; de esta manera, los niños participan con más tranquilidad y robustecen sus relaciones con quienes están a su alrededor educativo (Alvarado et al., 2023).

La colaboración para el desarrollo profesional propicia una cultura de aprendizaje continuo que beneficia tanto a los niños como a los maestros. Cada interacción de experiencias presenta nuevas maneras de percibir la niñez y de responder a los cambios que los niños atraviesan durante todo su desarrollo. El aprendizaje colaborativo fomenta que se formen comunidades digitales de práctica, según Lago y Naranjo (2024). Estas comunidades posibilitan el acceso a recursos actualizados, la participación en foros y la conexión con las tendencias más recientes de tecnología educativa, lo cual ayuda a disminuir el sentimiento de aislamiento que muchos maestros de primera infancia sienten al utilizar herramientas digitales.





# **CAPÍTULO III:**

## **ENTORNOS DIGITALES Y APRENDIZAJES EN LOS CENTROS DE ATENCIÓN INFANTIL (CDI)**

## Diseño y organización de espacios digitales en los CDI

Los CDI deben tener en cuenta las características evolutivas de los niños de 0 a 3 años al diseñar espacios digitales. Se debe colocar los dispositivos en áreas accesibles, pero supervisadas, con buena luz y condiciones seguras para evitar accidentes. Esto significa que los educadores deben involucrarse activamente en la organización del espacio para garantizar que la tecnología se integre adecuadamente con las zonas de juego, descanso y alimentación. Asimismo, una estructura apropiada contribuye a que los niños investiguen de manera sistemática, interactúen con sus compañeros y adquieran habilidades mientras gozan del aprendizaje, gracias a la planificación del espacio educativo (Uribe et al., 2022).

El diseño de espacios digitales tiene que fomentar la interacción entre docentes y niños, posibilitando el uso de la tecnología como herramienta de mediación en actividades grupales y no como un medio para el aislamiento individual. Esto requiere que los CDI establezcan áreas versátiles donde todos los niños tengan la oportunidad de trabajar en pequeños grupos con pantallas interactivas o tabletas mientras los maestros supervisan y orientan la experiencia. De esta manera, la tecnología deja de ser un elemento autónomo y se incorpora a un aprendizaje más completo, donde cada experiencia fortalece varias habilidades de forma natural (López et al., 2021).

Torres (2023) también sostiene que para explorar diversas formas de aprendizaje, los espacios digitales deben incorporar una variedad de recursos tecnológicos, como videos interactivos y juegos sensoriales con pantallas que se adapten a la etapa de desarrollo infantil. Esto ayuda a promover el desarrollo equilibrado e integral de las dimensiones lingüística, cognitiva, socioemocional y motriz. Además, permite el intercambio de ideas, la colaboración y la promoción de principios como el respeto y la preservación de los recursos. Cuando se crean espacios digitales con el objetivo de satisfacer las necesidades de los niños, estos se convierten en ambientes donde la enseñanza es una actividad gratificante, significativa y llena de oportunidades.

## Herramientas tecnológicas para el aprendizaje colaborativo

Las herramientas tecnológicas para aprender en colaboración durante la primera infancia abarcan plataformas para crear proyectos conjuntos, software de videoconferencia como Zoom Kids y recursos interactivos

que posibilitan que varios niños participen a la vez en una misma actividad digital. Esto hace posible el desarrollo de capacidades comunicativas, de resolución de problemas y de cooperación en contextos que unen tecnología con juego. A través de actividades digitales orientadas a los niños, se les enseña a escuchar a sus compañeros, esperar su turno y trabajar en equipo. La convivencia y el diálogo, así como la educación, son fomentados por este tipo de experiencia (Curay, 2022).

Las herramientas deben ser sencillas y tener interfaces intuitivas que respondan a toques o gestos básicos, sin necesitar habilidades de lectura o escritura, cuando se trata de niños de 0 a 3 años. Esto significa que los educadores tienen que elegir aplicaciones diseñadas para la primera infancia y no usar aquellas que requieren competencias que los pequeños aún no han adquirido. Asimismo, el uso de imágenes, música y movimiento contribuye a un mejor entendimiento y hace que la experiencia de aprender sea más agradable. Según Núria (2021), el profesor tiene un papel central al organizar esta experiencia y guiar el proceso para que todos participen activamente.

Moreira (2025) sostiene que la utilización de instrumentos colaborativos potencia el vínculo entre maestros y niños, ya que los educadores tienen la posibilidad de involucrarse de manera activa en actividades digitales, orientar la exploración y ofrecer retroalimentación al instante para consolidar el aprendizaje. Esto crea un entorno de confianza en el que los niños se sienten protegidos para experimentar con la tecnología sin miedo a equivocarse. Es esencial que la tecnología no reemplace la comunicación entre seres humanos, sino que la mejore y fortalezca. De esta manera, los niños pueden crecer aprendiendo a colaborar, compartir y generar conocimiento en un entorno relevante y estimulante.

## **Capacitación de educadores en el uso de tecnología educativa**

La preparación de los educadores en el manejo de la tecnología educativa. Para que la calidad del aprendizaje de los niños mejore, es fundamental. Manotoa et al. (2025) señalan que es necesario que la formación de los educadores en tecnología educativa sea constante, lo cual implica unir el desarrollo de habilidades pedagógicas, la capacitación técnica y una reflexión crítica acerca de cómo afecta la tecnología el progreso de los niños en edad preescolar. Por tanto, se requiere que los CDI implementen programas permanentes de formación, los cuales deben involucrar espacios para debatir sobre buenas prácticas, talleres prácticos y mentorías entre docentes.

La capacitación en el uso de la tecnología también permite a los



educadores descubrir nuevos métodos para enseñar de forma más innovadora. Medina et al. (2025) sugieren que los elementos fundamentales de la capacitación son: la elección de aplicaciones apropiadas para cada edad, el manejo del tiempo de exposición a las pantallas, la valoración de la calidad del contenido digital y el establecimiento de estrategias que incorporen tecnología con actividades no digitales, como juegos sensoriales y exploración natural. Esto garantiza que la tecnología no sea el elemento principal, sino un complemento de una perspectiva educativa equilibrada.

Los maestros que tienen una buena capacitación pueden guiar a los niños sobre el uso adecuado de la tecnología y ayudarles a desarrollar hábitos responsables desde pequeños. Vega et al. (2025) enfatizan que el entrenamiento tiene que incluir la capacidad de inclusión y accesibilidad, ya que los maestros deben aprender a modificar herramientas tecnológicas para niños con requerimientos educativos especiales, asegurando así que todos los niños tengan la posibilidad de participar en actividades digitales sin obstáculos. Para lograr esto, es necesario que los programas de capacitación contengan elementos sobre tecnologías de asistencia, diseños universales y tácticas para personalizar el aprendizaje.

## **Inclusión y accesibilidad en entornos digitales de aprendizaje**

Para que todos los niños, sin importar su diversidad, tengan la posibilidad de participar y aprender de manera equitativa en los primeros años de vida, es necesario que exista inclusión y accesibilidad en los contextos digitales educativos. Esto significa crear entornos digitales que sean accesibles y se adapten a diferentes necesidades. Según de Sá y Amelia (2024), para que la inclusión y accesibilidad en los medios digitales se lleve a cabo, es necesario asegurar que cada niño tenga la posibilidad de acceder y participar en actividades tecnológicas con las mismas oportunidades de aprendizaje, con independencia de sus capacidades físicas, cognitivas o sensoriales. Para ello, los CDI deben establecer diseños universales que contemplen el pluralismo y no excluyan a niños con necesidades educativas especiales.

Las aplicaciones con opciones de voz asistida, las interfaces con un contraste elevado para niños con problemas visuales, los controles adaptados para aquellos que tienen limitaciones motoras y el contenido multimedia que mezcla texto, imagen y sonido son ejemplos de herramientas tecnológicas inclusivas. Gracias a estas, los educadores pueden personalizar la experiencia tecnológica de acuerdo con las necesidades individuales de cada niño. El educador tiene un rol importante al ajustar las tareas según los requerimientos de cada niño. De este modo, garantiza que el proceso de aprendizaje sea justo y pertinente (Visa, 2024).



Por lo tanto, según Suárez et al. (2024), es necesario que los educadores desarrollen habilidades para detectar obstáculos de acceso y diseñar tácticas de adaptación que posibiliten que todos los niños participen en actividades digitales; esto ayuda a consolidar la equidad educativa y garantiza que la tecnología funcione como un instrumento de inclusión y no de exclusión durante la primera infancia. La tecnología en la escena, cuando se utiliza de manera inclusiva, se convierte en una herramienta que une en vez de separar. Así se generan experiencias educativas más humanas, comprensivas y valiosas para el desarrollo integral.

## **Fomento de la creatividad y la innovación a través de la tecnología**

La tecnología puede ser un medio para incentivar la innovación y la creatividad en los niños pequeños, siempre que se utilice desde una perspectiva pedagógica que valore el juego y la libertad de experimentar. Esto se debe a que los aparatos digitales pueden convertirse en lugares de exploración experimental, expresión artística y creación de nuevas ideas. Estas experiencias despiertan interés y motivan a los niños a comprometerse más activamente en su proceso de aprendizaje. Al mismo tiempo, la tecnología funciona como un instrumento que ayuda al juego y a la exploración natural de los niños, convirtiendo cada actividad en una oportunidad para indagar y crear (Dávila et al., 2024).

En la misma línea, Quinatoa y Silva (2026) afirman que las aplicaciones que promueven la creatividad comprenden programas de música interactiva, herramientas para dibujar digitalmente, juegos que responden a los movimientos del cuerpo para fomentar la expresión kinestésica e apps de narrativa visual para inventar cuentos propios. Estos elementos ayudan a cultivar habilidades emocionales, artísticas y cognitivas en niños de 0 a 3 años que se encuentran en un período de desarrollo sensorial profundo. Es fundamental que estos procesos se realicen en un ambiente motivador, seguro y próximo, donde los niños se sientan con confianza para explorar y expresarse de manera libre.

Cuando los educadores prueban nuevas maneras de integración, como la fusión de tecnología con materiales tradicionales, el diseño de proyectos que juntan pantallas y exploración natural y la creación de actividades que hacen uso de la tecnología para registrar y compartir procesos educativos, se promueve también la innovación en el empleo de la tecnología. Esto produce prácticas educativas novedosas que cambian la experiencia que viven los niños en los CDI. Es relevante respaldar este proceso proponiendo trabajos flexibles, donde no existe una única respuesta correcta, para que los niños tengan la posibilidad de sentirse libres (Aldaz et al., 2024).



# **CAPÍTULO IV:**

## **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS BASADAS EN EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS**



## Aprendizaje basado en el juego digital

La instrucción basada en el juego digital en la primera es un método de enseñanza que emplea recursos tecnológicos para que los niños puedan aprender a través del juego. La investigación de González y Álvarez (2022) indica que el aprendizaje basado en juegos digitales incorpora tecnologías que convierten el juego convencional en vivencias interactivas, en las cuales los niños investigan, experimentan y construyen conocimiento de forma divertida y relevante. Esto requiere que los docentes escojan juegos digitales que respeten las características evolutivas de los niños entre 0 y 3 años, así como que fomenten la exploración sensorial, la solución de problemas sencillos y la expresión creativa.

Este método posibilita que los niños progresen a su propio ritmo, considerando sus necesidades e intereses. Los juegos educativos en línea se diseñan para transmitir conocimientos de una manera divertida, lo que hace que aprender sea algo más importante. Por lo tanto, documentan que los juegos digitales apropiados para niños de 0 a 3 años comprenden aplicaciones que reaccionan a toques básicos, videos interactivos en los que se pueden escoger historias y plataformas que integran movimiento corporal con respuestas visuales, fomentando al mismo tiempo el desarrollo motor y cognitivo. Esto ayuda a estimular de manera integral las dimensiones físicas, emocionales y cognitivas (Román, 2023).

Además, los juegos digitales fomentan la imaginación, el interés y la colaboración entre los niños. Al participar en juegos desafiantes, desarrollan la habilidad de trabajar en equipo, lo cual puede contribuir a mejorar sus competencias interpersonales. Los videojuegos digitales mejoran la interacción entre el maestro y el niño, ya que este último puede tomar parte de manera activa en la experiencia, orientar la exploración, brindar retroalimentación y convertir el juego en una oportunidad de mediación pedagógica para extender el aprendizaje. Esto crea un clima de confianza donde los niños se sienten protegidos para experimentar con tecnología sin miedo a equivocarse (Lozada et al., 2025).

## Selección y uso de aplicaciones educativas en infancia

Figaredo (2024) señala que es indispensable tomar en cuenta la edad, el nivel de desarrollo, la calidad del contenido y su pertinencia pedagógica al elegir aplicaciones educativas, ya que no todas son apropiadas para niños de 0 a 3 años. Esto significa que los docentes necesitan examinar críticamente cada aplicación antes de usarla en el aula y abstenerse de

emplear herramientas que demanden habilidades que los pequeños aún no tienen. No todas las herramientas digitales son adecuadas para los niños, por lo que es esencial elegir aquellas que sean seguras, sencillas de manejar y apropiadas para su etapa de desarrollo.

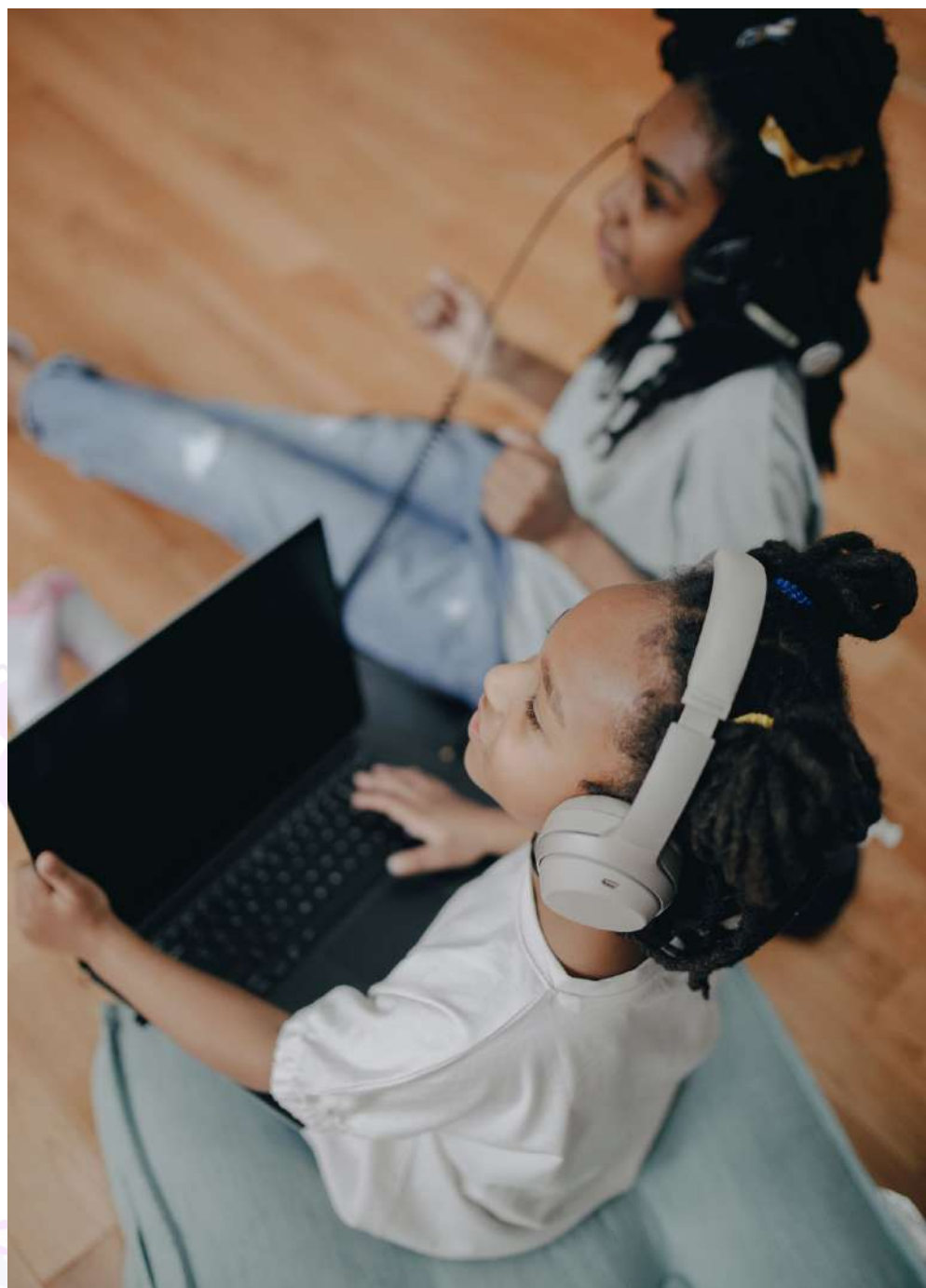
El educador cumple un papel crucial al revisar de manera anticipada las herramientas antes de utilizarlas en clase, pues es necesario garantizar que los materiales sean adecuados y contribuyan a desarrollar habilidades esenciales en los niños. Azevedo et al. (2024) afirman que los criterios fundamentales son la sencillez de la interfaz, la falta de componentes que distraigan como enlaces externos o publicidad, la opción de personalizar el ritmo de progreso y la incorporación de contenidos que fomenten aspectos importantes del desarrollo, como las matemáticas básicas, el lenguaje, las capacidades socioemocionales y la creatividad. Esto garantiza que las aplicaciones sean instrumentos educativos eficaces y no meramente entretenimiento digital.

Asimismo, la supervisión continua del profesor es necesaria para el uso de aplicaciones educativas. Él/ella orienta a los alumnos a lo largo del proceso. Así, se propicia el uso de la tecnología de forma inactiva y se fomenta la investigación, el descubrimiento y la participación activa. Si se escogen adecuadamente estas herramientas, el proceso de la expresión oral, la concentración y la coordinación motora de los niños pueden hacerse más fáciles, porque es crucial hallar un equilibrio entre lo tecnológico y las dinámicas tradicionales en el aula. Así, los niños se divierten aprendiendo mientras desarrollan sus capacidades de forma integral (Marín et al., 2022).

## **Integración de recursos audiovisuales**

La incorporación de materiales audiovisuales en la enseñanza de los niños. Asiste en la mejora de las experiencias y aprendizajes de los niños, haciéndolos más sencillos y atractivos. Huerta y Robles (2025) subrayan que los recursos audiovisuales, como videos, imágenes, audiocuentos y animaciones, mejoran las actividades tradicionales e impulsan aspectos emocionales, lingüísticos y cognitivos de los niños entre 0 a 3 años. Para ello es necesario que los docentes elijan contenidos con mensajes apropiados para la edad, duración adecuada y calidad estética, evitando elementos que puedan causar confusión o sobreestimulación. Estos recursos generan en los niños un interés innato por observar y escuchar, lo que hace que puedan sostener la atención durante más tiempo.

Altamirano (2025) señala que los recursos audiovisuales más eficaces combinan narraciones sencillas con imágenes nítidas, música suave y ritmos lentos, lo cual posibilita que los niños procesen la información y



construyan significados sin sobrecargar su capacidad de atención. Esto ayuda a desarrollar habilidades relacionadas con la memoria operativa, el reconocimiento visual y la comprensión auditiva en un periodo en el que el cerebro está experimentando un desarrollo neuronal intenso. Esto ayuda que pueden comunicar sus emociones y pensamientos con más seguridad, ya que el maestro emplea estas herramientas como pollo para fortalecer lo que se realiza en el aula de una manera más activa.

Además, estos recursos permiten crear experiencias de aprendizaje más interactivas y cercanas entre el profesor y los niños. Después de ver una película o escuchar un cuento, se pueden realizar diálogos dinámicos o breves ejercicios relacionados con el tema. Por lo tanto, la incorporación de recursos audiovisuales debería tener en cuenta la temporalidad, ya que el tiempo que los niños están expuestos a videos y animaciones debe ser restringido y balanceado con actividades no digitales como juegos sensoriales, exploración natural e interacción social directa. Esto garantiza que la tecnología sea un complemento y no una parte preponderante de la experiencia educativa infantil (González et al., 2022).

## **Diseños de actividades interactivas digitales para el desarrollo integral**

Jurado et al. (2024) sugieren que, para el desarrollo integral, es necesario diseñar actividades digitales interactivas que contemplen aspectos lingüísticos, motoras, cognitivas, socioemocionales y creativos. Esto asegura que la tecnología se use como instrumento de fomento del desarrollo global y no solamente de capacitación en habilidades concretas. Por lo tanto, los maestros deben crear actividades que integren la tecnología con la expresión verbal, el movimiento, la interacción social y la exploración sensorial. Además, los medios digitales estimulan la imaginación, la curiosidad y la habilidad para resolver problemas en un ambiente seguro.

Las actividades digitales tienen el potencial de incluir juegos de emparejamiento, rompecabezas interactivos, relatos con instrucciones animadas y dinámicas cortas que requieren reacción. Cada una está pensada para promover distintas habilidades, como la atención, la memoria y la coordinación; así contribuye a que los niños reconozcan formas, tonos, sonidos y conexiones simples con el entorno. El proceso de aprendizaje tiene lugar de forma gradual y placentera, sin ejercer presión, lo que fomenta la autoconfianza y la participación del niño. De este modo, el niño aprende mientras juega y explora nuevas experiencias que lo ayudan a permanecer motivado durante todo el proceso de aprendizaje (Fernández et al., 2022).

Es crucial tener en cuenta la diversidad de los niños al planear activi-

dades, ya que los maestros deben modificar las experiencias digitales para incluir a aquellos con necesidades educativas especiales y asegurar que todos tengan las mismas posibilidades de aprender. Esto implica que las actividades cuenten con estrategias inclusivas, interfaces accesibles y alternativas personalizables para prevenir la exclusión de cualquier niño. Cuando estas tareas están bien organizadas, fomentan la autonomía y la creatividad en los niños. De igual manera, contribuyen a un aprendizaje más activo y significativo durante los primeros años de vida. Así, la inclusión de la tecnología se convierte en un elemento del desarrollo integral del niño (Pico et al., 2025).

## Adaptación de estrategias tecnológicas según la edad

Respetar el ritmo de crecimiento y aprendizaje de cada niño es ajustar la utilización de la tecnología a su edad. Llaguno (2023) señala que los niños tienen necesidades, habilidades y ritmos de desarrollo distintos, por lo que las estrategias tecnológicas deben adaptarse a cada rango etario. Esto requiere que las herramientas y actividades tecnológicas sean diferentes para cada subetapa; por ejemplo, un niño de 6 meses no interactúa con la tecnología de la misma manera que uno de 2 años, por lo cual es necesario ajustar las estrategias a las competencias específicas de cada edad. Cuando los recursos digitales promueven la imaginación, el interés y la solución de conflictos en su ambiente seguro, contribuyen al crecimiento y aprendizaje de los niños.

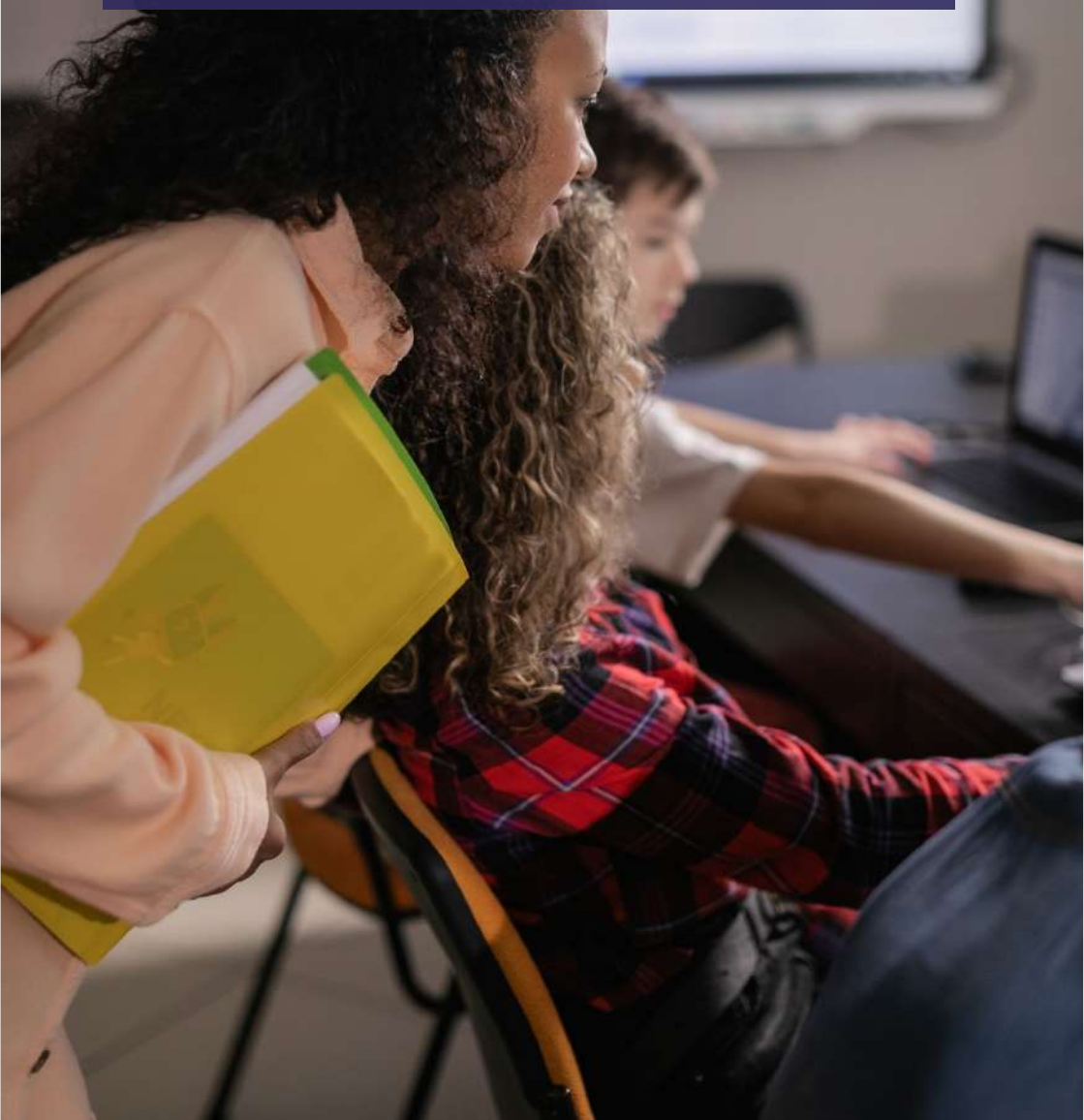
Las estrategias tecnológicas para niños de 0 a 1 año deben enfocarse en estímulos auditivos y visuales sencillos, como audiocuentos con sonidos de animales, videos que contengan imágenes de colores primarios y aplicaciones que respondan a movimientos básicos. Para los niños de 1 a 2 años, en cambio, es posible incorporar aplicaciones para dibujar cosas simples, juegos que imiten sonidos y videos interactivos con historias breves. Esto contribuye a que los niños adquieran más autonomía y seguridad en lo que hacen, pues las herramientas digitales deben seguir siendo claras, pero con un nivel de dificultad apropiado para su edad, de manera que el aprendizaje se vuelva más activo (Valdivia y Noguera, 2022).

Por otra parte, es importante considerar los intereses, las curiosidades y la forma en que los niños se vinculan con su entorno al integrar la tecnología en ellos, pues cada niño tiene un estilo de aprendizaje distinto. Por lo tanto, resulta fundamental brindarles una variedad de opciones digitales que satisfagan sus necesidades. Es esencial hallar un balance entre la libertad y la orientación para utilizar correctamente la tecnología; algunas de estas actividades pueden centrarse en la exploración libre, mientras que otras pueden proporcionar un aprendizaje dirigido paso a paso. Además, es fundamental que estas actividades se mezclen con el juego y las interacciones diarias porque se vuelven un soporte para su desarrollo (Montes, 2025).



# **CAPÍTULO V:**

## **PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS DOCENTES APOYADAS EN LA TECNOLOGÍA**



## Planificación de clases con recursos digitales

Para planificar clases con recursos digitales en la educación de los primeros años, es necesario que los maestros incorporen tecnologías de forma coherente con las metas curriculares, las actividades tradicionales y las necesidades evolutivas de los niños entre 0 y 3 años. Esto significa que los educadores deben crear secuencias didácticas que unan la tecnología a juegos sensoriales, exploración natural e interacción social directa, evitando que la tecnología se convierta en un componente aislado o dominante en el proceso educativo. Por lo tanto, la tecnología no se implementa de manera improvisada, sino como parte de un programa educativo bien estructurado y diseñado para que el aprendizaje sea más significativo y se acerque a la realidad del estudiante (Bazurto et al., 2025).

Una planificación apropiada con recursos digitales también permite la mezcla de varios métodos de instrucción en el salón de clases, pues el profesor tiene la oportunidad de incluir tareas prácticas, videos cortos, imágenes y juegos interactivos que tengan el potencial de robustecer el aprendizaje. Esto ayuda a que los niños no solo vean, sino también exploren e investiguen lo que están aprendiendo, porque es esencial que las actividades sean breves y adecuadas para el nivel de atención de cada niño. Además, para evitar la sobrecarga tecnológica, se requiere que la planificación incluya tiempos de uso equilibrados. Con esto, el aprendizaje se mantiene activo y diverso, dado que los niños están motivados y se considera su velocidad de aprendizaje (Jordá et al., 2023).

Jiménez et al. (2022) indican que es necesario tener en cuenta el contexto institucional y las circunstancias de acceso a tecnología cuando se planifica, ya que los profesores necesitan adaptar sus diseños a la infraestructura, conectividad y disponibilidad de dispositivos de cada institución. Esto supone que los planes de clase deben ser versátiles y permitir modificaciones conforme a las condiciones materiales con las que laboran los educadores. Además, ayuda a que los niños comprendan mejor los contenidos y los vinculen con su entorno; la tecnología se convierte en un apoyo durante el proceso educativo, al promoverse una formación más integral.

## Aplicación de estrategias tecnológicas en el aula

Para que las tácticas tecnológicas sean aplicadas en el salón de clases, es necesario que los maestros lleven a cabo tareas digitales con supervisión continua, dirijan la exploración infantil, ofrezcan retroalimentación instantánea y vinculen lo digital con vivencias del mundo real para enriquecer el aprendizaje. Esto convierte a la tecnología en un instrumento de mediación pedagógica en lugar de ser solo un recurso autónomo para niños de 0 a 3 años. Estas recomendaciones permiten que los niños, mediante su participación espontánea, exploren, hagan preguntas y descubran nuevas posibilidades para crear así una experiencia agradable en la que el niño se sienta seguro, disfrute de lo que hace y tenga deseos de continuar explorando (Mora, 2023).

Es necesario que los docentes, durante la implementación, analicen las reacciones de los niños, reconozcan instantes difíciles, modifiquen el ritmo de la actividad y fomenten la interacción entre compañeros para garantizar que la tecnología es un medio de colaboración en lugar de aislamiento individual. Esto ayuda a desarrollar las competencias socioemocionales y crea un entorno confiable donde los niños se sienten protegidos al experimentar con ella. Según Rendón et al. (2025), la tecnología permite que los niños accedan a experiencias de fuera del mundo, utilizando recursos como videos y recorridos virtuales, lo cual enriquece su lenguaje, curiosidad y contenido.

La tecnología tiene la capacidad de integrarse en proyectos para niños, dándoles la oportunidad a los pequeños de desarrollar representaciones físicas de sus ideas después de investigar recursos digitales, lo que estimula su imaginación y su crecimiento individual dentro del aula. Lema et al. (2025) documentan que se deben incorporar instantes de reflexión con los infantes al implementar estrategias tecnológicas, ya que los educadores pueden indagar qué aprendieron, qué les agradó y cómo vinculan la experiencia digital con su vida diaria, lo cual promueve la elaboración de significados y la asimilación de los aprendizajes en un período en el que el pensamiento está en pleno desarrollo.







## Evaluación del aprendizaje con herramientas digitales

El uso de herramientas digitales para evaluar el aprendizaje durante la primera infancia ofrece maneras innovadoras de comprender cómo los niños progresan a través de las actividades diarias. En lugar de concentrarse únicamente en una solución correcta o incorrecta, permiten observar cómo gestionan situaciones, cómo articulan sus ideas y cómo utilizan los recursos disponibles. El profesor tiene la capacidad de identificar las actitudes, intereses y necesidades de cada niño mientras interactúan con juegos, cuentos o aplicaciones educativas. Esta información es valiosa para comprender mejor su proceso de desarrollo y planificar actividades que se adapten a sus particularidades (Tello et al., 2023).

Las herramientas digitales para la evaluación comprenden plataformas que gestionan portafolios electrónicos, como Seesaw; aplicaciones que registran observaciones, como Coverck; y sistemas de análisis de datos, los cuales posibilitan observar el avance de los niños en diversas áreas del desarrollo. Esto hace más sencillo que los docentes documenten el aprendizaje de forma sistemática y produzcan informes para notificar a las familias y otros expertos sobre el progreso. Este método no solo fomenta la motivación infantil, sino que también ayuda a que los niños desarrollen habilidades de autorregulación, fundamentales para su éxito en el ámbito académico (Castro y Mera, 2024).

La comunicación con las familias se fortalece también gracias a la información que se consigue mediante los recursos digitales. Es posible que los padres conozcan lo que sus hijos realizan en el centro educativo y acompañen el proceso desde la casa al compartir imágenes, producciones menores o registros de las actividades. Según Moreno et al. (2023), esta interacción promueve una confianza más profunda entre los padres y el profesor, así como también la apreciación de cada avance que los niños van logrando. Cuando todos cooperan y mantienen una comunicación cercana, se genera un entorno que fomenta el bienestar, la seguridad y el desarrollo desde la infancia.



## **Análisis reflexivo de la práctica pedagógica docente apoyadas en la tecnología**

Alatrística y Saavedra (2024) señalan que para analizar reflexivamente la práctica pedagógica basada en tecnología, los docentes necesitan examinar de manera crítica sus propias acciones, reconocer sus puntos fuertes y áreas de mejora, así como construir conocimiento sobre cómo la tecnología influye en el aprendizaje de los niños en su primera infancia. Esto quiere decir que los maestros deben dedicar tiempo de forma sistemática a reflexionar acerca de su propia práctica y participar en foros colaborativos con otros educadores. Esto contribuiría a determinar qué modificaciones se pueden implementar con el fin de que cada niño goce de las actividades y se sienta incluido, transformando cada día en una ocasión para entender mejor sus necesidades y métodos de aprendizaje.

Las estrategias para el análisis reflexivo incluyen grabaciones en video de las clases para observar la intervención propia, la redacción de diarios reflexivos que registren experiencias con tecnología, la participación en equipos de trabajo que estudian casos reales y el requerimiento de retroalimentación por parte de compañeros o supervisores acerca del uso de tecnología en el salón de clase. Todo esto conduce a un proceso continuo de mejora que cambia la práctica pedagógica y hace más eficiente la integración tecnológica. Reflexionar sobre la práctica significa reconocer que cada grupo de niños es único y que una actividad igual no necesariamente produce los mismos resultados; al mismo tiempo, algunas herramientas digitales favorecen el diálogo, el juego cooperativo o la expresión emocional, mientras que otras fomentan la imaginación (Herrera y Espinosa, 2024).

La reflexión constante potencia el crecimiento profesional del docente, pues cada día brinda nuevas oportunidades para aprender con los niños, escuchar sus comentarios, valorar su propuesta y reconocer lo que más le gusta. Asiste a la creación de ambientes en los que se utiliza la tecnología con sensibilidad y creatividad. Según Vásquez (2023), el análisis reflexivo tiene que tener en cuenta las condiciones y el contexto donde se utiliza la tecnología, ya que los educadores deben reflexionar sobre cómo su capacidad para integrar la tecnología de forma efectiva se ve afectada por la infraestructura, la conectividad, la disponibilidad de dispositivos y el respaldo institucional. Esto permite reconocer obstáculos externos y crear estrategias para sortear las limitaciones materiales.

## Mejora continua de la práctica con herramientas tecnológicas

Cajamarca et al. (2024) demuestran que el perfeccionamiento constante de la práctica con herramientas tecnológicas supone un proceso ininterrumpido de actualización, reflexión y experimentación, lo cual posibilita a los profesores mejorar su integración tecnológica y responder a las nuevas exigencias educativas en el entorno digital. Esto exige que los educadores se involucren en formación continua, exploren herramientas novedosas y reflexionen acerca del efecto de su desempeño en el aprendizaje infantil. Mejorar continuamente el trabajo con herramientas tecnológicas es parte de la búsqueda de métodos innovadores para respaldar el desarrollo infantil desde la primera infancia. Como cada grupo de niños evoluciona con el tiempo, es necesario actualizar las actividades para cumplir con sus intereses y necesidades.

Las estrategias para una mejora constante incluyen el trabajo conjunto con compañeros para intercambiar buenas prácticas, la participación en comunidades de práctica que brindan acceso a recursos actualizados y tendencias recientes en tecnología educativa, así como la experimentación con nuevos dispositivos y aplicaciones. Esto crea un ciclo de mejora que cambia de manera continua la práctica pedagógica. La manera en que se disponen las actividades para permitir que todos los niños participen de acuerdo con sus habilidades es, además, un reflejo de la mejora de la práctica. Algunos precisan de más tiempo para comprender una instrucción, pero otros requieren de ayudas visuales o aplicaciones sencillas antes de comenzar (Flores et al., 2024).

González y Rodríguez (2024) reportan que para que la mejora sea constante, los maestros deben evaluar de manera sistemática cómo la tecnología afecta el aprendizaje infantil. Esto implica recolectar pruebas, examinar datos y adaptar estrategias con el objetivo de optimizar la integración de la tecnología en el aula y maximizar su impacto positivo en el desarrollo integral de los niños. El propósito de cada cambio que se implementa es mejorar el tiempo en el aula, fomentando la curiosidad, la iniciativa y las ganas de continuar con el aprendizaje. Por lo tanto, la tecnología ya no es un componente separado, sino que se integra en un entorno donde los niños crecen y expresan sus pensamientos y disfrutan del aprendizaje diario.

# **CAPÍTULO VI:**

## **EL PAPEL DE LOS PADRES EN LA EDUCACIÓN DIGITAL**



## La colaboración entre padres y educadores en entornos digitales

Rivera y Guzmán (2024) demuestran que la cooperación entre educadores y padres en entornos digitales es esencial para asegurar un uso coherente de la tecnología en el hogar y en el centro educativo, fomentando experiencias de aprendizaje consistentes que favorecen el desarrollo integral de los niños. Para ello, es necesario que ambos acuerden sobre las estrategias de supervisión, los tipos de contenido y los tiempos de exposición, los cuales deben ser comunes entre casa y escuela. Los niños hallan un entorno de confianza con motivación y guía, en el cual los cuidadores colaboran juntos en su formación educativa, promoviendo la seguridad y el bienestar del niño al aprender.

Por otro lado, los métodos de cooperación comprenden la comunicación frecuente acerca del empleo de tecnología en el aula, el intercambio de recursos digitales sugeridos para casa, la participación de los padres en talleres sobre educación digital y la instauración de espacios conversacionales donde se aborden buenas prácticas y se aclaren cuestiones relacionadas con el uso tecnológico con pequeños. Esto robustece el vínculo entre las familias y la institución educativa, creando un clima de confianza que beneficia el aprendizaje infantil. La participación de la familia brinda mayor significado a las actividades y hace que los niños se sientan valorados y escuchados (Rivera y Guzmán, 2024).

Cuando la familia y los educadores cooperan, se pueden ofrecer a los niños experiencias coherentes tanto dentro como fuera del aula, y resulta más fácil planificar actividades apropiadas para ellos al compartir información sobre sus intereses. Quintero (2024) señala que la colaboración requiere que los educadores asesoren a los padres acerca de cómo incorporar tecnología en las actividades diarias del hogar, como leer cuentos digitales, descubrir música interactiva y participar en juegos colaborativos que fusionan pantallas con materiales clásicos. Esto hace posible que la tecnología se convierta en un factor de unión familiar y no en una fuente de aislamiento individual para los niños pequeños.

## Comunicación efectiva entre hogar y centro educativo mediante herramientas digitales

La comunicación entre el hogar y la escuela durante los años iniciales de los niños es beneficiosa. Los instrumentos digitales posibilitan el intercambio de información acerca de las actividades diarias, los intereses que se van descubriendo y las vivencias experimentadas. Según Bravo (2023), la comunicación efectiva entre el hogar y la escuela a través de medios digitales posibilita que los educadores y los padres intercambien información sobre el avance de los niños, las actividades llevadas a cabo en clase y las estrategias tecnológicas empleadas en ambos entornos. Esto hace más fácil la coordinación entre familia y escuela, al tiempo que asegura que las prácticas sean consistentes y se complementen mutuamente.

Los medios digitales permiten también compartir sencillas recomendaciones para continuar realizando en casa algunas de las actividades que se iniciaron en la escuela. Cada actividad compartida contribuye a reforzar la convivencia y el deseo de experimentar nuevas vivencias desde un ambiente seguro y cariñoso. Las plataformas de mensajería, como WhatsApp Education; las aplicaciones que permiten gestionar centros, como ClassDojo; los portales web que distribuyen recursos y noticias; y las videoconferencias, que posibilitan encuentros virtuales entre educadores y padres sin requerir movilidad física, son ejemplos de herramientas digitales para la comunicación. Estas herramientas hacen posible el intercambio de información incluso en situaciones donde los padres tienen restricciones de disponibilidad o tiempo para ir a la institución educativa (Loor et al., 2022).

Mantener un diálogo constante ayuda a identificar las necesidades de cada niño a tiempo y a encontrar soluciones colectivas. Para que la comunicación sea efectiva, los docentes deben establecer reglas claras en cuanto a la utilización de herramientas digitales, incluyendo horarios de respuesta, tipos de información que se pueden compartir y criterios de privacidad para proteger la información de los niños y las familias. Esto asegura un uso seguro y apropiado de la tecnología, previene situaciones riesgosas y fomenta la confianza entre el hogar y la escuela. La tecnología facilita esta aproximación sin reemplazar el contacto humano, al actuar como un puente que conecta a la comunidad educativa en torno al progreso de los niños (Rodríguez y Fernández, 2022).









## Orientación a padres sobre el uso adecuado de la tecnología en la infancia

Los talleres, pláticas y sesiones informativas que los centros educativos ofrecen a los padres con respecto al uso apropiado de la tecnología en la infancia son un proceso de capacitación que les permite comprender tanto las ventajas como los peligros del uso de la tecnología, adquirir criterios para seleccionar el contenido y establecer métodos de supervisión que salvaguarden el desarrollo infantil. Para ello, se debe abordar con estos temas: el tiempo de exposición, la calidad del contenido y la supervisión de adultos. Según Rodríguez et al. (2023), compartir tiempo delante de una pantalla ayuda a dialogar, responder preguntas y convertir cada actividad en una oportunidad para reforzar el vínculo familiar; por lo tanto, la tecnología deja de ser un acontecimiento individual y se transforma en un espacio para el aprendizaje grupal.

Los contenidos fundamentales de la orientación comprenden la sugerencia de restringir el tiempo que los niños pasan frente a las pantallas a no más de una hora al día si tienen entre 2 y 3 años, y evitar que los menores de 2 años usen pantallas, siguiendo las directrices de expertos; elegir contenido adecuado para su edad, evitando anuncios publicitarios, violencia o estímulos en exceso; y fomentar que un adulto supervise constantemente para guiar la exploración y vincular la experiencia digital con el mundo real. Además, es aconsejable que las familias establezcan rutinas relacionadas con la tecnología para fomentar un equilibrio práctico y una relación más responsable con los recursos tecnológicos (Días et al., 2021).

Cuervo (2023) destaca la importancia de incorporar a la orientación la dimensión de seguridad digital, dado que los padres necesitan saber cómo salvaguardar la privacidad de sus hijos, prevenir que se suban imágenes sin control y emplear herramientas para impedir el acceso a contenido inapropiado. De esta forma se asegura un entorno digital seguro para toda la familia, lo cual evita situaciones peligrosas y permite que los padres manejen la tecnología en casa con responsabilidad. Estas acciones fortalecen la confianza y permiten que los niños se beneficien de las ventajas de la tecnología en ambientes seguros, además de desarrollar hábitos positivos y contar con un apoyo permanente por parte de la familia.

## Fomentar el aprendizaje digital en el hogar

Implica que los padres incorporen la tecnología en las actividades educativas diarias que complementan el aprendizaje del colegio y fomentan el progreso de habilidades cognitivas, lingüísticas, creativas y socioemocionales en los niños. Para ello, es necesario que seleccionen recursos digitales, establezcan horarios balanceados y participen de manera activa en las experiencias digitales de sus hijos. Es crucial que los padres acompañen a sus hijos en estas experiencias, porque de este modo guían y alientan a los niños mientras exploran nuevas ideas; así, el aprendizaje continúa de manera natural más allá del ámbito escolar (Roldan, 2025).

Se aconsejan las siguientes actividades digitales para el hogar: leer cuentos interactivos que posibilitan que los niños escuchen narraciones y toquen imágenes, explorar aplicaciones de música que reaccionan a movimientos del cuerpo, participar en juegos colaborativos donde padres e hijos interactúan juntos con pantallas y ver videos educativos con relatos sencillos e imágenes nítidas, lo cual convierte la tecnología en un instrumento para crear lazos familiares y aprender de manera significativa. La conexión entre la vida cotidiana y lo digital ayuda a que los niños encuentren reunificados su descubrimiento y se diviertan al participar en el tipo de siempre que estimulan creatividad y curiosidad (Gutiérrez et al., 2023).

Núñez et al. (2025) documentan que es necesario lograr un balance entre los aprendizajes digitales y las actividades no digitales, ya que los padres tienen la responsabilidad de asegurarse de que la tecnología no sea el componente principal en las experiencias de sus hijos y debe ser complementada con juegos sensoriales, exploración natural, interacción social directa y tareas creativas utilizando materiales convencionales. Esto garantiza un desarrollo equilibrado e integral que no se basa únicamente en la tecnología. De igual manera, un ambiente relajado y ordenado en casa favorece el aprendizaje digital, ya que ofrece a los niños lugares tranquilos sin distracciones.

## Retos y soluciones en la participación familiar en la educación digital

Los desafíos en la participación de la familia en la educación digital abarcan las limitaciones para acceder a tecnología en casa, el desconocimiento sobre el uso de herramientas digitales, las disparidades en los grados de competencia digital entre los padres y la oposición de algunos miembros de la familia a incorporar la tecnología en la educación de los niños pequeños. Esto exige que las instituciones educativas elaboren planes que traspasen estos obstáculos e impulsen que todas las familias participen en la educación digital. La colaboración de los hogares en la educación digital puede enfrentar varios desafíos relacionados con el tiempo disponible y con la disponibilidad de recursos para entender cómo manejar la tecnología (Javier, 2023).

Las soluciones más eficaces comprenden ofrecer recursos tecnológicos a familias con acceso restringido, como el préstamo de tabletas o el uso de internet en las escuelas; proporcionar talleres de capacitación en habilidades digitales para padres que igualen diferencias de conocimiento; elaborar materiales informativos en lenguajes simples que ayuden a entender conceptos digitales; y fomentar ejemplos de buenas prácticas que demuestran las ventajas de la tecnología para el aprendizaje infantil, lo cual disminuye las brechas participativas y crea un entorno inclusivo para las familias. Estos pequeños momentos ayudan a que los niños reconozcan el interés de su padre y disfruten al compartir lo que han querido (Chávez et al., 2021).

Cuando la familia y la escuela tienen un enfoque colaborativo, es más fácil superar los obstáculos que pueden surgir a lo largo del proceso. La solución necesita que los educadores adopten un enfoque de acompañamiento en lugar de uno impositivo, ya que deben colaborar con los padres para entender sus necesidades, honrar sus decisiones y establecer acuerdos conjuntos sobre el uso de la tecnología que sean aceptables para toda la familia. Esto asegura una participación voluntaria y comprometida, lo cual consolida el vínculo entre el hogar y la escuela y crea un clima de confianza que fomenta la colaboración familiar en la educación digital (Baamonde, 2024).

# **CAPÍTULO VII:**

## **ÉTICA Y SEGURIDAD EN EL USO DE LA TECNOLOGÍA**





## Principios éticos en la educación digital de la primera infancia

Pesantes y Ochoa (2025) afirman que los principios éticos en la educación digital para la primera infancia se basan en proteger los derechos de los niños, asegurando que el uso de tecnología respete su dignidad, privacidad y bienestar integral. Además, que las decisiones educativas den prioridad al desarrollo saludable por encima de intereses comerciales o tecnológicos. Esto requiere que los educadores adopten una actitud crítica, cuestionando el propósito de cada herramienta tecnológica e investigando su efecto en el crecimiento infantil. Estas experiencias son parte de su vida diaria y ayudan a formar hábitos positivos desde la infancia.

Además, es fundamental que se instruya a los niños para que comprendan que la tecnología es una herramienta educativa y no un objeto de uso ilimitado. Armando et al. (2025) señalan que algunos principios éticos fundamentales son: la protección de la privacidad infantil, que obliga a no difundir imágenes o datos sin el consentimiento informado de los padres; la transparencia en el uso de datos, que asegura que las familias sepan cómo se emplea la información sobre sus hijos; y la equidad en el acceso, que garantiza que todos los niños tengan oportunidades parecidas para participar en actividades digitales sin limitaciones por razones sociales o económicas. Estos principios construyen un ambiente digital ético que salvaguarda los derechos de la primera infancia.

Un elemento esencial es el ejemplo que ofrece el adulto, ya que los niños aprenden sobre todo por imitación, y esta constante supervisión permite que los niños se desarrollen en un ambiente donde la tecnología se usa de acuerdo con principios de responsabilidad, respeto y cuidado. La ética exige que los educadores elijan contenidos digitales apropiados para la edad, evitando materiales con violencia, publicidad o estímulos excesivos, así como mensajes que puedan causar ansiedad o confusión a los niños; además, deben fomentar valores positivos como la creatividad, cooperación y respeto. Esto garantiza que la tecnología sea una herramienta para promover un desarrollo positivo en lugar de exponerlos a contenidos inapropiados (Juera y Chileno, 2024).



## Protección de la privacidad y datos de los niños

Desde sus primeros años de vida, los niños interactúan con recursos tecnológicos integrales a su entorno diario. Por eso es esencial educarlos desde pequeños mediante actividades sencillas que les indiquen que algunos datos e información pertenecen solo a ellos y a su familia. Según Molina (2025), es necesario proteger los datos y la privacidad de los niños en el ámbito digital, lo que exige que las instituciones educativas y sus educadores pongan en práctica medidas de seguridad para evitar que se acceda a la información personal de los menores sin justificación. También deben asegurar que toda utilización de datos sea transparente, consensuada y restringida a objetivos pedagógicos específicos. Esto significa que los CDI tienen que definir políticas claras acerca de cómo se recogen, almacenan y comparten los datos infantiles.

Las medidas de protección comprenden el uso de plataformas con cifrado de datos, la restricción del acceso a información personal únicamente al personal autorizado, la supresión de datos que no son requeridos para propósitos educativos y el requerimiento del consentimiento informado de los padres antes de recopilar cualquier dato personal referente a los niños. Esto evita situaciones arriesgadas y fomenta la confianza familiar en la gestión responsable de los datos personales de sus hijos. Estas prácticas promueven la convivencia y le enseñan a los niños que cada uno merece respeto por su propia información, y de este modo, la tecnología también puede ser utilizada como instrumento para fortalecer valores que les beneficiarán durante toda su vida (Rivera et al., 2024).

El aprendizaje acerca de la Protección de Datos debe desarrollarse poco a poco y siempre contando con la ayuda de los adultos, para que así los niños puedan sentirse libres para expresar sus preguntas al usar herramientas digitales y saber que pueden recurrir a sus maestros o a su familia si se encuentran con una situación que no entienden. Silva et al. (2024) sugieren que la protección de la privacidad debe tener en cuenta la publicación de imágenes en redes sociales o plataformas digitales, ya que los educadores deben abstenerse de difundir fotografías infantiles sin el permiso explícito de los padres y emplear herramientas que posibiliten compartir contenido solo con las familias pertinentes de manera segura y privada, lo cual resguarda la intimidad de los niños y previene circunstancias innecesarias de exposición que podrían poner en peligro su seguridad.

## Seguridad digital y prevención de riesgos en el aula

La seguridad digital empieza cuando los niños emplean recursos tecnológicos apropiados para su edad y participan de manera tranquila. Las actividades deben presentar imágenes y sonidos comprensibles que capten su atención. De este modo, los niños exploran con confianza y gozan de una experiencia, lo que les proporciona una perspectiva positiva sobre la tecnología. Reasco et al. (2024) sugieren que, en el aula de la primera infancia, la seguridad digital y la prevención de riesgos requieren que los docentes apliquen tácticas para resguardar a los niños de contenidos inapropiados, contactos no supervisados, exposición excesiva a las pantallas y otros peligros vinculados con el uso de tecnología. Esto exige que los CDI fijen reglas precisas sobre el manejo de dispositivos, filtros de contenido y supervisión permanente, asegurando así un ambiente digital seguro y adecuado para su edad.

A lo largo de las actividades digitales, los niños también adquieren pequeñas acciones que refuerzan su cuidado personal mientras no emplean tecnología. Herrera et al. (2025) indica que las estrategias destinadas a prevenir incluyen la configuración de filtros para bloquear contenido inapropiado para los niños pequeños, limitar el tiempo frente a las pantallas de acuerdo con las pautas de los expertos que sugieren evitar el uso de pantallas en menores de 2 años y restringirlo a una hora diaria entre los 2 y 3 años, supervisión constante por parte de adultos que oriente la exploración y evite el acceso a contactos o contenidos inadecuados, así como educar a los niños en prácticas seguras del uso tecnológico desde una edad temprana, lo cual crea un entorno digital seguro que salvaguarda su bienestar.

La capacitación de los educadores en cuestiones de seguridad digital debe ser parte de los riesgos, ya que los profesores deben estar familiarizados con las herramientas de protección, reconocer señales de peligro y reaccionar pronto cuando encuentran circunstancias que puedan poner en riesgo la seguridad infantil en entornos digitales. Esto permite fortalecer la capacidad del equipo docente para responder y asegurar una gestión proactiva de los riesgos digitales. Así, los niños desarrollan una relación balanceada con los recursos digitales, lo que refuerza la curiosidad, el bienestar y el desarrollo integral de manera respetuosa con su edad (González et al., 2025).

## Contenido apropiado y selección de herramientas tecnológicas éticas

Por otra parte, se evidencia que la elección de herramientas tecnológicas éticas y de contenido adecuado para la educación inicial requiere que los educadores analicen críticamente cada recurso digital antes de usarlo en el salón de clases. Esto incluye evaluar criterios como la calidad del contenido, su relevancia pedagógica, su idoneidad en función de la edad, si contiene publicidad o no y si respeta los derechos infantiles. Por lo tanto, es necesario que los maestros dediquen tiempo a revisar aplicaciones, videos y juegos digitales antes de permitir su uso con niños. Estos aprendizajes se desarrollan de forma progresiva y se consolidan. Es la habilidad de seleccionar actividades que promueven su desarrollo y generan curiosidad para ser descubiertas (Miranda y Encalada, 2025).

Delgado y Pantaleón (2025) sostienen que las herramientas tecnológicas éticas son aquellas aplicaciones que no incluyen enlaces a contenido externo ni publicidad, plataformas que no recopilan datos de menores sin autorización, juegos que fomentan valores positivos como el respeto y la colaboración, y recursos creados especialmente para los más pequeños con interfaces sencillas, ritmos tranquilos y contenidos adecuados para el desarrollo emocional y cognitivo de los niños. Esto garantiza que la tecnología sea un instrumento seguro y provechoso para la educación. Estas experiencias, además, fomentan una convivencia en el aula y evidencian que la tecnología puede ser un medio para aprender a colaborar con otros.

La diversidad infantil, ya que los educadores deben seleccionar herramientas que sean accesibles para niños con requerimientos especiales en términos de educación, que ofrezcan alternativas personalizables según las particularidades individuales y que omitan contenidos que puedan provocar estigmatización o exclusión de algún grupo infantil. Esto asegura que la tecnología sea un instrumento inclusivo y no excluyente en la educación temprana. Esa variedad posibilita que cada infante tenga la oportunidad de aprender y explorar cosas nuevas, lo que les permite desarrollar una relación natural con la tecnología, viéndola como una herramienta que complementa sus vivencias y enriquece su conocimiento integral (Baca et al., 2025).

## Formación continua de docentes en ética y seguridad digital

Los recursos didácticos sobre ética digital tienen que despertar la curiosidad de los niños y, al mismo tiempo, ayudar a entender las circunstancias relevantes para su vida diaria. Según Montesdeoca et al. (2025), la formación continua de los docentes en ética y seguridad digital es un proceso constante que posibilita que los maestros mantengan actualizados sus conocimientos sobre herramientas de protección, principios éticos, normativas de privacidad y estrategias para prevenir riesgos. Esto asegura que incorporen la tecnología en la educación infantil de forma segura y responsable, lo cual demanda que las instituciones educativas organicen talleres, sesiones informativas y cursos sobre estos temas con regularidad y sistematicidad.

Otras opciones incluyen la utilización de materiales digitales que estimulen a los niños a resolver pequeñas situaciones a través de la observación y la toma de decisiones. Los elementos centrales de la capacitación abarcan las herramientas técnicas de seguridad, como los filtros de contenido, el cifrado de datos y los controles de acceso; los principios éticos fundamentales en educación digital, como la equidad en el acceso, la confidencialidad y la transparencia del uso de datos; las leyes sobre protección infantil que se ocupan de proteger los datos de niños; así como las tácticas prácticas para supervisar y prevenir riesgos que los maestros tienen la posibilidad de poner en práctica todos los días en el aula (Ayala et al., 2025).

Caldera (2025) demuestra que la formación continua debe incluir una crítica reflexión acerca de casos reales de uso de tecnología en la primera infancia, ya que los maestros necesitan examinar situaciones específicas, reconocer dilemas éticos, debatir soluciones y crear un conocimiento compartido sobre cómo gestionar contextos educativos complejos relacionados con seguridad y ética digital. Esto origina un aprendizaje profundo que cambia las prácticas pedagógicas y mejora la integración ética de la tecnología en el proceso educativo de los niños pequeños. Así, los recursos no son simplemente instrumentos de apoyo, sino que se transforman en elementos que contribuyen cotidianamente a la formación de actitudes favorables en la primera infancia.

# **CAPÍTULO VIII:**

## **EVALUACIÓN, INVESTIGACIÓN Y PERSPECTIVAS FUTURAS EN TECNOLOGÍA PARA LA PRIMERA INFANCIA**



## Evaluación del impacto de la tecnología en el desarrollo de la primera infancia

La educación de los niños continúa evolucionando con la aparición de nuevas y avanzadas soluciones tecnológicas que satisfacen las necesidades de los niños contemporáneos. Es cada vez más frecuente observar espacios en los que las actividades creativas, las oportunidades de observación y los momentos de investigación se fusionan con recursos digitales. Estas nuevas prácticas buscan que los niños participen activamente mientras descubren diferentes maneras de comprender su entorno. Simultáneamente, crean incentivos más estimulantes en los que la curiosidad se vuelve el punto de partida para aprender. De este modo, la tecnología se ajusta a las particularidades de la niñez y respalda el desarrollo infantil de manera significativa y cercana (Arango y Ordoñez, 2024).

En la investigación de Cobos y Constante (2025), se encontró que el uso de tecnología fomenta la creatividad, la atención sostenida y la colaboración entre compañeros, particularmente cuando se emplean aplicaciones que posibilitan personalizar los contenidos y ritmos del aprendizaje según cada niño lo requiera. Esto corrobora que el impacto positivo está supeditado a las características del desarrollo infantil y a la calidad de las herramientas. En cuanto a los efectos negativos, la evaluación tiene que tener en cuenta la disminución de la capacidad de atención sostenida cuando el tiempo de uso supera las pautas sugeridas, la dependencia tecnológica que restringe el análisis de materiales convencionales y los conflictos al desarrollar habilidades sociales.

Los ambientes educativos más adaptativos, que se pueden emplear en el salón de clases y en exteriores con tecnología, son impulsados por las tendencias emergentes. Esto permite mejorar la evidencia de los niños y fusionar elementos digitales, componentes naturales y materiales físicos. Esta combinación, dentro de una misma actividad, propicia una niñez más activa, donde cada actividad alienta a investigar, soñar y cooperar con otros. Así, la innovación educativa continúa avanzando mientras permanece atenta a las necesidades, anhelos y bienestar de los niños en sus primeros años (López-Gómez et al., 2026).



## Indicadores de calidad en la integración tecnológica en CDI

Los niños muestran entusiasmo por lo que hacen y participan en actividades apropiadas para su etapa de desarrollo, lo cual pone de manifiesto la eficacia de incorporar tecnología en los centros de desarrollo infantil. Los indicadores de calidad para la integración tecnológica en CDI abarcan adaptar las herramientas a la edad de los niños, contar con supervisión adulta permanente, equilibrar actividades digitales y no digitales, incluir a todos los niños sin exclusiones y respetar los principios éticos de privacidad y seguridad. Esto brinda una orientación clara para que los educadores evalúen y mejoren su integración tecnológica (Namicela et al., 2026).

La calidad se puede valorar a través de la disposición de los espacios donde los niños utilizan herramientas tecnológicas. Los lugares tienen que ser agradables, organizados, seguros y adecuados a sus necesidades para fomentar una participación tranquila. Asimismo, es esencial que los materiales digitales estén en condiciones óptimas y sean fáciles de usar durante las tareas programadas. Cuando los niños tienen acceso fácil a estos recursos y están en un entorno agradable, su interés crece y se benefician más de las oportunidades durante su tiempo educativo. Estas circunstancias promueven un ambiente donde los niños pueden desenvolverse con confianza (Salvador, 2024).

La colaboración con las familias también tiene que tenerse en cuenta al evaluar los indicadores de calidad, ya que los CDI tienen la responsabilidad de asegurar que los padres estén al tanto del uso de tecnología en el centro, participen en la guía sobre su uso apropiado en casa y mantengan una comunicación continua respecto a las actividades digitales llevadas a cabo con los niños. Esto ayuda a mantener la coherencia entre el hogar y la escuela. El hecho de que los niños sean motivados, participativos, seguros y tengan el deseo de seguir aprendiendo demuestra que la tecnología se está empleando correctamente y permite apreciar que los recursos digitales aportan al crecimiento integral (Fieiras et al., 2025).



## Investigación y evidencia científica sobre tecnología en primera infancia

La evidencia científica y la investigación acerca de la tecnología en la primera infancia han formado un conjunto de conocimientos que posibilita entender los impactos de la tecnología en el desarrollo infantil, detectar prácticas adecuadas y guiar las decisiones educativas a partir de datos empíricos y no solamente de conjeturas. Por lo tanto, Chávez et al. (2025) demuestran en su revisión sistemática que la tecnología educativa, siempre y cuando cuente con supervisión de adultos apropiada, produce avances importantes en el desarrollo emocional y cognitivo de los niños en edad preescolar. Sin embargo, la efectividad de esta tecnología está condicionada por el acceso a recursos, la capacitación constante y la voluntad para realizar cambios; esto confirma que la evidencia científica respalda el empleo de tecnología si se aplica bajo criterios pedagógicos explícitos y con una supervisión adecuada.

Las investigaciones actuales muestran resultados positivos y negativos; mientras que ciertas indagaciones demuestran beneficios evidentes en campos como el lenguaje, la atención y las capacidades socioemocionales, otras indican efectos perjudiciales relacionados con la sobreexposición a pantallas, la falta de habilidades sociales presenciales y la disminución de la capacidad para concentrarse durante períodos prolongados cuando el uso no está regulado. La digitalización ha transformado las dinámicas convencionales de la educación mediante la incorporación de herramientas novedosas, como aplicaciones interactivas y tabletas, cuyo propósito es promover el crecimiento integral de los niños. Sin embargo, señalan que la eficacia está sujeta a la forma en que se implementan estas herramientas y al entrenamiento de los profesores para emplearlas pedagógicamente (González, 2021).

Los progresos en la investigación constante han proporcionado nuevos conocimientos que posibilitan el mejoramiento de la educación infantil en los CDI. La relevancia de la formación docente como elemento clave para el éxito de la integración tecnológica está subrayada por la evidencia científica, según Manobanda y Bonilla (2025). Las investigaciones indican que los docentes formados en competencias digitales y en técnicas didácticas particulares para tecnología en primera infancia consiguen un aprendizaje superior en los niños respecto a los que carecen de esta capacitación. Esto demuestra que invertir en formación docente es crucial para optimizar las ventajas de la tecnología al educar a niños pequeños.

## Tendencias futuras en tecnología educativa para la primera infancia

Las tendencias de la tecnología educativa en el futuro indican que se crearán experiencias que se ajusten cada vez más a las necesidades de los niños pequeños. Según Casado (2023), las tendencias que se vislumbran en el futuro son la creación de plataformas que posibilitan personalizar el aprendizaje de acuerdo a las características individuales de cada niño, la integración de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial adaptada a la edad y la realidad aumentada, así como el desarrollo de herramientas más intuitivas y adecuadas para niños pequeños. Esto tiene el potencial de cambiar la experiencia educativa hacia contextos más inclusivos, significativos y flexibles.

Otra tendencia relevante es desarrollar recursos que posibiliten la integración de la tecnología con diversos ambientes infantiles, lo cual permitirá a los niños participar en actividades en las que se vinculen recursos digitales. Castellano (2023) documenta que las tendencias con potencial incluyen aplicaciones que emplean sensores de movimiento para identificar la actividad física en niños y reaccionar con estímulos visuales y auditivos, juegos que fusionan pantallas y materiales físicos, lo cual propicia experiencias híbridas que combinan tecnología con juego tradicional, así como plataformas de aprendizaje colaborativo que permiten a niños de distintas instituciones educativas interactuar en actividades conjuntas y fomentar competencias de cooperación. Esto abre nuevas oportunidades para el aprendizaje e introduce experiencias innovadoras que revolucionan el ejercicio educativo.

## Recomendaciones para políticas educativas en tecnología infantil

Es necesario que las políticas educativas vinculadas a la tecnología infantil tengan como prioridad principal el bienestar de los niños en cada una de sus decisiones. Entonces, se argumenta las políticas educativas en tecnología infantil deben orientarse a establecer normativas claras que regulen uso de tecnología en centros de atención infantil, garantizar acceso equitativo a recursos tecnológicos, promover formación continua de docentes en competencias digitales y proteger derechos de los niños en entornos digitales, lo que proporciona una base para que los gobiernos y las instituciones educativas desarrollen políticas que aseguren un uso responsable y beneficioso de la tecnología en la primera infancia (Gordano y Ferrando, 2025).

Se incluyen, entre las recomendaciones concretas, el establecimiento de normativas nacionales sobre el tiempo de exposición a pantallas que coincidan con los consejos de expertos, como evitar que los niños menores de 2 años usen pantallas y restringir el uso a una hora diaria para los niños de 2 a 3 años; la inversión en infraestructura tecnológica que garantice que todos los CDI cuenten con acceso a dispositivos, conectividad y recursos digitales de calidad; la alfabetización digital como competencia fundamental en la formación inicial de maestros en educación infantil; y el diseño de mecanismos para supervisar y evaluar el cumplimiento normativo y la calidad del uso tecnológico en los centros (Reyes, 2024).

El establecimiento de normas a nivel nacional sobre el tiempo de exposición a pantallas que se alineen con las recomendaciones de expertos, como evitar que los niños menores de 2 años usen pantallas y limitar su uso a una hora diaria para aquellos entre 2 y 3 años; la inversión en infraestructura tecnológica para asegurar que todos los CDI tengan acceso a dispositivos, conectividad y recursos digitales de alta calidad; la inclusión de alfabetización digital como competencia fundamental en la formación inicial del profesorado de educación infantil; y el desarrollo de sistemas para supervisar y evaluar el cumplimiento normativo y la calidad en la integración tecnológica dentro de los centros, constituyen un marco político que asegura un manejo adecuado y eficaz de la tecnología (Lloret, 2026).

## CONCLUSIONES

Para evaluar el impacto de la tecnología en los primeros años de vida, es necesario un enfoque que contemple múltiples dimensiones y que reconozca tanto las ventajas cognitivas como los potenciales riesgos para el desarrollo. La investigación científica confirma que las interacciones digitales guiadas pueden aumentar la resolución de problemas, la atención sostenida y la creatividad, siempre que el tiempo esté estrictamente regulado. Sin embargo, si se expone demasiado sin un propósito pedagógico, puede disminuir las destrezas sociales presenciales y causar déficits de atención. Por lo tanto, en los centros de niños es fundamental implementar indicadores de calidad estrictos para evaluar la relevancia de la integración tecnológica.

El surgimiento de tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial adaptable y la realidad aumentada, define el panorama de la educación digital temprana. Estas innovaciones tienen el potencial de establecer ambientes de aprendizaje que sean muy personalizados, inclusivos e intuitivos, y que respondan de manera dinámica a las características individuales de cada niño. Asimismo, la investigación científica permanente sigue siendo el pilar esencial para entender estas dinámicas cambiantes, al proporcionar información empírica que guía las decisiones didácticas. El experimentar y evaluar de manera continua posibilitará que los educadores optimicen sus métodos y utilicen todo el potencial tecnológico con confianza.

Las políticas educativas deben establecer normas nacionales claras sobre la infraestructura y el tiempo de exposición para asegurar una integración digital justa y responsable. Para garantizar una formación docente básica y asegurar el acceso equitativo a recursos de calidad, es fundamental contar con el apoyo institucional. Al dar prioridad a los estándares éticos, al desarrollo constante de la carrera profesional y a la implicación activa de las familias, el sistema educativo tendrá la capacidad de sortear con éxito los retos que plantea la época digital. Por último, la tecnología debería actuar como un catalizador del desarrollo humano en su totalidad, siempre basado en la excelencia de la pedagogía.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alatrística, M., y Saavedra, N. (2024). Relación entre la Competencia Digital, Práctica Pedagógica y Práctica Reflexiva en Docentes de Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 17(1), 340-350. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.488>.
- Aldaz, A., Aimara, J., Gaibor, D., y Coello, M. (2024). Fomento de la creatividad y el pensamiento crítico en niños de educación básica a través de actividades innovadoras. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 7594-7607. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12931](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12931)
- Altamirano, L. (2025). Los recursos audiovisuales como herramienta para optimizar el rendimiento académico en estudiantes de ingeniería. *Multidisciplinary Journal of Sciences, Discoveries, and Society*, 2(3), 1-11. <https://doi.org/https://doi.org/10.71068/e89fvj07>
- Alvarado, R., Mendoza, A., Reasco, V., Morán, M., y Vera, M. (2023). El Desarrollo Profesional y la Colaboración Docente. Revisión literaria. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8870-8881.
- Arango, J., y Ordoñez, M. (2024). Incidencia de la Exposición a Pantallas Digitales en el Desarrollo Cognoscitivo de la Primera Infancia: una Scoping Review (Tesis de Maestría).
- Armando, G., Arguello, A., Casco, P., y Centurión, I. (2025). Impacto del estado nutricional en la primera infancia: Evaluación integral en niños de 3 a 5 años del Centro Educativo María Serrana, Paragu. *Revista de Investigacion e Informacion en Salud*, 20(48), 148-157. <https://doi.org/https://doi.org/10.52428/20756208.v20i48.1312>
- Asmal, K. (2023). La formación docente y el uso de las TIC para el desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 1352-1363. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4485](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4485)
- Ayala, N., Ordoñez, I., Marquez, M., Yucailla, M., & Marquez, S. (2025). Competencias digitales docentes y su relación con el aprendizaje autónomo en bachillerato. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 74-87. <https://doi.org/https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v3/n2/56>
- Azevedo, F., Ferreira, C., y Neira, M. (2024). Narrativas no sexistas para la infancia e inteligencia artificial. Estudio de aplicaciones para una edu-

cación inclusiva. La palabra(48).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.19053/uptc.01218530.n48.2024.17881>

Baamonde, R. (2024). El Reto Parental del Bienestar Digital: Programa de Educación Parental para acompañar a sus hijos en el uso responsable de la tecnología digital. Repositorio Institucional de la Universidad de Oviedo.

Baca, W., Jiménez, J., Bedón, S., Moreno, L., y Macías, M. (2025). La ética del docente en la era digital: privacidad, derechos de autor, y uso responsable de la tecnología. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9(1), 2191-2209.  
[https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.15989](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15989)

Bazurto, A., Vera, M., Maliza, W., y Gómez, G. (2025). Estrategia pedagógica del uso de los recursos digitales para la educación remota. Revista Científica Zambos, 4(2). <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-2248-7804>

Bravo, A. (2023). La Comunicación como Herramienta Fundamental en la interacción docente-Familia: análisis documental de avances y perspectiva en Colombia. Código Científico Revista de Investigación, 4(2), 255-278.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v4/nE2/208>

Cajamarca, M., Cangas, A., Sánchez, S., y Pérez, A. (2024). Nuevas tendencias en el uso de recursos y herramientas de la Tecnología Educativa para la Educación Universitaria. Innovación y Tendencias en la Investigación Socioeconómica, 4(3).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n3/124>

Caldera, R. (2025). Formación continua docente y competencias digitales: Elementos clave para el éxito educativo en la era tecnológica. Noesis, 7(14), 4-22.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.35381/noesisin.v7i14.303>

Casado, C. (2023). La enseñanza de la programación en la infancia: estudio de casos de la situación en Cataluña. Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

Castellano, J. (2023). Factores determinantes de la aceptación y uso docente de la tecnología propuestas para el desarrollo profesional del profesorado. Tesis Doctoral. Universidad de La Rioja.

Castelo, L., Aguilar, J., y Guale, Y. (2024). LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y SU

INFLUENCIA EN LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE Y RENDIMIENTO  
ESCOLAR. Aula Virtual, 5(12).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.12791475>

Castro, N., y Mera, M. (2024). Herramientas digitales para mejorar el aprendizaje de géneros literarios en la asignatura Lengua y Literatura. Revista Cientific, 9(especial), 9(especial), 134-153. <https://doi.org/https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2024.9.e.7.134-153>

Chávez, H., Torres, J., & Cadenillas, V. (2021). La mediación en el acompañamiento de estudiantes y padres de familia en un contexto digital. Revista Innova Educación, 3(2), 335-348. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8054638>

Chávez, M., Sánchez, Y., Guevara, N., Ruiz, M., Chang, R., Cárdenas, V., y Vargas, J. (2025). Innovación en la Educación Inicial: Estrategias y Tecnologías para el Desarrollo Integral en la Primera Infancia. Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano , 6(1), 1581-1606. <https://doi.org/https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.548>

Cisneros, A., Marqués, L., Samaniego, G., y Mejía, C. (2024). Evaluación de la competencia digital docente. Un análisis que integra las perspectivas. Estudios e investigaciones, 27(2), 1-37.

Cobeña, S., y Arteaga, Y. (2024). La importancia de la tecnología en la promoción de la educación. Revista INSTA Magazine, 7(1).

Cobos, M., y Constante, S. (2025). Impacto del uso temprano de dispositivos digitales en el desarrollo integral infantil: una revisión sistemática. European Public & Social Innovation Review, 11. <https://doi.org/https://doi.org/10.31637/epsir-2026-2038>

Cunuhay, W. (2023). La influencia de la tecnología en la formación docente y el desarrollo profesional. RIG, 2(1), 24-34. <https://doi.org/https://doi.org/10.62943/rig.v2n1.2023.59>

Curay, P. (2022). El aprendizaje colaborativo: una respuesta para la enseñanza con herramientas virtuales. Revista Educare , 26(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i3.1805>

Dávila, J., Mora, M., Izquierdo, E., y Aizprúa, L. (2024). La importancia del diseño universal para el aprendizaje en la inclusión educativa. Revista Imaginario Social,, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.59155/is.v7i2.189>

- de Sá, R., y Amelia, M. (2024). La Accesibilidad en los Entornos Virtuales de Aprendizaje: Estrategias para la Inclusión en la Educación a Distancia. *Revista Digital de AIPO*, 5(1), 68-78.
- Delgado, E., y Pantaleón, Y. (2025). Herramientas digitales para la enseñanza de ética y valores a profesionales de enfermería. *Revista ULEAM Bahía Magazine:(UBM)*, 6(11), 162-176.
- Días, T., Melchor, G., y 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>
- Espinosa, P. (2024). Desarrollo de competencias tecnológicas, pedagógicas y éticas para la enseñanza en línea y la integración de la tecnología en el aula presencial. *Ethos Scientific Journal*, 2(1), 44-58. [https://doi.org/ https://doi.org/10.63380/esj.v2n1.2024.42](https://doi.org/https://doi.org/10.63380/esj.v2n1.2024.42)
- Fernández, M., Valladares, M., y Alfonso, Y. (2022). Propuesta interactiva para el desarrollo de las competencias digitales. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 89-99. <https://doi.org/Disponible en: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=721778114010>
- Fieiras, C., García, V., y Hernández, J. (2025). Inteligencia artificial e innovación en la televisión colombiana: Tecnología, cultura organizacional y futuro del ecosistema. *Cuadernos.info*,(62), 273-295.
- Figaredo, S. (2024). Influencia de aplicaciones educativas en el desarrollo de la lectoescritura en Educación Infantil: una revisión sistemática (Trabajo para obtener título de Máster). *Universitat de les Illes Balears*.
- Flores, F., Menacho, I., y Chirinos, D. (2024). Herramientas tecnológicas en la práctica docente universitaria. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 18(2). <https://doi.org/https://rcci.uci.cu/index.php/RCCI/article/view/12829>
- Forero, W., y Negre, F. (2024). Diseño y simulación de un modelo de predicción para la evaluación de la competencia digital docente usando técnicas de Machine Learning. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa* (89), 18-43. <https://doi.org/https://doi.org/10.21556/educ.2024.89.3201>
- Gabarda, V., Cuevas, N., Colomo, E., y Cívico, A. (2022). Competencias Clave, Competencia Digital y formación del profesorado: Percepción de los Estudiantes de Pedagogía. *Revista de Curriculum y Formación de*

Profesorado, 26(2), 7-27.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30827/profesorado.v26i2.21227>

Gonzáles, A., y Álvarez, A. (2022). Aprendizaje basado en juegos para aprender una segunda lengua en educación superior. *international journal of technology and educational innovation*, 8(2), 114-128.

González, C. (2021). Análisis de las tecnologías tangibles para la educación infantil y principales estrategias pedagógicas. *Revista Electrónica De Tecnología Educativa*(76), 36–52.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2085>

Gonzalez, M., Salto, R., Zapata, A., y Cadme, M. (2025). Ciberseguridad y ciudadanía digital: desafíos en la formación de adolescentes en Ecuador. *Revista Científica Arbitraria Multidisciplinar PENTACIENCIAS*, 7(5), 354–363. <https://doi.org/https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v7i5.1669>

González, O., Rodríguez, M., y Reyes, R. (2022). Los recursos audiovisuales digitales utilizados por los profesores en la educación secundaria. *Revista Científica*, 143–157.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.61799/2216-0388.1189>.

Gordano, M., y Ferrando, F. (2025). Innovaciones y recomendaciones de política pública en educación digital para refugiados, migrantes y jóvenes desplazados en LAC. *Fundación Ceibal*.  
<https://doi.org/https://redi.anii.org.uy/jspui/handle/20.500.12381/5295>

Guamán, W., Celi, R., Ramírez, V., y Boné, M. (2023). El uso de herramientas tecnológicas en las capacitaciones en TIC's y su impacto en el aprendizaje y la adquisición de habilidades. *Código Científico Revista De Investigación*, 4(E1), 234–253.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v4/nE1/95>

Gutiérrez. (2020). El rol del docente actual frente a la masiva utilización de las TIC. *Revista Lengua y Cultura*, 1(2), 53-57.

Gutiérrez, J., Toala, J., Parrales, R., Toala, M., Vera, O., y Regalado, J. (2023). Aprendizaje digital: estrategias y transformaciones en la educación y el aprendizaje. Editorial Internacional Alema.

Herrera, D., Mendoza, T., León, L., Zambrano, M., y Núñez, A. (2025). La importancia de la educación en ciberseguridad para niños. 10(1).  
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9988539>

- Herrera, Y., y Espinosa, P. (2024). Impacto de la enseñanza basada en proyectos apoyada por tecnología en el desarrollo de habilidades del siglo XXI en estudiantes de secundaria. *Bastcorp International Journal*, 3(1), 4-18. <https://doi.org/https://doi.org/10.62943/bij.v3n1.2024.33>
- Huerta, J., y Robles, H. (2025). Estrategias Audiovisuales aplicadas en el desarrollo de clases prácticas en estudiantes universitarios. *Ars Pharmaceutica* (Internet), 66(1), 107-116. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30827/ars.v66i1.30643>
- Javier, G. (2023). La importancia de la seguridad informática en la educación digital retos y soluciones. *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 7(1), 609-616. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8977055>
- Jiménez, V., Calaforra, P., y Martíne, A. (2022). El uso de herramientas y recursos digitales ( SATÉLITES EDUCATIVOS DIGITALES") como ayuda en la planificación, motivación y autorregulación del aprendizaje en educación Superior. *Revista de Educación Mediática y TIC*, 11(1), 1-19. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/10396/24191>
- Jordá, T., Mas, V., y Agustí, A. (2023). La importancia de la creación de recursos digitales de calidad destinados a docentes. Una propuesta para su evaluación y mejora. *Praxis educativa*, 27(1), 259-276.
- Juela, E., y Chileno, L. (2024). Prevención de la desnutrición infantil y educación sobre los hábitos alimenticios en las madres: Revisión Sistemática. *Revista Científica Arbitrada en Investigaciones de la Salud GESTAR*, 7(14), 546-570. <https://doi.org/https://www.journalgestar.org/index.php/gestar/article/view/153>
- Jurado, A., Vera, A., Salazar, Y., y Macias, N. (2024). Desarrollo de competencias digitales en docentes de educación inicial: diseño y evaluación de un programa integral de capacitación en integración de TIC. *Polo de Conocimiento*, 9(8). <https://doi.org/https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7824>
- Lago, J., y Naranjo, M. (2024). Apoyo entre Docentes para Avanzar en la Inclusión: la Red Khelidôn de Aprendizaje Cooperativo. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 8(1), 125-139. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/s0718-73782024000100125>



- Lema, C., Tigasi, J., y Araque, J. (2025). Estrategias tecnológicas para el aprendizaje de los niveles de lectura. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 5(1), 166–182. <https://doi.org/https://doi.org/10.62305/alcon.v5i1.389>
- León, J., Vargas, G., y García, H. (2025). EL MODELO TPACK COMO MARCO PARA LA INTEGRACIÓN PEDAGÓGICA DE LA TECNOLOGÍA EN EL AULA. *Aula Virtual*, 6(13). <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15126677>
- Llaguno, A. (2023). Estrategias de ventas en la era digital: adaptación y maximización de oportunidades. *Polo De Capacitación, Investigación Y Publicación (POCAIP)*, 8(3), 438-448. <https://doi.org/> <https://ftp.polodelconocimiento.com/index.php/fipcaec/article/view/876>
- Lloret, E. (2026). Integración del uso de la tecnología en las oficinas de servicios estudiantiles en una institución de educación superior privada: Recomendaciones para la planificación estratégica. *Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico*.
- Lloor, G., Aveiga, V., y Zambrano, W. (2022). WhatsApp: herramienta de comunicación educativa entre padres de familia y docentes de educación primaria. *Revista Científica UISRAEL*, 9(1), 11-28.
- López, M., Sánchez, M., y Peirats, J. (2021). Los recursos educativos digitales en la atención a la diversidad en Educación Infantil. *Revista InnoEduca*, 7(2), 99-109. <https://doi.org/https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i2.12256>
- López-Gómez, S., Martín-Gómez, S., & Vidal-Esteve, M. I. (2026). Tendencias y perspectivas sobre tecnología en Educación Infantil: Análisis de las percepciones docentes en España. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 25(1), 23-40. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.25.1.23>
- Lozada, R., Banderas, L., Chávez, J., y Porras, M. (2025). Estrategias de Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en la educación impacto en la motivación y la retención de contenidos. *Polo de Conocimiento*, 10 ( 1 1 ) . <https://doi.org/https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/10633>
- Manobanda, J., y Bonilla, M. (2025). Impacto de la neurociencia en el desarrollo cognitivo durante la primera infancia en educación inicial. *Revista Científica Arbitrada De Investigación En Comunicación*,

Marketing Y Empresa REICOMUNICAR. ISSN 2737-6354., 8(15), 287-305. <https://doi.org/https://doi.org/10.46296/rc.v8i15.0327>

Manotoa, H., Pimbo, A., Tibán, S., y Pinos, M. (2025). Tecnología educativa y aprendizaje significativo: impacto de los recursos infopedagógicos en la capacitación docente. *Revista Científica UISRAEL*, 12(1), 73-100. <https://doi.org/10.35290/rcui.v12n1.2025.1234>.

Marín, D., Becerra, C., y Rego, L. (s.f.). Digital educational resources in early childhood Education. *Digital Education Review*(41). <https://doi.org/https://doi.org/10.1344/der.2022.41.44-64>

Marín, Brito, C. V. B., & Agraso, L. R. (2022). Los recursos educativos digitales en educación infantil.: Analizando las visiones del profesorado. *Digital Education Review*, (41), 44-64. <https://doi.org/10.1344/der.2022.41.44-64>

Medina, I., Vinueza, A., Castro, D., y Polanco, B. (2025). Transformación Digital en la Educación Ecuatoriana: Impacto de la Tecnología Educativa en la Enseñanza y Aprendizaje. *Revista Social Fronteriza*, 5(1), e – 5 6 5 . [https://doi.org/https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)565](https://doi.org/https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)565)

Miranda, D., y Encalada, H. (2025). Revisión Sistemática sobre Herramientas de IA Educativas: Tipologías Funcionales, Criterios Éticos y Desafíos emergentes. *Reincisol*, 4(8), 1179–1217. [https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(8\)1179-1217](https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(8)1179-1217)

Molina, M. (2025). La privacidad y protección de datos de los menores de edad en la era de la tecnología disruptiva: El derecho al olvido, el sharenting y el oversharenting. *Pro Jure Revista de Derecho*(64), 269-304. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4151/so2810-76592025064-1435>

Montes, J. (2025). Estrategias de Gestión Docente en Aulas Multigrado: Claves para Mejorar el Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 6(2), 1281–1304. <https://doi.org/https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i2.677>

Montesdeoca, M., Toaquiza, M., Chango, M., y Cóndor, S. (2025). Ética digital y ciudadanía en entornos educativos: privacidad, uso responsable de la información y formación de competencias digitales críticas. *Revista Imaginario Social*, 8(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.59155/is.v8i4.350>

- Mora, M. (2023). Estrategias tecnológicas emergentes para el desempeño docente. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.3039>
- Moreira, E. (2025). Desarrollo de un modelo de aprendizaje colaborativo para la enseñanza de la historia en Ecuador. *Revista Científica Zambos*, 4(1), 87-100. <https://doi.org/https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n1/78>
- Moreno, M., Benavidez, C., y Martínez, R. (2023). Guía metodológica para el uso de herramientas digitales en la enseñanza aprendizaje de la matemática. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 8(9), 1680-1705.
- Moya, Y., y Vásquez, M. (2022). Desarrollo de competencias digitales en docentes: Un análisis comparativo de programas de formación continua. *Revista Científica Kosmos*, 1(1), 48-57. <https://doi.org/https://doi.org/10.62943/rck.v1n1.2022.39>
- Namicela, E., Hidalgo, X., Bert, J., y Tomala, A. (2026). Estrategia pedagógica neurodidáctica para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en niños de primera infancia de 3 años que asisten al CDI Bombuscaro del cantón Zamora. *Ciencia Y Educación*, 7(2.2), 769 - 785. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.19175137>
- Núñez, J. A. L., Sempere, P. J. G., Cabrera, A. F., & Soto, M. N. C. (2025). Diseñando el Futuro de la Enseñanza: Investigación Aplicada para la Educación. *Dykinson*.
- Núria, S. (2021). Herramientas que facilitan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: nuevas oportunidades para el desarrollo de las ecologías digitales de aprendizaje. *Educatio siglo XXI*, 38(2), 81-99.
- Palacios, A., Llorente, C., Lucas, M., y Bem, P. (2024). Macroevaluación de la competencia digital docente. *Estudio DigCompEdu en España. Estudios e investigaciones*, 28(1), 1-20.
- Palacios, M., Deroncele, A., y Medina, P. (2022). Aprendizaje Profesional Colaborativo: Hacia la Sostenibilidad de la Formación Continua del Docente para una Educación de Calidad. *Revista Electronica de Tecnología Educativa*, 1(82), 167-182. <https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2022.82.2569>
- Pesantes, A., y Ochoa, M. (2025). Factores Nutricionales y Desarrollo Psicomotor en la Primera Infancia: Revisión Sistemática de Estudios 2020-2025. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 6 - 24.

[https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i3.18279](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18279)

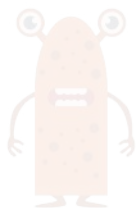
- Pico, J., Poma, P., Sánchez, G., y Acosta, M. (2025). Educación inicial digital uso de herramientas TIC de bajo costo para crear cuentos interactivos sobre las fiestas patronales de Ambato. *Revista Ciencia Innovadora*, 3(3), 87-100. <https://doi.org/https://doi.org/10.64422/rci.v3n3.2025.61>
- Pinto, G., y Plaza, J. (2021). Determinar la necesidad de capacitación en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones para la formación docente. *593 digital Publisher CEIT 6.1*, 169-181.
- Quinatoa, O., y Silva, A. (2026). La inclusión educativa desde la perspectiva del diseño de entornos, adaptaciones físicas y tecnológicas para el aprendizaje. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(7), 1-18. <https://doi.org/https://doi.org/10.53877/zm43q065>
- Quintero, C. (2024). Integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Universidad Pedagógica Nacional*, 15(1), 418-448.
- Ralda, A., Lázaro, J., y Holgado, J. (2024). La mejora de la competencia digital docente, avanzando hacia la madurez digital institucional: una revisión sistemática. *Edu-tec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*(88), 179–199. <https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2024.88.3143>
- Reasco, B., Real, R., y Mora, E. (2024). Desarrollo de competencias digitales en docentes: Estrategias efectivas para la integración de las TIC en el aula. *Revista Científica: Ciencia y Educación*, 5(10), 118-127. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13997191>
- Rendón, M., Cervantes, V., Macías, J., y Morales, F. (2025). Innovación metodológica en el aula: estrategias activas para promover aprendizajes significativos en la educación básica. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 3(3), 83-93. <https://doi.org/https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v3/n3/65>
- Reyes, A. (2024). Integración de la tecnología en la educación temprana: Beneficios, desafíos y prácticas efectivas. *Revista Multidisciplinaria Voces De América Y El Caribe*, 1(2), 429-457. <https://doi.org/https://doi.org/10.69821/REMU-VAC.v1i2.118>
- Rivera, J., y Guzmán, A. (2024). Trabajo colaborativo entre padres y educadores para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los

- niños. Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE, 7(13), 16–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.56124/sapientiae.v7i13.0002>
- Rivera, J., y Guzmán, A. (2024). Trabajo colaborativo entre padres y educadores para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños. Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE. ISSN: 2600-6030, 7(13), 16–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.56124/sapientiae.v7i13.0002>
- Rivera, P., Raffaghelli, J., y Miño, R. (2024). Plataformas digitales comerciales en la educación pública. Desafíos emergentes sobre privacidad y protección de datos. Edutec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa(87), 28-42. <https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2024.87.3063>
- Robles, D., y Sandoval, M. (2024). La influencia de las tecnologías en educación primaria. Formación Estratégica , 4(2), 18–34. <https://doi.org/https://mail.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/125>
- Rodríguez, A., García, A., y García, M. (2023). Padres en conexión con sus hijos: la orientación preventiva en el uso saludable de las nuevas tecnologías de la información . Revista Ciencias de la Educación, 33(61), 117-136.
- Rodríguez, C., y Fernández, L. (2022). Las TIC como vía de comunicación familia-escuela en la educación compensatoria. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 21(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.17398/1695-288X.21.1.97>
- Roldan, S. (2025). El rol de la familia en el proceso educativo: Investigación sobre cómo las dinámicas familiares y la falta de apoyo en el hogar impactan el desempeño escolar. Revista Científica Zambos, 4(1), 178-190. <https://doi.org/https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n1/85>
- Román, G. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) en el desarrollo del pensamiento crítico [Games Based Learning (GBL) in the development of critical thinking]. Cognopolis. Revista De educación Y pedagogía, 1(3), 1-14. <https://doi.org/https://doi.org/10.62574/5m9rgk11>
- Román, J., y Gallego, L. (2025). Consideraciones sobre los fundamentos de la educación en la era digital. Revista Sol de Aquino, 28, 37-44. <https://doi.org/https://doi.org/10.15332/27448487.11425>
- Salvador, B. (2024). Análisis de la productividad e impacto de la investigación en comunicación en España y América Latina (1980-2022). Cua-

- Sánchez, E., Barrezueta, L., Guayanay, J., y Otero, L. (2024). Análisis de la implementación de tecnologías educativas en el aula y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. *Revista Imaginario Social*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.59155/is.v7i2.185>
- Silva, K., Espinoza, M., y Re, C. (2024). Protección de datos de niños, niñas y adolescentes en Ecuador. *Verdad Y Derecho. Revista Arbitrada De Ciencias Jurídicas Y Sociales*, 3(especial\_Ambato), 69-78. <https://doi.org/https://doi.org/10.62574/kvd75k18>
- Soto, P., y Romero, E. (2021). Educación artística y tecnología en el aula de infantil: una propuesta de aprendizaje activo con Scratch. *Desempeño docente y formación en competencia digital en la era SARS COV 2.*, 1184-1195.
- Suárez, R., Córdova, M., Cabrera, A., y Plaza, S. (2024). Innovación y accesibilidad en la educación inclusiva: tecnologías móviles, motivación y recursos en línea como catalizadores del aprendizaje en entornos regulares. *Reincisol*, 3(6), 4291-4313. [https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)4291-4313](https://doi.org/https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)4291-4313)
- Tello, Y., Ortega, Ó., y Guizado, F. (2023). Herramientas digitales en la evaluación formativa durante el contexto pandémico. *Horizontes Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 7(27), 429-443. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.527>
- Torres, J. (2023). La transformación digital estrategia generadora de cambios en las organizaciones. *Revista Estrategia Organizacional*, 12(2), 109-135. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=27061>
- Troya, C., Bernal, A., Guaman, R., Guzmán, M., y Castillo, M. (2024). Formación Docente en el Uso de Herramientas Tecnológicas para el Apoyo a las Necesidades Educativas Especiales en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 3768-3797. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11588](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11588)
- Uribe, S., Parra, F., Chacón, F., y Orjuela, J. (2022). Revisión descriptiva sobre el uso de tecnologías digitales y herramientas de diseño para la difusión y comunicación del patrimonio. *Revista de Estudios sobre Patrimonio Cultural*, 35. <https://doi.org/https://doi.org/10.11144/Javeriana.apu35.rdut>



- Valdivia, P., y Noguera, I. (2022). La docencia en pandemia, estrategias y adaptaciones en la educación superior: Una aproximación a las pedagogías flexibles. *Revista Electrónica de la Tecnología Educativa* (79), 114–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2373>
- Valencia, E., Barinotto, V., Córdova, U., Borjas, E., y López, C. (2024). Acompañamiento pedagógico del directivo, una estrategia para la mejora de la práctica pedagógica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 93-106. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.707>
- Vásquez, Y. (2023). Revisión de literatura sobre la práctica reflexiva pedagógica del docente, como un camino a la innovación en la apropiación de saberes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 1691-1714. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4516](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4516)
- Vega, F., Machado, J., Peña, F., y Pilco, P. (2025). Integración de tecnología educativa en el aula: Oportunidades y desafíos. *Revista Imaginario Social*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.59155/is.v8i2.286>
- Vichez, O. (2023). Las comunidades de aprendizaje profesional: el desarrollo profesional de los docentes prácticos-reflexivos (Tesis de Doctorado). Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Visa, R. (2024). Las TIC's como Herramientas de Accesibilidad a los Entornos Virtuales de Aprendizaje para Personas con Diversidad Funcional. *Ciencia Latina Revista Científica*, 8(2), 4891-4901. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10905](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10905)



## COLECTIVO DE AUTORES



**MARIA EUGENIA**

Delgado Yanza



maria.delgadoyanza9154@upse.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0001-8175-2794>



**CINDY DANEXI**

Borbor Figueroa



cindy.borborfigueroa1534@upse.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0002-2702-5905>



**FABIOLA JOSELIN**

Del Pezo Lainez



delpezolainez9158@upse.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0006-0341-4315>



**LADY ADRIANA**

Villarroel Peña



lady.villarroelpena5282@upse.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0009-2827-7718>



## ELIZETH MAYRENE

Flores Hinojosa

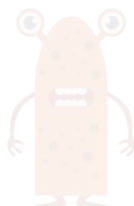
Ph.D en Educación. Máster en Pedagogía  
de las Ciencias Experimentales



eflores6316@upse.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0003-2171-8348>





Sembrando futuro tecnológico en la formación de la primera infancia analiza el papel de la tecnología como herramienta pedagógica en los primeros años de vida. La obra aborda la educación infantil en la era digital, las competencias digitales del docente, el diseño de entornos tecnológicos en centros de atención infantil, el uso de aplicaciones educativas, recursos audiovisuales, juego digital, evaluación del aprendizaje, participación familiar, ética, seguridad digital, inclusión y accesibilidad. Con un enfoque educativo y preventivo, el libro orienta a docentes, familias y profesionales para integrar la tecnología de forma responsable, equilibrada y acorde con las necesidades evolutivas de los niños.

