



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

UNIDAD DE POSGRADO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA:

**RECURSOS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LA
ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 0 A 3 AÑOS**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación.

Autora

Allison Melany Apraez Iza

Tutor:

Lcda. Andrea Merino Barona, MSc.

QUITO- ECUADOR

2025

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**


Yo, Allison Melany Apraez Iza, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Recursos digitales para el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años”, como requisito para optar al grado de Magister Educación y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los dos días del mes de diciembre de 2024, firmo conforme:

Autor: Allison Melany Apraez Iza

Firma: 

Número de Cédula: 1727380287

Dirección: Provincia, Quito, Cotacollao, San Carlos.

Correo Electrónico: allison.apraez@gamil.com

Teléfono:0988523115

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “RECURSOS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 0 A 3 AÑOS” presentado por Allison Melany Apraez Iza, para optar por el Título de Magíster en Educación,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

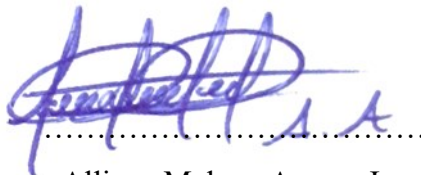
Quito, 05 de diciembre del 2024

.....
Lcda. Andrea Merino Barona, MSc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 18 de enero del 2025

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Allison Melany Apraez Iza', written over a horizontal dotted line.

Allison Melany Apraez Iza

C.C. 1727380287

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “RECURSOS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 0 A 3 AÑOS”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 18 de enero de 2025

.....

Ing. Fredy Esparza MSc.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Lcda. Elsi López Díaz, MSc

EXAMINADOR

.....

Lcda. Andrea Merino Barona, MSc.

DIRECTORA

DEDICATORIA

Con profundo orgullo y amor a mis padres y a mi hermana, quienes han sido mis pilares fundamentales y mi mayor apoyo a lo largo de mi vida. Su guía inquebrantable, sus valiosas recomendaciones y sus sólidos principios morales y éticos han sido las bases sobre las cuales he construido mis logros académicos y profesionales. No podría haber alcanzado mis metas sin su constante aliento y confianza en mis capacidades. Además, quiero expresar mi más sincero cariño y gratitud a mi querido gatito Duque, cuya partida el mismo día que inicié este proyecto me brindó la determinación y la motivación necesarias para finalizarlo en su nombre. Su recuerdo me ha impulsado a seguir adelante con dedicación y esfuerzo. A toda mi familia por su constante ayuda y cooperación durante esta etapa tan importante de mi vida. Este trabajo es sincero obsequio a su amor, dedicación y sacrificio, su apoyo incondicional ha sido la fuerza que me ha llevado a culminar este proyecto con éxito.

Allison

AGRADECIMIENTO

Al concluir esta etapa tan significativa de mi formación académica, deseo expresar mi más profunda gratitud a quienes han sido pilares fundamentales en este camino. A mi familia, por su apoyo incondicional y su paciencia infinita, en especial a mi hermana, cuyo aliento y comprensión han sido mi fuerza en los momentos más desafiantes.

A mis estimados docentes, por compartir generosamente su sabiduría y experiencia, su guía ha sido invaluable en mi crecimiento profesional y personal. A todos los que de una u otra forma contribuyeron a la realización de esta tesis, mi sincero agradecimiento, sus aportes han enriquecido enormemente este trabajo y mi propia formación.

Gracias por creer en mí y por ser parte esencial de este logro.

Allison

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
TEMA	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xvii
INTRODUCCIÓN	xviii
Importancia y actualidad.....	1
Planteamiento del Problema.....	8
Árbol de Problemas.....	9
Análisis crítico	10
Delimitación de la Investigación.....	11
Formulación del Problema	11
Interrogantes de Investigación	11
Destinatarios del proyecto.....	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos.....	13
CAPÍTULO I.....	14
MARCO TEÓRICO.....	14
Antecedentes de la investigación (estado del arte)	14
Desarrollo de las categorías fundamentales	19
Constelación de ideas de la Variable Independiente.....	20
Constelación de las ideas de la Variable Dependiente.....	21
Tecnología educativa	22

Contenidos parentales	22
Recursos	23
Recursos digitales	23
Rol en la educación inicial	24
Beneficios en la educación infantil	26
Su aplicación según estrategias pedagógicas	29
Contenidos parentales y los padres	30
Recursos digitales en el hogar.....	31
Categorización de los recursos digitales	32
Blog educativo	34
Desarrollo infantil	35
Etapas infantiles	35
Estimulación temprana.....	36
Definición.....	36
Importancia de la estimulación	37
Beneficios.....	38
El rol de los padres en la estimulación temprana.....	39
Desarrollo evolutivo.....	41
Etapas	41
Aspectos fundamentales de estimulación según etapas evolutivas.....	42
CAPÍTULO II	45
DISEÑO METODOLÓGICO	45
Población y Muestra.....	46
Definiciones	46
Información de la institución y del sector	47
Validez y confiabilidad: definiciones según las tesis.....	49
Operacionalización de las Variables	52
Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados	50
Análisis e Interpretación de Resultados	61
Encuesta a Educadores.....	61
Encuesta a Padres de familia.....	99
Conclusiones y recomendaciones	119
Conclusiones	119
Recomendaciones.....	120

CAPITULO III.....	121
PROPUESTA.....	121
Blog.....	130
Contenido	131
Introducción	132
1. Estructura del Blog y Acceso a Recursos	133
2. Uso en la Planificación Didáctica	133
3. Ventajas del Uso del Blog.....	134
4. Ejemplo de Aplicación Práctica (Anexo 6. Planificación).....	134
¿Qué es el blog EducProfeAli?	135
BIBLIOGRAFÍA	139
ANEXOS	146

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 1. Relación Tema-Resultado	28
Tabla N° 2. Población de estudiantes y docentes.....	48
Tabla N° 3. Operacionalización de la Variable Independiente: Recursos digitales	52
Tabla N° 4. Operacionalización de la Variable Dependiente: Estimulación Temprana.....	57
Tabla N° 5. Recursos digitales que incluyen actividades lúdicas	61
Tabla N° 6. Recursos digitales que permiten la interacción a través de actividades que estimulan el desarrollo.....	62
Tabla N° 7. Recursos digitales que emplea fomentan la curiosidad	64
Tabla N° 8. Recursos digitales visuales ayudan a mantener la atención	65
Tabla N° 9. Recursos digitales para mejorar el desarrollo auditivo.....	66
Tabla N° 10. Recursos digitales suficientemente atractivos para motivar.....	68
Tabla N° 11. Recursos digitales interactivo de fácil acceso para las familias a quien brinda estimulación	69
Tabla N° 12. Recursos digitales que proporciona a los padres fomentan la interacción entre ellos y sus hijos.....	70
Tabla N° 13. Recursos digitales que utiliza están ajustados a las diferentes etapas de desarrollo	71
Tabla N° 14. Recursos digitales que proporciona resultan efectivos para estimular varios sentidos.....	73
Tabla N° 15. Recursos digitales ofrecen una retroalimentación inmediata	74
Tabla N° 16. Recursos digitales para desarrollar habilidades específicas	75
Tabla N° 17. Variedad de formatos de los recursos digitales facilita las actividades enfocadas en el desarrollo	77
Tabla N° 18. Recursos digitales a utilizar deben ser compatibles con los dispositivos móviles o computadores.....	78
Tabla N° 19. Recursos digitales que usa permiten interactuar a través de diferentes medios	80
Tabla N° 20. Recursos digitales que usas son actualizados en información.....	81

Tabla N° 21. Involucra juegos o actividades que desarrollan habilidades.....	83
Tabla N° 22. Actividades de estimulación temprana que utiliza favorecen el desarrollo.....	84
Tabla N° 23. Estimulación temprana han contribuido al desarrollo de la autoestima y confianza.....	85
Tabla N° 24. Estimulación temprana que realiza permiten que los niños interactúen con otros	87
Tabla N° 25. Actividades que promuevan la adaptación a cambios en el entorno	88
Tabla N° 26. Juegos y actividades que realiza promueven el desarrollo neuronal	89
Tabla N° 27. Mejoras en las habilidades cognitivas tempranas de los niños como resultado de las actividades de estimulación.....	91
Tabla N° 28. Planificación de actividades basadas en los períodos críticos de desarrollo para maximizar el impacto de crecimiento	92
Tabla N° 29. Diversidad de estímulos que ofrece a los niños contribuye a su desarrollo integral.....	93
Tabla N° 30. Los niños exploran y se relacionan fácilmente con su entorno	95
Tabla N° 31. Relación afectiva y educativa es suficiente a sus niños en las actividades de estimulación.....	96
Tabla N° 32. Materiales educativos para crear un entorno enriquecido	97
Tabla N° 33. Recursos digitales como juegos o videos de actividades divertidas	99
Tabla N° 34. Recursos digitales interactivos que sean fáciles de usar como lo es video, audios, entre otros	101
Tabla N° 35. Recursos digitales visuales que ayudan a que los niños presten atención	102
Tabla N° 36. Recursos digitales como sonidos o música puede ayudar al desarrollo de su hijo/a	104
Tabla N° 37. Recursos digitales le parecen lo suficientemente atractivos para usarlos con frecuencia en las actividades de estimulación.....	105
Tabla N° 38. Concuerda que los recursos digitales dan una respuesta inmediata	106
Tabla N° 39. Concuerda con la variedad de formatos de los recursos digitales que facilita las actividades de desarrollo de su hijo/a	108

Tabla N° 40. Considera que los recursos digitales deben ser compatibles con celulares o computadoras	109
Tabla N° 41. Considera que las actividades de estimulación temprana han ayudado a mejorar la confianza y autoestima de su hijo/a.....	111
Tabla N° 42. Con qué frecuencia observa mejoras en su desarrollo y crecimiento (pensamiento, atención) de su hijo/a.....	112
Tabla N° 43. Ve que los niños exploran y se relacionan con su entorno a través de las actividades que realiza.....	114
Tabla N° 44. Considera que la diversidad de estímulos ofrecidos a los niños contribuye en el desarrollo general	115
Tabla N° 45. Estaría dispuesto a recibir información de un blog educativo.....	117

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura N° 1. Relación Causa-Efecto	9
Figura N° 2. Categorías Fundamentales	19
Figura N° 3. Variable Independiente: Recursos Digitales	20
Figura N° 4. Variable dependiente: Estimulación Temprana	21
Figura N° 5. Gráfico de porcentajes.....	48
Figura N° 6. Recursos digitales que incluyen actividades lúdicas.....	61
Figura N° 7. Recursos digitales que permiten la interacción a través de actividades que estimulan el desarrollo.....	63
Figura N° 8. Recursos digitales que emplea fomentan la curiosidad.....	64
Figura N° 9. Recursos digitales visuales ayudan a mantener la atención	65
Figura N° 10. Recursos digitales para mejorar el desarrollo auditivo	67
Figura N° 11. Recursos digitales suficientemente atractivos para motivar	68
Figura N° 12. Recursos digitales interactivo de fácil acceso para las familias a quien brinda estimulación	69
Figura N° 13. Recursos digitales que proporciona a los padres fomentan la interacción entre ellos y sus hijos.....	71
Figura N° 14. Recursos digitales que utiliza están ajustados a las diferentes etapas de desarrollo	72
Figura N° 15: Recursos digitales que proporciona resultan efectivos para estimular varios sentidos.....	73
Figura N° 16. Recursos digitales ofrecen una retroalimentación inmediata.....	75
Figura N° 17. Recursos digitales para desarrollar habilidades específicas.....	76
Figura N° 18. Variedad de formatos de los recursos digitales facilita las actividades enfocadas en el desarrollo	77
Figura N° 19. Recursos digitales a utilizar deben ser compatibles con los dispositivos móviles o computadores.....	79
Figura N° 20. Recursos digitales que usa permiten interactuar a través de diferentes medios	80
Figura N° 21. Recursos digitales que usas son actualizados en información	82
Figura N° 22. Involucra juegos o actividades que desarrollan habilidades	83

Figura N° 23. Actividades de estimulación temprana que utiliza favorecen el desarrollo.....	84
Figura N° 24. Estimulación temprana han contribuido al desarrollo de la autoestima y confianza.....	86
Figura N° 25. Estimulación temprana que realiza permiten que los niños interactúen con otros	87
Figura N° 26. Actividades que promuevan la adaptación a cambios en el entorno	88
Figura N° 27. Juegos y actividades que realiza promueven el desarrollo neuronal	90
Figura N° 28. Mejoras en las habilidades cognitivas tempranas de los niños como resultado de las actividades de estimulación.....	91
Figura N° 29. Planificación de actividades basadas en los períodos críticos de desarrollo para maximizar el impacto de crecimiento	93
Figura N° 30. Diversidad de estímulos que ofrece a los niños contribuye a su desarrollo integral.....	94
Figura N° 31. Los niños exploran y se relacionan fácilmente con su entorno.....	95
Figura N° 32. Relación afectiva y educativa es suficiente a sus niños en las actividades de estimulación.....	97
Figura N° 33. Materiales educativos para crear un entorno enriquecido.....	98
Figura N° 34. Recursos digitales como juegos o videos de actividades divertidas.	100
Figura N° 35. Recursos digitales interactivos que sean fáciles de usar como lo es video, audios, entre otros	101
Figura N° 36. Recursos digitales visuales que ayudan a que los niños presten atención	103
Figura N° 37. Recursos digitales como sonidos o música puede ayudar al desarrollo de su hijo/a	104
Figura N° 38. Recursos digitales le parecen lo suficientemente atractivos para usarlos con frecuencia en las actividades de estimulación.....	105
Figura N° 39. Concuerta que los recursos digitales dan una respuesta inmediata	107

Figura N° 40. Concuerda con la variedad de formatos de los recursos digitales que facilita las actividades de desarrollo de su hijo/a	108
Figura N° 41. Considera que los recursos digitales deben ser compatibles con celulares o computadoras	110
Figura N° 42. Considera que las actividades de estimulación temprana han ayudado a mejorar la confianza y autoestima de su hijo/a.....	111
Figura N° 43. Con qué frecuencia observa mejoras en su desarrollo y crecimiento (pensamiento, atención) de su hijo/a.....	113
Figura N° 44. Ve que los niños exploran y se relacionan con su entorno a través de las actividades que realiza	114
Figura N° 45. Considera que la diversidad de estímulos ofrecidos a los niños contribuye en el desarrollo general	116
Figura N° 46. Estaría dispuesto a recibir información de un blog educativo	117

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo N° 1. Primera validación de instrumento	146
Anexo N° 2. Segunda validación de instrumento	147
Anexo N° 3. Alfa de Cronbach, Encuesta a educadores y padres de familia	148
Anexo N° 4. Encuesta para educadores	149
Anexo N° 5. Encuesta para padres de familia.....	150
Anexo N° 6. Ficha de valoración de un especialista.....	151

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA: RECURSOS DIGITALES EN EL DESARROLLO DE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN NIÑOS DE 0 A 3 AÑOS.

AUTOR: Lcda. Allison Melany Apraez Iza

TUTOR: MSc. Merino Barona Andrea Carolina, Dra.

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación aborda la integración de recursos digitales en la estimulación temprana de niños de 0 a 3 años en el programa “Creciendo con Nuestros Hijos” (CNH). Su objetivo fue analizar el uso de herramientas tecnológicas para potenciar el desarrollo cognitivo, social y emocional en contextos vulnerables. Se empleó un enfoque metodológico mixto, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas. Mediante encuestas y entrevistas dirigidas a educadores y cuidadores, se identificaron problemáticas como la brecha digital, la falta de acceso equitativo a tecnologías, la insuficiente capacitación de los actores educativos y la escasez de contenidos adaptados a las necesidades culturales e infantiles. Los resultados evidenciaron que el uso de recursos digitales en el CNH fortalece habilidades fundamentales como la concentración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, además de mejorar la personalización del aprendizaje. Sin embargo, se constató la necesidad de capacitar a los educadores para el manejo efectivo de estas herramientas y el desarrollo de contenidos pertinentes que respondan a las características de las comunidades beneficiarias. En conclusión, se propone implementar un plan de formación para educadores, orientado a optimizar el uso de recursos digitales en el programa CNH. Este enfoque busca garantizar una educación inclusiva y de calidad que potencie el desarrollo integral de los niños en sus primeras etapas, atendiendo las particularidades de los contextos socioculturales en los que se aplica el programa.

Palabras clave: Desarrollo infantil; Estimulación temprana; Recurso digital; Tecnologías educativas.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTY OF EDUCATION SCIENCES

Master's Degree in Education

AUTHOR: APRAEZ IZA ALLISON MELANY

TUTOR: MERINO BARONA ANDREA CAROLINA

ABSTRACT

DIGITAL RESOURCES IN CHILDREN EARLY STIMULATION DEVELOPMENT AGED 0 TO 3 YEARS.

This research addresses integrating digital resources in children's early stimulation aged 0 to 3 years in the program "Growing Up with Our Children" (GOC). Its objective was to analyze the use of technological tools to enhance cognitive, social, and emotional development in vulnerable contexts. A mixed methodological approach was used, combining qualitative and quantitative techniques. Through surveys and interviews with teachers and caregivers, issues such as the digital divide, lack of equitable access to technologies, the insufficient training of educational actors, and the lack of content adapted to cultural, and children's needs were identified. According to the results, using digital resources in GOC enhances fundamental skills such as concentration, critical thinking, and problem-solving, in addition to improving the personalization of learning. However, the need to train teachers in the effective use of these tools was found, and the creation of relevant content tailored to the characteristics of the beneficiary communities. In conclusion, a training plan for educators is proposed to optimize the use of digital resources in the GOC program. This approach aims to ensure inclusive and quality education that enhances the integral development of children in their early stages, considering the specifics of the socio-cultural context in which the program is carried out.

KEYWORDS: Child development, digital resources, early stimulation, educational technologies



INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La línea de investigación utilizada en este trabajo es la praxis pedagógica que describe el proceso para aplicar los recursos digitales de acuerdo con las metas curriculares y el contexto social y familiar de los niños y niñas del proyecto "Creciendo con Nuestros Hijos". Los recursos digitales han revolucionado la educación contemporánea, ofreciendo herramientas interactivas y accesibles que enriquecen la experiencia de aprendizaje. Las aplicaciones educativas, las plataformas online y los recursos multimedia contribuyen significativamente a una educación más personalizada y accesible (Zebadúa, 2020). Por ello, estos recursos son cruciales en la estimulación temprana de los niños de cero a tres años. Aplicaciones móviles, vídeos educativos y plataformas interactivas se han convertido en fundamentales para padres y educadores, ofreciendo contenidos atractivos y adaptados a las necesidades de esta etapa clave del desarrollo (González y Ruiz, 2023). Esto permite adaptar las experiencias de aprendizaje, creando un entorno de estimulación más variado y enriquecedor.

Este estudio habla sobre la incorporación de recursos digitales en el sector educativo, enfatizando su importancia para enriquecer los procedimientos de desarrollo y crecimiento. La sugerencia es modificar un instrumento digital para adaptarlo al entorno de la iniciativa CNH, dirigida a sus participantes, cuidadores y niños pequeños, a fin de ofrecerles las mismas perspectivas tecnológicas independientemente de cualquier limitación. La incorporación de los recursos digitales en la educación plantea desafíos como la brecha digital, además de oportunidades, como el acceso sin restricciones a estos recursos, la formación de educadores y el desarrollo de material educativo de alta calidad (OECD, 2019).

Los recursos digitales utilizados en la estimulación de la primera infancia han despertado un interés considerable debido a sus beneficios en el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los niños pequeños (American

Psychological Association , 2018). Su aplicación mejora habilidades clave como la concentración, la memoria, el pensamiento crítico y la resolución innovadora de problemas (UNESCO, 2011). Además, la estimulación temprana es crucial para el desarrollo integral de los niños, teniendo un impacto positivo en su educación y crecimiento. Durante esta etapa crítica, el cerebro muestra una notable plasticidad, lo que lo hace especialmente receptivo a los estímulos y experiencias (American Psychological Association , 2018).

Creciendo con Nuestros Hijos (CNH), en el contexto de la protección integral, es un enfoque inclusivo e intercultural que brinda atención a niñas y niños de cero a 3 años sus familias y mujeres gestantes. Este programa se implementa mediante estrategias de consejería familiar (individual y grupal), seguimiento familiar, participación familiar y comunitaria, y coordinación intersectorial. Además, su objetivo es fomentar el desarrollo integral de niñas y niños menores de tres años como mujeres gestantes en situaciones de pobreza, extrema pobreza y vulnerabilidad. Para ello, utiliza la consejería familiar, la participación familiar y comunitaria, y la articulación intersectorial, contribuyendo al ejercicio de sus derechos.

Además, se argumenta sobre en qué consisten estos recursos digitales, sus beneficios, importancia y desarrollo como proyecto para la entidad en estudio. En este sentido, los recursos digitales se presentan como herramientas fundamentales para potenciar el desarrollo integral de los niños de 0 a 3 años, ya que facilitan el acceso a estímulos visuales, auditivos y táctiles diseñados específicamente para fortalecer habilidades cognitivas, motoras y socioemocionales. Estos recursos no solo permiten una mayor interacción y participación de las familias en los procesos de aprendizaje, sino que también contribuyen a reducir brechas educativas al adaptarse a las características del entorno y a las necesidades específicas de los beneficiarios. La implementación de estos recursos en el programa "Creciendo con Nuestros Hijos" refuerza el compromiso con una educación inclusiva y de calidad, integrando la tecnología como un puente entre el hogar y las prácticas pedagógicas innovadoras.

Después de examinar la norma legal vigente en el “Ecuador” resulta importante plantear la pertinencia de la investigación, misma que está basada en la Constitución de la República del Ecuador (2008):

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Por otra parte, igualmente la Constitución de la República del Ecuador (2008) argumenta que:

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Dicho de otra manera, el desarrollo integral en la primera infancia no será negado a nadie, por ende, cuenta con varios proyectos educativos y servicios como lo son el acceso a la unidad educativas y sistema de salud pública, los cuales favorecen al crecimiento y aprendizaje. Así pues, se enfoca en mejorar la calidad de vida de las niñas, niños y adolescentes.

A continuación, se menciona a la LOEI, Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015), entidad encargada en garantizar el derecho a la educación y orientar los principios de la misma señala:

Art 26.- La Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Por lo tanto, de ninguna manera será ineludible el acceso a la educación, independientemente de su condición social, económica, física o psicológica pueden ingresar al sistema educativo. La educación es un pilar fundamental, además es un derecho para todos, por ende, su continua actualización es necesaria. De acuerdo con la LOEI (2015):

Art. 5.- La educación como obligación de Estado. - “El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generará las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos. El Estado ejerce la rectoría sobre el Sistema Educativo a través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la Ley”.

Además, de acuerdo con los preceptos establecidos en la LOEI (2015), en su Artículo 2, literal h, se aborda el concepto de interaprendizaje y multiaprendizaje, los cuales se consideran como herramientas destinadas a potenciar las capacidades humanas mediante la cultura, el deporte, el acceso a la información y las tecnologías, la comunicación y el conocimiento, con el fin de alcanzar niveles de desarrollo tanto personal como colectivo. En este sentido, se reconoce la necesidad

de que los docentes transformen la dinámica educativa en sus aulas, abandonando enfoques tradicionalistas y comprendiendo los beneficios de estos recursos.

En cuanto el Código de la Niñez y Adolescencia (2003), ley que lucha en contra de la vulnerabilidad de los derechos, reafirma que:

Art. 1.- Finalidad. - Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Por consiguiente, para ello se establecen normas sobre el disfrute y ejercicio de los derechos, obligaciones y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes, así como los métodos para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, de acuerdo con el principio del interés superior del menor y la doctrina de protección integral.

Finalmente, el MIES, Ministerio de Inclusión Económica y Social (2020) en su política de desarrollo infantil establece: “el aseguramiento del desarrollo integral de las niñas y niños en corresponsabilidad con la familia, la comunidad y otras instancias institucionales a nivel central y desconcentrado”. Así mismo, cuenta con diversos programas educativos dirigidos a la comunidad infantil de acorde a sus necesidades como edades, con el objetivo de mejorar su calidad de vida, apoyar familias en estado de vulnerabilidad, madres gestantes buscando lograr un desarrollo integral y justo.

Tras conocer las leyes, reglamentos y artículos regentes a cargo del sistema educativo, se da paso a la incorporación de los recursos digitales en la educación, formando parte de las nuevas innovaciones destinadas a mejorar el aprendizaje, al mismo tiempo que fomentan el juego y la lúdica. Según UNICEF (2018), en su publicación “Aprendizaje a través del juego”, se enfatiza la importancia de que todas las niñas y niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la

primera infancia y a una educación preescolar de calidad, con el objetivo de prepararlos para la enseñanza primaria (p. 4). Es por ello que la educación a través del juego facilita que los aprendizajes sean más significativos. Además, la incorporación de los recursos digitales podría servir como un complemento innovador para despertar el interés de los padres de familia y que se involucren más en el desarrollo de sus hijos.

La innovación y los recursos digitales se encuentran en constante evolución, ampliando continuamente las fronteras del conocimiento en ámbitos científicos, industriales y educativos. Si bien su integración en la educación no es un concepto totalmente nuevo, ya que lleva varios años en proceso de implementación, según (Peralta et al., 2022), en su estudio, exponen que:

Entre 1994 y 1996 se lanzaron varios periódicos digitales en América Latina. En las siguientes dos décadas, el ecosistema estuvo dominado por las versiones en línea de los medios tradicionales. Entre 2010 y 2014, el 73% de los medios digitales indígenas se crearon en Nicaragua y República Dominicana. En América Latina, por otro lado, uno de los pioneros de los periódicos nativos digitales es El Faro en El Salvador, que fue fundado en 1998 como un medio de Internet que aprovechó la infraestructura tecnológica de Internet para competir con los medios tradicionales.

En el contexto ecuatoriano, la educación se encuentra en un proceso continuo de desarrollo, orientado a mejorar el sistema escolar y promover un aprendizaje más dinámico, lúdico, didáctico y atractivo para los niños. Tras la pandemia, se ha observado un notable crecimiento en la integración de recursos digitales y estrategias de gamificación en las instituciones educativas. De acuerdo con el Ministerio de Educación (2023), en su publicación “Lineamientos para la generación de recursos educativos digitales abiertas”, los recursos digitales se han convertido en una propuesta de gran interés debido a su potencial para:

El Ministerio de Educación en el 2022 presentó la actualización de la Agenda Educativa digital (AED), en el cual se explica que los Recursos Educativos

Digitales Abiertos (REDA) son herramientas diseñadas con una intención educativa, o que implica apuntar a un objetivo pedagógico (pág. 3).

En efecto, el Ministerio de Educación, con su Agenda Educativa Digital (AED), presenta una estrategia enfocada en el aprendizaje digital. Esta se centra en recursos creados con un propósito educativo claro y orientados a alcanzar objetivos pedagógicos específicos.

Por otro lado, en el sector de San Patricio de Puengasí, en el proyecto CNH, Misión Ternura, bajo la dirección de servicios de atención domiciliaria, perteneciente a la Subsecretaría de Desarrollo Infantil Integral del Ministerio de Inclusión Económica y Social. Se atiende a una población de familias en situación de vulnerabilidad, por ende, los docentes trabajan directamente en cada hogar acoplando las diferentes actividades, materiales y recursos al contexto como alcance de las familias. Así mismo, llevan un control constante del desarrollo académico y biológico con el fin de prevenir alguna necesidad específica a futuro, niños en situación de abandono o maltrato y desnutrición. A pesar de las dificultades, cada familia tiene acceso a dispositivos móviles y a la red wifi o datos móviles. Para beneficio de ellos se plantea este proyecto logrando así contribuir a la comunidad.

Por ello, acoplar a las aulas el cambio continuo en la educación seguirá siendo importante acoplarlo a las aulas, además las nuevas generaciones de infantes se dotan de la tecnología, por eso es práctico ofrecerles esta técnica que atrae su atención. Este documento nace gracias a la necesidad de mejorar el nivel de escolaridad del proyecto CNH, apoyar el aprendizaje innovador, la retroalimentación, la transmisión de conocimientos de las diversas áreas. Además, el desconocimiento y la escasa ejecución de los recursos digitales, crea vulnerabilidad en el esquema educativo innovador además de acortar la didáctica e interés.

Planteamiento del Problema

La estimulación temprana desempeña un papel crucial en el desarrollo integral de los niños y niñas durante sus primeros años de vida, abarcando aspectos cognitivos, emocionales, sociales y físicos. Sin embargo, en el contexto del que se vive en el proyecto CNH, sector “San Patricio de Puengasí”, existe una notable falta de actualización de los conocimientos y acompañamiento sobre los recursos digitales en el aprendizaje por parte de las y los educadores. La disponibilidad de información es desigual al momento de apoyar adecuadamente la estimulación temprana en niños de cero a tres años, así como en la guía de los padres de familia quienes acompañan a sus hijos e hijas en su crecimiento. Esta falta de familiaridad con dichos recursos puede restringir nuevas oportunidades que proporcionen experiencias de aprendizaje enriquecedoras, adaptadas a las necesidades individuales de los niños y niñas en esta etapa crucial de su desarrollo.

La falta de actualización en el uso de recursos digitales conlleva una serie de problemas significativos. En primer lugar, el proceso de guía a los padres de familia no es del todo eficiente, ya que, al contar con una sola sesión de estimulación a la semana, los contenidos tienden a ser escasos o no se captan por completo. Ante esta situación, los padres buscan retroalimentarse, lo que a menudo los lleva a exponer a sus hijos a contenidos inapropiados, extensos o incomprensibles, eligiendo materiales poco óptimos para su desarrollo.

Además, no están familiarizados con cómo estos recursos pueden potenciar y mejorar el aprendizaje y desarrollo infantil en áreas clave como la cognición, el lenguaje, las habilidades motoras y la interacción social. Por otro lado, la escasa relación entre el rol docente y el uso de recursos digitales puede agravar la brecha en el acceso equitativo a una educación de calidad e innovadora, especialmente para los niños que provienen de entornos desfavorecidos o que tienen necesidades especiales.

Árbol de Problemas

TÍTULO: Recursos digitales para el desarrollo de la estimulación temprana

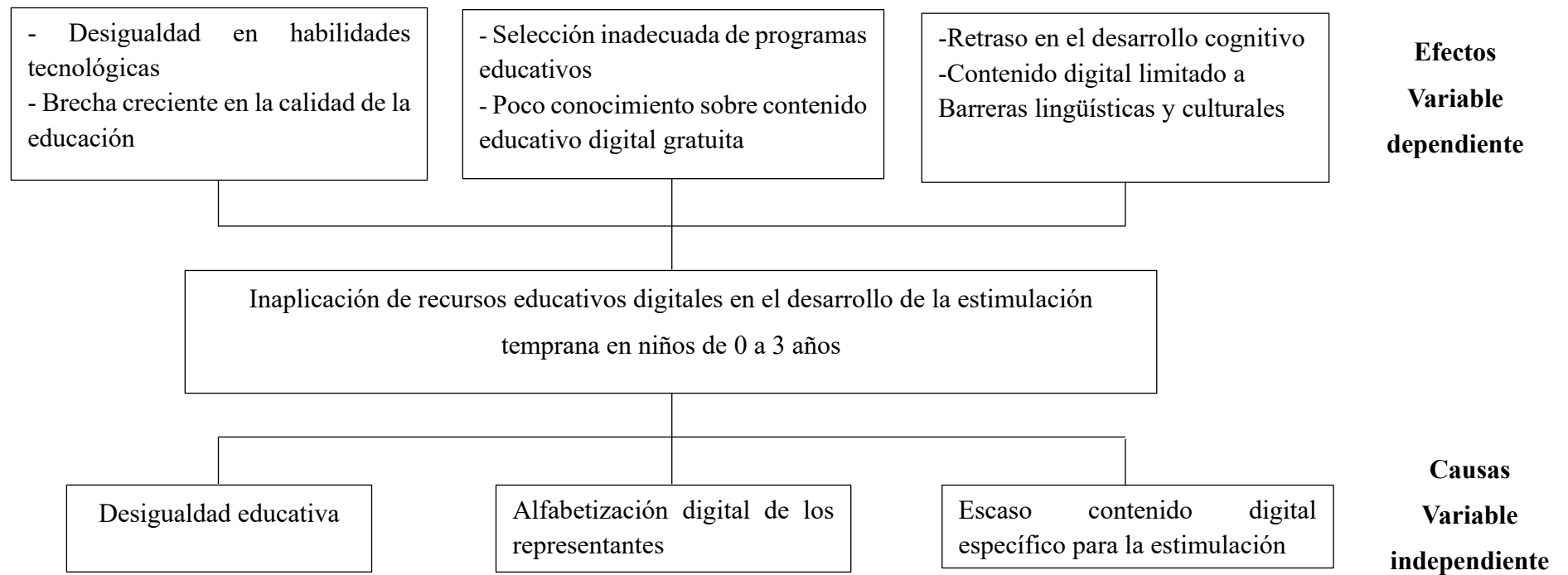


Figura N° 1. Relación Causa-Efecto
Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Análisis crítico

El árbol de problemas presenta como la desigualdad social influye en el acceso y uso de recursos digitales para la estimulación temprana en niños de cero a tres años. El problema central está claramente definido, subrayando el impacto de la desigualdad educativa y la falta de contenido digital específico en el desarrollo temprano. No obstante, el diagrama podría beneficiarse de un análisis más profundo de las causas. Por ejemplo, aunque se mencionan la "desigualdad en habilidades tecnológicas" y la "brecha creciente en la calidad de la educación", no se exploran las causas subyacentes, como la falta de inversión en tecnología en áreas desfavorecidas o la insuficiente capacitación de los docentes en el uso de herramientas educativas.

Esta falta de detalle podría limitar la comprensión completa de los factores que contribuyen a la escasez de recursos digitales adecuados. Los efectos señalados, como el "retraso en el desarrollo cognitivo" y la "limitación del contenido digital debido a barreras lingüísticas y culturales", son consecuencias comprensibles de las causas mencionadas. Sin embargo, estos efectos podrían estar subestimados en cuanto a su impacto a largo plazo. Un retraso en el desarrollo cognitivo durante la primera infancia puede tener consecuencias significativas en el desempeño escolar futuro y en las oportunidades de vida.

Además, la limitación del contenido digital por barreras lingüísticas y culturales no solo afecta a los niños, sino también a sus familias, que pueden sentirse excluidas de los beneficios de la educación digital. Un análisis más detallado podría considerar cómo estos problemas perpetúan la desigualdad social en el tiempo. Por último, aunque el análisis causal en el diagrama es claro en su presentación, carece de profundidad al no incluir factores intermedios o mediadores. Por ejemplo, aunque se menciona la "alfabetización digital de los representantes", no se examina cómo la falta de alfabetización digital entre los padres o cuidadores afecta la capacidad de los niños para aprovechar los recursos digitales disponibles.

Además, el diagrama podría incorporar políticas públicas o intervenciones comunitarias como factores que podrían mitigar los efectos negativos señalados. En resumen, aunque el diagrama ofrece una visión general útil de la problemática, un análisis más profundo de las causas y efectos, junto con la consideración de factores intermedios, podría proporcionar una comprensión más completa y sólida de los desafíos en el acceso a recursos digitales para la estimulación temprana.

Delimitación de la Investigación

- **Campo:** Didáctica
- **Área:** Educación Inicial
- **Aspecto:** Recursos digitales
- **Delimitación Espacial:** Creciendo con Nuestros Hijos (CNH-MIES)
- **Delimitación Temporal:** Período lectivo 2023 - 2024
- **Unidades de Observación:** Inicial I

Formulación del Problema

¿Qué recursos digitales son más efectivos para estimular el desarrollo en niños de cero a tres años?

Interrogantes de Investigación

- **Variable dependiente (efecto)**

¿Qué efectos produce la estimulación temprana en el desarrollo integral de los niños de cero a tres años?

- **Variable independiente (causa)**

¿De qué manera la implementación de recursos digitales a través de un blog educativo facilita el acceso a la información sobre estimulación temprana para el acompañamiento de los padres de familia?

- **Respuesta al problema**

¿Qué solución se destaca como la más efectiva para abordar el uso de recursos digitales en la estimulación temprana de niños de cero a tres años en el proyecto CNH?

Destinatarios del proyecto

La información recolectada está destinada a beneficiar a educadores, padres de familia, estudiantes y, en última instancia, a todo el sistema educativo. Esta recopilación de datos y recursos está dirigida principalmente a los docentes, a quienes se les ofrece una herramienta innovadora para enriquecer y diversificar sus métodos de enseñanza. Con estos recursos, los educadores pueden fomentar una mayor participación activa y compromiso entre sus estudiantes, adaptando las clases a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales. Para los estudiantes, especialmente para la niñez, los recursos digitales transforman el entorno de aprendizaje en un espacio más atractivo, interactivo y estimulante. Este enfoque no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades de manera divertida y efectiva.

Además, este enfoque integrado de enseñanza y aprendizaje beneficia al sistema educativo en su conjunto. Al implementar tecnologías y métodos pedagógicos avanzados, se fomenta una educación de calidad más equitativa y accesible para todos. Esto contribuye a formar individuos más preparados y adaptables a los desafíos del futuro, fortaleciendo así la base educativa de la sociedad. En resumen, la recolección y utilización estratégica de esta información tiene el potencial de revolucionar el proceso educativo, creando un ciclo virtuoso de mejora continua y excelencia académica.

Un componente fundamental en la estimulación temprana es el papel activo que desempeñan los padres. La integración de contenidos parentales en los programas educativos y el uso de recursos digitales no solo beneficia a los niños, sino que también fortalece las habilidades de los padres para apoyar el desarrollo de sus

hijos. Los programas que incluyen a los padres como socios activos en el proceso educativo pueden ayudar a establecer rutinas de aprendizaje en el hogar, reforzar los conceptos enseñados en el aula y asegurar que los niños reciban un apoyo consistente y enriquecedor. La participación de los padres mejora los resultados educativos de los niños y fortalece el vínculo familiar, promoviendo un enfoque holístico del desarrollo infantil, Se describirán a las personas implicadas en calidad de destinatarios o beneficiarios del mismo indicando volumen de personas, características, etc.

Objetivos

Objetivo General

Determinar la aplicación de un blog educativo como recurso digital para mitigar la desigualdad social en el acceso y uso de tecnología en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de cero a tres años.

Objetivos Específicos

- Analizar la importancia de los recursos digitales para el desarrollo de la estimulación temprana en niños y niñas de cero a tres años.
- Evaluar el uso y acceso continuo de los recursos digitales en el hogar para el desarrollo de la estimulación temprana en niños y niñas de cero a tres años.
- Proponer un blog educativo para mitigar la desigualdad en el acceso de recursos digitales para el desarrollo de la estimulación temprana en niños de cero a tres años.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación (estado del arte)

La tecnología educativa ha experimentado avances significativos en años recientes, transformando métodos de enseñanza y aprendizaje en diversos entornos educativos. Según estudios recientes para García y Pérez (2021) la integración de herramientas digitales en el aula no solo facilita el acceso al conocimiento, sino que también fomenta la colaboración y el compromiso estudiantil. Estas tecnologías permiten personalizar el aprendizaje para adaptarse a las necesidades individuales (Martínez y Gómez, 2020). Además, la tecnología educativa facilita la implementación de enfoques pedagógicos innovadores como el aprendizaje. La tecnología educativa no solo optimiza la enseñanza convencional, sino que también empodera a los educadores para adaptar sus métodos de enseñanza.

En la actualidad digital, la tecnología educativa no solo mejora la experiencia de aprendizaje en el aula, sino que también amplía las oportunidades educativas a través de plataformas en línea y recursos digitales. Esta transformación está redefiniendo los roles tradicionales de maestros, representantes y estudiantes, promoviendo un aprendizaje más centrado en la autonomía (López y Rodríguez, 2022). La capacidad de personalización y la flexibilidad inherente en estas herramientas digitales no solo mejoran el acceso al conocimiento, sino que también fomentan un ambiente educativo integral. Esto se refleja en la preparación de los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado.

El trabajo de investigación titulado “Recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje”, desarrollado en la Universidad Estatal de Bolívar, Guaranda, Ecuador, por Veloz en el 2023, tuvo como objetivo principal determinar la influencia del uso de las TIC en el aprendizaje significativo. El estudio se desarrolló según un enfoque cualitativo con alcance descriptivo, utilizando como metodología la revisión sistemática de publicaciones científicas relacionadas con el tema. Los resultados mostraron que las herramientas tecnológicas facilitan significativamente los procesos de comunicación y promueven la adquisición de conocimientos en el ámbito educativo. En conclusión, se ha determinado que la implementación de recursos digitales contribuye sustancialmente al desarrollo de diversas habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, permitiéndoles ampliar sus conocimientos de manera más efectiva.

El artículo científico “La virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: análisis desde la visión del estudiante”, desarrollado en la Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador, por Varguillas y Bravo en el 2020, tuvo como objetivo analizar la implementación de herramientas virtuales como complemento a la formación de la persona desde la visión del estudiante. La investigación se realizó con un enfoque cualitativo e interpretativo, utilizando la metodología de campo para recolectar información que permitiera profundizar en los significados y puntos de vista de los actores educativos. Los resultados mostraron una mejora significativa en la participación colaborativa de los estudiantes, la comunicación y la motivación, tras la implementación de tecnologías educativas e innovaciones por parte de los docentes. En conclusión, se encontró que el uso de nuevos recursos educativos digitales no solo amplía los campos comunicativos de la comunidad escolar, sino que también permite la creación de un ambiente educativo con menores limitaciones en cuanto al acceso a la información, facilitando la implementación de técnicas didácticas y dinámicas en el proceso educativo.

El estudio “Uso de herramientas digitales en la educación infantil ante una pandemia”, realizada en la Universidad Católica de Cuenca, Ecuador, por Calle,

García y Mena ,2021, tuvo como objetivo comprender el uso adecuado de las herramientas digitales para enseñanza-aprendizaje significativo por parte de docentes de educación infantil durante la pandemia. El estudio se desarrolló según un enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo, un diseño no experimental y transversal, utilizando como técnica principal la aplicación de encuestas. Los resultados mostraron que los docentes de educación infantil inicialmente no contaban con la suficiente formación en el área digital, lo que generaba dificultades para implementar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como conclusiones se determinó que, a pesar de la compleja incorporación de tecnología durante la pandemia, los educadores lograron adaptarse desarrollando nuevas habilidades pedagógicas. Además, se encontró que el uso de recursos digitales mejora la enseñanza al integrar temas, facilitar la retroalimentación y reforzar los contenidos, además de promover la accesibilidad y el seguimiento por parte de los padres en el proceso educativo de sus hijos.

Según López y varios autores en el 2021. En su estudio: Los recursos educativos digitales en la atención a la diversidad en Educación Infantil, desarrollado en la Universidad de Valencia, España. En este artículo se ha tratado de dar un paso más del tratado en el análisis inicial y se realiza una exploración más profunda, tiene como objetivo el análisis de las características técnicas y pedagógicas para la implementación adecuada de las tecnologías. Los resultados indican que son materiales interactivos son una retroalimentación inmediata favorecedora para el aprendizaje. El presentar a los estudiantes materiales interactivos, visuales, multisensoriales en los diferentes canales informativos da paso al enriquecimiento de conocimientos, además el interés por aprender aumenta, es más llamativo incluso permite abrir una brecha en la educación inclusiva trabajando con más de solo un material.

Trans conocer los antecedentes de los recursos digitales se pasó a los aspectos educativos de la estimulación temprana. El desarrollo infantil es un proceso intrincado y multifacético que incluye dimensiones físicas, cognitivas, emocionales y sociales, todas interconectadas y cruciales para el bienestar del niño. Este

desarrollo está determinado por una combinación de factores genéticos y ambientales, y es durante los primeros años de vida cuando el cerebro muestra una plasticidad notable, facilitando un aprendizaje. Las intervenciones tempranas, como la estimulación cognitiva y emocional, son esenciales para maximizar el potencial de desarrollo del niño.

Según García (2021) enfatiza la importancia de que los cuidadores y educadores creen entornos enriquecedores que fomenten el juego, la exploración y la interacción social, ya que estas actividades no solo desarrollan habilidades motoras y cognitivas, sino que también fortalecen los lazos emocionales y la resiliencia. Por tanto, un enfoque integral y holístico en la crianza y educación temprana es crucial para asegurar que los niños alcancen su máximo potencial y se conviertan en adultos sanos y equilibrados.

Por otro lado, el artículo “La estimulación temprana como base de los procesos de enseñanza-aprendizaje en educación infantil”, publicado en la revista Ciencia Digital de la Universidad de las Fuerzas Armadas por Ríos y otros autores en el 2021, tuvo como objetivo reflexionar sobre las relaciones entre la estimulación temprana y el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como su importancia en el logro de resultados significativos en la educación infantil. El estudio se desarrolló según un enfoque cualitativo con un propósito descriptivo, a través de una revisión sistemática de la literatura especializada. Los resultados resaltaron la importancia del desarrollo infantil a través de la estimulación sistemática y dirigida, enfatizando en la necesidad de un seguimiento constante en las diferentes áreas del desarrollo infantil. En conclusión, la investigación estableció que la plasticidad cerebral característica de los primeros años de vida, combinada con un ambiente estimulante, contribuye significativamente al desarrollo global del niño, siendo fundamental para potenciar sus habilidades en diferentes áreas del desarrollo.

Para Zambrano y varios autores en el 2022, en su artículo científico “Estimulación temprana como programa neurológico en las capacidades y destrezas en niños en etapa infantil” realizado por la Universidad Tecnológica Indoamérica,

Ecuador. El paradigma del estudio son los métodos cuantitativos positivistas, la literatura no experimental y considerado de campo. El propósito es demostrar la importancia de la estimulación temprana en el desarrollo de la niñez. Finalmente concluyendo que la integración de estas actividades estimula el fortalecimiento del neurodesarrollo, así como habilidades motoras, lingüísticas, entre otras. La intervención educativa en las primeras edades ofrece varios beneficios para los infantes en su crecimiento y por consiguiente esto permite detectar alguna dificultad o necesidad específica, permitiendo corregirlas lo más rápido posible o empezar con el tratamiento, terapia respectiva.

Desarrollo de las categorías fundamentales

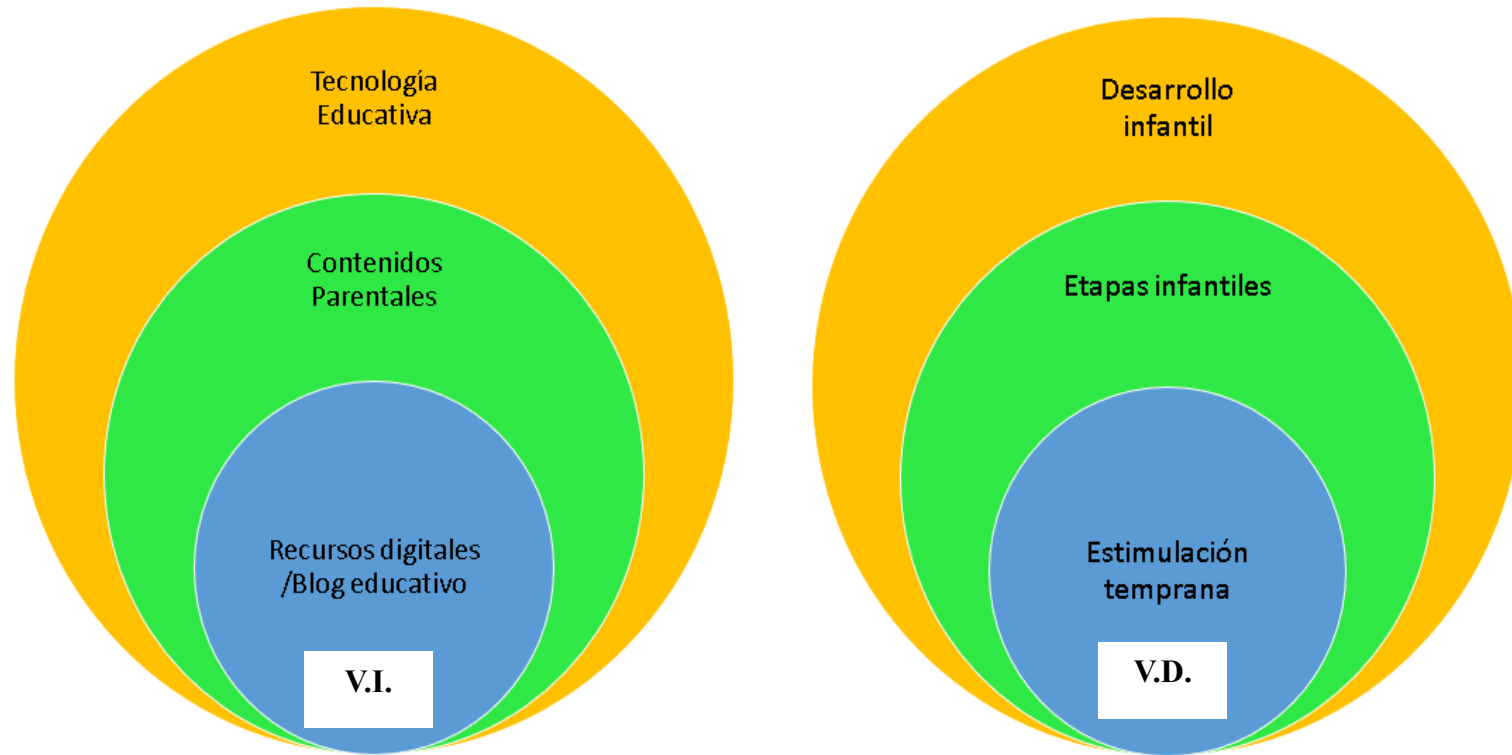


Figura N° 2. Categorías Fundamentales
Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Constelación de ideas de la Variable Independiente



Figura N° 3. Variable Independiente: Recursos Digitales
Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Constelación de las ideas de la Variable Dependiente



Figura N° 4. Variable dependiente: Estimulación Temprana
Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Tecnología educativa

La integración de la tecnología educativa en la estimulación temprana desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo y motor de los niños pequeños. Investigaciones recientes han demostrado que el uso de dispositivos móviles y herramientas digitales puede apoyar significativamente los resultados de aprendizaje en niños de cero a tres años cuando se utiliza de manera adecuada. Sin embargo, existen preocupaciones sobre la calidad y adecuación del contenido disponible, así como el posible impacto negativo del tiempo excesivo frente a la pantalla. Para maximizar los beneficios, es esencial que los recursos digitales sean apropiados para la edad, culturalmente relevantes y diseñados para promover un compromiso activo en lugar de un consumo pasivo (Romero, 2024).

La investigación también destaca la importancia de la participación de los padres en la mediación del uso de la tecnología, que puede mejorar aún más la experiencia de aprendizaje al proporcionar orientación y contexto. Al seleccionar y utilizar cuidadosamente la tecnología educativa, los programas de estimulación temprana pueden fomentar un entorno que apoye el desarrollo holístico, satisfaciendo las necesidades cognitivas y emocionales de los niños.

Contenidos parentales

Los contenidos para padres desempeñan un papel importante en la estimulación temprana, ya que permiten a los padres guiar y apoyar el desarrollo cognitivo, emocional y social de sus hijos desde una edad temprana. Estos contenidos incluyen una serie de recursos digitales y físicos que proporcionan estrategias eficaces para que los padres promuevan el aprendizaje en los primeros años. Según investigaciones recientes, los contenidos de alta calidad para padres deben ser interactivos, culturalmente pertinentes y estar diseñados para que los niños y sus cuidadores participen en actividades que promuevan el desarrollo integral. Además, se ha demostrado que la participación activa de los padres en la mediación del uso de estos contenidos contribuye significativamente a mejorar los resultados del

desarrollo infantil, especialmente cuando los padres reciben una orientación adecuada sobre cómo utilizar estos recursos (Maldonado y Navarro, 2020).

Recursos

Se comienza explicando una idea del significado de un recurso, definido por, la Real Academia Española (2023), tiene sus raíces etimológicas en el latín "recursus", que se deriva de "recurrere", cuyo significado es "volver a correr" o "volver atrás". Este término comenzó a utilizarse en castellano en el siglo XV, manteniendo en esencia su connotación original de algo a lo que se recurre en caso de necesidad o para obtener una solución. A lo largo del tiempo, el significado de "recurso" se ha ampliado y diversificado, abarcando desde elementos naturales hasta capacidades humanas y tecnológicas, reflejando así la evolución de las sociedades y sus formas de gestionar los medios disponibles para alcanzar diversos fines (Gutiérrez y Fernández, 2018).

Otra definición resaltable consta en el Diccionario de Uso del español (Moliner, 2016), en su documento indica que, la palabra "recurso" se define como "medio de cualquier clase que sirve para conseguir lo que se pretende". Esta definición subraya la utilidad y la versatilidad del término, indicando que puede referirse tanto a métodos como a materiales disponibles para alcanzar un objetivo específico.

El rol de docente sin recursos estaría incompleto, todo aprendizaje debe contar con estos, cabe mencionar que tampoco son aleatorios, cada uno es elegido según su funcionalidad, características que mejoren la educación y sea significativa.

Recursos digitales

Después de comprender las definiciones anteriores de recursos, pasemos a definir los recursos digitales. La definición de "recurso digital" ha evolucionado con el desarrollo de la tecnología y la expansión de Internet. Según el Instituto de Tecnologías Educativas (2012), un recurso digital se refiere a "cualquier contenido, herramienta o aplicación que esté disponible en formato digital y que pueda usarse

para facilitar el aprendizaje, la enseñanza o la realización de una tarea” (p.6). Estos recursos van desde documentos y videos hasta software interactivo y plataformas de aprendizaje en línea. Su principal característica es que puede distribuirse y accederse electrónicamente, facilitando su uso y disponibilidad a nivel mundial.

Además, las herramientas digitales se han vuelto esenciales en muchas áreas, especialmente en la educación y los negocios. Según Bates (2015), la integración de los recursos digitales al entorno educativo no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueve el desarrollo de habilidades tecnológicas básicas en el siglo XXI. Estas herramientas permiten una mayor personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales y al ritmo de los estudiantes. En el ámbito empresarial, las herramientas digitales optimizan procesos, mejoran la comunicación interna y externa y aumentan la innovación y la competitividad en el mercado.

Sin embargo, el uso de recursos digitales también plantea desafíos importantes. La accesibilidad y la brecha digital son cuestiones críticas que deben abordarse para que todos puedan beneficiarse de estas herramientas (Selwyn, 2016). Así mismo, la seguridad y privacidad de la información digital es una preocupación fundamental que requiere una gestión cuidadosa para proteger los datos personales y corporativos. A medida que aumenta la dependencia de los recursos digitales, es esencial desarrollar políticas y prácticas que promuevan el uso ético y seguro de estas tecnologías, y garantizar que su implementación contribuya al desarrollo social y económico de manera positiva y equitativa.

Rol en la educación inicial

Después de conocer de forma más clara y definir que es un recurso digital, se analiza su rol en la educación inicial, qué aspectos se deben considerar para su uso en las aulas con el fin de mejorar y retroalimentar los aprendizajes. Si bien este tema del uso de estas tecnologías no es nuevo, aún existen dudas al respecto y más en edades tempranas, abriendo un debate entre sus beneficios o consecuencias

positivas como negativas, su viabilidad en la educación inicial. Por tal razón, Grané (2021), en su artículo de la revista EDUTE menciona que:

La relación de los infantes con la tecnología es un tema clave en la educación hoy, y así lo perciben realmente las familias. Estas deberían ser expertas en el uso de las tecnologías por parte de sus niños pequeños y favorecer la construcción de significados en torno al uso de la tecnología por parte de los menores maximizando los beneficios educativos que este implica (p.12).

El uso de recursos digitales en la educación infantil es un campo que aún se mantiene en constante investigación, si bien este sí cuenta con buenos resultados en el proceso de aprendizaje – enseñanza, la misma deber ser media según los contenidos académicos, su contexto y la edad de los estudiantes. Puesto que los representantes temen que la exposición a estas herramientas afecte negativamente en su crecimiento, sin embargo, la charlar y capacitaciones a padres de familia y representantes ayudaría a aclarar este tipo de dudas como creencias.

Por otro lado, (Varguillas y Bravo Mancero, 2020). En su investigación la virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil, publicado en la Revista de Ciencias Sociales mencionan que la incorporación de la virtualidad y recursos digitales es: “una herramienta didáctica dinámica, moderna, participativa e innovadora, que permite la interacción entre docente y participantes. Así mismo favorece el trabajo colaborativo y la comunicación entre el grupo” (pág. 12). El educador o educadora no solo va a integrar la tecnología en las actividades escolares, este también debe brindar respuestas positivas a las dudas de los estudiantes, contar con una comunicación activa y reflexiva, tener una actitud empática. Logrando así nuevas formas de aprendizaje que sean más llamativas, significativas e integrales para la comunidad educativa.

Consecuentemente según Rodríguez y Área (2022) en su estudio, ¿Cómo son y qué opinan el profesorado y las familias?, enfatizan en:

Las administraciones educativas impulsan el uso de materiales diversos en el aula y que el docente cree sus propios recursos en base a las necesidades de su aula, de modo que se propicia una mayor autonomía del mismo para la elaboración de planes de integración de las TIC acordes con sus necesidades (pág. 16).

Las autoridades educativas reconocen la importancia de implementar los recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje, por tal razón se explica a la comunidad escolar cómo debe crear sus propios materiales, adecuarlos a las diversas pedagogías y enfocarse a las necesidades de los estudiantes. Sin embargo, esta incorporación tiene sus limitantes al no contar con los materiales suficientes en la institución o la falta de interés por parte de las altas autoridades que llevan un enfoque más político que empático a la población colegial. Varias escuelas, CDI, instituciones reconocen como las tics y recursos digitales ayudan a mejorar la educación, su dinamismo, facilidad, variedad, llama la atención de los niños y niñas. Considerando el contexto de las nuevas generaciones es absurdo no emplear estas tecnologías en su desarrollo puesto que son mayormente expuestas a ellas, por ende, los docentes deben adaptar este vicio y transformarlo en algo útil.

Beneficios en la educación infantil

Resaltar la importancia de los recursos digitales en la educación da paso a explicar cuáles son los beneficios de estas en la etapa infantil. El aprendizaje en la educación infantil es amplio y fundamental para el desarrollo general de los niños. En primer lugar, la educación temprana promueve el desarrollo cognitivo a medida que los niños aprenden habilidades básicas de lectura, escritura y matemáticas, así como pensamiento crítico y habilidades para resolver problemas. Así, los recursos digitales para la educación infantil ofrecen una amplia gama de beneficios que enriquecen el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

Estos recursos requieren acceso a información y materiales de aprendizaje interactivos que puedan adaptarse a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, fomentando una mayor participación y motivación entre los jóvenes estudiantes. sobre estos recursos digitales, como apps y juegos educativos, se desarrollan las habilidades cognitivas y de motricidad fina que promueven el pensamiento crítico y la resolución de problemas desde edades tempranas. La incorporación de la tecnología al aula también prepara a los niños para un mundo cada vez más digital, ayudándoles a familiarizarse con las herramientas y plataformas que serán esenciales en su futuro académico y profesional. En general, los recursos digitales complementan la enseñanza tradicional, pero también mejoran el aprendizaje autónomo y colaborativo de los niños.

Complementado lo anterior, Urbina y Solano (2021) en su investigación, ellos analizan diversos artículos que hablan sobre la incorporación de recursos digitales, como fue su aplicación en las aulas y los criterios a considerar en el ambiente educativo inicial, entre estos están:

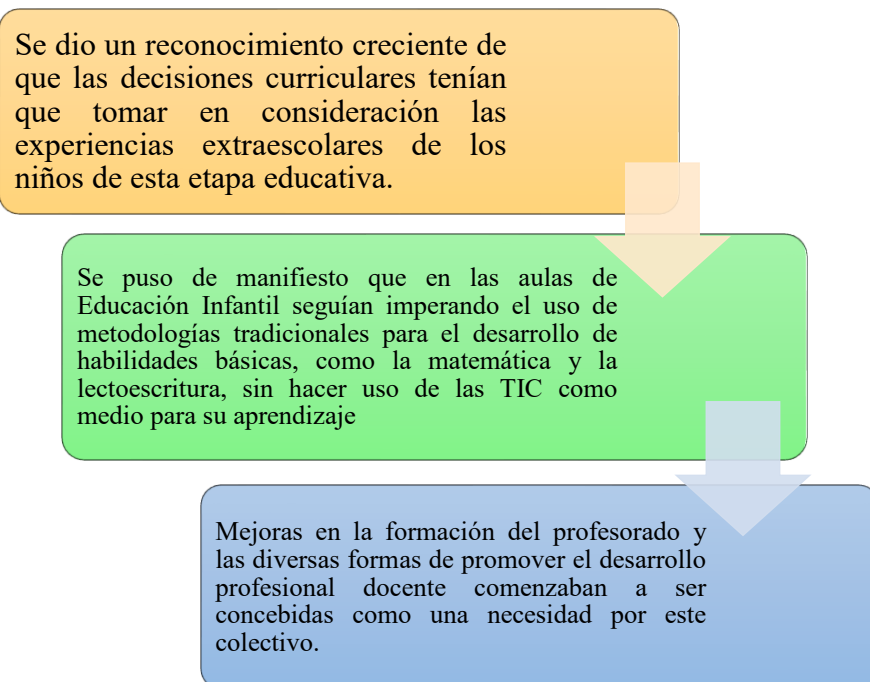


Figura N°5. Recursos digitales en el Aula
Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Tras conocer como era el contexto de las diferentes aulas, los analistas recopilaron varios documentos más para contrastarlas con los criterios anteriores. Si bien ya existe más acceso a las tecnologías muchos no comprenden cuáles son sus beneficios educativos y más en las etapas tempranas, por tal razón se exponen tres puntos para explicarlo:

Tabla N° 1. Relación Tema-Resultado

Temas	Resultado
Dispositivos digitales en la primera infancia y familias	La presencia generalizada de dispositivos móviles en edades tempranas, bien con una finalidad puramente lúdica, se puede usar bien como un recurso para aprender, predominando la visualización de vídeos como actividad destacada bajo la supervisión de los padres.
Recursos digitales en la Educación Infantil	La Realidad Aumentada está siendo usada en Educación Infantil para el aprendizaje de la lecto-escritura y adquisición de habilidades matemáticas y científicas y para el aprendizaje de idiomas, entre otros aspectos. Los materiales didácticos digitales favorecen a un aprendizaje más constructivo y colaborativo, si son bien estructurados.
Competencia digital docente	La percepción del nivel de competencia digital de los docentes de Educación Infantil, tanto de manera general, como por áreas, es ligeramente superior antes de la pandemia. Es importante diseñar propuestas didácticas con tecnologías en el segundo ciclo de Educación Infantil.

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

En la tabla número uno se aprecia cómo los recursos digitales afectan en el proceso de enseñanza – aprendizaje. En las primeras edades si estos materiales son lúdicos además de adecuados para la edad sirven para aprender y retroalimentar, siempre en compañía de un representante conocedor que maneje el contenido multimedia. Cada uno debe tener un enfoque claro y una estructura objetiva que desarrolle el aprendizaje, permita la adquisición de habilidades, no solo seleccionar juegos o actividades sueltas y finalmente los educadores y educadoras conocen más sobre tecnologías, pero es importante mantenerse a la vanguardia con las innovaciones educativas.

Su aplicación según estrategias pedagógicas

Tras conocer sus beneficios, el estudio titulado "Análisis de las tecnologías tangibles para la educación infantil y principales estrategias pedagógicas" ofrece una revisión exhaustiva de la literatura científica sobre el uso de las tecnologías tangibles en la educación infantil, con foco en la identificación de estas tecnologías, sus objetivos educativos y la evidencia empírica sobre su efectividad. Según el documento, estas tecnologías no solo facilitan el aprendizaje interactivo y lúdico, sino que también promueven el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños pequeños (González C. S., 2021).

El análisis también señala que el uso educativo de las tecnologías materiales está dirigido principalmente a mejorar la alfabetización, lo que muestra resultados prometedores en la mejora de las habilidades básicas de los niños. Las estrategias pedagógicas que acompañan el uso de estas tecnologías incluyen enfoques interactivos y colaborativos que involucran a los niños en actividades prácticas y significativas. Estos enfoques son coherentes con las teorías del desarrollo infantil, como las propuestas por Piaget y Montessori, que enfatizan la importancia de la manipulación directa de objetos para el desarrollo del pensamiento lógico y matemático (González C. S., 2021).

Por último, se hace hincapié en la necesidad de una integración responsable y controlada de estas tecnologías en el entorno educativo. La integración adecuada de las tecnologías tangibles en la educación de la primera infancia requiere un enfoque equilibrado que combine el uso de dispositivos digitales con la interacción física tradicional. Esta integración tiene el potencial de maximizar los beneficios educativos y minimizar las posibles consecuencias negativas asociadas con el uso excesivo de dispositivos móviles. Los educadores y los padres deben colaborar para garantizar que el uso de estas tecnologías sea educativo y entretenido, promoviendo así el desarrollo integral de los niños pequeños (González C. S., 2021).

Contenidos parentales y los padres

Los contenidos de crianza se refieren a materiales y recursos diseñados para ayudar a los padres en sus funciones educativas y de crianza, proporcionando información y estrategias prácticas para apoyar el desarrollo integral de sus hijos. Según Garzón y Pérez (2021), estos contenidos abarcan una serie de temas, como la salud física y emocional, el desarrollo cognitivo y social, y las prácticas positivas de crianza. Pueden presentarse en diversos formatos, como guías impresas, vídeos, aplicaciones móviles y plataformas en línea, lo que los hace fácilmente accesibles para los padres y utilizables en diversos contextos. Su objetivo es empoderar a los padres proporcionándoles herramientas eficaces para crear un entorno de aprendizaje afectuoso y apoyar el desarrollo óptimo de sus hijos desde una edad temprana.

Involucrar a los padres en el contenido de los programas de educación y salud es crucial para maximizar su impacto. Investigaciones recientes destacan la importancia de la colaboración entre padres y educadores para promover el bienestar y el desarrollo de los niños (Solorzano y Guazma Ramírez, 2024). Al proporcionar a los padres información basada en pruebas y estrategias prácticas, se les capacita para desempeñar un papel más activo y eficaz en la crianza. Además, los contenidos para padres ayudan a fortalecer el vínculo entre padres e hijos y promueven una comunicación abierta y constructiva, que es crucial para el

desarrollo emocional y social de los niños (López y Rodríguez, 2022). Así pues, los contenidos parentales no sólo benefician a los hijos, sino que también promueven el bienestar familiar y la cohesión social.

Los contenidos para padres tienen muchos beneficios clave para el desarrollo general del niño y para fortalecer la dinámica familiar. Estos recursos proporcionan a los padres herramientas prácticas, basadas en la evidencia, que les permiten apoyar el desarrollo cognitivo, emocional y social de sus hijos desde una edad temprana (Llulluma y Villamarin, 2021), así como facilitar la creación de un entorno de aprendizaje en el hogar, fomentar prácticas de crianza positivas y mejorar la comunicación efectiva entre padres e hijos. También se ha demostrado que el uso de contenidos de crianza mejora la autoestima de los padres, permitiéndoles afrontar los retos de la crianza con mayor confianza y competencia (Martínez y Rodríguez, 2020). En definitiva, estos efectos positivos se manifiestan en una mejora tanto en el rendimiento escolar como en el bienestar emocional de los niños, lo que favorece su éxito sostenido a lo largo del tiempo.

Recursos digitales en el hogar

El uso de herramientas digitales en el hogar con el apoyo de los padres ha cambiado significativamente la dinámica familiar, especialmente en la primera infancia. Según Franco Hernández, la integración de dispositivos móviles en nuestros hogares es una realidad innegable, lo que hace que los niños tengan acceso habitual a estos dispositivos desde muy pequeños. El acceso temprano a la tecnología requiere de una mediación adecuada por parte de padres y tutores para garantizar que los niños desarrollen una relación positiva con el entorno digital (Hernández F. , 2021). De esta forma se pueden desarrollar capacidades y habilidades enriquecedoras manteniendo las medidas de seguridad y hábitos de comportamiento adecuados.

Las investigaciones muestran que el papel de los padres es crucial para ayudar a los niños a sentirse cómodos con la tecnología desde una edad temprana. Los

adultos deben actuar como guías y mediadores para que los menores puedan beneficiarse de los recursos digitales sin exponerse a riesgos (Franco Hernández, 2021). Teniendo esto en cuenta, es importante que los padres controlen el uso de los dispositivos y establezcan reglas claras sobre cómo y cuándo se utilizan. Esta educación no sólo protege a los niños, sino que también les enseña a utilizar la tecnología de manera responsable y productiva, promoviendo así un uso saludable y equilibrado de los dispositivos móviles.

Además, la investigación de Franco Hernández (2021) destaca que la tecnología en el hogar puede contribuir significativamente al desarrollo cognitivo y educativo de los niños. Las investigaciones muestran que el uso controlado y supervisado de dispositivos móviles puede ayudar a los niños a aprender habilidades importantes como la resolución de problemas, la creatividad y la alfabetización digital. Sin embargo, para aprovechar estos beneficios, es esencial que los padres y tutores comprendan la importancia de su papel y participen activamente en las interacciones tecnológicas de sus hijos para brindarles experiencias de aprendizaje apropiadas para su desarrollo.

Finalmente, el estudio también destaca la necesidad de educar tanto a padres como a niños sobre el uso adecuado de la tecnología. Según Franco Hernández (2021), es importante que las familias reciban orientación sobre cómo integrar eficazmente los recursos digitales en la vida diaria de los niños y equilibrar el tiempo frente a la pantalla con otras actividades. Esto puede garantizar que la tecnología doméstica no sea sólo un medio de entretenimiento, sino un recurso valioso para el aprendizaje y el desarrollo personal de los más pequeños.

Categorización de los recursos digitales

La integración de herramientas digitales como blogs escolares, vídeos, fotos y TikTok en la educación infantil ha surgido como una tendencia significativa en los últimos años. Según Pérez y Pascual (2021), los blogs escolares se utilizan como plataformas interactivas donde los profesores pueden compartir contenidos

educativos, fomentar la participación activa de los alumnos y establecer una comunicación efectiva con las familias. Estos blogs fomentan un entorno de aprendizaje colaborativo, permitiendo a los niños desarrollar sus habilidades de escritura y lectura, y proporcionando un espacio para la reflexión sobre sus experiencias de aprendizaje (Peréz y Pascual, 2021).

El uso de vídeos educativos en educación infantil se ha consolidado como una poderosa herramienta para captar la atención de los niños y facilitar la comprensión de conceptos complejos. Hernández y García (2020) señalan que los vídeos permiten presentar los contenidos tanto visual como auditivamente, lo que resulta especialmente beneficioso para los niños en sus primeros años de vida, que tienden a responder positivamente a los estímulos multimedia. Además, los vídeos pueden utilizarse para introducir nuevos temas, reforzar conocimientos previos y motivar a los alumnos a explorar más allá del aula tradicional (Hernández y García, 2020).

La fotografía también desempeña un papel importante en la educación preescolar, ya que proporciona un medio visual para documentar y reflexionar sobre los procesos de aprendizaje de los niños. Según un estudio de López y Gómez (2020), la fotografía permite a los profesores capturar momentos significativos en el aula, que luego pueden utilizarse para evaluar el progreso de los alumnos y compartir estos momentos con las familias. Además, el uso de fotografías en actividades educativas puede ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades de observación, comunicación y pensamiento crítico, así como fomentar su creatividad y expresión artística (López y Gómez, 2020).

Por último, la integración de TikTok en la educación infantil ha suscitado un interesante debate sobre su potencial pedagógico. Romero y Buzón (2021) sugieren que, aunque TikTok es conocida principalmente como una plataforma de entretenimiento, también puede utilizarse con fines educativos. Utilizando TikTok, los profesores pueden crear y compartir contenido educativo en un formato breve y atractivo que puede captar la atención de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más dinámico y divertido. Sin embargo, es esencial que los educadores guíen y

supervisen el uso de esta herramienta para garantizar que se utiliza de forma adecuada y segura, promoviendo un equilibrio entre entretenimiento y aprendizaje (Romero y Buzón, 2021).

Blog educativo

Los blogs educativos son una herramienta clave para orientar a los padres sobre cómo motivar a sus hijos desde una edad temprana. Estos recursos en línea brindan información actualizada y de fácil acceso, lo que permite a los padres encontrar estrategias efectivas para apoyar el desarrollo cognitivo, emocional y físico de sus hijos desde una edad temprana. Además, la estructura interactiva y flexible de los blogs permite una comunicación bidireccional donde los padres pueden compartir sus experiencias y recibir comentarios personales. Según (Troya. C. et al, 2019), los blogs educativos tienen un impacto significativo en la educación de los padres, ofreciendo consejos prácticos y basados en evidencia para actividades de motivación temprana.

Los blogs educativos se destacan particularmente por su capacidad para difundir las últimas investigaciones y métodos innovadores de estimulación temprana que los padres pueden utilizar en casa. Estos blogs suelen incluir tutoriales en vídeo, infografías e instrucciones paso a paso que simplifican la implementación de técnicas complejas. Troya. C. et al, (2019) afirma que la integración de recursos multimedia en los blogs educativos mejora la comprensión e implementación de estrategias motivacionales por parte de los padres, lo que se traduce en mejores resultados en el desarrollo de los niños. La disponibilidad de estos recursos en línea permite que más padres se beneficien de información que solo estaba disponible para los profesionales de la salud y la educación.

Además, los blogs educativos crean una comunidad de aprendizaje donde los padres pueden intercambiar ideas y apoyarse mutuamente. Esta red de apoyo es esencial para la motivación y el bienestar emocional de los padres, quienes a menudo enfrentan desafíos a la hora de criar y motivar a sus hijos. Según un estudio

de (García y López, 2020), la participación en comunidades virtuales a través de blogs educativos fortalece la confianza de los padres en sus capacidades y promueve un enfoque de crianza colaborativa. En resumen, los blogs educativos no sólo proporcionan herramientas prácticas para la motivación temprana, sino que también crean un entorno de apoyo y aprendizaje continuo para los padres.

Desarrollo infantil

Durante los primeros años de vida, el desarrollo infantil es un proceso importante y complejo que sienta las bases del crecimiento físico, emocional y cognitivo del niño. En este contexto, la estimulación temprana desempeña un papel fundamental en el fomento del desarrollo precoz de las capacidades motoras, cognitivas, lingüísticas y sociales. Investigaciones recientes demuestran que la estimulación temprana, a través de actividades apropiadas y recursos digitales bien estructurados, puede mejorar significativamente las capacidades de aprendizaje y adaptación de los niños, ayudándoles a alcanzar su pleno potencial más adelante en la vida (González y Ramírez, 2020).

La importancia de la estimulación temprana en el desarrollo infantil se refleja en la capacidad de los niños para interactuar con su entorno y con los demás, lo que facilita el aprendizaje y la adquisición de nuevas habilidades. La implementación de programas de estimulación temprana, que incorporan el uso de recursos digitales, ha demostrado ser eficaz en la mejora de las habilidades cognitivas y motoras de los niños de cero a tres años. Esto pone de manifiesto la necesidad de un abordaje integral durante la infancia que combine la intervención temprana con el apoyo continuo al desarrollo infantil (Pérez y Hernández, 2021).

Etapas infantiles

Las etapas infantiles son clave para la eficacia de la estimulación temprana, ya que cada fase del desarrollo infantil se caracteriza por cambios importantes en las capacidades físicas, cognitivas y emocionales del niño. Durante los tres primeros

años, los niños pasan por varias etapas importantes, desde el desarrollo sensoriomotor hasta la aparición del lenguaje y la creación de vínculos afectivos con sus cuidadores. La estimulación temprana, si se adapta a las necesidades específicas de cada etapa, puede reforzar el desarrollo holístico del niño.

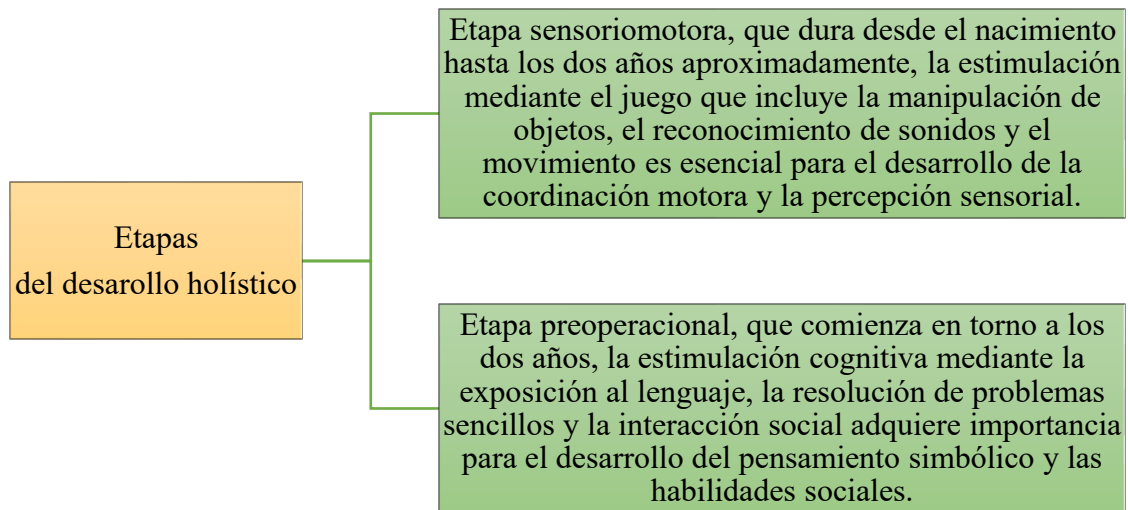


Figura N°6. Etapas de desarrollo holístico
Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Diversos estudios han demostrado que la estimulación temprana, si se adapta a las características de cada etapa evolutiva, puede mejorar significativamente las habilidades cognitivas, motoras y emocionales de los niños, preparándolos para un mayor aprendizaje y una mejor adaptación a futuros entornos sociales y escolares (López y García, 2019).

Estimulación temprana

Definición

El desarrollo infantil es una serie de cambios físicos, cognitivos, emocionales y sociales que ocurren en los niños desde el nacimiento hasta la adolescencia. Este proceso está influenciado por una combinación de factores genéticos y ambientales.

Según Smith, Johnson y Brown (2021), el desarrollo infantil es un período crítico durante el cual los niños adquieren habilidades básicas que les permiten comunicarse eficazmente con su entorno. Este proceso no es lineal, sino que se caracteriza por una serie de hitos y fases de rápido desarrollo seguidas de fases de consolidación. Comprender el desarrollo infantil es fundamental para crear programas y políticas educativas que promuevan un crecimiento infantil sano y equilibrado (Smith, Johnson y Brown, 2021).

La intervención temprana es una serie de actividades y estrategias diseñadas para promover el desarrollo integral de los niños desde una edad temprana. Estas actividades están diseñadas para fomentar áreas importantes como la motricidad, el lenguaje, las habilidades cognitivas y la socialización. Según Pérez y Gómez (2020), la estimulación temprana es clave para aprovechar las oportunidades que se presentan en los primeros años de vida, cuando el cerebro es más plástico y receptivo a los estímulos externos. Esta práctica no solo mejora el desarrollo actual del niño, sino que también sienta las bases para un aprendizaje y desarrollo más efectivo en el futuro. La implementación adecuada de programas de intervención temprana puede tener un impacto positivo significativo en el rendimiento académico y el bienestar general de los niños a lo largo de sus vidas (Pérez y Gómez, 2020).

Importancia de la estimulación

La estimulación temprana es fundamental para el desarrollo integral de los niños de cero a tres años, debido a que durante este período el cerebro cuenta con una gran plasticidad, por lo que los estímulos recibidos pueden tener un impacto significativo en su estado cognitivo, motor y socioemocional. Los programas de estimulación temprana están diseñados para aprovechar estos años cruciales y brindar experiencias que fortalezcan las conexiones neuronales y promuevan habilidades básicas como el lenguaje, la motricidad y la socialización. Según Barreno (2015), en los primeros tres años de vida los niños son más capaces de

aprender y adaptarse a nuevos estímulos, lo que enfatiza la importancia de una intervención oportuna y adecuada durante este período crucial.

Además, la estimulación temprana no sólo es beneficiosa para niños con un desarrollo normal, sino también imprescindible para aquellos cuyo desarrollo presenta ciertos riesgos o déficits. Los programas de incentivos están diseñados para ser inclusivos y considerar las necesidades individuales de cada niño, permitiendo intervenciones personalizadas que pueden prevenir o minimizar posibles retrasos en el desarrollo. La intervención temprana para niños con discapacidades o circunstancias especiales puede marcar una gran diferencia en cuanto a si pueden alcanzar su máximo potencial y vivir una vida lo más independiente posible. Los estudios han demostrado que la intervención temprana mejora significativamente las habilidades cognitivas, motoras y sociales de los niños, destacando la importancia de la detección y el tratamiento tempranos.

Finalmente, la participación familiar es un componente crítico de los programas de incentivos tempranos. Los padres y cuidadores juegan un papel fundamental en la implementación de estos programas, ya que sus interacciones diarias con los niños brindan un contexto rico en estimulación y apoyo emocional. La implicación de la familia no sólo mejora la eficacia de la intervención, sino que también fortalece el vínculo entre el niño y sus cuidadores, promoviendo un ambiente de seguridad y confianza, esencial para el desarrollo saludable del niño. La colaboración entre profesionales y familias garantiza que los programas de estimulación se adapten a las necesidades y características específicas de cada niño, maximizando los beneficios de la estimulación temprana.

Beneficios

La estimulación temprana de los niños de cero a tres años tiene un impacto significativo en diversas áreas de su desarrollo. Esta intervención no sólo fortalece la capacidad física, mental y social, sino que también mejora la calidad de vida al explotar el potencial del sistema nervioso central (Huepp y Méndez, 2021). Por

ejemplo, el uso de masajes y estimulación cinestésica puede mejorar el peso y la altura de los niños, así como su sociabilidad y excitabilidad. Además, actividades específicas como la estimulación social y vestibular promueven el desarrollo del sistema nervioso autónomo, lo que se refleja en un menor número de episodios de apnea, especialmente en bebés prematuros.

La importancia de la estimulación temprana también queda patente a la hora de fortalecer el vínculo emocional entre padres e hijos. Las técnicas de contacto, como el masaje y otros estímulos sensoriales, no sólo fortalecen este vínculo, sino que también contribuyen al desarrollo motor y cognitivo del niño. En un ambiente divertido y relajado, los niños aprenden mejor y retienen mejor la información, sin sentirse juzgados (Fernández, 2023). Esto es fundamental, ya que una adecuada estimulación temprana y periódica garantiza un adecuado ritmo de aprendizaje de las funciones cerebrales, aprovechando la mayor plasticidad del cerebro a esta corta edad.

Además, los beneficios de la estimulación temprana incluyen la prevención de cambios motores, psicológicos, cognitivos y sociales. Actividades que promuevan el equilibrio y la coordinación, como ejercicios de gateo, que mejoran la coordinación hemisférica y de patrones cruzados para habilidades motoras avanzadas (Huepp y Méndez, 2021). Esto no solo contribuye al desarrollo físico del niño, sino que también asegura que adquiera habilidades motoras, cognitivas y sociales que tendrán un impacto duradero en su vida.

El rol de los padres en la estimulación temprana

El papel de los padres en la estimulación temprana es crucial para el desarrollo integral de los niños desde el nacimiento hasta los tres años. Al ser los cuidadores más cercanos, los padres tienen una influencia directa en la formación de la personalidad de sus hijos. Para desempeñar este rol de manera efectiva, es importante que los padres reciban una orientación adecuada sobre sus funciones y responsabilidades en la educación temprana. La relación afectiva y la proximidad que tienen con sus hijos les permiten ser los mejores transmisores de experiencias

y valores, fundamentales para el desarrollo emocional y social de los niños (Bowlby, 1989).

La implicación activa de los padres, especialmente las madres, en la estimulación temprana es vital ya que conocen profundamente a sus hijos. Esta cercanía les permite identificar mejor las fortalezas y debilidades de los niños, estableciendo una comunicación sincera y fluida que facilita tanto la transmisión de conocimientos como la inculcación de valores y ética. Un conocimiento básico por parte de los padres sobre la estimulación temprana puede contribuir significativamente al desarrollo adecuado del niño, mejorando la dinámica emocional y social dentro del hogar (Castrejón, 2022).

Los padres son los más adecuados para implementar la estimulación temprana debido a la confianza y el respeto que se dan naturalmente en la relación padre-hijo. Esta relación crea un ambiente propicio para una comunicación abierta y efectiva, donde los padres pueden proporcionar a sus hijos experiencias necesarias para un desarrollo integral. La estimulación temprana no solo fomenta el desarrollo cognitivo y motor, sino que también fortalece la autoestima y la seguridad del niño, preparando el terreno para una futura autonomía sólida y una interacción social positiva.

Es crucial destacar que la estimulación temprana no solo se basa en el conocimiento teórico, sino también en la aplicación práctica y constante de actividades que promuevan el desarrollo psicomotor y emocional del niño. Los padres deben estar equipados con herramientas y estrategias específicas para enfrentar diversas situaciones cotidianas. Una adecuada preparación de los padres en este sentido no solo optimiza el desarrollo de sus hijos, sino que también mejora la calidad de la relación entre padres e hijos, proporcionando un entorno seguro y estimulante, vital durante los primeros años de vida del niño (Castrejón, 2022).

Desarrollo evolutivo

Por otra parte, para trabajar la estimulación temprana con los padres es importante considerar el progreso evolutivo del bebé, dado que estas establecen las bases necesarias para una estimulación temprana eficaz. En los primeros años de vida, el cerebro del niño muestra una plasticidad excepcional, ofreciendo una oportunidad crucial para desarrollar sus habilidades. Comprender las etapas de desarrollo permite ajustar las estrategias de estimulación, comenzando con la sensorial y avanzando hacia el movimiento, la manipulación y la interacción social. La estimulación temprana debe ser un proceso natural e integrado en las actividades diarias del bebé, como jugar, leer, cantar y conversar.

Etapas

Tabla N° 2. Etapas

	Etapas infantiles
0 a 3 meses	En esta etapa, los bebés empiezan a desarrollar el control de sus movimientos y comienzan a responder a estímulos del entorno. Los indicadores comunes incluyen levantar la cabeza cuando están boca abajo, seguir objetos con la mirada, sonreír en respuesta a voces o caras conocidas y hacer sonidos guturales. También pueden empezar a reconocer la voz de sus padres y mostrar una preferencia por los rostros humanos (Gómez y Rodríguez, 2020).
3 a 6 meses	Entre los tres y seis meses, los bebés desarrollan habilidades motoras más avanzadas y una mayor interacción social. Pueden rodar de un lado a otro, sentarse con apoyo, y mostrar interés por objetos cercanos, alcanzándolos y agarrándolos. Los bebés comienzan a balbucear, responden a los nombres y muestran alegría y excitación al ver a personas familiares. La coordinación mano-ojo mejora significativamente en esta etapa (Martínez y Hernández, 2019).
6 a 9 meses	Durante este periodo, los bebés suelen comenzar a gatear y a desarrollar habilidades para ponerse de pie con ayuda. La manipulación de objetos se vuelve más precisa y pueden transferir objetos de una mano a otra. Los patrones de balbuceo se vuelven más complejos, y empiezan a entender palabras simples como "no" y "adiós". También muestran ansiedad ante los extraños y apego hacia los cuidadores principales (López y Pérez, 2018).
9 a 12 meses	Entre los nueve y doce meses, muchos bebés comienzan a caminar con apoyo o incluso dar sus primeros pasos sin ayuda. Pueden imitar gestos y sonidos, y comienzan a usar palabras

	simples como "mamá" y "papá". La coordinación motora fina mejora, permitiéndoles manipular objetos pequeños. En esta etapa, los bebés también empiezan a entender instrucciones básicas y a mostrar comportamientos de juego simbólico (Rivas y Salazar, 2017).
12 a 15 meses	A partir del primer año, los bebés continúan mejorando sus habilidades motoras y de comunicación. Pueden caminar solos, subir escaleras con ayuda y empezar a correr. Su vocabulario se expande rápidamente, y pueden seguir instrucciones sencillas. Los niños en esta etapa también muestran un aumento en la independencia y en la capacidad para explorar su entorno (Fernández y García, 2021).
15 a 18 meses	En este periodo, los niños suelen mejorar su coordinación y equilibrio, corriendo más fácilmente y trepando muebles. Su capacidad para usar y combinar palabras aumenta, y comienzan a formar frases simples. Los niños muestran un mayor interés por los juegos de imitación y empiezan a desarrollar habilidades sociales, como jugar junto a otros niños, aunque no interactúen directamente (Sánchez y Morales, 2022).
18 a 24 meses	Entre los dieciocho y veinticuatro meses, los niños suelen hablar en frases de dos a tres palabras y pueden nombrar objetos familiares y partes del cuerpo. Desarrollan habilidades motoras gruesas, como patear una pelota y subir y bajar escaleras sin ayuda. Su juego se vuelve más complejo, mostrando capacidades de juego simbólico y de representación. También empiezan a mostrar un sentido de identidad y pueden usar el pronombre "yo" (Ramírez y Torres, 2023).

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Aspectos fundamentales de estimulación según etapas evolutivas

0 a 3 meses

En los primeros tres meses de vida, la estimulación se centra en el desarrollo sensorial y el vínculo afectivo. Durante esta etapa, es esencial fomentar la seguridad y el confort del bebé a través del contacto físico, como abrazos y caricias, así como la interacción visual y auditiva. El uso de sonidos suaves y la exposición a diferentes texturas pueden ayudar a desarrollar la percepción sensorial del bebé. Además, los padres deben hablarle al bebé con frecuencia, ya que la voz de los cuidadores es un estímulo importante para el desarrollo del lenguaje (Guama, 2015).

3 a 6 meses

Entre los tres y seis meses, la estimulación temprana debe enfocarse en promover el control del cuerpo y la coordinación motora. Durante esta etapa, los bebés empiezan a explorar su entorno utilizando las manos y la boca. Es crucial proporcionarles juguetes seguros que puedan manipular y morder. Actividades como el "tummy time" (tiempo boca abajo) fortalecen los músculos del cuello y los hombros, preparando al bebé para futuros movimientos como girar y sentarse. Además, las interacciones cara a cara y las expresiones faciales exageradas ayudan a desarrollar habilidades sociales y emocionales (Guama, 2015).

6 a 9 meses

De los seis a los nueve meses, los bebés comienzan a moverse más y a interactuar activamente con su entorno. Durante esta fase, es importante estimular tanto el desarrollo motor grueso como el fino. Se recomienda fomentar el gateo y proporcionar objetos que el bebé pueda agarrar y manipular con precisión. Los juegos de imitación, como aplaudir o saludar, también son beneficiosos para el desarrollo social y cognitivo. Asimismo, leer libros con imágenes y colores vivos estimula la percepción visual y la comprensión temprana del lenguaje (Guama, 2015).

9 a 12 meses

En la etapa de los nueve a doce meses, los bebés empiezan a explorar de manera más independiente y a desarrollar habilidades de comunicación más complejas. La estimulación temprana debe incluir actividades que promuevan el desarrollo del equilibrio y la coordinación, como caminar con apoyo. Además, los juegos que implican seguir instrucciones simples y el uso de gestos ayudan a mejorar la comprensión y el uso del lenguaje. Los padres deben continuar proporcionando un entorno rico en estímulos sensoriales y oportunidades de interacción social (Guama, 2015).

12 a 15 meses

Entre los doce y quince meses, los niños comienzan a caminar y a tener mayor control sobre sus movimientos. En esta etapa, la estimulación temprana debe enfocarse en fomentar la exploración segura del entorno y en desarrollar la autonomía del niño. Actividades como empujar y tirar de juguetes, así como trepar y balancearse, son ideales para mejorar las habilidades motoras gruesas. Los juegos de construcción y las actividades que requieran encajar objetos ayudan a desarrollar la coordinación ojo-mano y las habilidades de resolución de problemas (Guama, 2015).

15 a 18 meses

De los quince a dieciocho meses, los niños empiezan a mostrar un mayor interés por los juegos simbólicos y el lenguaje. La estimulación temprana en esta etapa debe incluir actividades que fomenten la imaginación y el juego de roles, como jugar a la casita o al supermercado. Leer cuentos y cantar canciones con rimas también contribuye al desarrollo del lenguaje y la memoria. Es importante proporcionar oportunidades para que el niño interactúe con otros niños, promoviendo así las habilidades sociales y emocionales (Guama, 2015).

18 a 24 meses

Entre los dieciocho y veinticuatro meses, los niños se vuelven más independientes y desarrollan habilidades cognitivas más avanzadas. La estimulación temprana debe centrarse en actividades que promuevan el pensamiento lógico y la resolución de problemas, como los rompecabezas y los juegos de clasificación. Además, es crucial seguir fomentando el desarrollo del lenguaje a través de conversaciones, la lectura de libros y la introducción de nuevas palabras y conceptos. Los juegos al aire libre y las actividades físicas también son esenciales para el desarrollo motor y la salud general del niño (Guama, 2015).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Este estudio adoptó un enfoque cuantitativo de alcance descriptivo, que según Hernández y Mendoza (2018), permite la recolección y análisis de datos numéricos para establecer patrones y tendencias específicas en una población determinada. La investigación se centró en la aplicación de un cuestionario en línea de ítems cerrados, dirigido a educadores y padres de familia del programa CNH-MIES, con el objetivo de analizar sus percepciones y necesidades relacionadas con el uso de recursos digitales para la estimulación temprana, como bases para La propuesta de un blog educativo. El diseño fue no experimental, descriptivo, transversal, ya que no se manipularon variables, los datos fueron recolectados en un solo momento en el tiempo y se enfocaron en describir las características y preferencias de la población estudiada en relación al uso de los recursos digitales educativos.

Como parte del paradigma cualitativo, este estudio incluyó la revisión y análisis de fuentes teóricas que sustentan la investigación. Según Acosta (2022), los recursos educativos digitales pueden generar motivación en el proceso de aprendizaje y contribuir al desarrollo de habilidades personales y cognitivas. La investigación documental, como señala Bernal (2006), implicó el análisis y síntesis de diversas fuentes bibliográficas relevantes al tema de estudio, incluyendo artículos científicos, libros, tesis y documentos digitales especializados. Este proceso requirió una revisión integral y crítica de la literatura existente sobre recursos digitales y estimulación temprana, contribuyendo significativamente al desarrollo teórico de la investigación.

Se realizó una investigación de campo para recoger datos directamente de los sujetos de estudio, en este caso docentes y estudiantes, con el fin de conocer la realidad del programa Creciendo con nuestros Hijos (CNH) en la ciudad de Quito, en cuanto al uso de recursos digitales para el desarrollo de la estimulación. Además, se utilizó una encuesta individual con un enfoque específico para cada grupo en estudio, cuyo objetivo principal es estudiar un problema específico a partir de investigaciones previas realizadas por diferentes autores.

Por otro lado, el diseño de la investigación es descriptivo, según lo planteado por Hernández, Fernández y Baptista (2014). Este tipo de investigación se enfoca en observar, registrar, analizar y describir fenómenos tal como se presentan en su contexto natural. Su objetivo principal es entender y explicar las características o propiedades de un fenómeno, situación o población, sin manipular variables ni establecer relaciones causales entre ellas. Este enfoque proporciona una visión detallada y sistemática de la realidad estudiada, facilitando la elaboración de descripciones precisas que ayudan en la comprensión y análisis de los datos recolectados.

Población y Muestra

Definiciones

En el ámbito de la investigación, la población se refiere al conjunto completo de individuos, objetos o sucesos que comparten una característica específica y sobre los que se busca información. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la población comprende: “el conjunto de todos los casos que corresponden a determinadas especificaciones” (pág. 174). Esta definición enfatiza la importancia de identificar claramente a todos los miembros con características comunes, para que los resultados de la investigación sean relevantes para el grupo total. Definir la población es un paso crucial en el diseño de la investigación, ya que repercute directamente en la precisión y validez de los resultados obtenidos. Una

comprensión clara y adecuada de la población objetivo permite a los investigadores esbozar el alcance del estudio y establecer los parámetros necesarios para la recogida de datos.

Además, una muestra es una parte representativa de la población elegida para participar en un estudio. Hernández, Fernández y Baptista (2014) describen una muestra como: “un subgrupo de la población del que se recogen datos y que debe ser representativo de dicha población” (pág. 174). Una adecuada selección de la muestra es clave para asegurar que los resultados del estudio son aplicables a toda la población, reduciendo el sesgo y aumentando la validez de las conclusiones. El método de selección de la muestra, ya sea aleatorio o no aleatorio, es crucial para obtener datos fiables y para que los investigadores puedan hacer inferencias precisas sobre la población. Además, el tamaño y la representatividad de la muestra son factores esenciales que influyen en la calidad de las conclusiones y la generalización de los resultados.

Información de la institución y del sector

El programa «Creciendo con Nuestros Hijos» de Misión Ternura, gestionado por el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) de Ecuador, se centra en el desarrollo integral de los niños en sus primeros años de vida. La iniciativa busca mejorar el bienestar de los infantes y sus familias a través de estrategias de apoyo y crianza en el hogar, creando un ambiente favorable para su crecimiento y desarrollo (MIES, 2020). El proyecto destaca la importancia de la participación activa de los padres en la educación y crianza de sus hijos, ofreciendo herramientas y recursos para fortalecer la capacidad de los padres.

La metodología incluye visitas domiciliarias y actividades comunitarias que promueven el vínculo afectivo y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños. El barrio de San Patricio de Puengasí, situado a lo largo de la avenida Simón Bolívar de Quito (Ecuador), surgió durante la expansión urbana de mediados del siglo XX. Originalmente una zona rural, experimentó un enorme crecimiento

con la construcción de viviendas y la llegada de nuevos residentes en busca de empleo y mejores oportunidades de vida. Esta transformación se vio facilitada por la accesibilidad de las carreteras, que conectaban el barrio con el resto de la ciudad.

La investigación se realiza en el programa Creciendo con Nuestros Hijos (CNH), Misión Ternura, con el código SIIMIES: 55064, bajo la batuta de la dirección de servicios de atención domiciliar, perteneciente a la subsecretaría de desarrollo infantil integral del Ministerio de Inclusión Económica y Social, cuenta con la cantidad de 27 educadores y la cantidad de padres de familia corresponde 43 completando una población de 70.

Tabla N° 2. Población de estudiantes y docentes

No.	Población	Número	Porcentaje
1	Padres de familia	43	61.43 %
2	Educadores	27	38.57%
Total		70	100%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Registro de la institución educativa

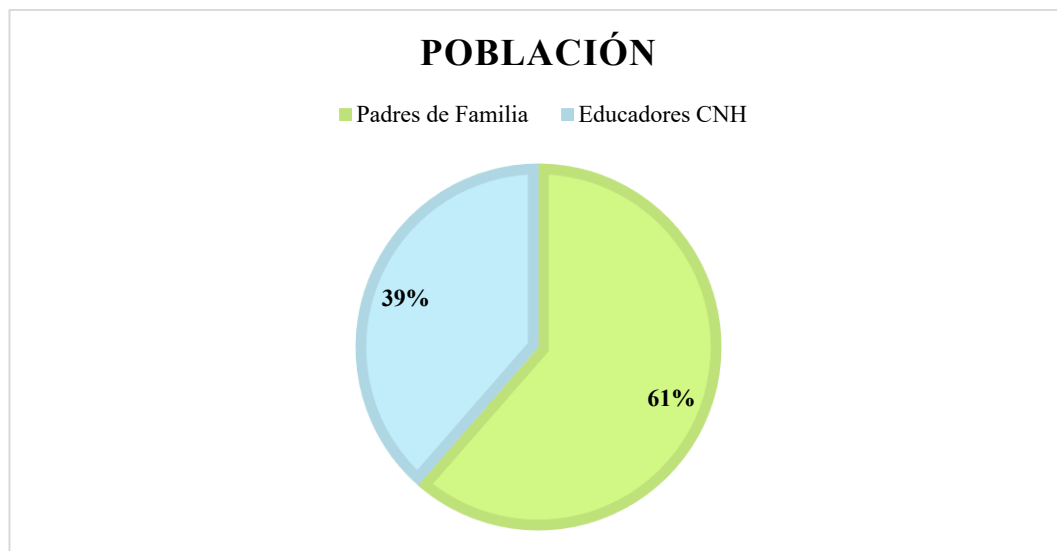


Figura N° 5. Gráfico de porcentajes

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

No se muestrea una población de 70 personas porque el tamaño de la población es suficientemente pequeño como para justificar el análisis de todos los miembros de la población, lo que se conoce como censo. La bibliografía reciente indica que la realización de un censo en poblaciones pequeñas puede aumentar la precisión de los resultados y eliminar la necesidad de realizar estimaciones muestrales, que pueden introducir errores (Martínez, Gómez y Pérez, 2019). Optar por no muestrear y encuestar a toda la población está en consonancia con las recomendaciones metodológicas contemporáneas en la investigación con poblaciones limitadas. Esta estrategia también permite una mejor comprensión de las características específicas de cada individuo dentro del grupo (Smith y Johnson, 2020). Por lo tanto, en este contexto específico, un censo es más apropiado y metodológicamente sólido.

Validez y confiabilidad: definiciones según las tesis

La validez se refiere al proceso que se realiza para verificar el cumplimiento del instrumento. La validez es crucial para garantizar que las conclusiones extraídas son precisas y reflejan la realidad del fenómeno estudiado. Según Creswell y Creswell (2021), existen varios tipos de validez, como la validez de contenido, la validez de criterio y la validez de constructo, cada una de las cuales evalúa un aspecto diferente de la precisión del instrumento. La validez de contenido, por ejemplo, garantiza que el instrumento cubre adecuadamente todos los aspectos del concepto que se está midiendo (Creswell y Creswell, 2021).

La fiabilidad, por su parte, se refiere a la consistencia de los resultados obtenidos con un instrumento de medida a lo largo del tiempo. Un instrumento es fiable si da los mismos resultados en las mismas condiciones en momentos diferentes (Field, 2021). La fiabilidad es muy importante en la investigación porque garantiza que los resultados sean óptimos. Hay varias formas de evaluar la fiabilidad, como la consistencia interna. La consistencia interna, por ejemplo, se mide a través del coeficiente alfa de Cronbach (Field, 2021).

Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados

Para validar los instrumentos utilizados en esta investigación, se llevó a cabo un proceso exhaustivo con la colaboración de un experto en educación inicial, el magíster Hugo Moncayo, docente de en la Universidad Indoamérica, cuanta con varios años de experiencia en el are de la educación infantil. En una primera instancia, el evaluador revisó las encuestas diseñadas para los padres de familia y los educadores del programa CNH, proporcionando sugerencias y correcciones pertinentes. Una vez realizadas las modificaciones sugeridas, el instrumento fue sometido a una segunda revisión por parte del evaluador. Tras confirmar que las encuestas cumplían con los criterios de validez y pertinencia, el magíster Moncayo dio su aprobación final (Ver Anexo N°1), garantizando la confiabilidad y adecuación del instrumento para su aplicación en el contexto de esta investigación.

Para la segunda validación de los instrumentos utilizados en este estudio, se contó con la colaboración del magíster Emma Guevara, experta en educación inicial y estimulación infantil. Ella realizó una primera revisión de las encuestas dirigidas a los padres de familia y educadores del programa CNH, identificando aspectos que requerían ajustes y enviando sus observaciones. Posteriormente, tras aplicar las correcciones indicadas, del magíster Guevara efectuó una segunda revisión para asegurarse de que las modificaciones cumplían con los estándares requeridos. Finalmente, una vez que las encuestas demostraron ser adecuadas y coherentes con los objetivos del estudio, otorgó su aprobación para su uso en el proceso investigativo (Ver Anexo N°2), con la opinión de aclarar al tribunal que las pantallas o exposición a móviles no es recomendó para niños menores de los 18 meses.

Tras ellos los instrumentos fueron expuestos al alfa de Cronbach es una herramienta estadística utilizada para evaluar la fiabilidad o consistencia interna de un instrumento de medición, como cuestionarios o encuestas, que contiene varios ítems destinados a medir un mismo constructo. Un alfa por encima de 0,7 se

considera aceptable, valores superiores a 0,8 indican buena fiabilidad y, cuando excede 0,9, se interpreta como excelente. En el caso de este estudio, se aplicó el alfa de Cronbach a dos encuestas: una dirigida a educadores y otra a padres de familia.

La encuesta de los educadores arrojó un valor de 0,93 (Ver Anexo N°3), lo que demuestra una excelente consistencia interna, indicando que las preguntas están fuertemente correlacionadas y miden de forma consistente sus percepciones sobre los recursos digitales en la estimulación temprana. En la encuesta aplicada a los padres de familia, se obtuvo un alfa de 0,83 (Ver Anexo N°3), lo cual también refleja una buena fiabilidad, confirmando que el cuestionario mide de manera sólida las opiniones de los padres. Estos resultados fortalecen la validez de los instrumentos de investigación y aseguran la confiabilidad de los datos obtenidos.

Operacionalización de las Variables

Tabla N° 3. Operacionalización de la Variable Independiente: Recursos digitales

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS		TÉCNICAS E
			Docentes	Representantes	INSTRUMENTOS
<p><i>Conceptualización</i></p> <p>Los recursos digitales son instrumentos interactivos y atractivos que apoyan la educación. El Ministerio de Educación define un recurso educativo digital como cualquier</p>	Instrumentos interactivos	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción lúdica • Aprendizaje basado en exploración • Elementos visuales, auditivos y atractivos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales que incluyen actividades lúdicas? 2. ¿Los recursos digitales que usas permiten la interacción a través de dinámica que estimulan el desarrollo? 3. ¿Los recursos digitales que empleas fomentan la curiosidad y la investigación a través de actividades de exploración? 4. ¿Considera que los elementos visuales de los recursos digitales 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Con qué frecuencia usa recursos digitales como juegos o videos de actividades divertidas? • ¿Cree que los elementos visuales (imágenes, colores) en los recursos digitales ayudan a 	Encuesta /Cuestionario

material que facilita el proceso de desarrollo y crecimiento mediante tecnologías digitales, incluyendo videos, animaciones, juegos, software educativo y presentaciones multimedia (2023, pág. 4).

te ayudan a mantener la atención en el contenido?

5. ¿Le resultan útiles los elementos auditivos en los recursos digitales para mejorar el desarrollo o crecimiento?
6. ¿Los recursos digitales son lo suficientemente atractivos como para motivarte a usarlos regularmente en las actividades de estimulación?

que los niños presten atención?

- ¿Le parecen útiles los sonidos o música en los recursos digitales para ayudar al desarrollo de su hijo(a)?
 - ¿Le parecen lo suficientemente atractivos los recursos digitales para querer usarlos con frecuencia en las actividades de estimulación?
-

Facilitan el proceso de desarrollo o crecimiento

- Accesibilidad
- Interactividad
- Estimulo multisensorial
- Retroalimentación

7. ¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales interactivos que sean fácilmente accesibles para las familias a quien brinda estimulación?

8. ¿Los recursos digitales que proporciona a los padres fomentan la interacción entre ellos y sus hijos en sus actividades?

9. ¿Los recursos digitales que utiliza están ajustados a las diferentes etapas de desarrollo de los niños?

10. ¿Con qué frecuencia los recursos digitales que proporciona resultan efectivos para estimular varios sentidos (vista, oído,

• ¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales

interactivos que sean fáciles de usar como lo es video, audios, entre otros?

• ¿Considera que los recursos digitales dan una respuesta inmediata que ayuda a los niños a mejorar su desarrollo?

tacto) en las actividades de estimulación?

11. ¿Usted considera que los recursos digitales ofrecen una retroalimentación inmediata en las actividades que utiliza para ayudar a los niños a mejorar su desarrollo?

12. ¿Qué recursos digitales utiliza para desarrollar habilidades específicas (cognitivas, motrices, emocionales o sociales) en los niños? ¿Estos recursos digitales son efectivos?

Diversos formatos digitales

- Variedad de formatos
- Compatibilidad tecnológica

13. ¿Opina que la variedad de formatos de los recursos digitales facilita las actividades enfocadas en el desarrollo y crecimiento de los niños?

- ¿Cree que la variedad de formatos en los recursos digitales (videos, imágenes,
-

-
- Interactividad en distintos formatos
 - Actualización y adaptabilidad del contenido
14. ¿Considera que los recursos digitales a utilizar deben ser compatibles con los dispositivos móviles o computadores?
15. ¿Qué tan frecuentemente los recursos digitales que usa permiten interactuar a través de diferentes medios, como videos interactivos, infografías, blogs?
16. ¿Con qué frecuencia los recursos digitales que usas son actualizados con nuevo contenido o información?
- texto) facilita las actividades de desarrollo de los niños?
- ¿Piensa que los recursos digitales deben ser compatibles con celulares o computadoras?
-

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Registro de la institución educativa

Tabla N° 4. Operacionalización de la Variable Dependiente: Estimulación Temprana

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
			Docentes	Representantes	
<p><i>Conceptualización</i></p> <p>La estimulación temprana es un conjunto de actividades y estrategias que promueven el desarrollo cognitivo, motor, emocional y social de los niños desde el nacimiento hasta los seis años. Estas actividades aprovechan la plasticidad cerebral</p>	Desarrollo integral (cognitivo, motor, emocional y social)	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo cognitivo • Desarrollo motor • Desarrollo emocional • Desarrollo social 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué tan frecuentemente involucra juegos o actividades que desarrollan habilidades de memoria y razonamiento? 2. ¿En qué medida las actividades de estimulación temprana que utiliza favorecen el desarrollo de las habilidades motoras? 3. ¿Considera que las actividades de estimulación temprana han contribuido al desarrollo de la autoestima y confianza de los niños? 4. ¿Las actividades de estimulación temprana que realiza permiten que los niños interactúen con 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cree que las actividades de estimulación temprana han ayudado a mejorar la confianza y autoestima de su hijo/a? 	Encuesta /Cuestionario

en los primeros años, favoreciendo un desarrollo óptimo y previniendo retrasos. Se basa en la importancia de las experiencias tempranas para el desarrollo y aprendizaje futuro (Gómez, 2020).

Plasticidad cerebral

- Adaptación a nuevos estímulos
- Formación de nuevas conexiones neuronales
- Desarrollo de habilidades cognitivas tempranas
- Sensibilidad a los períodos críticos de desarrollo

otros y desarrolle habilidades de comunicación social?

5. ¿Con qué frecuencia introduce actividades que promuevan la adaptación a cambios en el entorno o ambiente de estimulación en el hogar?
6. ¿Considera que los juegos y actividades que realiza promueven el desarrollo neuronal a través de la repetición y la variación de estímulos?
7. ¿Qué tan frecuentemente observa mejoras en las habilidades cognitivas tempranas de los niños como resultado de las actividades de estimulación que realiza?

- ¿Con qué frecuencia observa mejoras en su desarrollo y crecimiento (pensamiento, atención) de su hijo/a gracias a las actividades de estimulación que realiza?

8. ¿Qué tan importante consideras la planificación de actividades basadas en los períodos críticos de desarrollo para maximizar el impacto en el aprendizaje y el crecimiento cerebral de los niños?

Experiencias tempranas

- Diversidad de estímulos
- Interacción con el entorno
- Calidad de la interacción con cuidadores
- Exposición a entornos enriquecidos

9. ¿Opina que la diversidad de estímulos que ofrece a los niños contribuye a su desarrollo integral?

10. ¿Con qué frecuencia observas que los niños exploran y se relacionan fácilmente con su entorno a través de las actividades que implementas?

11. ¿Considera que le da la relación afectiva y educativa suficiente a sus niños en las actividades de

- ¿Piensa que la diversidad de estímulos que ofrecen a los niños contribuye a su desarrollo general?
- ¿Con qué frecuencia ve que los niños exploran y se relacionan con su entorno a través

-
- Estimulación multisensorial temprana
- estimulación temprana que realizas?
- de las actividades que hace?
12. ¿Qué tipo de materiales y recursos utiliza para crear un entorno enriquecido que estimule el desarrollo integral de los niños?
13. ¿Con qué frecuencia utiliza actividades que involucren múltiples sentidos para estimular el desarrollo de los niños?
-

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Registro de la institución educativa

Análisis e Interpretación de Resultados

Se presenta a continuación los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los educadores CNH mediante la plataforma Google Forms (Ver Anexo N°4), tras su respectiva tabulación y gráficas.

Encuesta a Educadores

1) ¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales que incluyen actividades lúdicas?

Tabla N° 5. Recursos digitales que incluyen actividades lúdicas

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	6	22.22%
Casi nunca	1	3.70%
Casi siempre	6	22.22%
Siempre	14	51.85%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

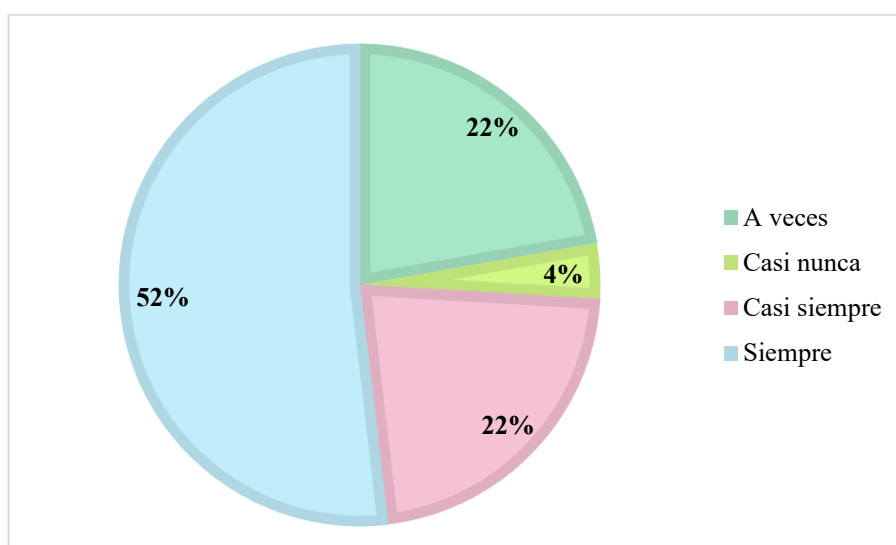


Figura N° 6. Recursos digitales que incluyen actividades lúdicas

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos presentados refleja que más de la mitad de los encuestados (51.85%) utiliza estos recursos siempre, lo que indica una tendencia significativa hacia la incorporación de la tecnología en las actividades educativas para la primera infancia. Además, un 22.22% los utiliza de manera ocasional o casi siempre, lo que sugiere que existe una apertura considerable hacia el uso de herramientas digitales en este contexto. No obstante, un pequeño porcentaje (3.70%) indica un uso mínimo o casi nulo de dichos recursos, lo que podría estar relacionado con limitaciones en el acceso a tecnología o en la capacitación para su adecuado uso. Este escenario plantea la necesidad de seguir fomentando la adopción de recursos digitales, dada su relevancia en el proceso de estimulación temprana, promoviendo tanto su accesibilidad como su integración en entornos educativos para potenciar el desarrollo integral de los niños.

2) ¿Los recursos digitales que utiliza permiten la interacción a través de actividades que estimulan el desarrollo?

Tabla N° 6. Recursos digitales que permiten la interacción a través de actividades que estimulan el desarrollo

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	3	11.11%
Casi nunca	4	14.81%
Casi siempre	7	25.93%
Siempre	13	48.15%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Encuesta a educadores

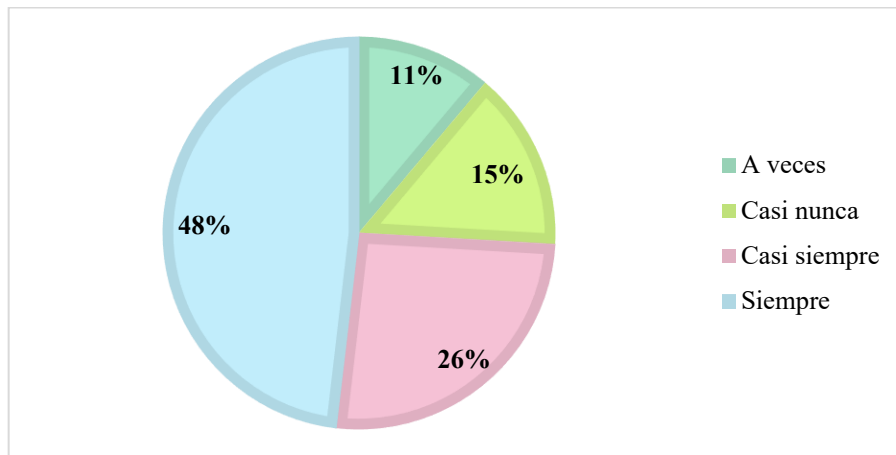


Figura N° 7. Recursos digitales que permiten la interacción a través de actividades que estimulan el desarrollo
Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos refleja la frecuencia con la que los recursos digitales utilizados permiten la interacción a través de actividades que estimulan el desarrollo. El 48.15% de los encuestados afirma que siempre usan recursos digitales interactivos, lo que destaca la importancia de estos en la estimulación temprana. Además, el 25.93% los utiliza casi siempre, lo que suma un 74% de uso frecuente de estos recursos. Esto sugiere que la mayoría de los encuestados perciben un valor significativo en la interacción digital para fomentar el desarrollo infantil. Sin embargo, un 14.81% señala que casi nunca utiliza dichos recursos, lo que podría estar relacionado con barreras tecnológicas o pedagógicas. En resumen, los resultados subrayan que la interacción a través de actividades digitales es una herramienta clave para la estimulación temprana, aunque se debe prestar atención a las razones por las que un pequeño grupo aún no integra estos recursos de manera consistente.

3) ¿Los recursos digitales que emplea fomentan la curiosidad a través de actividades de exploración?

Tabla N° 7. Recursos digitales que emplea fomentan la curiosidad

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	4	14.81%
Casi nunca	1	3.70%
Casi siempre	12	44.44%
Siempre	10	37.04%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

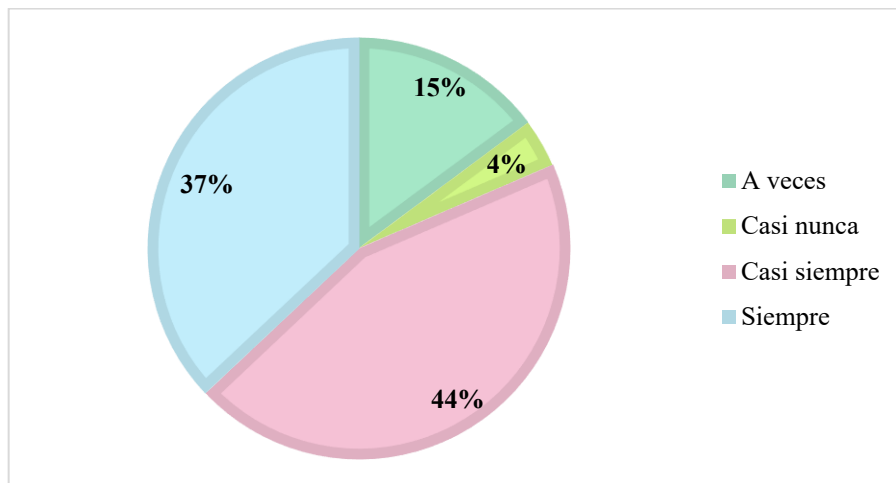


Figura N° 8. Recursos digitales que emplea fomentan la curiosidad

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos presenta que la mayoría de los encuestados (44.44%) considera que los recursos digitales "casi siempre" estimulan la curiosidad, lo que indica una alta valoración de su potencial para promover el aprendizaje exploratorio en la primera infancia. Además, un 37.04% de los participantes afirma que estos recursos "siempre" fomentan la curiosidad, consolidando aún más la idea de que las herramientas digitales juegan un papel fundamental en el desarrollo cognitivo durante esta etapa crítica. En contraste, un pequeño porcentaje señala que los recursos "a veces" (14.81%) o "casi nunca" (3.70%) tienen este efecto, lo cual sugiere que aún existen áreas de mejora o limitaciones en la implementación de

dichas herramientas. En conclusión, los datos sugieren que los recursos digitales, en su mayoría, son percibidos como efectivos para el fomento de la curiosidad y la exploración en niños de cero a tres años, lo que resalta su importancia en el contexto de la estimulación temprana.

4) ¿Considera que los elementos visuales de los recursos digitales ayudan a mantener la atención en la actividad planificada?

Tabla N° 8. Recursos digitales visuales ayudan a mantener la atención

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	7	25.93%
Casi nunca	3	11.11%
Casi siempre	7	25.93%
Siempre	10	37.04%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

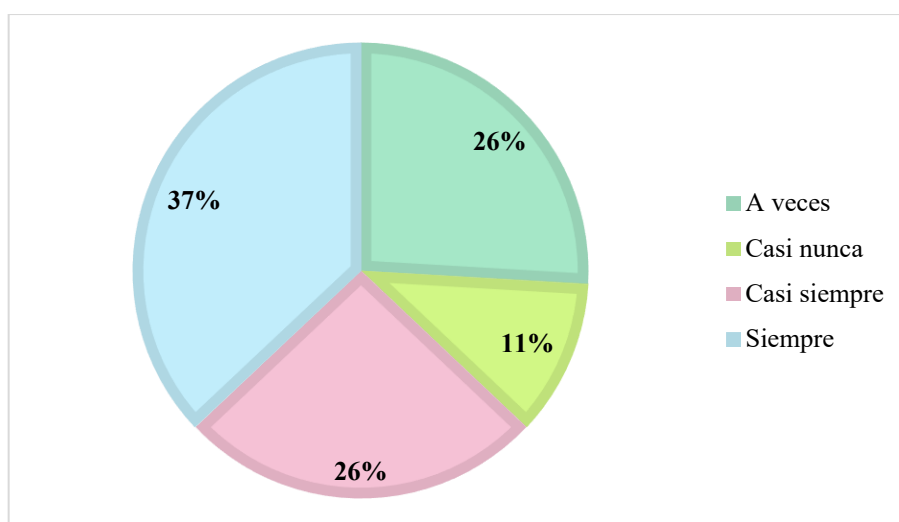


Figura N° 9. Recursos digitales visuales ayudan a mantener la atención

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos presenta que el 37.04% de los encuestados considera que estos recursos "siempre" ayudan a mantener la atención, mientras que un porcentaje similar (25.93%) cree que los elementos visuales "casi siempre" son efectivos en este aspecto. Estos datos sugieren que una parte significativa de los educadores percibe los recursos digitales como valiosos para mantener la atención de los niños, lo cual es crucial para lograr un aprendizaje continuo en la primera infancia.

No obstante, un 25.93% señala que estos recursos solo "a veces" logran captar y mantener la atención, lo que podría evidenciar limitaciones en la efectividad o en la forma en que se integran en las actividades. Finalmente, un 11.11% menciona que "casi nunca" los elementos visuales de los recursos digitales logran este objetivo, lo que pone de manifiesto la necesidad de seleccionar o diseñar herramientas más apropiadas para este propósito. En conjunto, los resultados muestran que, aunque la mayoría considera que los recursos digitales son efectivos para captar la atención, aún hay espacio para optimizar su uso en el contexto de la estimulación temprana en niños de cero a tres años.

5) ¿Le resultan útiles los elementos utilizados en los recursos digitales para mejorar el desarrollo auditivo?

Tabla N° 9. Recursos digitales para mejorar el desarrollo auditivo

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	5	18.52%
Casi nunca	2	7.41%
Casi siempre	7	25.93%
Siempre	13	48.15%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

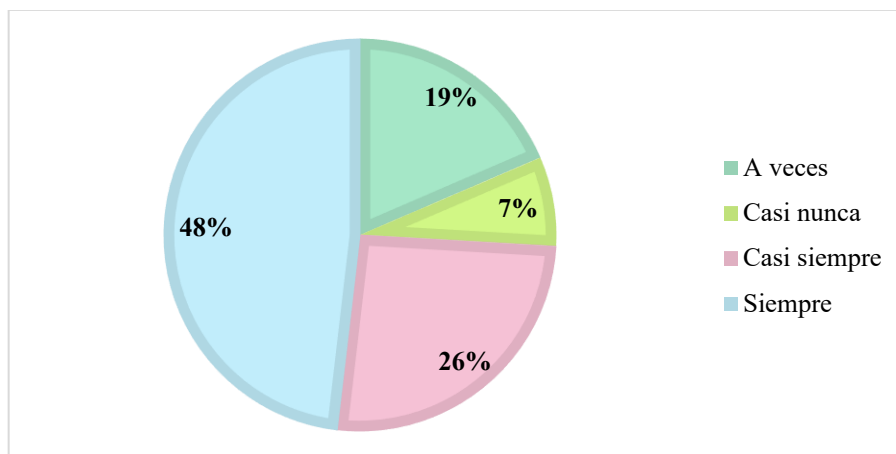


Figura N° 10. Recursos digitales para mejorar el desarrollo auditivo
Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos presentados en la tabla y el gráfico se destaca que el 48.15% de los encuestados considera que estos recursos "siempre" son útiles para fomentar el desarrollo auditivo, lo que resalta la confianza en las herramientas digitales para estimular este aspecto del desarrollo infantil. Además, el 25.93% indica que estos recursos "casi siempre" son efectivos, lo que refuerza la percepción positiva general hacia los medios digitales en este ámbito. Sin embargo, un 18.52% de los participantes opina que los elementos auditivos solo son útiles "a veces", lo que podría sugerir que la efectividad de los recursos depende del contexto o del tipo de herramienta utilizada.

Finalmente, un pequeño porcentaje (7.41%) señala que "casi nunca" son útiles, lo que subraya la necesidad de evaluar y mejorar la calidad de los recursos auditivos disponibles. En resumen, los resultados reflejan una apreciación mayoritaria hacia la utilidad de los recursos digitales para el desarrollo auditivo, pero también señalan la importancia de garantizar que estos sean adecuados y bien diseñados para el grupo etario de cero a tres años en el contexto de la estimulación temprana.

6) ¿Los recursos digitales son lo suficientemente atractivos como para motivarle a usarlos regularmente en las actividades de estimulación?

Tabla N° 10. Recursos digitales suficientemente atractivos para motivar

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	10	37.04%
Casi nunca	1	3.70%
Casi siempre	7	25.93%
Siempre	9	33.33%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

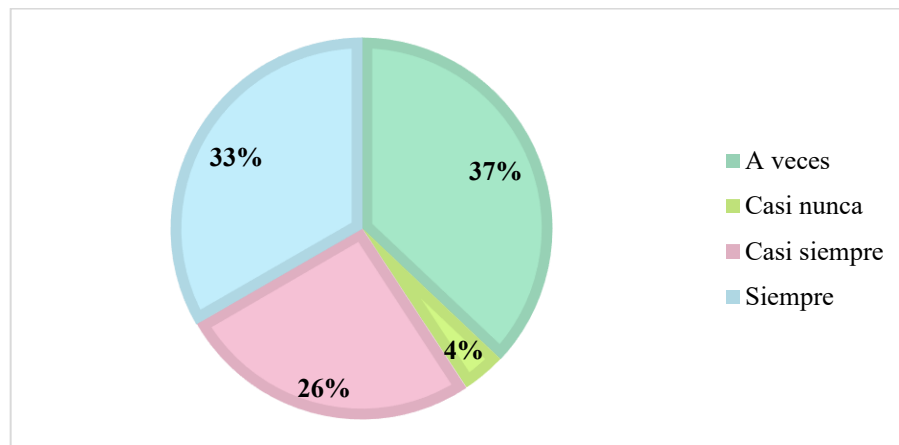


Figura N° 11. Recursos digitales suficientemente atractivos para motivar

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos presentados en la tabla y el gráfico indica que el 37.04% de los participantes manifestó que los recursos digitales son "A veces" atractivos, lo que sugiere que la motivación no es constante. Un 25.93% afirmó que son "Casi siempre" atractivos, y un 33.33% considera que son "Siempre" atractivos, lo que demuestra que, en conjunto, un 59.26% de los encuestados percibe un alto nivel de motivación al usar recursos digitales. Por otro lado, solo un 3.70% indicó que estos recursos son "Casi nunca" atractivos. Esto indica que los recursos digitales tienen un potencial considerable para incentivar la participación en actividades de estimulación temprana, pero existe margen para mejorar su atractivo y eficacia en este contexto educativo.

7) ¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales interactivos que sean fácilmente accesibles para las familias a quien brinda estimulación?

Tabla N° 11. Recursos digitales interactivo de fácil acceso para las familias a quien brinda estimulación

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	7	25.93%
Casi nunca	5	18.52%
Casi siempre	10	37.04%
Siempre	5	18.52%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

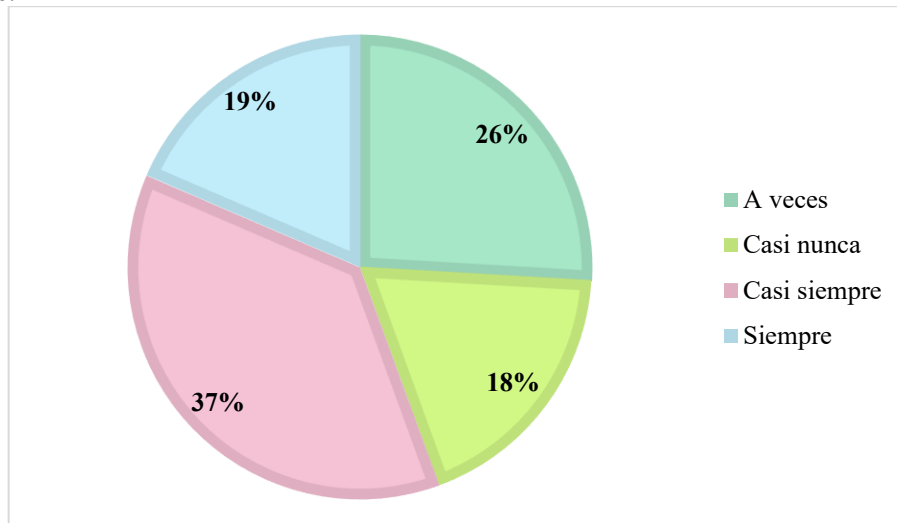


Figura N° 12. Recursos digitales interactivo de fácil acceso para las familias a quien brinda estimulación

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos presentados revela que la mayoría de los participantes utiliza recursos digitales interactivos de fácil acceso para las familias de manera relativamente frecuente en el contexto de la estimulación temprana. El 37.04% de los encuestados indicó que utiliza estos recursos "Casi siempre", lo que muestra un

alto nivel de adopción y reconocimiento de su utilidad. Un 25.93% señaló que los utiliza "A veces", y un 18.52% los utiliza "Siempre", reflejando una aceptación moderada.

Sin embargo, un 18.52% de los participantes también indicó que "Casi nunca" utiliza estos recursos, lo cual podría estar asociado a barreras de acceso o falta de conocimiento sobre su uso. Estos resultados sugieren que, aunque existe un uso considerable de recursos digitales interactivos, aún hay oportunidades para mejorar la accesibilidad y fomentar su uso regular por parte de las familias en el proceso de estimulación temprana.

8) ¿Los recursos digitales que proporciona a los padres fomentan la interacción entre ellos y sus hijos en sus actividades?

Tabla N° 12. Recursos digitales que proporciona a los padres fomentan la interacción entre ellos y sus hijos

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	7	25.93%
Casi nunca	4	14.81%
Casi siempre	10	37.04%
Siempre	6	22.22%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

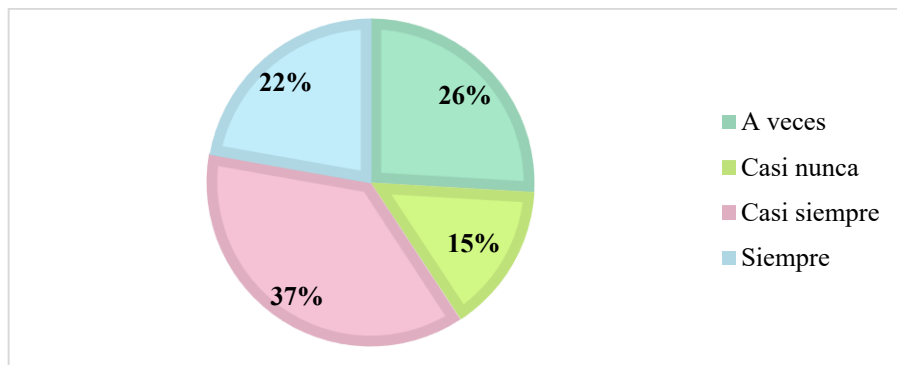


Figura N° 13. Recursos digitales que proporciona a los padres fomentan la interacción entre ellos y sus hijos

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos muestra que los recursos digitales proporcionados a los padres tienen un impacto positivo en la promoción de la interacción entre ellos y sus hijos en las actividades de estimulación temprana. El 37.04% de los encuestados indicó que estos recursos "Casi siempre" fomentan la interacción, y un 22.22% afirmó que "Siempre" lo hacen, lo que indica que más de la mitad de los participantes (59.26%) reconoce la efectividad de estos recursos para fortalecer la relación entre padres e hijos.

Sin embargo, un 25.93% mencionó que "A veces" contribuyen a la interacción, y un 14.81% señaló que "Casi nunca" lo hacen, lo que sugiere que aún existen oportunidades para mejorar el diseño y la aplicación de los recursos digitales para asegurar una mayor participación e interacción en las actividades. Estos resultados resaltan la importancia de continuar desarrollando estrategias digitales que involucren a los padres de manera más efectiva en el proceso de desarrollo de sus hijos.

9) ¿Usted concuerda que los recursos digitales que utiliza están ajustados a las diferentes etapas de desarrollo de los niños?

Tabla N° 13. Recursos digitales que utiliza están ajustados a las diferentes etapas de desarrollo

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	6	22.22%
Casi nunca	1	3.70%
Casi siempre	10	37.04%
Siempre	10	37.04%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

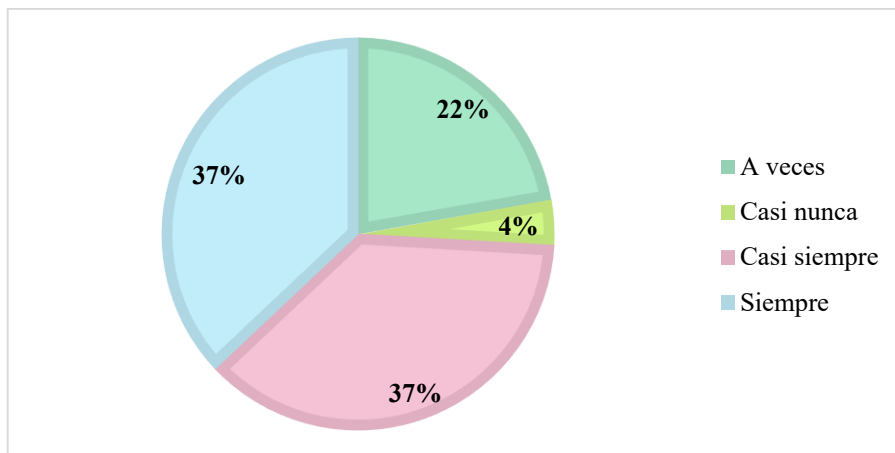


Figura N° 14. Recursos digitales que utiliza están ajustados a las diferentes etapas de desarrollo

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de estos datos revela aspectos interesantes sobre la percepción de los educadores respecto a la adecuación de los recursos digitales utilizados. La tabla y el gráfico muestran que existe una distribución relativamente equilibrada entre las diferentes categorías de respuesta. Un 37.04% de los encuestados afirma que "siempre" los recursos digitales están ajustados a las etapas de desarrollo infantil, mientras que otro 37.04% indica que esto ocurre "casi siempre". Esto sugiere que aproximadamente tres cuartos de los participantes tienen una percepción positiva sobre la idoneidad de los recursos digitales empleados. Sin embargo, es notable que un 22.22% responda "a veces" y un 3.70% "casi nunca", lo cual indica que aún existe un margen significativo para mejorar la adaptación de estos recursos a las necesidades específicas de desarrollo de los niños en sus primeros años de vida. Estos hallazgos subrayan la importancia de continuar refinando y personalizando los recursos digitales para maximizar su eficacia en la estimulación temprana.

10) ¿Con qué frecuencia los recursos digitales que proporciona resultan efectivos para estimular varios sentidos (vista, oído, tacto) en las actividades de estimulación?

Tabla N° 14. Recursos digitales que proporciona resultan efectivos para estimular varios sentidos

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	6	22.22%
Casi nunca	2	7.41%
Casi siempre	7	25.93%
Nunca	1	3.70%
Siempre	11	40.74%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

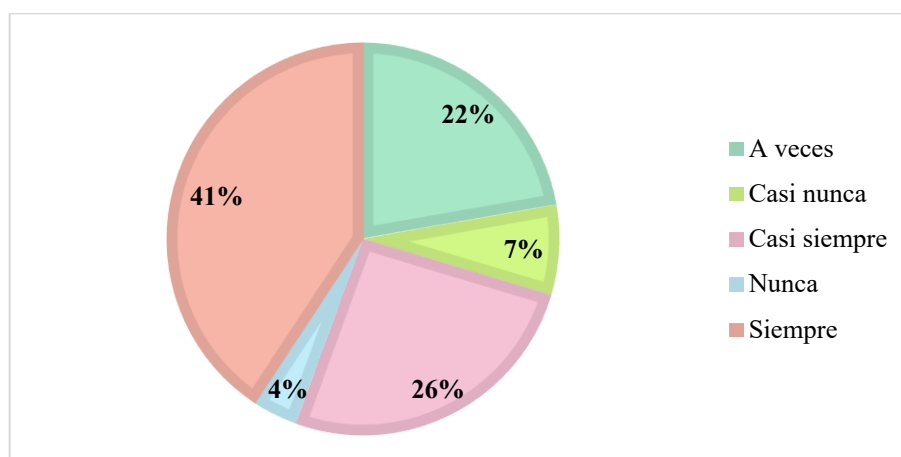


Figura N° 15: Recursos digitales que proporciona resultan efectivos para estimular varios sentidos

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos presentados en la tabla y gráfico relacionados con la efectividad de los recursos digitales para estimular varios sentidos muestra un patrón claro en cuanto a la frecuencia con la que se perciben como efectivos. La categoría con mayor frecuencia es “Siempre” con un 40.74%, lo que indica que la mayoría de los encuestados considera que los recursos digitales tienen un alto impacto en la estimulación sensorial. Sin embargo, un porcentaje considerable del

25.93% reporta que estos recursos son “Casi siempre” efectivos, sugiriendo que, aunque el impacto es en su mayoría positivo, no es constante en todas las situaciones.

Por otro lado, un 22.22% señala que los recursos son efectivos “A veces”, lo que sugiere una percepción de efectividad intermedia. Es importante destacar que un pequeño porcentaje indica que los recursos “Casi nunca” (7.41%) o “Nunca” (3.70%) son efectivos, lo que revela que hay una minoría que percibe una baja o nula eficacia en el uso de estos recursos. Estos datos reflejan la importancia de seguir investigando sobre los factores que limitan la efectividad de los recursos digitales en contextos de estimulación temprana, particularmente en niños de cero a tres años, y cómo mejorar su implementación para maximizar su impacto.

11) ¿Usted considera que los recursos digitales ofrecen una retroalimentación inmediata en las actividades que utiliza para ayudar a los niños a mejorar su desarrollo?

Tabla N° 15. Recursos digitales ofrecen una retroalimentación inmediata

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	8	29.63%
Casi nunca	3	11.11%
Casi siempre	7	25.93%
Nunca	1	3.70%
Siempre	8	29.63%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

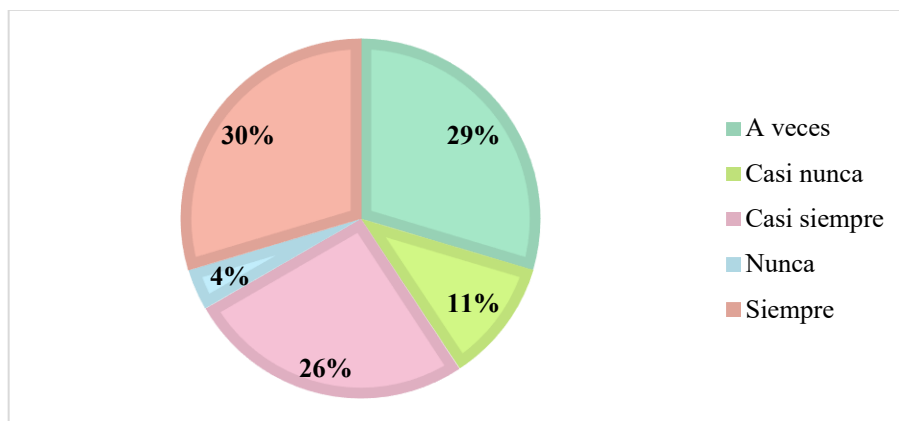


Figura N° 16. Recursos digitales ofrecen una retroalimentación inmediata
Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos presentados en la tabla y el gráfico circular sobre la retroalimentación inmediata refleja que la mayoría de los encuestados considera que los recursos digitales ofrecen retroalimentación inmediata "A veces" (29.63%) y "Siempre" (29.63%), lo que sugiere que en aproximadamente el 60% de los casos, se percibe una respuesta positiva o intermitente de estos recursos. Sin embargo, un 25.93% de los participantes indica que los recursos digitales ofrecen retroalimentación "Casi siempre", lo que implica que una proporción considerable de encuestados confía en su eficacia regular.

Cabe resaltar que un 11.11% opina que los recursos "Casi nunca" proporcionan retroalimentación, y un pequeño porcentaje (3.70%) afirma que "Nunca" lo hacen, lo cual representa una mínima percepción de ineficacia. Estos resultados subrayan la necesidad de explorar más a fondo los factores que pueden influir en la frecuencia y consistencia de la retroalimentación, a fin de optimizar el uso de los recursos digitales para el desarrollo de la estimulación temprana en niños de cero a tres años.

12) ¿Utiliza usted recursos digitales para desarrollar habilidades específicas (cognitivas, motrices, emocionales o sociales) en los niños?

Tabla N° 16. Recursos digitales para desarrollar habilidades específicas

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	7	25.93%
Casi nunca	4	14.81%
Casi siempre	7	25.93%
Nunca	1	3.70%
Siempre	8	29.63%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

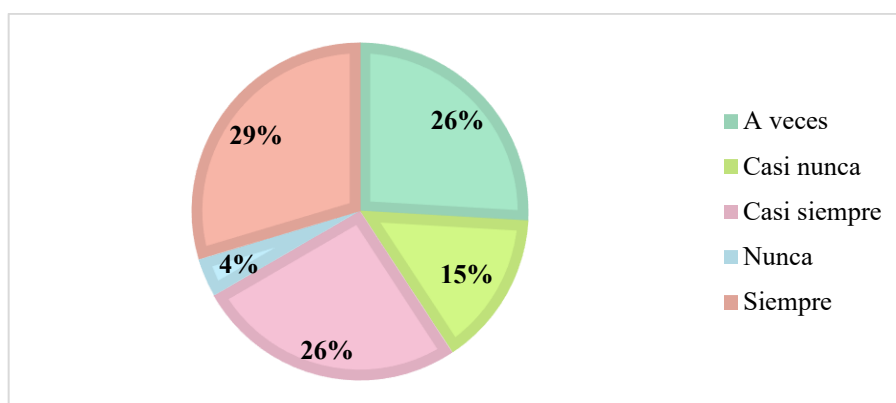


Figura N° 17. Recursos digitales para desarrollar habilidades específicas

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de estos datos revela patrones interesantes sobre el uso de tecnología en el desarrollo infantil. Los resultados muestran una distribución variada en la frecuencia de utilización de recursos digitales para desarrollar habilidades específicas. Un 29.63% de los encuestados indica que "siempre" emplea estos recursos, mientras que otro 25.93% los usa "casi siempre", sumando más de la mitad de la muestra con un uso frecuente. Sin embargo, es notable que un porcentaje idéntico (25.93%) reporta utilizarlos solo "a veces", lo que sugiere cierta cautela o selectividad en su aplicación.

Además, un 14.81% afirma usarlos "casi nunca" y un 3.70% "nunca", indicando que existe un segmento significativo de educadores que aún son reacios a incorporar plenamente estas herramientas. Esta diversidad en las respuestas subraya la

complejidad del tema y la necesidad de investigar más a fondo los factores que influyen en la adopción y eficacia de los recursos digitales en la estimulación temprana, considerando aspectos como la formación docente, la disponibilidad de recursos y las percepciones sobre el impacto de la tecnología en el desarrollo infantil.

13) ¿Considera usted que la variedad de formatos de los recursos digitales facilita las actividades enfocadas en el desarrollo y crecimiento de los niños?

Tabla N° 17. Variedad de formatos de los recursos digitales facilita las actividades enfocadas en el desarrollo

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	6	22.22%
Casi nunca	2	7.41%
Casi siempre	12	44.44%
Nunca	1	3.70%
Siempre	6	22.22%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

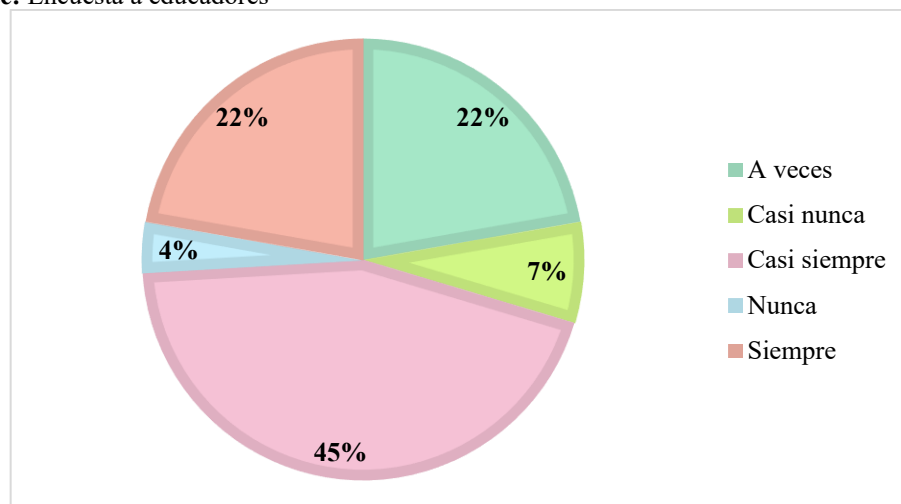


Figura N° 18. Variedad de formatos de los recursos digitales facilita las actividades enfocadas en el desarrollo

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de estos datos revela percepciones significativas sobre la eficacia de la variedad de formatos digitales en el desarrollo infantil. Los resultados muestran una tendencia predominantemente positiva, con un 44.44% de los encuestados indicando que "casi siempre" la diversidad de formatos digitales facilita las actividades de desarrollo. Sumado al 22.22% que responde "siempre", se evidencia que dos tercios de los participantes reconocen un alto valor en la variedad de recursos digitales.

Sin embargo, es importante notar que otro 22.22% considera que esto ocurre solo "a veces", sugiriendo cierta cautela o experiencias mixtas. Los porcentajes menores para "casi nunca" (7.41%) y "nunca" (3.70%) indican que, aunque minoritaria, existe una perspectiva escéptica sobre la utilidad de esta variedad. Estos hallazgos subrayan la importancia de seguir investigando y refinando la aplicación de diversos formatos digitales en la estimulación temprana, considerando factores como la calidad del contenido, la adecuación a las etapas de desarrollo y la capacitación de los educadores para maximizar su eficacia.

14) ¿Usted está de acuerdo que los recursos digitales a utilizar deben ser compatibles con los dispositivos móviles o computadores?

Tabla N° 18. Recursos digitales a utilizar deben ser compatibles con los dispositivos móviles o computadores

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	3	11.11%
Casi nunca	2	7.41%
Casi siempre	11	40.74%
Nunca	1	3.70%
Siempre	10	37.04%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

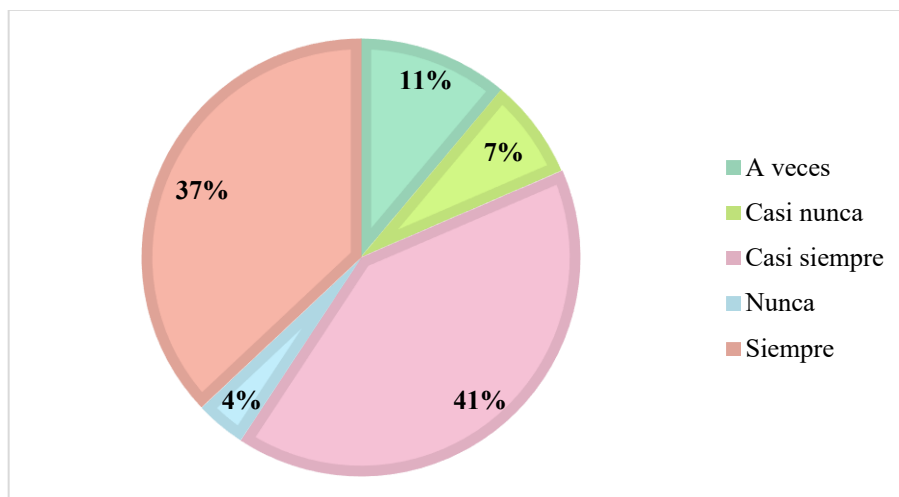


Figura N° 19. Recursos digitales a utilizar deben ser compatibles con los dispositivos móviles o computadoras

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de estos datos revela una clara tendencia hacia la importancia de la compatibilidad de los recursos digitales con dispositivos móviles y computadoras. Un significativo 40.74% de los encuestados indica que "casi siempre" los recursos digitales deben ser compatibles, mientras que un 37.04% afirma que "siempre" deben serlo. Esta suma del 77.78% subraya una fuerte convicción en la comunidad educativa sobre la necesidad de versatilidad tecnológica en los recursos utilizados. Sin embargo, es interesante notar que un 11.11% responde "a veces", sugiriendo cierta flexibilidad en sus perspectivas.

Los porcentajes menores para "casi nunca" (7.41%) y "nunca" (3.70%) indican que existe una minoría que no considera la compatibilidad como un factor crítico. Estos hallazgos resaltan la importancia de desarrollar recursos digitales multiplataforma para la estimulación temprana, asegurando así una amplia accesibilidad y adaptabilidad a diversos contextos educativos y familiares. La predominancia de opiniones favorables a la compatibilidad refleja una conciencia creciente sobre la ubicuidad de la tecnología en la educación infantil moderna.

15) ¿Qué tan frecuentemente los recursos digitales que usa permiten interactuar a través de diferentes medios, como videos interactivos, infografías, blogs?

Tabla N° 19. Recursos digitales que usa permiten interactuar a través de diferentes medios

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	7	25.93%
Casi nunca	1	3.70%
Casi siempre	10	37.04%
Nunca	1	3.70%
Siempre	8	29.63%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Encuesta a educadores

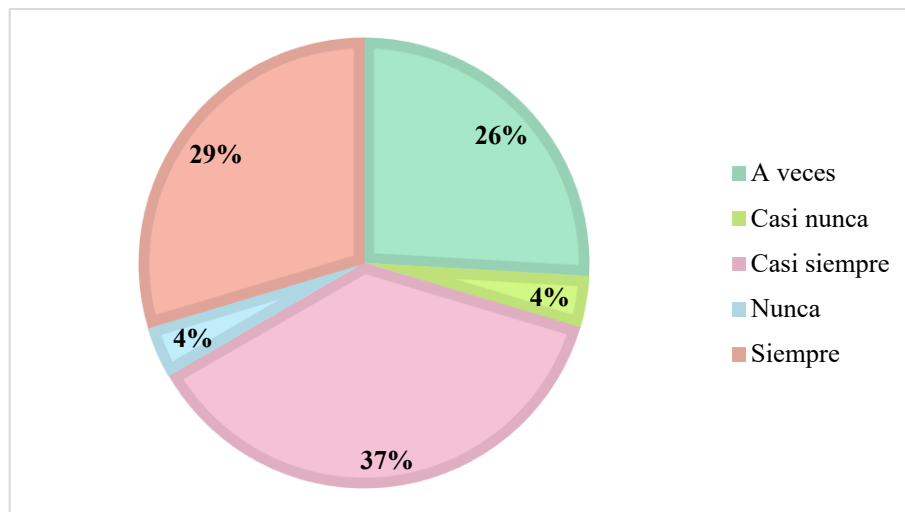


Figura N° 20. Recursos digitales que usa permiten interactuar a través de diferentes medios

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de estos datos revela patrones interesantes sobre la interactividad de los recursos utilizados. Los resultados muestran una tendencia positiva hacia el uso

de recursos digitales que permiten la interacción a través de diversos medios. Un 37.04% de los encuestados indica que "casi siempre" utilizan recursos interactivos, mientras que un 29.63% afirma emplearlos "siempre". Esta suma del 66.67% sugiere una alta valoración de la interactividad en los materiales digitales para la estimulación temprana. Sin embargo, es notable que un 25.93% responda "a veces", lo que podría indicar cierta variabilidad en la disponibilidad o aplicación de estos recursos.

Los porcentajes menores para "casi nunca" y "nunca" (ambos en 3.70%) señalan que una pequeña fracción aún no incorpora regularmente estos elementos interactivos. Estos hallazgos subrayan la importancia de desarrollar y promover recursos digitales altamente interactivos en la educación temprana, al tiempo que sugieren la necesidad de investigar las barreras que impiden su uso consistente en todos los contextos educativos.

16) ¿Con qué frecuencia los recursos digitales que usas son actualizados con nuevo contenido o información?

Tabla N° 20. Recursos digitales que usas son actualizados en información

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	7	25.93%
Casi nunca	3	11.11%
Casi siempre	6	22.22%
Nunca	1	3.70%
Siempre	10	37.04%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

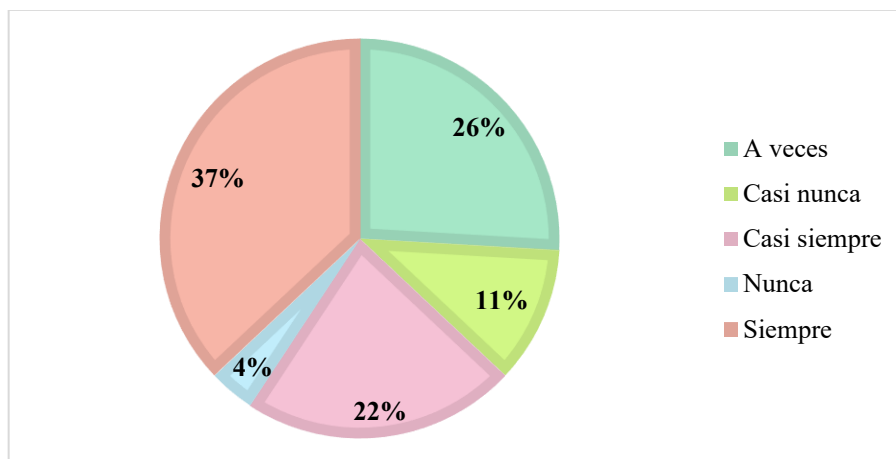


Figura N° 21. Recursos digitales que usas son actualizados en información
Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos refleja que 37.04% de los encuestados indica que "Siempre" actualiza sus recursos digitales, lo cual es alentador ya que implica un compromiso con mantener el contenido relevante y actualizado. Esto es crucial en el campo de la estimulación temprana, donde las investigaciones y mejores prácticas evolucionan constantemente. Sin embargo, es notable que el segundo porcentaje más alto (25.93%) corresponde a "A veces", seguido de cerca por "Casi siempre" (22.22%). Esto sugiere que una porción significativa de los recursos podría no estar recibiendo actualizaciones con la frecuencia óptima.

Preocupa que un 11.11% indique "Casi nunca" y un 3.70% "Nunca" actualice sus recursos. En el contexto de la estimulación temprana, donde la precisión y la actualidad de la información son vitales para el desarrollo infantil, estos porcentajes, aunque minoritarios, señalan un área de mejora importante. Es fundamental asegurar que todos los recursos utilizados en la intervención temprana reflejen los últimos avances en neurociencia y pedagogía infantil para maximizar su eficacia en el desarrollo cognitivo, motor y socioemocional de los niños.

17) ¿Qué tan frecuentemente involucra juegos o actividades que desarrollan habilidades de memoria y razonamiento?

Tabla N° 21. Involucra juegos o actividades que desarrollan habilidades

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	1	3.70%
Casi siempre	5	18.52%
Siempre	21	77.78%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

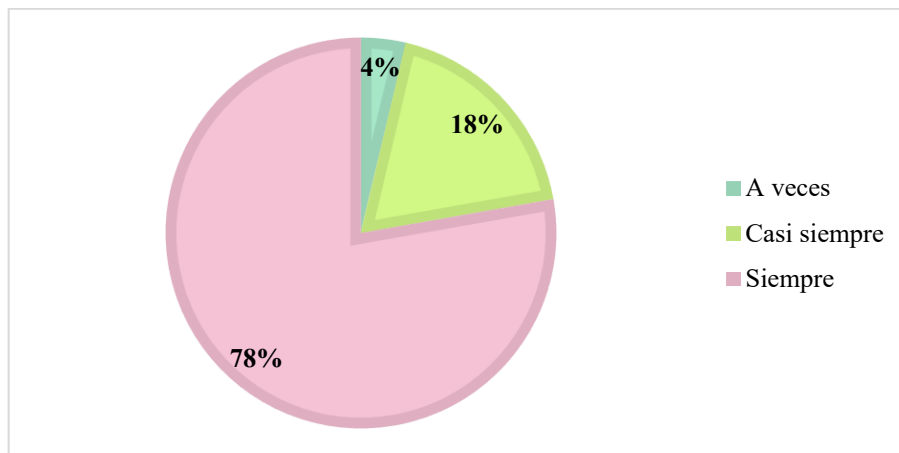


Figura N° 22. Involucra juegos o actividades que desarrollan habilidades

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

En el análisis de estos datos se observa una tendencia altamente positiva en la implementación de juegos y actividades que desarrollan habilidades de memoria y razonamiento. Un contundente 77.78% de los encuestados indica que "Siempre" incorpora este tipo de actividades, lo cual es sumamente alentador para el campo de la estimulación temprana. Este alto porcentaje sugiere un reconocimiento generalizado de la importancia crucial que tienen estas habilidades cognitivas en el desarrollo infantil temprano. Adicionalmente, un 18.52% reporta hacerlo "Casi siempre", reforzando aún más esta tendencia positiva.

La presencia de solo un 3.70% en la categoría "A veces" y la ausencia total de respuestas en categorías de menor frecuencia indican un compromiso sólido y

constante con estas prácticas educativas. Esta distribución de datos respalda la hipótesis de que los profesionales en el campo están altamente conscientes del papel fundamental que juegan la memoria y el razonamiento en el desarrollo cognitivo de los niños en sus primeros años de vida, y están implementando activamente estrategias para fomentarlas a través de recursos digitales y actividades lúdicas.

18) ¿En qué medida las actividades de estimulación temprana que utiliza favorecen el desarrollo de las habilidades motoras?

Tabla N° 22. Actividades de estimulación temprana que utiliza favorecen el desarrollo

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	1	3.70%
Casi siempre	9	33.33%
Siempre	17	62.96%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

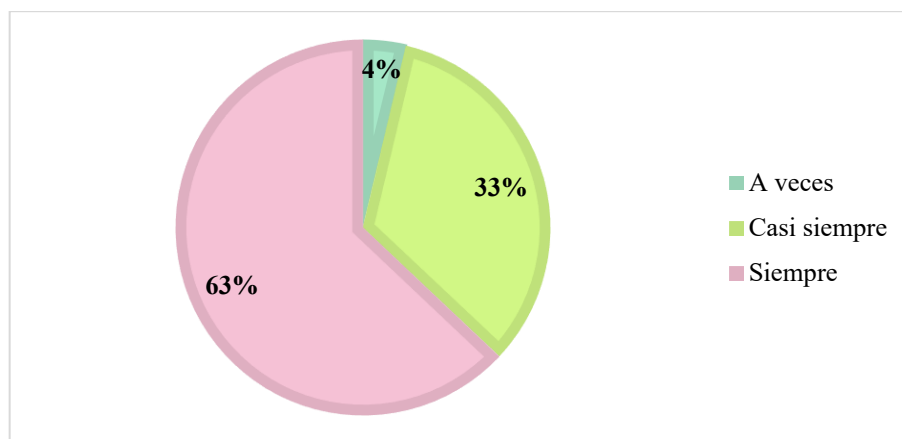


Figura N° 23. Actividades de estimulación temprana que utiliza favorecen el desarrollo

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos presentados revela una tendencia significativamente positiva en la implementación de actividades que favorecen el desarrollo de habilidades motoras. El 62.96% de los encuestados indica que "Siempre" utiliza actividades de estimulación temprana que promueven estas habilidades, lo cual es altamente alentador. Este porcentaje mayoritario sugiere una comprensión generalizada de la importancia crítica del desarrollo motor en la primera infancia. Adicionalmente, un 33.33% reporta hacerlo "Casi siempre", reforzando aún más esta tendencia positiva.

La presencia de solo un 3.70% en la categoría "A veces" y la ausencia de respuestas en categorías de menor frecuencia indican un compromiso sólido y constante con estas prácticas educativas. Esta distribución de datos respalda la hipótesis de que los profesionales en el campo están altamente conscientes del papel fundamental que juega el desarrollo motor en la estimulación temprana y están implementando activamente estrategias para fomentarlo. Sin embargo, existe un margen de mejora para que el porcentaje de "Siempre" aumente, lo cual podría lograrse mediante la integración más sistemática de recursos digitales específicamente diseñados para estimular las habilidades motoras en esta etapa crucial del desarrollo infantil.

19) ¿Usted considera que las actividades de estimulación temprana han contribuido al desarrollo de la autoestima y confianza de los niños?

Tabla N° 23. Estimulación temprana han contribuido al desarrollo de la autoestima y confianza

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	2	7.41%
Casi nunca	1	3.70%
Casi siempre	8	29.63%
Siempre	16	59.26%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

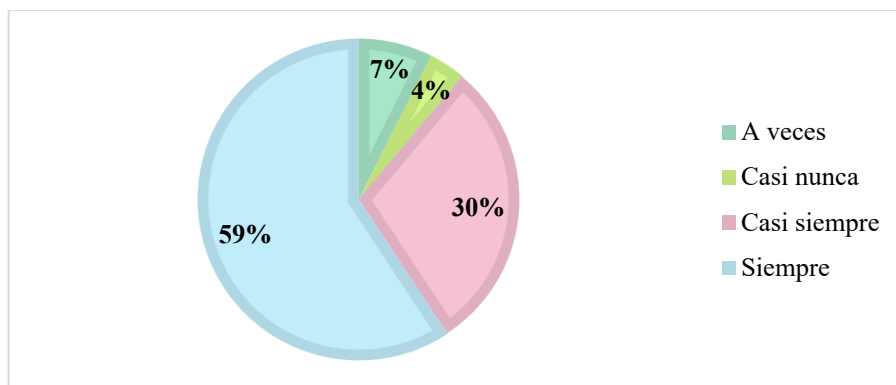


Figura N° 24. Estimulación temprana han contribuido al desarrollo de la autoestima y confianza

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

En el análisis se datos se observa una tendencia predominantemente positiva en cuanto a la percepción del impacto de las actividades de estimulación temprana en el desarrollo de la autoestima y confianza de los niños. Un significativo 59.26% de los encuestados considera que estas actividades "Siempre" contribuyen a dicho desarrollo, lo cual es sumamente alentador. Este porcentaje, combinado con el 29.63% que indica "Casi siempre", suma un contundente 88.89% de opiniones favorables, sugiriendo un consenso generalizado sobre el valor de la estimulación temprana en el aspecto socioemocional del desarrollo infantil.

Sin embargo, es importante notar que un 7.41% responde "A veces" y un 3.70% "Casi nunca", lo cual, aunque minoritario, indica que existe un margen de mejora. Estos datos subrayan la necesidad de seguir refinando y adaptando los recursos digitales de estimulación temprana para maximizar su eficacia en el fomento de la autoestima y confianza. Asimismo, sugieren la importancia de investigar más a fondo las razones detrás de las percepciones menos favorables, con el fin de desarrollar estrategias más efectivas y universalmente beneficiosas para el desarrollo socioemocional de los niños en sus primeros años de vida.

20) ¿Las actividades de estimulación temprana que realiza permiten que los niños interactúen con otros y desarrolle habilidades desarrollo social?

Tabla N° 24. Estimulación temprana que realiza permiten que los niños interactúen con otros

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	5	18.52%
Casi siempre	2	7.41%
Siempre	20	74.07%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

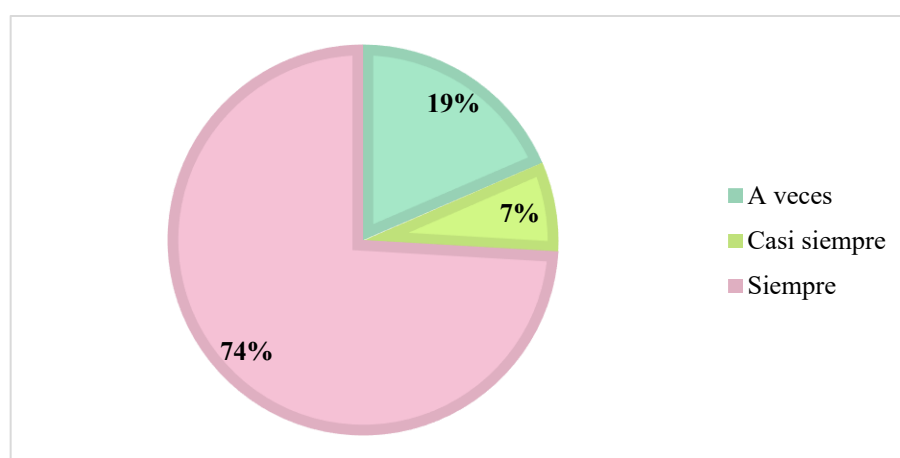


Figura N° 25. Estimulación temprana que realiza permiten que los niños interactúen con otros

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos presentados revela una tendencia altamente positiva en cuanto a la eficacia de las actividades de estimulación temprana para fomentar la interacción social y el desarrollo de habilidades sociales. Un contundente 74.07% de los encuestados indica que estas actividades "Siempre" permiten que los niños interactúen con otros y desarrollen habilidades sociales, lo cual es sumamente alentador. Este alto porcentaje sugiere que los recursos y estrategias empleados están logrando exitosamente uno de los objetivos fundamentales de la estimulación temprana: promover el desarrollo social. Adicionalmente, un 7.41% reporta que esto ocurre "Casi siempre", reforzando la tendencia positiva. Sin embargo, es

importante notar que un 18.52% responde "A veces", lo cual, aunque minoritario, indica un área de oportunidad para mejorar.

Estos datos subrayan la necesidad de seguir refinando los recursos digitales y las actividades de estimulación temprana para maximizar las oportunidades de interacción social, especialmente considerando la importancia crítica del desarrollo social en los primeros años de vida. Asimismo, sugieren la importancia de investigar las razones detrás de las respuestas menos frecuentes, con el fin de desarrollar estrategias más inclusivas y efectivas que garanticen que todos los niños, independientemente de sus circunstancias, puedan beneficiarse plenamente de estas oportunidades de desarrollo social.

21) ¿Qué tan frecuente es su introducción de actividades que promuevan la adaptación a cambios en el entorno o ambiente de estimulación en el hogar?

Tabla N° 25. Actividades que promuevan la adaptación a cambios en el entorno

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	4	14.81%
Casi siempre	10	37.04%
Siempre	13	48.15%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

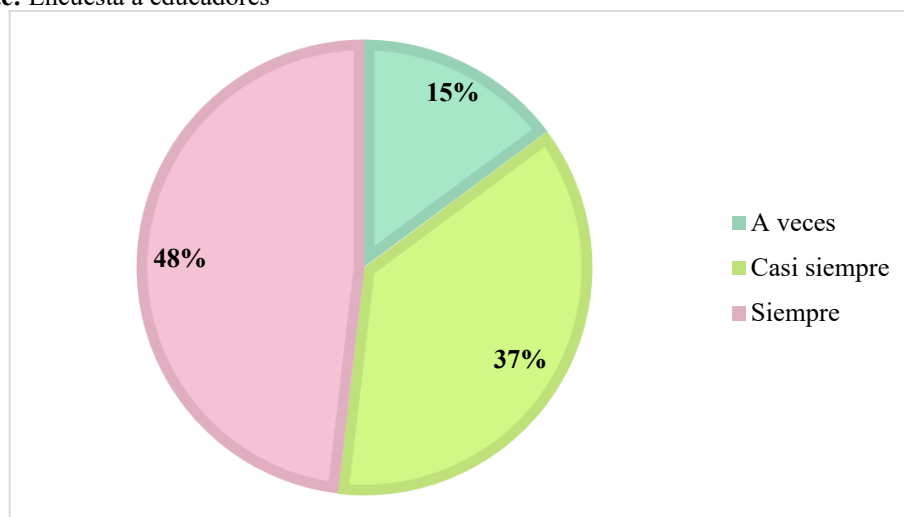


Figura N° 26. Actividades que promuevan la adaptación a cambios en el entorno

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

En el análisis de datos se observa que la introducción de actividades que promueven la adaptación a cambios en el entorno o ambiente de estimulación en el hogar es bastante frecuente. Los resultados muestran una tendencia positiva hacia la implementación constante de estas actividades, con un 48.15% de los casos reportando que "Siempre" las introducen y un 37.04% que lo hacen "Casi siempre". Esto sugiere que la mayoría de los cuidadores o educadores (85.19% en total) reconocen la importancia de exponer a los niños pequeños a experiencias variadas que fomenten su adaptabilidad.

Solo un 14.81% indica que estas actividades se introducen "A veces", lo cual podría representar una oportunidad para mejorar la frecuencia y consistencia de la estimulación temprana en este grupo minoritario. Estos datos resaltan la conciencia general sobre la relevancia de la estimulación temprana y la adaptación a cambios como componentes cruciales en el desarrollo infantil temprano.

22) ¿Considera que los juegos y actividades que realiza promueven el desarrollo neuronal a través de la repetición y la variación de estímulos?

Tabla N° 26. Juegos y actividades que realiza promueven el desarrollo neuronal

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	3	11.11%
Casi siempre	6	22.22%
Siempre	18	66.67%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

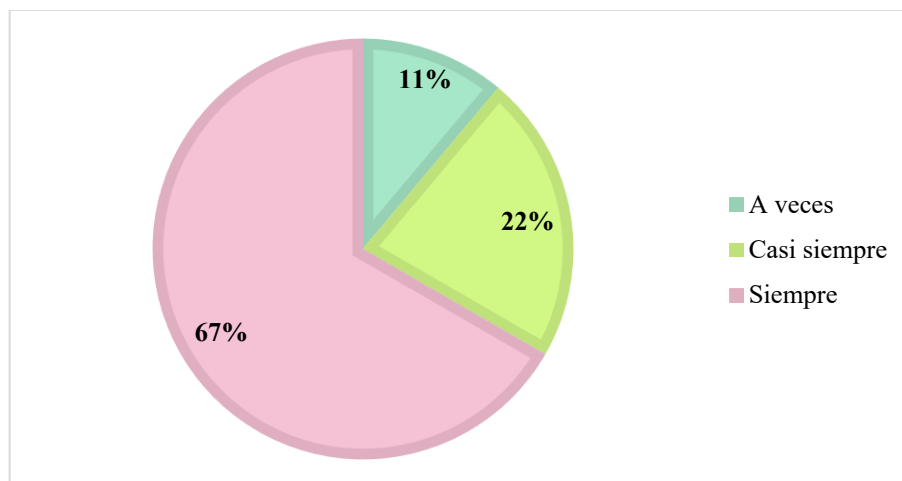


Figura N° 27. Juegos y actividades que realiza promueven el desarrollo neuronal

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de estos datos revela una tendencia significativamente positiva en cuanto a la percepción de los juegos y actividades como promotores del desarrollo neuronal. Un contundente 66.67% de los encuestados considera que "Siempre" las actividades realizadas fomentan el desarrollo neuronal a través de la repetición y variación de estímulos. Sumado al 22.22% que responde "Casi siempre", se evidencia que una gran mayoría (88.89%) reconoce consistentemente el valor de estas prácticas en el desarrollo cerebral infantil.

Solo un 11.11% indica que esto ocurre "A veces", lo cual sugiere que existe un amplio consenso sobre la eficacia de los juegos y actividades en la estimulación neuronal temprana. Estos resultados subrayan la importancia de implementar recursos digitales que incorporen elementos de repetición y variación de estímulos, ya que los cuidadores y educadores parecen estar altamente conscientes de su impacto positivo en el desarrollo neuronal de los niños en sus primeros años de vida.

23) ¿Qué tan frecuentemente observa mejoras en las habilidades cognitivas tempranas de los niños como resultado de las actividades de estimulación que realiza?

Tabla N° 27. Mejoras en las habilidades cognitivas tempranas de los niños como resultado de las actividades de estimulación

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	2	7.41%
Casi siempre	10	37.04%
Siempre	15	55.56%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

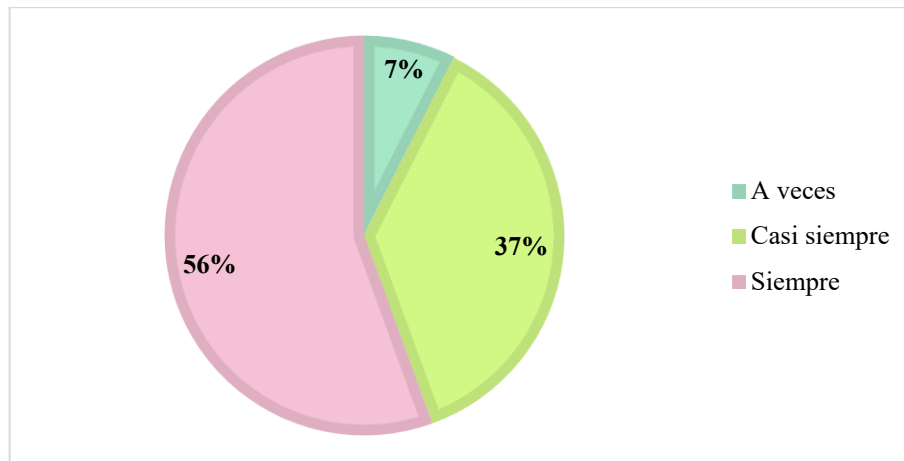


Figura N° 28. Mejoras en las habilidades cognitivas tempranas de los niños como resultado de las actividades de estimulación

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de estos datos revela resultados altamente positivos en cuanto a la percepción de mejoras en las habilidades cognitivas tempranas como resultado de las actividades de estimulación. Un significativo 55.56% de los encuestados reporta observar "Siempre" mejoras en estas habilidades, mientras que un 37.04% adicional las observa "Casi siempre". Esta distribución indica que una abrumadora mayoría del 92.6% percibe mejoras consistentes y frecuentes, lo cual subraya la eficacia percibida de las actividades de estimulación implementadas.

Apenas un 7.41% reporta observar mejoras "A veces", lo que sugiere que incluso en los casos menos frecuentes, se siguen notando avances. Estos hallazgos respaldan firmemente la importancia y efectividad de los programas de estimulación temprana, y sugieren que los recursos digitales diseñados para este propósito podrían tener un impacto sustancial en el desarrollo cognitivo de los niños en sus primeros años de vida, justificando así la inversión y el enfoque en estas herramientas educativas.

24) ¿Qué tan importante consideras la planificación de actividades basadas en los períodos críticos de desarrollo para maximizar el impacto en el aprendizaje y el crecimiento cerebral de los niños?

Tabla N° 28. Planificación de actividades basadas en los períodos críticos de desarrollo para maximizar el impacto de crecimiento

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	3	11.11%
Casi siempre	7	25.93%
Siempre	17	62.96%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

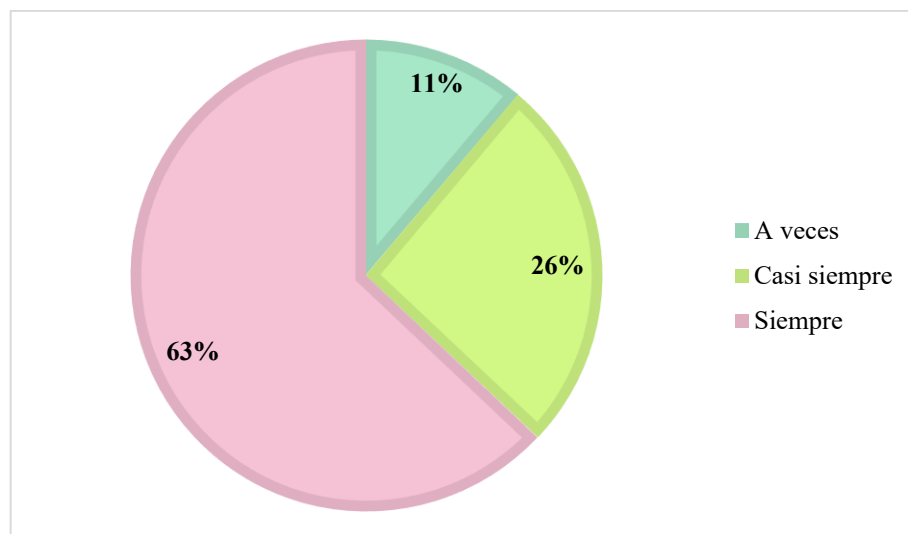


Figura N° 29. Planificación de actividades basadas en los períodos críticos de desarrollo para maximizar el impacto de crecimiento

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de estos datos revela una clara valoración de la importancia de planificar actividades basadas en los períodos críticos de desarrollo. Un contundente 62.96% de los encuestados considera que esta planificación es "Siempre" importante para maximizar el impacto en el aprendizaje y el crecimiento cerebral de los niños. Sumado al 25.93% que lo considera "Casi siempre" importante, se evidencia que una abrumadora mayoría del 88.89% reconoce la crucial relevancia de este enfoque. Solo un 11.11% indica que es importante "A veces", lo cual sugiere una comprensión generalizada de la teoría de los períodos críticos en el desarrollo infantil.

Estos resultados subrayan la necesidad de diseñar recursos digitales que no solo estimulen, sino que también se adapten específicamente a estos períodos críticos, optimizando así su eficacia en el desarrollo cognitivo temprano. La alta valoración de esta planificación indica que los educadores y cuidadores están receptivos a herramientas digitales que incorporen este conocimiento en su diseño y aplicación.

25) ¿Está usted de acuerdo que la diversidad de estímulos que ofrece a los niños contribuye a su desarrollo integral?

Tabla N° 29. Diversidad de estímulos que ofrece a los niños contribuye a su desarrollo integral

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	4	14.81%
Casi siempre	7	25.93%
Siempre	16	59.26%

Total General	27	100.00%
----------------------	-----------	----------------

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Encuesta a educadores

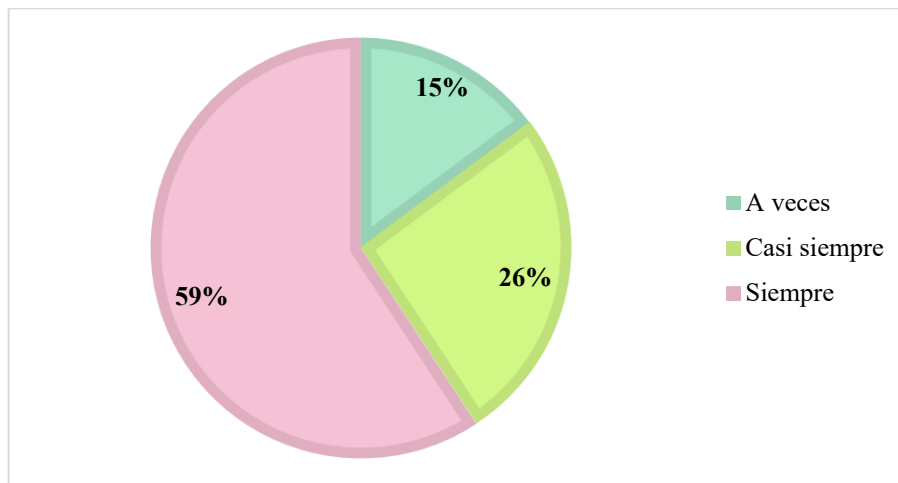


Figura N° 30. Diversidad de estímulos que ofrece a los niños contribuye a su desarrollo integral

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de estos datos revela una fuerte convicción sobre la importancia de la diversidad de estímulos en el desarrollo integral infantil. Un significativo 59.26% de los encuestados está "Siempre" de acuerdo con que esta diversidad contribuye al desarrollo integral, mientras que un 25.93% adicional lo está "Casi siempre". Esta distribución indica que una contundente mayoría del 85.19% reconoce consistentemente el valor de la variedad de estímulos. Solo un 14.81% está de acuerdo "A veces", lo que sugiere una comprensión generalizada de la relevancia de la estimulación multifacética.

Estos hallazgos subrayan la importancia de diseñar recursos digitales que ofrezcan una amplia gama de estímulos sensoriales, cognitivos y motores para potenciar el desarrollo integral en la primera infancia. La alta valoración de la diversidad de estímulos indica que los educadores y cuidadores estarían receptivos a herramientas digitales que incorporen una variedad de experiencias estimulantes, adaptadas a las diferentes áreas del desarrollo infantil temprano.

26) ¿Qué tan frecuentemente observa que los niños exploran y se relacionan fácilmente con su entorno a través de las actividades que implementa?

Tabla N° 30. Los niños exploran y se relacionan fácilmente con su entorno

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	4	14.81%
Casi nunca	1	3.70%
Casi siempre	5	18.52%
Siempre	17	62.96%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

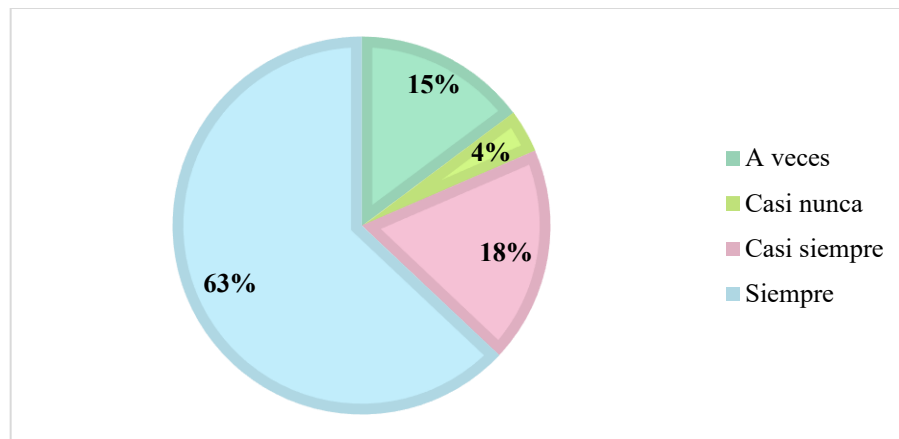


Figura N° 31. Los niños exploran y se relacionan fácilmente con su entorno

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

En el análisis de datos se observa una tendencia significativa. El 62.96% de los encuestados indica que "siempre" observa a los niños explorando y relacionándose fácilmente con su entorno a través de las actividades implementadas. Esto sugiere que las herramientas digitales están siendo efectivas en promover la interacción y el descubrimiento en la primera infancia. Además, un 18.52% adicional reporta que esto ocurre "casi siempre", lo que refuerza aún más la eficacia percibida de estos recursos.

Sin embargo, es importante notar que un 14.81% observa este comportamiento solo "a veces", lo que podría indicar áreas de mejora en la implementación o diseño de algunas actividades digitales. El bajo porcentaje (3.70%) que reporta "casi nunca" observar esta conducta merece atención, pues podría señalar barreras específicas en la adopción o efectividad de los recursos digitales para ciertos niños o contextos. En general, estos datos respaldan el potencial de las herramientas digitales en la estimulación temprana, pero también subrayan la necesidad de una evaluación continua y adaptación de estas estrategias para maximizar su impacto en el desarrollo infantil.

27) ¿Considera que le da la relación afectiva y educativa suficiente a sus niños en las actividades de estimulación temprana que realiza?

Tabla N° 31. Relación afectiva y educativa es suficiente a sus niños en las actividades de estimulación

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	4	14.81%
Casi siempre	4	14.81%
Siempre	19	70.37%
Total General	27	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

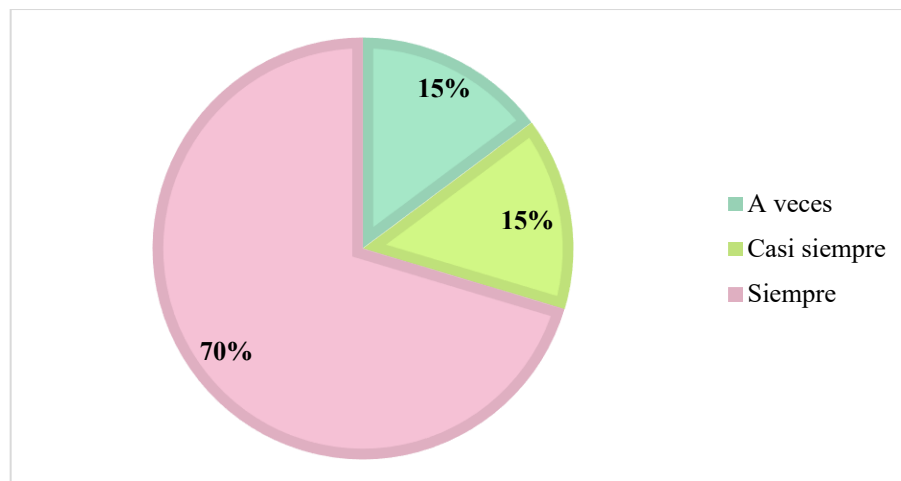


Figura N° 32. Relación afectiva y educativa es suficiente a sus niños en las actividades de estimulación.

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos presentados revela una tendencia positiva en cuanto a la percepción de la relación afectiva y educativa en las actividades de estimulación temprana. Un significativo 70.37% de los encuestados considera que "siempre" proporciona una relación afectiva y educativa suficiente a los niños durante estas actividades, lo cual sugiere una alta confianza en la eficacia de los recursos digitales empleados. Este porcentaje mayoritario se complementa con un 14.81% adicional que indica que "casi siempre" logra este objetivo, reforzando así la percepción general de efectividad.

Sin embargo, es importante notar que otro 14.81% reporta que solo "a veces" considera suficiente esta relación, lo cual podría indicar áreas de oportunidad para mejorar la implementación o el diseño de los recursos digitales en cuestión. La ausencia de respuestas negativas es alentadora, pero el estudiante de maestría debe considerar que aún hay margen para optimizar la aplicación de estos recursos, posiblemente mediante la personalización de las actividades o la incorporación de nuevas tecnologías que fomenten una conexión más profunda entre educadores y niños en el contexto de la estimulación temprana digital.

28) ¿Con que frecuencia utiliza materiales educativos para crear un entorno enriquecido que estimule el desarrollo integral de los niños?

Tabla N° 32. Materiales educativos para crear un entorno enriquecido

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	1	3.70%
Casi nunca	1	3.70%
Casi siempre	8	29.63%
Siempre	17	62.96%

Total General	27	100.00%
----------------------	-----------	----------------

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

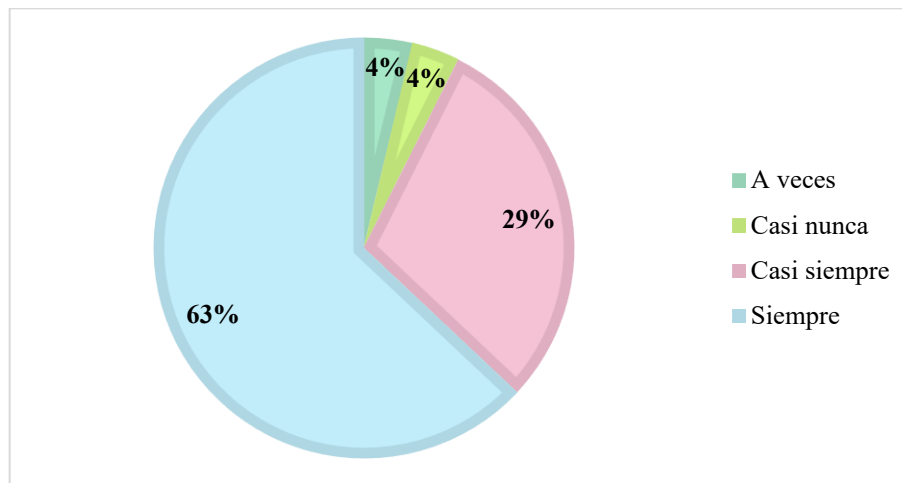


Figura N° 33. Materiales educativos para crear un entorno enriquecido

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a educadores

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos presentados revela una tendencia positiva en cuanto a la percepción de la relación afectiva y educativa en las actividades de estimulación temprana. Un significativo 70.37% de los encuestados considera que "siempre" proporciona una relación afectiva y educativa suficiente a los niños durante estas actividades, lo cual sugiere una alta confianza en la eficacia de los recursos digitales empleados. Este porcentaje mayoritario se complementa con un 14.81% adicional que indica que "casi siempre" logra este objetivo, reforzando así la percepción general de efectividad.

Sin embargo, es importante notar que otro 14.81% reporta que solo "a veces" considera suficiente esta relación, lo cual podría indicar áreas de oportunidad para mejorar la implementación o el diseño de los recursos digitales en cuestión. La ausencia de respuestas negativas es alentadora, pero el estudiante de maestría debe considerar que aún hay margen para optimizar la aplicación de estos recursos, posiblemente mediante la personalización de las actividades o la incorporación de

nuevas tecnologías que fomenten una conexión más profunda entre educadores y niños en el contexto de la estimulación temprana digital.

Encuesta a Padres de familia

Se presenta a continuación los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a los padres de familia quienes cuentan con el servicio de CNH mediante la plataforma Google Forms (Ver Anexo N°5), tras su respectiva tabulación y graficas.

1) ¿Con qué frecuencia usa recursos digitales como juegos o videos de actividades divertidas?

Tabla N° 33. Recursos digitales como juegos o videos de actividades divertidas

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	14	32,56%
Casi nunca	2	4,65%
Casi siempre	13	30,23%
Nunca	1	2,33%
Siempre	13	30,23%
Total General	43	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

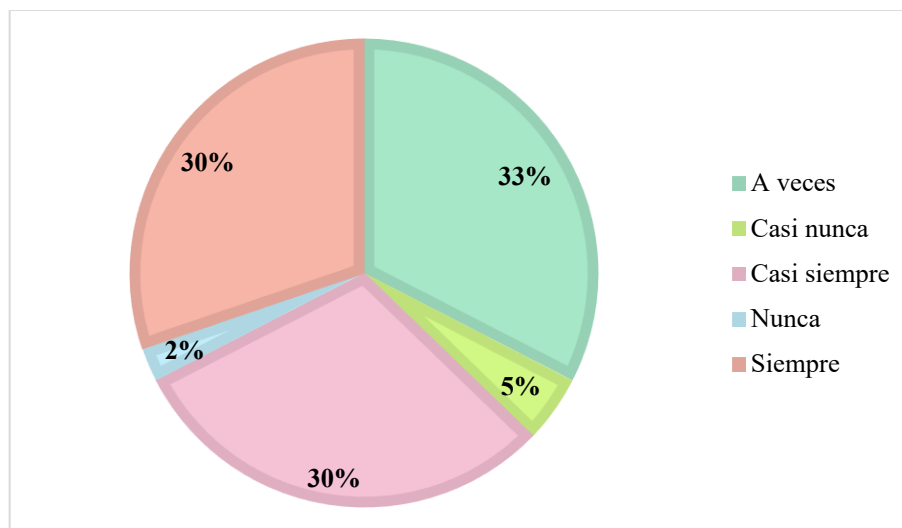


Figura N° 34. Recursos digitales como juegos o videos de actividades divertidas.

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

Al examinar los datos presentados sobre el uso de recursos digitales en la estimulación temprana, el estudiante de maestría observa una distribución interesante en las frecuencias de utilización. Un 32.56% de los encuestados indica que usa estos recursos "a veces", lo cual sugiere una adopción moderada pero no constante. Es notable que tanto la categoría "casi siempre" como "siempre" muestran un porcentaje idéntico del 30.23%, lo que en conjunto representa una mayoría significativa (60.46%) de usuarios frecuentes. Esto indica una tendencia positiva hacia la integración regular de herramientas digitales en las actividades de estimulación temprana.

Sin embargo, no se puede ignorar que un 4.65% casi nunca utiliza estos recursos, y un 2.33% nunca los emplea, lo que podría reflejar barreras en el acceso o resistencia a la tecnología en algunos contextos educativos. El estudiante concluye que, si bien existe una adopción considerable de recursos digitales, aún hay margen para aumentar su uso y eficacia en el desarrollo de actividades estimulantes para niños de cero a tres años, lo que podría requerir estrategias de capacitación y sensibilización sobre los beneficios de estas herramientas en la educación temprana.

2) ¿Qué tan frecuentemente utiliza recursos digitales interactivos que sean fáciles de usar como lo es video, audios, entre otros?

Tabla N° 34. Recursos digitales interactivos que sean fáciles de usar como lo es video, audios, entre otros

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	11	25,58%
Casi nunca	1	2,33%
Casi siempre	14	32,56%
Nunca	2	4,65%
Siempre	15	34,88%
Total General	43	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

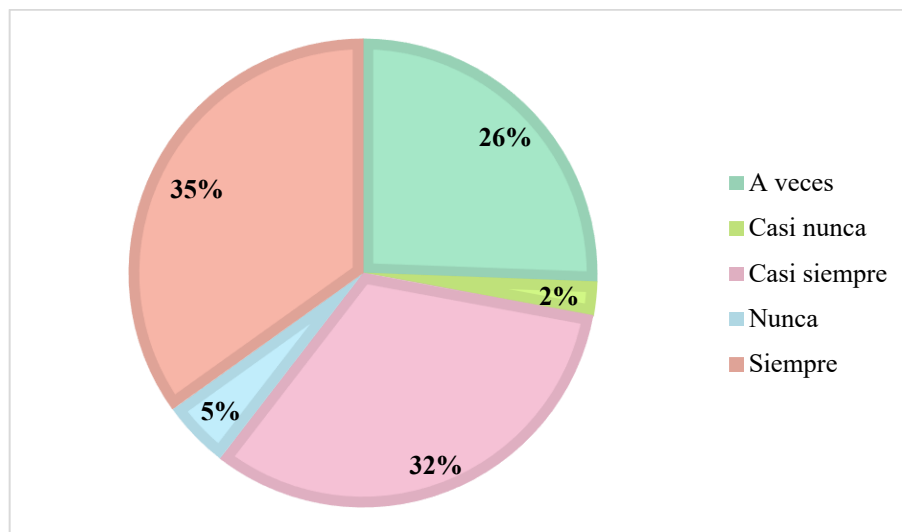


Figura N° 35. Recursos digitales interactivos que sean fáciles de usar como lo es video, audios, entre otros

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

Al analizar los datos sobre el uso de recursos digitales interactivos en la estimulación temprana, el estudiante de maestría observa una tendencia positiva hacia la adopción de estas herramientas. Un 34.88% de los encuestados indica que

"siempre" utiliza estos recursos, mientras que un 32.56% los usa "casi siempre", lo que suma un significativo 67.44% de uso frecuente. Esto sugiere una alta aceptación y valoración de los recursos digitales interactivos en el ámbito de la educación temprana. Adicionalmente, un 25.58% reporta utilizarlos "a veces", lo que podría indicar una integración más cautelosa o selectiva de estas herramientas.

Es notable que solo un 2.33% "casi nunca" los utiliza, y un 4.65% "nunca" los emplea, lo que representa una minoría que podría enfrentar barreras de acceso o preferir métodos más tradicionales. El estudiante concluye que estos datos reflejan una integración sustancial de recursos digitales interactivos en la estimulación temprana de niños de cero a tres años, aunque aún existe margen para ampliar su uso y explorar estrategias que permitan aprovechar al máximo su potencial educativo en esta etapa crucial del desarrollo infantil.

3) ¿Usted considera que los elementos visuales (imágenes, colores) en los recursos digitales ayudan a que los niños presten atención?

Tabla N° 35. Recursos digitales visuales que ayudan a que los niños presten atención

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	14	32,56%
Casi nunca	1	2,33%
Casi siempre	12	27,91%
Nunca	3	6,98%
Siempre	13	30,23%
Total General	43	100.00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

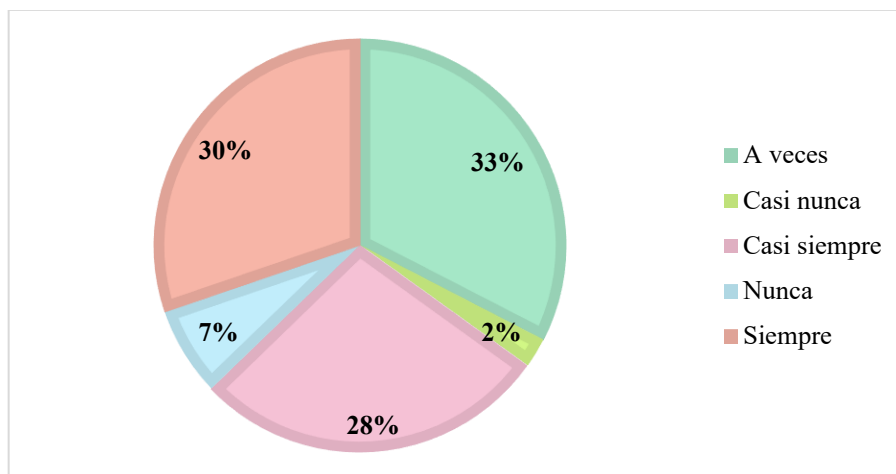


Figura N° 36. Recursos digitales visuales que ayudan a que los niños presten atención

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

Al analizar los datos sobre la percepción de la eficacia de los elementos visuales en los recursos digitales para captar la atención de los niños, el estudiante de maestría observa una tendencia generalmente positiva. Un 30.23% de los encuestados considera que estos elementos "siempre" ayudan a que los niños presten atención, mientras que un 27.91% indica que "casi siempre" lo hacen, sumando un 58.14% de opiniones favorables. Esto sugiere una alta valoración de los componentes visuales en los recursos digitales para la estimulación temprana.

Sin embargo, es notable que el porcentaje más alto (32.56%) corresponde a la categoría "a veces", lo que podría indicar cierta variabilidad en la eficacia percibida o en la calidad de los recursos utilizados. El estudiante también observa que un pequeño pero significativo 6.98% considera que estos elementos "nunca" ayudan, y un 2.33% que "casi nunca" lo hacen, lo cual merece atención y podría sugerir la necesidad de mejorar el diseño o la implementación de estos recursos visuales para ciertos contextos o grupos de niños. En conjunto, estos datos respaldan la importancia de los elementos visuales en los recursos digitales para la estimulación temprana, pero también señalan la necesidad de una evaluación continua y posibles mejoras para maximizar su eficacia en captar la atención de los niños de cero a tres años.

4) ¿Le parecen útiles los sonidos o música en los recursos digitales para ayudar al desarrollo de su hijo/a?

Tabla N° 36. Recursos digitales como sonidos o música puede ayudar al desarrollo de su hijo/a

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	12	27,91%
Casi nunca	2	4,65%
Casi siempre	10	23,26%
Siempre	19	44,19%
Total General	43	100,00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

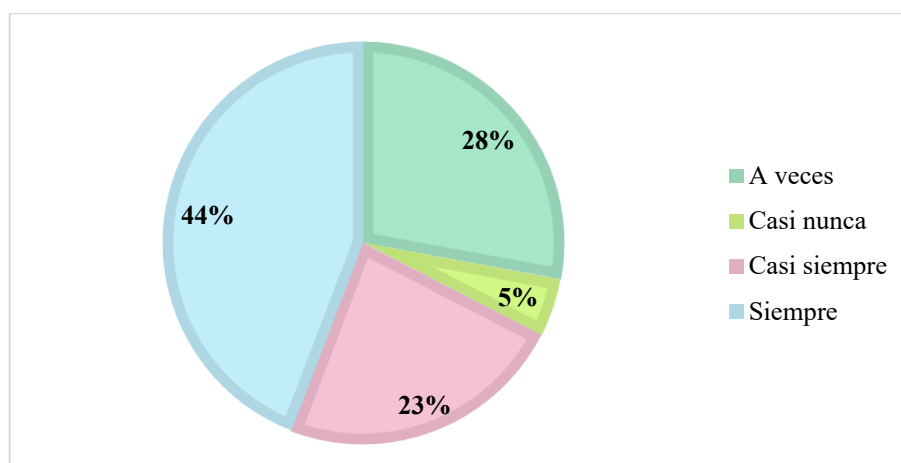


Figura N° 37. Recursos digitales como sonidos o música puede ayudar al desarrollo de su hijo/a

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

La tabla y el gráfico circular muestran las percepciones de los padres sobre la utilidad de los sonidos o música en recursos digitales para el desarrollo de sus hijos. Es notable que una significativa mayoría de los encuestados, el 67.45% (sumando las categorías "Siempre" y "Casi siempre"), considera que estos elementos auditivos son frecuentemente útiles para el desarrollo infantil. Esto sugiere una alta valoración de los estímulos sonoros en el contexto digital para la estimulación

temprana. Por otro lado, un 27.91% los considera útiles "A veces", lo que indica una percepción moderada de su beneficio.

Es interesante observar que solo un pequeño porcentaje, el 4.65%, casi nunca encuentra útiles estos recursos, lo que refuerza la tendencia general positiva hacia su uso. Estos datos respaldan la importancia de incorporar elementos auditivos en los recursos digitales diseñados para la estimulación temprana de niños de cero a tres años, aunque también señalan la necesidad de investigar más a fondo los factores que influyen en estas percepciones variadas.

5) ¿Le parecen lo suficientemente atractivos los recursos digitales para querer usarlos con frecuencia en las actividades de estimulación?

Tabla N° 37. Recursos digitales le parecen lo suficientemente atractivos para usarlos con frecuencia en las actividades de estimulación

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	16	37,21%
Casi nunca	2	4,65%
Casi siempre	10	23,26%
Nunca	2	4,65%
Siempre	13	30,23%
Total General	43	100,00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Encuesta a padres de familia

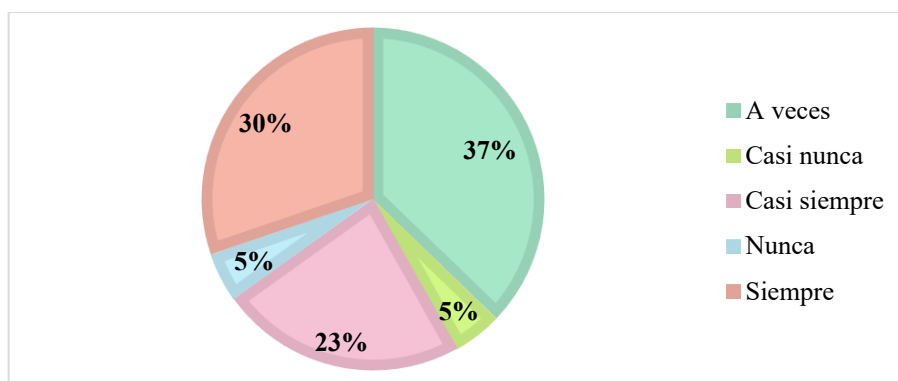


Figura N° 38. Recursos digitales le parecen lo suficientemente atractivos para usarlos con frecuencia en las actividades de estimulación

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)
Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

Al examinar los datos presentados en la imagen, se evidencia una diversidad de opiniones respecto a la atracción de los recursos digitales para actividades de estimulación. Un 30.23% de los encuestados considera estos recursos "Siempre" atractivos, mientras que un 23.26% los encuentra "Casi siempre" atrayentes, sumando un 53.49% de percepción positiva. Es notable que el 37.21% los considera atractivos "A veces", lo cual sugiere una apreciación moderada pero significativa. Por otro lado, un 9.3% combinado entre "Casi nunca" y "Nunca" indica una minoría que no los encuentra atractivos.

Estos resultados reflejan una tendencia general positiva hacia la atracción de los recursos digitales en la estimulación temprana de niños de cero a tres años, aunque también señalan la existencia de un grupo considerable que los percibe con moderación. Esta distribución de opiniones subraya la importancia de desarrollar recursos digitales que sean no solo efectivos, sino también visualmente atractivos para mantener el interés tanto de los niños como de sus cuidadores en las actividades de estimulación.

6) ¿Usted concuerda con que los recursos digitales dan una respuesta inmediata que ayuda a los niños a mejorar su desarrollo?

Tabla N° 38. Concuerda que los recursos digitales dan una respuesta inmediata

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	9	20,93%
Casi nunca	6	13,95%
Casi siempre	12	27,91%
Nunca	4	9,30%
Siempre	12	27,91%
Total General	43	100,00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

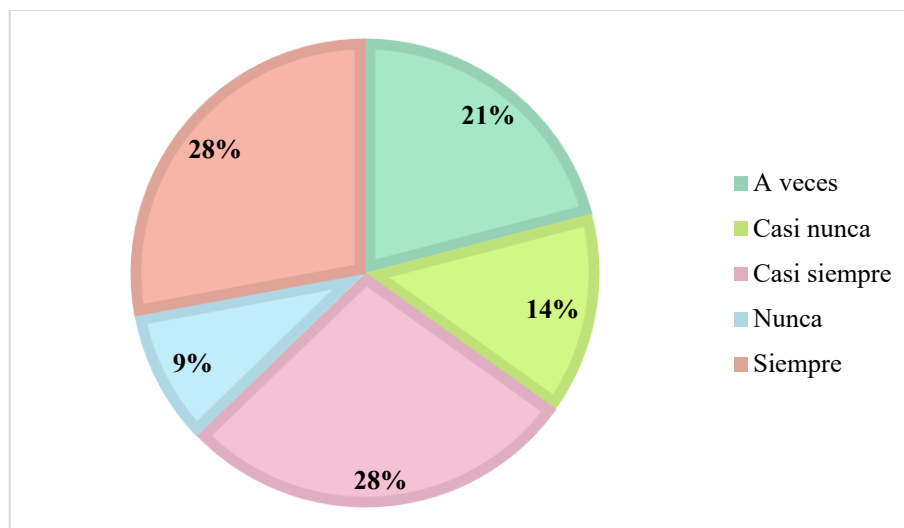


Figura N° 39. Concuenda que los recursos digitales dan una respuesta inmediata

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

Al analizar los datos presentados en la imagen, se observa una distribución variada de opiniones sobre si los recursos digitales proporcionan una respuesta inmediata que ayuda a mejorar el desarrollo de los niños. Un 55.82% de los encuestados, sumando las categorías "Siempre" (27.91%) y "Casi siempre" (27.91%), concuerda con esta afirmación, lo que indica una percepción mayoritariamente positiva. Sin embargo, es notable que un 20.93% considera que esto ocurre "A veces", sugiriendo una visión más moderada de la efectividad inmediata de estos recursos. Por otro lado, un 23.25% de los participantes, combinando "Casi nunca" (13.95%) y "Nunca" (9.30%), muestra escepticismo hacia esta afirmación.

Esta distribución de opiniones resalta la complejidad del tema y sugiere que, si bien hay una tendencia positiva hacia la percepción de beneficios inmediatos de los recursos digitales en el desarrollo infantil temprano, existe también un segmento significativo que cuestiona o no percibe constantemente esta inmediatez en los resultados. Estos hallazgos subrayan la necesidad de investigaciones más profundas sobre la eficacia a corto plazo de los recursos digitales en la estimulación temprana

de niños de cero a tres años, así como la importancia de diseñar recursos que puedan demostrar beneficios más evidentes e inmediatos.

7) ¿Usted está de acuerdo que la variedad de formatos en los recursos digitales (videos, imágenes, texto) facilita las actividades de desarrollo de su hijo/a?

Tabla N° 39. Concuerta con la variedad de formatos de los recursos digitales que facilita las actividades de desarrollo de su hijo/a

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	12	27,91%
Casi nunca	5	11,63%
Casi siempre	14	32,56%
Nunca	2	4,65%
Siempre	10	23,26%
Total General	43	100,00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

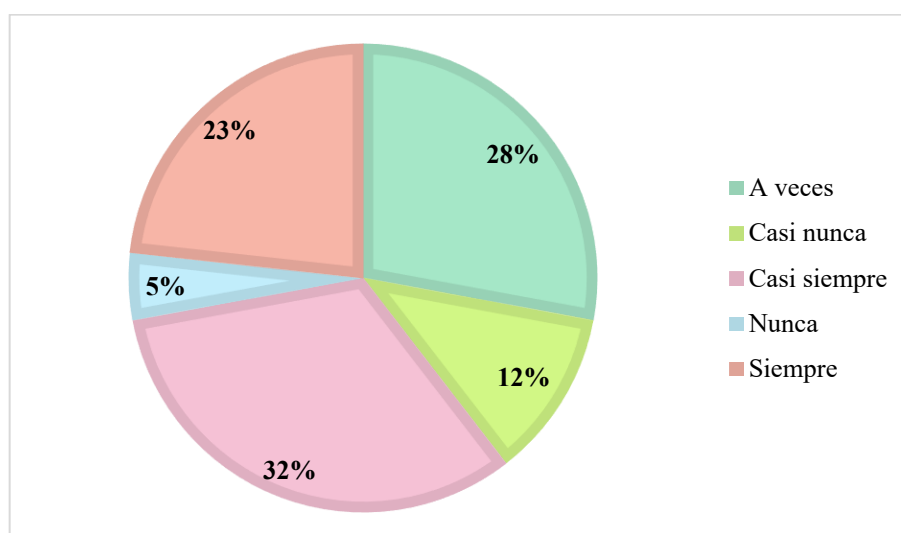


Figura N° 40. Concuerta con la variedad de formatos de los recursos digitales que facilita las actividades de desarrollo de su hijo/a

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

Al analizar los datos presentados en la imagen, se observa una tendencia predominantemente positiva hacia la variedad de formatos en los recursos digitales para el desarrollo infantil. Un 55.84% de los encuestados, sumando las categorías "Casi siempre" (32.56%) y "Siempre" (23.26%), concuerda con que esta diversidad facilita las actividades de desarrollo de sus hijos. Adicionalmente, un 27.91% considera que esta variedad es útil "A veces", lo que sugiere una apreciación moderada pero aún favorable.

Es notable que solo un 16.28% de los participantes, combinando "Casi nunca" (11.63%) y "Nunca" (4.65%), muestra escepticismo hacia la eficacia de esta variedad. Estos resultados indican que la mayoría de los padres o cuidadores perciben positivamente la diversidad de formatos (videos, imágenes, texto) en los recursos digitales para la estimulación temprana. Esta distribución de opiniones subraya la importancia de incorporar una gama variada de formatos en el diseño de recursos digitales para niños de cero a tres años, sugiriendo que esta diversidad puede contribuir significativamente a la eficacia de las actividades de desarrollo y estimulación temprana.

8) ¿Considera que los recursos digitales deben ser compatibles con celulares o computadoras?

Tabla N° 40. Considera que los recursos digitales deben ser compatibles con celulares o computadoras

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	5	11,63%
Casi nunca	5	11,63%
Casi siempre	13	30,23%
Nunca	4	9,30%
Siempre	16	37,21%
Total General	43	100,00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

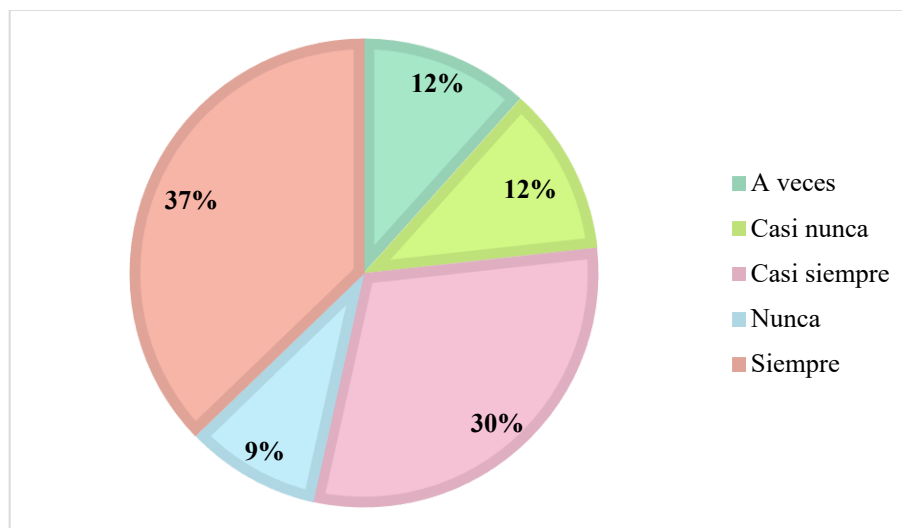


Figura N° 41. Considera que los recursos digitales deben ser compatibles con celulares o computadoras

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

Al examinar los datos presentados en la imagen, se evidencia una fuerte inclinación hacia la necesidad de compatibilidad de los recursos digitales con celulares o computadoras en el contexto de la estimulación temprana. Un contundente 67.44% de los encuestados, sumando las categorías "Siempre" (37.21%) y "Casi siempre" (30.23%), considera que esta compatibilidad es crucial. Este alto porcentaje sugiere una clara preferencia por recursos digitales versátiles y accesibles en múltiples dispositivos. Por otro lado, un 11.63% opina que esta compatibilidad es necesaria "A veces", indicando una postura más flexible.

Es notable que un 20.93% combinado entre "Casi nunca" (11.63%) y "Nunca" (9.30%) no considera esencial esta compatibilidad. Estos resultados resaltan la importancia de desarrollar recursos digitales para la estimulación temprana de niños de cero a tres años que sean compatibles con diversas plataformas tecnológicas, reflejando así las expectativas de la mayoría de los usuarios. Sin embargo, también señalan la necesidad de investigar más a fondo las razones detrás de las opiniones divergentes.

9) ¿Usted considera que las actividades de estimulación temprana han ayudado a mejorar la confianza y autoestima de su hijo/a?

Tabla N° 41. Considera que las actividades de estimulación temprana han ayudado a mejorar la confianza y autoestima de su hijo/a

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	4	9,30%
Casi nunca	1	2,33%
Casi siempre	13	30,23%
Siempre	25	58,14%
Total General	43	100,00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

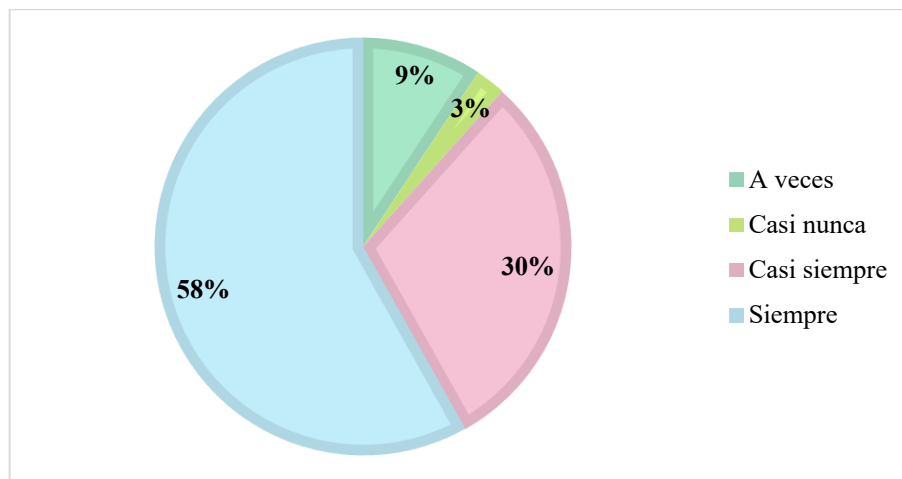


Figura N° 42. Considera que las actividades de estimulación temprana han ayudado a mejorar la confianza y autoestima de su hijo/a

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

Analizando los datos se observa que la gran mayoría de los encuestados considera que las actividades de estimulación temprana han tenido un impacto positivo en la confianza y autoestima de sus hijos. El 58,14% de los participantes indicó que "Siempre" han ayudado, mientras que el 30,23% reportó que "Casi siempre" lo han hecho. Esto sugiere que aproximadamente el 88% de los padres

perciben beneficios consistentes de estas actividades en el desarrollo emocional de sus hijos. Por otro lado, una pequeña proporción de los encuestados reportó experiencias menos favorables. El 9,30% indicó que las actividades ayudaron "A veces", mientras que solo el 2,33% respondió "Casi nunca".

Es notable que ningún participante seleccionó la opción "Nunca", lo que implica que incluso aquellos con experiencias menos positivas aún reconocen algún nivel de beneficio, aunque sea mínimo. Estos resultados respaldan la importancia de la estimulación temprana en el desarrollo de la confianza y autoestima en niños de cero a tres años. Sin embargo, el estudiante de maestría podría considerar investigar más a fondo los factores que influyen en las experiencias variadas de los padres, así como explorar cómo los recursos digitales podrían optimizar aún más estos resultados positivos en el contexto de la estimulación temprana.

10) ¿Con qué frecuencia observa mejoras en su desarrollo y crecimiento (pensamiento, atención) de su hijo/a gracias a las actividades de estimulación que realizas?

Tabla N° 42. Con qué frecuencia observa mejoras en su desarrollo y crecimiento (pensamiento, atención) de su hijo/a

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	3	6,98%
Casi nunca	1	2,33%
Casi siempre	14	32,56%
Siempre	25	58,14%
Total General	43	100,00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

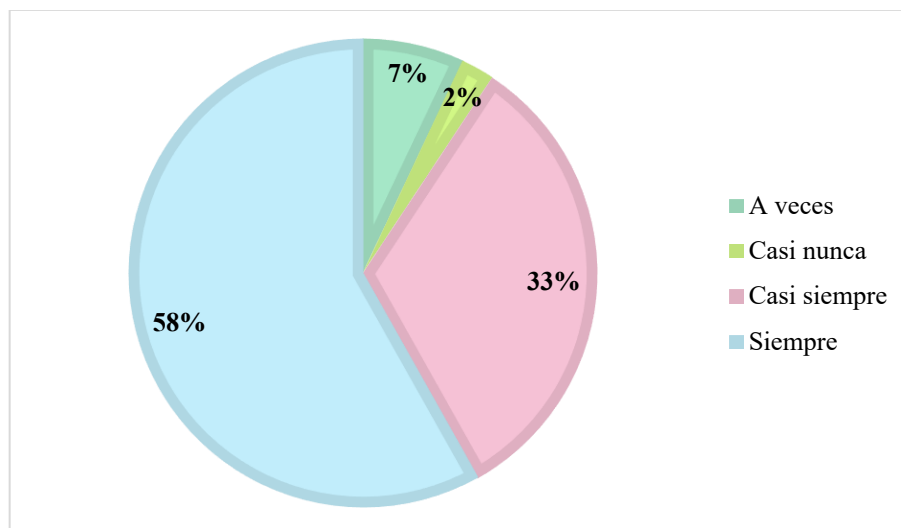


Figura N° 43. Con qué frecuencia observa mejoras en su desarrollo y crecimiento (pensamiento, atención) de su hijo/a

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

Al analizar los datos presentados en la imagen, se evidencia una marcada tendencia positiva en la percepción de los padres sobre las mejoras en el desarrollo y crecimiento de sus hijos debido a las actividades de estimulación temprana. Un 58,14% de los encuestados afirma observar mejoras "Siempre", mientras que un 32,56% adicional las percibe "Casi siempre". Esta combinación indica que más del 90% de los padres reconocen beneficios consistentes en el pensamiento y atención de sus hijos. Por otro lado, solo un 6,98% reporta mejoras ocasionales ("A veces") y un mínimo 2,33% indica que "Casi nunca" las observa.

Estos resultados sugieren que la implementación de recursos digitales en programas de estimulación temprana para niños de cero a tres años podría potenciar aún más estos efectos positivos ya observados. El estudiante de maestría podría considerar cómo la tecnología digital podría optimizar estas actividades, especialmente para el pequeño porcentaje que no percibe mejoras regulares, explorando formas innovadoras de integrar herramientas digitales que complementen y enriquezcan las prácticas de estimulación temprana existentes.

11) ¿Usted ve que los niños exploran y se relacionan con su entorno a través de las actividades que realiza?

Tabla N° 43. Ve que los niños exploran y se relacionan con su entorno a través de las actividades que realiza

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	1	2,33%
Casi nunca	1	2,33%
Casi siempre	14	32,56%
Siempre	27	62,79%
Total General	43	100,00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

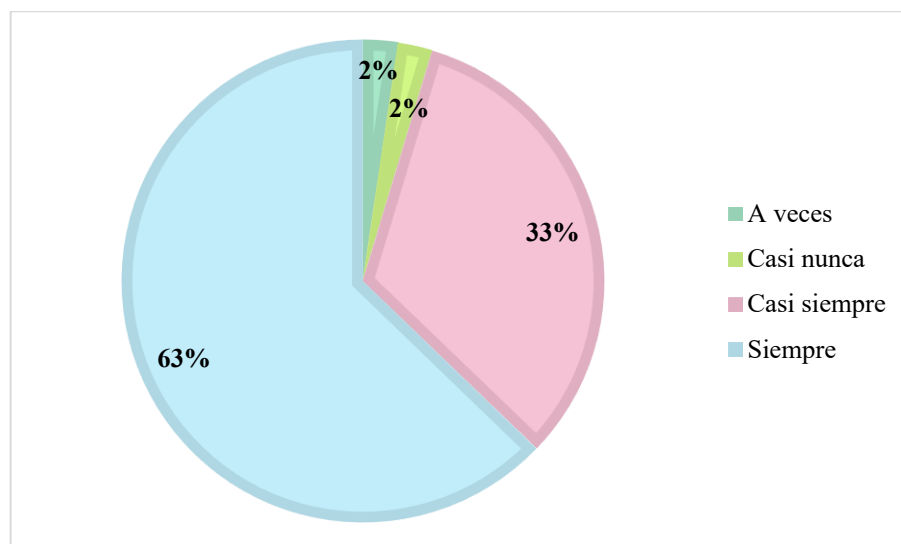


Figura N° 44. Ve que los niños exploran y se relacionan con su entorno a través de las actividades que realiza

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

Al analizar los datos presentados en la imagen, se observa una tendencia altamente positiva en la percepción de los padres sobre cómo las actividades de estimulación temprana fomentan la exploración y relación de los niños con su

entorno. Un contundente 62,79% de los encuestados afirma que esto ocurre "Siempre", mientras que un 32,56% adicional indica que sucede "Casi siempre". Esta combinación revela que más del 95% de los padres reconocen beneficios consistentes en la interacción de sus hijos con el ambiente a través de estas actividades. Por otro lado, solo un 2,33% reporta que esto ocurre "A veces", y otro 2,33% indica que "Casi nunca" lo observa.

Estos resultados sugieren que la implementación de recursos digitales en programas de estimulación temprana para niños de cero a tres años podría potenciar aún más estas interacciones positivas con el entorno. El estudiante de maestría podría explorar cómo las herramientas digitales podrían enriquecer estas experiencias de exploración, proporcionando nuevos estímulos y formas de interacción que complementen las actividades tradicionales, especialmente para aquellos casos donde la frecuencia de estas interacciones es menor.

12) ¿Considera que la diversidad de estímulos ofrecidos a los niños contribuye a su desarrollo general?

Tabla N° 44. Considera que la diversidad de estímulos ofrecidos a los niños contribuye en el desarrollo general

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
Casi siempre	14	32,56%
Siempre	29	67,44%
Total General	43	100,00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

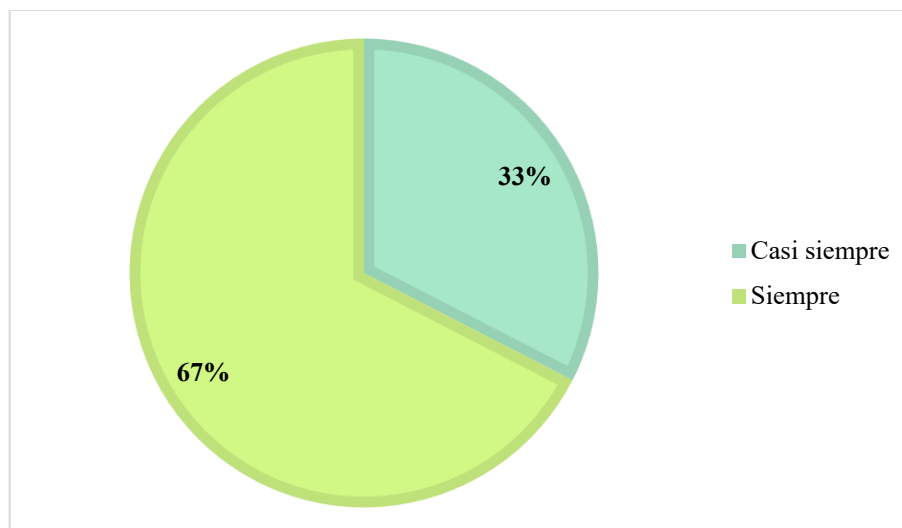


Figura N° 45. Considera que la diversidad de estímulos ofrecidos a los niños contribuye en el desarrollo general

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

Al analizar los datos presentados en la imagen, se evidencia una percepción unánimemente positiva sobre la contribución de la diversidad de estímulos en el desarrollo general de los niños. Un contundente 67,44% de los encuestados afirma que esta diversidad "Siempre" contribuye al desarrollo, mientras que el 32,56% restante indica que lo hace "Casi siempre". Esta distribución de respuestas, que abarca el 100% de los participantes, sugiere un consenso total sobre la importancia de la variedad de estímulos en la estimulación temprana.

Desde la perspectiva de un estudiante de maestría enfocado en recursos digitales para la estimulación temprana en niños de cero a tres años, estos resultados respaldan firmemente la implementación de tecnologías digitales como medio para enriquecer y diversificar los estímulos ofrecidos. La unanimidad en las respuestas positivas indica un terreno fértil para la introducción de herramientas digitales innovadoras que puedan complementar y ampliar el repertorio de estímulos tradicionales, potenciando así el desarrollo integral de los niños en esta crucial etapa temprana.

13) ¿Estaría dispuesto a recibir información de un blog educativo que le permita fortalecer el acompañamiento de las actividades establecidas por la educadora?

Tabla N° 45. Estaría dispuesto a recibir información de un blog educativo

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
A veces	1	2,33%
Casi siempre	9	20,93%
Siempre	33	76,74%
Total General	43	100,00%

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

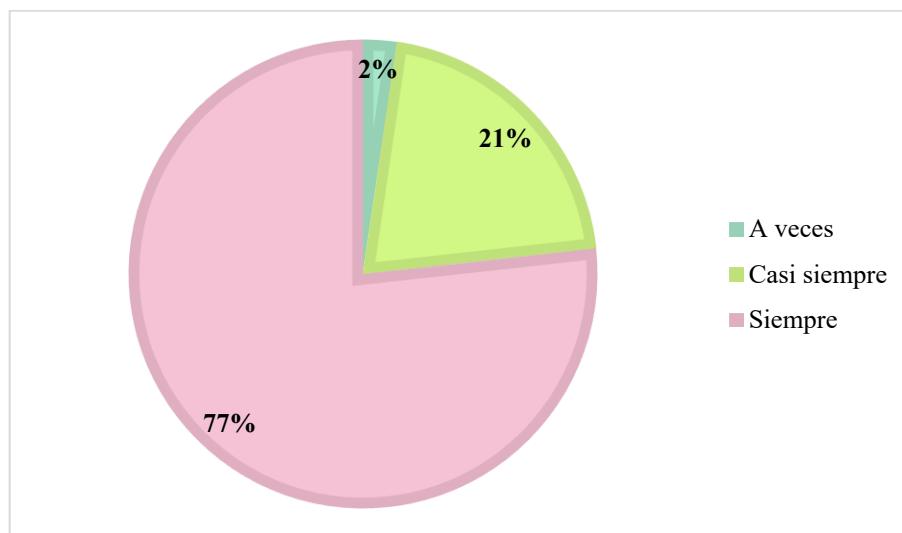


Figura N° 46. Estaría dispuesto a recibir información de un blog educativo

Elaborado por: Allison Apraez, (2024)

Fuente: Encuesta a padres de familia

Análisis e Interpretación:

El análisis de los datos de la imagen revela una clara disposición por parte de los encuestados para recibir información de un blog educativo que fortalezca el acompañamiento de las actividades establecidas por la educadora. El 77% de los encuestados manifestó estar “siempre” dispuesto a recibir dicha información, lo que sugiere un alto interés en la integración de recursos digitales como apoyo en el

proceso de estimulación temprana. Un 21% indicó que “casi siempre” estaría dispuesto, lo cual complementa esta tendencia general de aceptación hacia el uso de blogs educativos.

Sin embargo, un pequeño 2% mencionó que solo estaría dispuesto “a veces”, lo que refleja una mínima resistencia o falta de interés en esta modalidad. Estos resultados subrayan la importancia de los recursos digitales, como los blogs, para el fortalecimiento de la comunicación y el apoyo pedagógico en la estimulación temprana de niños de cero a tres años.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Los resultados de las investigaciones muestran que los recursos digitales son herramientas esenciales para el desarrollo de la estimulación temprana en niños de cero a tres años, resultando especialmente eficaces para promover la curiosidad, la exploración y el desarrollo sensorial. Los resultados revelan una percepción mayoritariamente positiva sobre su implementación, destacando su capacidad para captar la atención, fomentar la participación activa y proporcionar diversos estímulos que contribuyen al desarrollo integral en la primera infancia. Sin embargo, es importante señalar que, si bien existe una adopción significativa de estos recursos en entornos de educación temprana, aún existen dudas sobre su optimización, accesibilidad, diseño y adaptación específica para este grupo de edad.
- La gran mayoría de los padres encuestados valora positivamente el uso de recursos digitales en la estimulación temprana, destacando su papel en el fomento de habilidades cognitivas, motoras, y de interacción social. Los resultados sugieren que los recursos digitales son percibidos como una herramienta clave para estimular la curiosidad, la exploración y la participación activa de los niños en actividades educativas. No obstante, también se identificaron áreas de mejora en términos de adecuación de los recursos a las necesidades individuales de los niños, así como la importancia de asegurar que estos recursos sean intuitivos, atractivos y apropiados para las diferentes etapas de desarrollo.
- El 77% de los encuestados mostró una disposición favorable a recibir información a través de un blog educativo que les ayude a fortalecer el acompañamiento en las actividades de estimulación temprana. Esta aceptación subraya una necesidad latente de orientación y apoyo pedagógico para los padres, especialmente en aquellos hogares que carecen de acceso continuo a recursos formales de estimulación temprana. El blog educativo representa una solución factible para mitigar las desigualdades existentes, al ofrecer contenido

accesible que promueva una educación equitativa, permitiendo que todos los niños, independientemente de su situación económica o social, tengan acceso a recursos adecuados para su desarrollo integral.

Recomendaciones

- Es recomendable implementar un programa sistemático de capacitación dirigido a educadores y formadores sobre el uso efectivo de los recursos digitales y blogs educativos en la estimulación a corto plazo, enfatizando en la importancia de la adaptación específica a las necesidades de desarrollo de los niños pequeños durante los tres años. Asimismo, es fundamental desarrollar pautas pedagógicas que orienten la selección y aplicación de estas herramientas, considerando aspectos como la calidad del contenido, su accesibilidad para los padres, la diversidad de estímulos sensoriales y la progresión adecuada siguiendo las etapas del desarrollo. También se recomienda establecer mecanismos de evaluación continua que permitan mediar el impacto de estos cursos en el desarrollo del niño, facilitando así su refinamiento y optimización para maximizar su efectividad.
- Los resultados revelan que, aunque los padres reconocen el valor de los recursos digitales, no siempre saben cómo utilizarlos de manera óptima. Por tanto, es esencial ofrecer programas de formación dirigidos tanto a padres como a educadores, que aborden no solo el manejo técnico de las plataformas digitales, sino también estrategias pedagógicas para integrar de manera efectiva estas herramientas en la rutina diaria de los niños. Talleres, seminarios web y tutoriales interactivos podrían proporcionar a las familias el conocimiento necesario para seleccionar y utilizar adecuadamente los recursos digitales, promoviendo así una estimulación temprana de alta calidad en el hogar.
- Con base en la alta disposición de los encuestados para recibir información a través de un blog educativo, se recomienda la creación de una plataforma en línea que funcione como un punto de referencia para padres, educadores y cuidadores. Este blog debe ser accesible, de fácil navegación y ofrecer una amplia variedad de contenidos adaptados a diferentes niveles de experiencia

digital. La plataforma podría incluir desde guías sobre estimulación temprana hasta actividades interactivas, videos tutoriales y recomendaciones de aplicaciones y juegos educativos. Además, es importante que el blog se diseñe considerando la diversidad de dispositivos y conectividad, para que sea funcional tanto en computadoras como en dispositivos móviles, asegurando así una mayor inclusión y accesibilidad para todas las familias.

CAPITULO III

PROPUESTA

Nombre de la propuesta:

Blog Educativo para las familias que conforman el proyecto CNH en “San Patricio de Puengasi”

Datos Informativos:

Institución: MIES-Misión ternura, CNH Sector San Patricio de Puengasi

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Régimen: Sierra

Zona: 9

Parroquia: Ferroviaria

Modalidad: Presencial

Sección: Matutina y vespertina

Dirección: San Patricio de Puengasi, Calle Riofrío, Quito 170145

Número total de docentes: 1

Número total de estudiantes: 43 estudiantes

Tipo de servicio: Publico

Email institucional: mies.sugerencias@inclusion.gob.ec

Antecedentes de la propuesta

En el ámbito de la educación inicial y el desarrollo infantil, la estimulación temprana se ha consolidado como una práctica esencial para promover el desarrollo

integral durante los primeros años de vida. Diversas investigaciones han demostrado que estímulos adecuados en esta etapa potencian habilidades clave en áreas motoras, cognitivas, emocionales y lingüísticas. El proyecto "Creciendo con Nuestros Hijos" (CNH), liderado por el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), tiene como objetivo fortalecer la intervención educativa para niños de 0 a 3 años, implementando un enfoque inclusivo y contextualizado. No obstante, uno de los principales retos radica en proporcionar herramientas accesibles a las familias que complementen la labor de los educadores y potencien el aprendizaje en el entorno familiar.

El blog educativo propuesto para las familias del sector "San Patricio de Puengasí" responde a esta necesidad al ofrecer recursos digitales diseñados específicamente para guiar y apoyar el proceso de estimulación temprana. La iniciativa considera las particularidades del contexto socioeconómico y educativo del grupo objetivo, alineándose con las metas curriculares establecidas por el CNH. Además, el blog organiza el contenido de manera clara y estructurada por etapas de desarrollo infantil, facilitando el acceso y comprensión por parte de los padres de familia. Este enfoque representa un avance significativo en la integración de tecnologías digitales en programas educativos comunitarios, fortaleciendo la relación entre las familias y las prácticas pedagógicas innovadoras.

Justificación:

El diseño de un blog educativo para las familias del proyecto CNH en "San Patricio de Puengasí" se fundamenta en la necesidad de potenciar la estimulación temprana a través del uso de recursos digitales accesibles, pertinentes y adaptados al contexto social y educativo de los beneficiarios. La propuesta está justificada por su capacidad para reducir las brechas educativas, ofreciendo herramientas prácticas que promueven el desarrollo integral de los niños en sus primeros años de vida. En un entorno donde el acceso a tecnologías puede ser limitado, un blog estructurado de forma sencilla e intuitiva constituye una solución inclusiva, permitiendo a las familias involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Además, esta iniciativa responde a las demandas actuales de innovación en la educación inicial, incorporando videos, tutoriales, infografías y consejos prácticos que enriquecen las dinámicas familiares y fomentan actividades estimulantes. Este recurso no solo fortalece el cumplimiento de los objetivos curriculares del CNH, sino que también impulsa el aprendizaje continuo y autónomo dentro del hogar. A largo plazo, el blog educativo tiene el potencial de convertirse en un modelo replicable para otras comunidades, contribuyendo al desarrollo de una educación inicial inclusiva, de calidad y apoyada en el uso responsable de la tecnología.

Definición del producto:

El presente blog educativo como apoyo para el desarrollo de la estimulación temprana ha sido elaborado específicamente para el grupo de infantes y padres de familia que conforma parte del proyecto Creciendo con Nuestros Hijos, sector “San Patricio de Puengasi”. Grupo que se encuentra en tutela de la licenciada Susana Mora.

Este Blog cuenta con un esquema sencillo, facilitando su uso puesto que será usado por los tutores legales de los niños y niñas complementando las clases de la educadora CNH. La estimulación temprana es una parte fundamental en el crecimiento de un infante, varias investigaciones han demostrado los diversos beneficios y aportaciones en las áreas sociales, emocionales, motoras, lingüísticas, Por tal razón la propuesta está dividida en 8 secciones generales, cada sección establece una etapa de crecimiento. Las etapas son 0 a 3 meses, 3 a 6 meses, 6 a 9 meses, 9 a 12 meses, 12 a 15 meses, 15 a 18 meses, 18 a 24 meses y 2 a 3 años.

En cada sección los internautas van a encontrar la etapa correspondiente, un video introductorio de los ítems más importantes de ese periodo de edad, tres materiales principales, las dos canciones más relevantes y tips de consejería parental. Todos los recursos se trabajan previo a las vistas de la educadora, además cuentan con su guía y planificación específica establecida para el CNH.

Objetivo General

Diseñar un blog educativo con diferentes recursos que fortalezcan el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años.

Objetivos específicos

- Proponer diferentes recursos como lo son tutoriales, infografías, canciones, entre otros que ayuden a retroalimentar el desarrollo de la estimulación temprana.
- Crear un instructivo para explicar el funcionamiento y uso del blog educativo para los educadores y padres de familia.

Análisis de factibilidad:

Factibilidad normativa

La propuesta del blog educativo para el proyecto CNH se alinea con la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2015), específicamente en el artículo 347, numeral 8, donde se establece que el Estado tiene la obligación de “incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”. Este blog, como recurso digital, cumple con esta normativa al integrar tecnologías educativas innovadoras que fortalecen el aprendizaje y promueven la participación activa de las familias en el desarrollo infantil temprano. Su diseño y contenido están directamente vinculados a las metas curriculares del CNH, potenciando un modelo educativo inclusivo y accesible.

Factibilidad técnica

El blog educativo es técnicamente viable debido a la simplicidad de su diseño y los bajos requerimientos tecnológicos para su implementación. Al estar alojado en plataformas accesibles y gratuitas, su uso no demanda infraestructura tecnológica costosa ni especializada. Tanto los educadores como las familias pueden acceder al blog desde cualquier dispositivo con conexión a internet, ya sea un teléfono móvil, tableta o computadora. La estructura intuitiva y su contenido

multimedia (videos, tutoriales, canciones y tips) aseguran una experiencia amigable y funcional para los usuarios, quienes podrán interactuar fácilmente con los recursos proporcionados.

Factibilidad financiera

Desde una perspectiva económica, la implementación del blog educativo es altamente factible. Las plataformas disponibles para crear y alojar el blog son mayoritariamente gratuitas, lo que minimiza los costos iniciales y operativos. Además, el contenido del blog, como los videos y materiales de estimulación, puede ser desarrollado utilizando herramientas digitales gratuitas. Esto garantiza que la propuesta sea sostenible financieramente y accesible para la comunidad beneficiaria sin generar gastos adicionales significativos.

Factibilidad educativa-pedagógica

La viabilidad pedagógica de la propuesta es sólida, ya que el blog se convierte en una herramienta clave para enriquecer el proceso de estimulación temprana. Este recurso ofrece estrategias concretas y materiales educativos diseñados específicamente para apoyar a los padres en el desarrollo integral de sus hijos, fomentando un aprendizaje activo y significativo desde el hogar. Al estar alineado con los principios pedagógicos del CNH y las etapas del desarrollo infantil, el blog promueve metodologías innovadoras que fortalecen la interacción familia-niño y contribuyen al logro de los objetivos curriculares. Además, responde a la creciente necesidad de integrar la tecnología en la educación inicial.

Plan de acción:

Objetivos	Actividades	Recursos	Indicadores de Logro
Planificación	Diseñar un cronograma para la creación del blog educativo centrado en la estimulación temprana.	Computador, red de internet, herramientas como Microsoft Excel, Word y plataformas de diseño web.	Cronograma elaborado y cumplimiento del plan establecido.

Diseño y desarrollo	Desarrollar el blog educativo con recursos accesibles, intuitivos y alineados al currículo CNH.	Plataforma para la creación del blog (ej. WordPress), imágenes, videos, y contenido pedagógico.	Prototipo funcional del blog educativo con una estructura organizada y atractiva.
	Integrar materiales multimedia como tutoriales, canciones, infografías y consejos para las familias.	Cámara, micrófono, programas de edición (Photoshop, Canva, etc.).	Materiales multimedia creados e integrados en el blog.
Socialización	Socializar la propuesta del blog educativo con los docentes y familias del proyecto CNH en "San Patricio de Puengasí".	Videollamadas, reuniones presenciales o híbridas, presentaciones en PowerPoint.	Informe de participación con registro de retroalimentación de los asistentes.
Validación	Validar el contenido del blog con expertos en estimulación temprana y pedagogía infantil.	Expertos en desarrollo infantil, educadores CNH, red de internet.	Retroalimentación registrada para ajustar la estructura y los contenidos del blog.
Ejecución	Implementar el blog educativo como recurso complementario para el desarrollo de la estimulación temprana.	Blog en línea, acceso a dispositivos móviles y soporte técnico.	Blog educativo funcional y en uso por las familias del proyecto CNH.
Seguimiento y evaluación	Monitorear el uso del blog por parte de las familias y registrar su impacto en la estimulación temprana.	Encuestas, entrevistas, análisis de comentarios en el blog.	Reporte de uso con métricas claras sobre la participación de las familias y los avances en el desarrollo infantil.

Estructura de la propuesta:

Un blog educativo centrado en recursos para bebés de 0 a 3 años, dirigido a los padres del proyecto «Creciendo con Nuestros Hijos» del Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) del Ecuador, se estructuró de tal forma intuitiva y accesible. La página de inicio tiene secciones claramente definidas, como desarrollo infantil por etapas, actividades estimulantes, nutrición y salud y consejos para padres. Cada sección se ajusta a las normas y criterios educativos establecidos por el MIES y currículo del Ministerio de Educación, garantizando que el contenido sea fiable, esté actualizado y se apoye en pruebas científicas.

Para maximizar su utilidad, el blog incorpora una variedad de formatos de contenido, incluidos datos informativos, demostraciones en vídeo, infografías descargables y podcasts educativos. Y lo que es más importante, la navegación debe ser sencilla y permitir a los padres encontrar rápidamente información relevante para la edad de su hijo. Además, podría incluirse un foro o una sección de comentarios donde los padres puedan compartir experiencias y recibir apoyo de expertos en desarrollo de la primera infancia. Este enfoque integral no sólo proporcionaría recursos valiosos, sino que también fomentaría una comunidad de aprendizaje entre los participantes en el programa Crecer con Nuestros Hijos (CNH-Misión Ternura).

Evaluación de la propuesta:

La evaluación de los blogs educativos dirigidos a familias que conforman el proyecto «Creciendo con Nuestros Hijos» del MIES en E, requerirá de un enfoque que incluya aspectos cualitativos. Se deberá implementar un sistema de análisis de métricas digitales para medir la frecuencia, siendo el instrumento sugerido el mismo utilizado por los educadores, es decir, una hoja de observación. Estos datos proporcionarán información valiosa sobre la eficacia de los contenidos y la usabilidad de la plataforma. Paralelamente, sería importante realizar encuestas periódicas a los usuarios para evaluar la percepción de utilidad, relevancia y

aplicabilidad de los recursos ofrecidos, así como para identificar áreas de mejora y temas adicionales de interés.

Además, debería formarse un comité con todos los educadores de desarrollo de la primera infancia que trabajen en proyectos de CNH-Misión Ternura y que comprendan los temas cualitativos habituales del contenido del blog. Este comité examinaría la adecuación de los materiales a las normas y criterios educativos del MIES, la exactitud de la información proporcionada, la idoneidad de las actividades sugeridas para cada etapa de desarrollo y la eficacia de las estrategias de comunicación utilizadas. Podrían organizarse grupos de discusión con los padres participantes para obtener información detallada sobre la aplicación práctica de los recursos en su vida cotidiana. La integración de estos métodos de evaluación permitirá un refinamiento continuo del blog, asegurando su relevancia, efectividad y adherencia a los objetivos.

Validación de la propuesta:

La propuesta fue aprobada por un especialista, quien determinó que el blog educativo «EducProfeAli0.1», fue diseñado para reducir las desigualdades de acceso a recursos digitales para la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años del proyecto «San Patricio» del CNH (Universidad Tecnológica Indoamérica, sin año). El evaluador, MSc. Hugo Luis Moncayo Cueva, con 18 años de amplia experiencia en el campo de la educación inicial y la docencia universitaria, aprobó esta propuesta. En particular, el especialista resaltó la adecuada elección de colores pasteles en el diseño del blog, lo que demostró una cuidadosa consideración de aspectos visuales que pudieran resultar atractivos y apropiados para el público objetivo. Además, la recomendación de actualizar continuamente el blog con información práctica subraya el potencial de esta herramienta para convertirse en un recurso valioso y sostenible para la comunidad educativa.

Propuesta:



BLOG

EducProfeAli.

Guía del Blog Educativo para los niños CNH

"Ayúdame hacerlo por mí mismo"

María Montessori

Lcda. Allison Melany Apraez

2025



Contenido

- ❖ Introducción

- ❖ ¿Qué es el blog EducProfeAli?

 - Pasos para usar el Blog

Introducción

El blog EducProfeAli, creado por la profesora Allison Apraez con la guía del Educadora Susana Mora, es un espacio educativo dirigido a padres y cuidadores de niños de 0 a 3 años. Su principal objetivo es proporcionar recursos digitales para la estimulación temprana en las áreas cognitiva, motora y social, adaptados a cada etapa del desarrollo infantil. A través de actividades prácticas y vídeos educativos, los usuarios pueden acceder a herramientas clave para promover el desarrollo integral de sus hijos en casa.

El blog destaca por su enfoque en facilitar el acceso a contenidos de calidad para apoyar a las familias en el programa CNH (Crecer en Casa). Cada sección del blog está organizada por la edad del niño, lo que permite una navegación intuitiva y personalizada. Además, también se incluyen enlaces a redes sociales donde se comparten más consejos y actividades, haciendo que el aprendizaje sea accesible y dinámico para las familias.



1. Estructura del Blog y Acceso a Recursos

El blog está organizado en secciones por etapas de desarrollo infantil (0-3 años), lo que permite seleccionar recursos según el rango de edad correspondiente. Los docentes y padres pueden navegar fácilmente para acceder a materiales como:

- Tutoriales en video: Instrucciones claras sobre actividades prácticas para trabajar habilidades sensoriales, motoras y lingüísticas.
- Infografías descargables: Información visual para reforzar los conceptos clave de cada etapa de desarrollo.
- Canciones y audios: Recursos musicales que apoyan el juego integrador y la interacción afectiva entre padres e hijos.
- Consejos para padres: Recomendaciones útiles sobre prácticas de cuidado, nutrición y estimulación.

2. Uso en la Planificación Didáctica

Para cada actividad planificada en el formato de CNH, los recursos digitales del blog pueden adaptarse como complemento práctico y pedagógico. A continuación, se explica cómo integrarlos en las etapas de la planificación:

- Consejerías: En esta sección, los materiales descargables del blog, como infografías o consejos, pueden ser utilizados como soporte visual para las sesiones de orientación con las familias.
- Nombre de la actividad: Cada actividad sugerida en la planificación puede ser enriquecida con un tutorial o video explicativo del blog. Por ejemplo, en la actividad "Textura sobre mi piel", el docente puede utilizar un video del blog que demuestre cómo presentar texturas variadas a los niños.
- Objetivo: El contenido del blog está alineado con objetivos específicos del desarrollo infantil. Por ejemplo, si el objetivo es "Escuchar la voz de la madre y familiarizarse con el lenguaje", el blog ofrece canciones o audios para fomentar la interacción vocal.
- Juego integrador: En esta etapa, las canciones y audios del blog son ideales para reforzar el juego. Por ejemplo, al trabajar "Mis pelotas de texturas", se puede reproducir una canción del blog que motive a los niños a explorar y disfrutar de la actividad.
- Recursos/Materiales: Además de los materiales físicos mencionados (pelotas, globos, etc.), el blog aporta recursos digitales como canciones y videos, que los educadores pueden combinar con los materiales tangibles para potenciar las experiencias de aprendizaje.

3. Ventajas del Uso del Blog

- **Accesibilidad:** Los padres y educadores pueden consultar el blog desde cualquier dispositivo con conexión a internet.
- **Interactividad:** Los recursos multimedia del blog fomentan la participación activa de los niños y sus familias.
- **Personalización:** El blog permite adaptar las actividades según las necesidades específicas de cada niño o grupo.
- **Actualización constante:** Los contenidos del blog están actualizados, lo que garantiza su pertinencia y alineación con las tendencias educativas actuales.

4. Ejemplo de Aplicación Práctica (Anexo 6. Planificación)

- **Actividad: "¡Explorando con mis manos!"**
 - **Recurso del blog:** Video tutorial sobre la estimulación táctil y consejos para explorar con objetos seguros.
 - **Aplicación:** Durante la actividad, los padres pueden ver el video antes de la sesión para comprender cómo apoyar la exploración táctil de sus hijos con los materiales proporcionados.
 - **Beneficio:** El video enriquece la actividad al brindar ejemplos prácticos y motivar a las familias a replicar las dinámicas en casa.

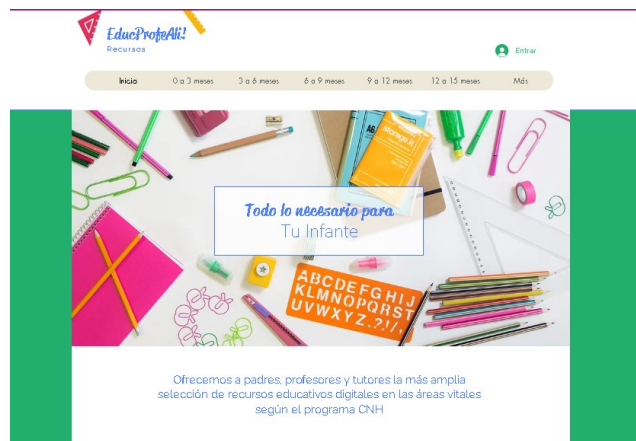
¿Qué es el blog EducProfeAli?

Los blogs educativos son una herramienta clave para orientar a los padres sobre cómo motivar a sus hijos desde una edad temprana. Este sitio web fue diseñado para que los padres de niños de 0 a 3 años, que forman parte del programa CNH (Crecer en el Hogar) puedan tener un complemento a las actividades realizadas por la educadora. Esta fue desarrollada con los criterios y periodos que se usan en el programa perteneciente al MIES.

Enlace: <https://allisonapraez.wixsite.com/educprofeali>

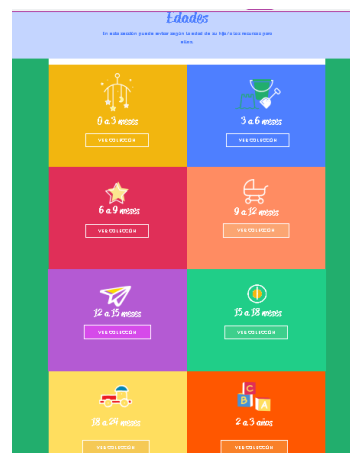
Pasos para usar el Blog:

1. Ingresar mediante el enlace: La página principal presenta una bienvenida y una introducción sobre la importancia del desarrollo infantil integral.



2. Menú de navegación: En la parte superior encontrarás las secciones clasificadas por edad.

- 0 a 3 meses
- 3 a 6 meses
- 6 a 9 meses
- 9 a 12 meses
- 12 a 15 meses
- 15 a 18 meses
- 18 a 24 meses
- 2 a 3 años



Haz clic en la sección que corresponde a la edad de tu hijo para ver los recursos disponibles.

3. Cada sección contiene una colección de recursos que puedes explorar y utilizar. Estos recursos incluyen actividades diseñadas para estimular el desarrollo cognitivo, motor y social de tu hijo.

- Los logros de crecimiento según la edad



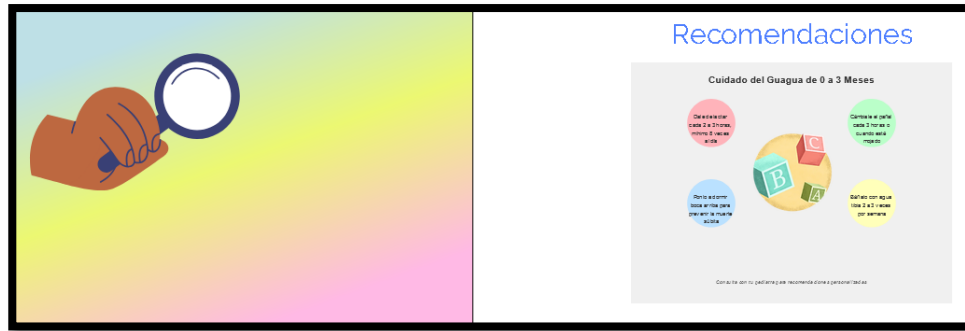
- Cuenta con guías para material y ejemplo de ejercicios o masajes



- Las canciones principales de la edad



- Recomendaciones más importantes



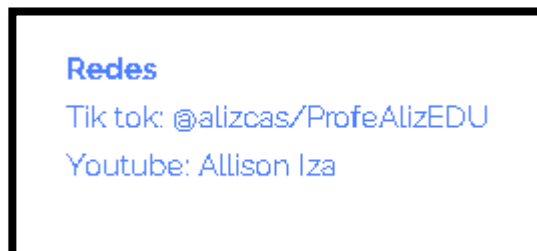
Con un solo clic en las ilustraciones puede ingresar



Canción "Boca abajo"

4. Redes sociales

En la parte inferior del sitio, hay enlaces a las redes sociales de la profesora Allison, incluyendo Facebook, TikTok, y YouTube, donde puedes acceder a más contenido educativo.



5. Cada actividad siempre será realizada tras las clases e instrucciones de la educadora.



Este blog está enfocado en ofrecer materiales digitales para la estimulación temprana, según la edad de los niños. Los contenidos incluyen:

- Actividades prácticas para realizar en casa.
- Videos y tutoriales de estimulación temprana.
- Consejos para padres y tutores.

Este blog es un recurso valioso para seguir el desarrollo de tus hijos dentro del programa CNH y promover un crecimiento saludable. Sin fines de lucro.



BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, L. (2022). *Recursos basados en gamificación para la ciudad de Quito: Una herramienta motivacional para el aprendizaje*. Revista de Investigación Educativa: <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- American Psychological Association. (2018). *Psychological aspects of children and technology*. <https://www.apa.org/topics/children-technology-development>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Registro Oficial 737.
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449.
- Barreno-Macías, P. (2015). *Aspectos fundamentales de los programas de estimulación temprana y sus efectos en el desarrollo de los niños de 0 a 6 años*. RECIMUNDO, 4(1), 112-126.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(1\).enero.2020.112-126](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(1).enero.2020.112-126)
- Bates. A. W. (2015). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. . Tony Bates Associates Ltda.
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación (4ª ed.)*. Pearson Educación .
<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0061.pdf>
- Bowlby, J. (1989). *Una base segura: Aplicaciones clínicas de una teoría del apego* (E. Mateo, Trad.). Paidós.from <https://holossanchezbodas.com/wp-content/uploads/2021/08/John-Bowlby-Una-base-segura.pdf>
- Calle-González, A., García-Herrera, D. y Mena-Clerque, S. (2021). *Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia*. CIENCIAMATRIA, 7(13), 423-446.
<https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.472>
- Campos, O. (2017). *Métodos de investigación académica: Fundamentos de investigación bibliográfica*. Universidad de Costa Rica.
- Carmona. (2020). *La virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil*. Revista de Ciencias Sociales.

- Creswell, J. W. y Creswell, J. D. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5ª ed.). Sage Publications.
- Fernández, M. (2023). *Vínculos emocionales y desarrollo cognitivo en la primera infancia*. Editorial Educación y Familia.
- Fernández, P. y García, L. . (2021). *El desarrollo motor y cognitivo en la primera infancia*. Ediciones Pedagógicas.
- Field, A. (2021). *Descubriendo la estadística usando IBM SPSS Statistics*. Quinta edición. Editorial Sage.
- García, M. (2021). *Desarrollo infantil y prácticas educativas: Un enfoque integral*. Editorial Desarrollo Integral.
- García, P. y Pérez, M. (2021). *Transformación digital en la educación: Impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje escolar*. Revista de Educación Digital.
- García, S. y López, M. (2020). *El blog de aula y el WhatsApp: ¿herramientas útiles para la comunicación entre maestras y familias?* EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (72), 17-33.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2020.72.1613>
- Garzón, A. y Pérez, M. (2021). *El papel de los contenidos parentales en la crianza positiva*. Editorial Educativa.
- Gómez, A. y Rodríguez, M. (2020). *Primeros meses de vida: Desarrollo y crecimiento*. Editorial Infantil.
- Gómez, P. . (2020). *Desarrollo infantil y estimulación temprana*. Editorial Académica.
- González, A. (2023). *Desarrollo infantil temprano y estimulación*. Editorial Desarrollo Infantil.
- González, C. S. (2021). *Análisis de las tecnologías tangibles para la educación infantil y principales estrategias pedagógicas*. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (76), 36-52.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2037>
- González, M. y Ramírez, L. (2020). *La estimulación temprana y su impacto en el desarrollo infantil: Un enfoque desde la neurociencia*. Editorial Universitaria.

- Grané, M. (Junio de 2021). *Mediación digital parental? (76)*.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2037>
- Guama Vaca, R. (2015). *Aspectos fundamentales de los programas de estimulación temprana y sus efectos en el desarrollo de los niños de 0 a 6 años*.
- Gutiérrez y Fernández. (2018). *Historia de las palabras: Una mirada etimológica*. Editorial Universitaria.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación (6ª ed.)*. McGraw-Hill Education.
[https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigacion.pdf)
- Hernández y García. (2020). *El video educativo en la educación inicial: Una revisión de su uso y potencialidades. (25)*, 45-60. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24>
- Hernández, F. (2021). *Uso de las TIC en el hogar durante la primera infancia. 76*, 22-35. Edutec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2067>
- Hernández, S., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. México: MC Graw Hill Education .
- Huepp, F. L., & Méndez, M. (2021). *La estimulación temprana para el desarrollo infantil. 21(77)*, 66-79. Univeridad de Guantanamo.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/4757/475769312006/html/>
- Instituto de Tecnologías Educativas. (2012). *Recursos digitales educativos: una propuesta metodológica*. . Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Llulluma, P. L., & Villamarin, G. (2021). *La participación de los padres de familia en el aprendizaje de las niñas y niños de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Comunitario*. Repositorio Universidad Andian Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7927/1/T3440-MINE-Espin-La%20participacion.pdf>
- LOEI. (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.

- López y Gómez. (2020). *La fotografía como recurso didáctico en la educación infantil*. (42), 113-128. Revista de Investigación Aplicada y Experiencias Educativas. <https://doi.org/https://doi.org/10.31012/edufuturo.v1i42.414>
- López, A. y García, P. (2019). *Desarrollo infantil y estimulación temprana: Un enfoque práctico*. Editorial Educación Integral.
- López, E. y Pérez, J. (2018). *Etapas del desarrollo infantil*. Publicaciones Educativas.
- López, J. y Rodríguez, S. (2022). *Comunicación y vínculos familiares en la primera infancia*. Ediciones Familiares.
- López, J. y Rodríguez, S. (2022). *La revolución digital en el aula: Impacto de las tecnologías emergentes en la educación*. Editorial Universitaria.
- Lopez, M., Sanchez , M., & Peirats , J. (2021). *Los recursos educativos digitales en la atención a la diversidad en Educación Infantil*. 7(2), 99-109. Innoeduca: international journal of technology and educational innovation. <https://doi.org/https://doi.org/10.24310/INNOEDUCA.2021.V7I2.12256>
- Maldonado, S. y Navarro, A. (2020). *El impacto de los contenidos parentales en el desarrollo infantil temprano: Una revisión de la literatura*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud: <https://doi.org/10.11606/rlcsn.v18i1.1500>
- Martínez, F. y Gómez, L. (2020). *Colaboración entre padres y educadores para el desarrollo infantil*. Revista de Educación y Desarrollo Infantil.
- Martínez, F. y Gómez, L. (2020). *Innovación pedagógica y tecnología educativa: Perspectivas actuales y futuras*. Editorial Académica.
- Martínez, R.; Gómez, L. y Pérez, A. (2019). *Métodos de investigación en poblaciones pequeñas*. Editorial Académica.
- Martínez, S. y Hernández, C. (2019). *Guía práctica del desarrollo del bebé*. Ediciones Familiares.
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2020). *Política pública de desarrollo infantil integral: Programa Creciendo con Nuestros Hijos*. <https://www.inclusion.gob.ec/mision-ternura/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Currículo de Educación Inicial*. <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-inicial/>

- Moliner, M. (2016). *Diccionario de uso del español*. 2, 1, 2880. Gredos. Retrieved 2024, from <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://repositorij.ffzg.unizg.hr/islandora/object/ffzg:1879/datastream/PDF/download&ved=2ahUKEwifloeCmvuIAxXtfjABHTa6JR8QFnoECDYQAQ&usg=AOvVaw2PpbVCyTUBT2XevERrvDiL>
- OECD. (2019). *Education at a glance 2019: OECD indicators*. <https://www.oecd.org/education/education-at-a-glance/>
- Peralta, R., Albarello, R., Garcia Luna, A., Távora Bermejo, L., Villalva Salguero, T., & Romero Guayasamín, P. (2022). *Medios nativos digitales en América Latina. Enfoques, retos y experiencias*. <https://doi.org/978-9978-10-726-3>
- Pérez González y Pascual Cortés. (2021). *Blogs escolares como herramienta de aprendizaje en educación infantil*. (24(2)), 135-153. *Educación XX1*. [https://doi.org/Pérez-González, C., & Cortés-Pascual, M. \(2021\). Blogs escolares como herramienta de ap](https://doi.org/Pérez-González, C., & Cortés-Pascual, M. (2021). Blogs escolares como herramienta de ap)<https://doi.org/10.5944/educXX1.28254>
- Pérez, J. y Hernández, R. (2021). *Tecnologías digitales y desarrollo infantil: Estrategias para la estimulación temprana*. *Revista de Educación y Desarrollo*.
- Pérez, M. y Gómez, A. (2020). *Early Stimulation: Key Strategies for Optimal Development*. *Journal of Early Childhood Research*. <https://doi.org/10.1177/1476718X20925233>
- Ramírez, F. y Torres, D. (2023). *Desarrollo evolutivo en la infancia temprana*. Editorial Psicológica.
- Real Academia Española. (2023). *Recurso*. En *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). <https://dle.rae.es>
- Ríos-Bayas, R., Coral-Padilla, S., Carrasco-Coca, O. y Espinoza-Regalado, C. (2021). *La estimulación temprana como base para los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil*. *Ciencia Digital*, 5(1), 315-334. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v5i1.1543>
- Rivas, L. y Salazar, N. . (2017). *Desarrollo temprano y estimulación*. Editorial Infantil.

- Rodríguez, Jesús; Área Moreira, Manuel. (2022). *Los recursos digitales en la Educación Infantil. ¿Cómo son y qué opinan el profesorado y las familias?* Digital Education Review:
<https://doi.org/10.1344/der.2022.41.4-18>
- Romero, L. y Buzón, O. (2021). *TikTok en el aula: Potencialidades y desafíos de una herramienta digital emergente.* (29 (66)), 101-110. Comunicar.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3916/C66-2021-09>
- Romero, N. (2024). *La estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de los niños de 0 a 2 años.* Repositorio de la Universidad Católica de Cuenca .
<https://dspace.ucacue.edu.ec/items/4b420ba1-8622-4461-b04d-360584939889>
- Ruiz, P. (2023). *Ejercicios de estimulación motriz para infantes.* Editorial Deporte y Salud.
- Sánchez, M. y Morales, P. . (2022). *El crecimiento y sus etapas en niños pequeños.* Editorial Científica.
- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates* (Segunda edición ed.). Bloomsbury Academic.
- Smith, J. y Johnson, K. (2020). *Advanced Research Methods in Small Populations.* Research Publications.
- Smith, J.; Johnson, R. y Brown, L. (2021). *Child Development: An Overview of Early Years.* Educational Psychology Review.
<https://doi.org/10.1007/s10648-021-09583-2>
- Solorzano, J. P., & Guazma Ramírez, A. (Abril de 2024). *Trabajo colaborativo entre padres y educadores para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.* 16. (R. c. ULEAM, Ed.) Universidad Técnica de Manabí.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/sapientiae/article/download/584/993/2921&ved=2ahUKEwiz4bCqoPuIAxWzmIQIHUCAJ-MQFnoECBcQAQ&usq=AOvVaw3TtESWdaFx28QkPqb_x7dI
- Troya, C., Quisphe, J., & Parra, F. (4 de Octubre de 2019). *El Blog como Herramienta Didáctica en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de*

- Estudios Sociales*. 3(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v3i4.913>
- UNESCO. (2011). *ICT in education: A curriculum for schools and programme for teacher development*. <https://www.unesco.org/en/education/ict>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzando las competencias del siglo XXI*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Urbina Ramírez, S. y Solano Fernández, I. M. (2021). *Tecnologías digitales para la enseñanza en Educación Infantil*. . Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa: <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2129>
- Varguillas, C. S. y Bravo-Mancero, P. C. (2020). *Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil*. Revista de Ciencias Sociales, 24(1), 118-129. <https://doi.org/10.31876/rcs.v24i1.29555>
- Veloz, M. (2023). *Recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Universidad Estatal de Bolívar. <https://orcid.org/0000-0001-5493-6240>
- Zambrano, R., Moncayo , H., López, S., & Bonilla , D. (2022). *Estimulación temprana como programa neurológico en las capacidades y destrezas en niños en etapa infantil*. 44, 252-263. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.88830>
- Zebadúa, G. (2020). *Impacto de la pandemia en la educación a nivel global*. 18(3), 45-58. Revista de Educación y Tecnología. <https://www.redalyc.org>

ANEXOS

Anexo N° 1. Primera Validación de instrumento



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO.

Autor: Allison Melany Apraez Iza

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Entrevista dirigida a los educadores.

Está destinada a investigar el impacto de la desigualdad social en el acceso y uso de recursos digitales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años.

Nombre del validador /a: MSc. Hugo Moncayo **Fecha:** miércoles, 18 de septiembre del 2024

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo investigar el impacto de la desigualdad social en el acceso y uso de recursos digitales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar										Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	x		x		x		x		x			
2	x		x		x		x		x			
3	x		x		x		x		x			
4	x		x		x		x		x			
5	x		x		x		x		x			
6	x		x		x		x		x			
7	x		x		x		x		x			
8	x		x		x		x		x			
9	x		x		x		x		x			
10	x		x		x		x		x			
11	x		x		x		x		x			
12	x		x		x		x		x			
13	x		x		x		x		x			
14	x		x		x		x		x			
15	x		x		x		x		x			
16	x		x		x		x		x			
17	x		x		x		x		x			
18	x		x		x		x		x			
19	x		x		x		x		x			
20	x		x		x		x		x			
21	x		x		x		x		x			
22	x		x		x		x		x			
23	x		x		x		x		x			
24	x		x		x		x		x			
25	x		x		x		x		x			
26	x		x		x		x		x			
27	x		x		x		x		x			
28	x		x		x		x		x			
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										x		



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO.

Autor: Allison Melany Apraez Iza

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a los padres de familia.

Está destinada a investigar el impacto de la desigualdad social en el acceso y uso de recursos digitales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años.

Nombre del validador /a: MSc. Hugo Moncayo **Fecha:** miércoles, 18 de septiembre del 2024

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo investigar el impacto de la desigualdad social en el acceso y uso de recursos digitales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar										Se recomienda eliminar o modificar el ítem			
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio					
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	x		x		x		x		x					
2	x		x		x		x		x					
3	x		x		x		x		x					
4	x		x		x		x		x					
5	x		x		x		x		x					
6	x		x		x		x		x					
7	x		x		x		x		x					
8	x		x		x		x		x					
9	x		x		x		x		x					
10	x		x		x		x		x					
11	x		x		x		x		x					
12	x		x		x		x		x					
13	x		x		x		x		x					
Criterios generales										SI	NO	Observaciones		
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										x				
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente											x			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación											x			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial											x			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación											x			
Validar (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)														
Aplicable										x	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Validado por	MSc Hugo Moncayo		Cédula	1711093953		Fecha	18 / 09 / 2024							
Firma			Teléfono	0983583248		Mail	hugomoncayo@uti.edu.ec							



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO.

Autor: Allison Melany Apraez Iza

2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente x
 3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación x
 4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial x
 5. El número de ítems es suficiente para la investigación x

Validar (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)														
Aplicable										x	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Validado por	MSc Hugo Moncayo		Cédula	1711093953		Fecha	18 / 09 / 2024							
Firma			Teléfono	0983583248		Mail	hugomoncayo@uti.edu.ec							

Anexo N° 2. Segunda Validación de instrumento


PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO.

Autor: Allison Melany Apraez Iza
FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Entrevista dirigida a los educadores.
 Está destinada a diagnosticar recursos digitales para el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años.

Nombre del validador /a: MSc. MSc. Emma Guevara **Fecha:** lunes, 16 de septiembre del 2024

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo investigar el impacto de la desigualdad social en el acceso y uso de recursos digitales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	1	X		X		X		X		X		
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			
13	X		X		X		X		X			
14	X		X		X		X		X			
15	X		X		X		X		X			
16	X		X		X		X		X			
17	X		X		X		X		X			
18	X		X		X		X		X			
19	X		X		X		X		X			
20	X		X		X		X		X			
21	X		X		X		X		X			
22	X		X		X		X		X			
23	X		X		X		X		X			
24	X		X		X		X		X			
25	X		X		X		X		X			
26	X		X		X		X		X			
27	X		X		X		X		X			
28	X		X		X		X		X			
29	X		X		X		X		X			


PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO.

Autor: Allison Melany Apraez Iza
FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a los padres de familia.
 Está destinada a investigar el impacto de la desigualdad social en el acceso y uso de recursos digitales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años.


Nombre del validador /a: MSc. Emma Guevara **Fecha:** jueves, 19 de septiembre del 2024

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo investigar el impacto de la desigualdad social en el acceso y uso de recursos digitales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	1	X		X		X		X		X		
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			
13	X		X		X		X		X			

Criterios generales		SI	NO	Observaciones
1	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado	X		Especificar en la defensa que el uso de pantallas no se recomienda a menores de 18 meses
2	La escala propuesta para medición es clara y pertinente	X		
3	Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación	X		
4	Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	X		
5	El número de ítems es suficiente para la investigación	X		

Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Aplicable	X	No aplicable	
Validado por	MSc.Emma Guevara	Cédula	0603463662
Firma		Teléfono	0995436158
		Mail	emmaqv@hotmail.com


PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO.

Autor: Allison Melany Apraez Iza

1.	El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado	X	Especificar en la defensa que el uso de pantallas no se recomienda a menores de 18 meses
2.	La escala propuesta para medición es clara y pertinente	X	
3.	Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación	X	
4.	Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	X	
5.	El número de ítems es suficiente para la investigación	X	

Anexo N° 3. Alfa de Cronbach, Encuesta a educadores y padres de familia

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	27	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	27	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,934	28

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

				N	%
Casos	Válido			43	100,0
	Excluido ^a			0	,0
	Total			43	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,839	13

Anexo N° 4. Encuesta para educadores



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Asunto: Encuesta dirigida a los educadores del proyecto Creciendo con Nuestro Hijos "Ferroviaria"

Objetivo Específico: La presente encuesta tiene como objetivo investigar el impacto de la desigualdad social en el acceso y uso de recursos digitales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años.

Instrucciones: Lea detenidamente el siguiente cuestionario y conteste con honestidad marcando una (X) en el recuadro correspondiente

N°	ITEM	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales que incluyen actividades lúdicas?					
2	¿Los recursos digitales que utiliza permiten la interacción a través de actividades que estimulan el desarrollo?					
3	¿Los recursos digitales que emplea fomentan la curiosidad a través de actividades de exploración?					
4	¿Considera que los elementos visuales de los recursos digitales ayudan a mantener la atención en la actividad planificada?					
5	¿Le resultan útiles los elementos utilizados en los recursos digitales para mejorar el desarrollo auditivo?					
6	¿Los recursos digitales son lo suficientemente atractivos como para motivarle a usarlos?					

	regularmente en las actividades de estimulación?					
7	¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales interactivos que sean fácilmente accesibles para las familias a quien brinda estimulación?					
8	¿Los recursos digitales que proporciona a los padres fomentan la interacción entre ellos y sus hijos en sus actividades?					
9	¿Usted concuerda que los recursos digitales que utiliza están ajustados a las diferentes etapas de desarrollo de los niños?					
10	¿Con qué frecuencia los recursos digitales que proporciona resultan efectivos para estimular varios sentidos (vista, oído, tacto) en las actividades de estimulación?					
11	¿Usted considera que los recursos digitales ofrecen una retroalimentación inmediata en las actividades que utiliza para ayudar a los niños a mejorar su desarrollo?					
12	¿Utiliza usted recursos digitales para desarrollar habilidades específicas (cognitivas, motrices, emocionales o sociales) en los niños?					
13	¿Considera usted que la variedad de formatos de los recursos digitales facilita las actividades enfocadas en el desarrollo y crecimiento de los niños?					
14	¿Usted está de acuerdo que los recursos digitales					

	a utilizar deben ser compatibles con los dispositivos móviles o computadores?					
15	¿Qué tan frecuentemente los recursos digitales que usa permiten interactuar a través de diferentes medios, como videos interactivos, infografías, blogs?					
16	¿Con qué frecuencia los recursos digitales que usas son actualizados con nuevo contenido o información?					
Variable: Estimulación temprana						
	ITEM	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
17	¿Qué tan frecuentemente involucra juegos o actividades que desarrollan habilidades de memoria y razonamiento?					
18	¿En qué medida las actividades de estimulación temprana que utiliza favorecen el desarrollo de las habilidades motoras?					
19	¿Usted considera que las actividades de estimulación temprana han contribuido al desarrollo de la autoestima y confianza de los niños?					
20	¿Las actividades de estimulación temprana que realiza permiten que los niños interactúen con otros y desarrolle habilidades desarrollo social?					
21	¿Qué tan frecuente es su introducción de actividades que promuevan la adaptación a cambios en el entorno o					

	ambiente de estimulación en el hogar?					
22	¿Considera que los juegos y actividades que realiza promueven el desarrollo neuronal a través de la repetición y la variación de estímulos?					
23	¿Qué tan frecuentemente observa mejoras en las habilidades cognitivas tempranas de los niños como resultado de las actividades de estimulación que realiza?					
24	¿Qué tan importante considera la planificación de actividades basadas en los periodos críticos de desarrollo para maximizar el impacto en el aprendizaje y el crecimiento cerebral de los niños?					
25	¿Está usted de acuerdo que la diversidad de estímulos que ofrece a los niños contribuye a su desarrollo integral?					
26	¿Qué tan frecuentemente observa que los niños exploran y se relacionan fácilmente con su entorno a través de las actividades que implementa?					
27	¿Considera que le da la relación afectiva y educativa suficiente a sus niños en las actividades de estimulación temprana que realiza?					
28	¿Con qué frecuencia utiliza materiales educativos para crear un entorno enriquecido que estimule el desarrollo integral de los niños?					

Anexo N° 5. Encuesta para padres de familia

Asunto: Encuesta dirigida a los padres de familia del proyecto Creciendo con Nuestro Hijos "Ferroviaria"

Objetivo Especifico: La presente encuesta tiene como como investigar el impacto de la desigualdad social en el acceso y uso de recursos digitales en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 0 a 3 años.

Instrucciones: Lea detenidamente el siguiente cuestionario y conteste con honestidad marcando una (X) en el recuadro correspondiente

En el cuestionario definir que es un recurso digital antes de las preguntas.

Nº	ITEM	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	¿Con qué frecuencia usa recursos digitales como juegos o videos de actividades divertidas?					
2	¿Qué tan frecuentemente utiliza recursos digitales interactivos que sean fáciles de usar como lo es video, audios, entre otros?					
3	¿Usted considera que los elementos visuales (imágenes, colores) en los recursos digitales ayudan a que los niños presten atención?					
4	¿Le parecen útiles los sonidos o música en los recursos digitales para ayudar al desarrollo de su hijo/a?					

5	¿Le parecen lo suficientemente atractivos los recursos digitales para querer usarlos con frecuencia en las actividades de estimulación?					
6	¿Usted concuerda con que los recursos digitales dan una respuesta inmediata que ayuda a los niños a mejorar su desarrollo?					
7	¿Usted está de acuerdo que la variedad de formatos en los recursos digitales (videos, imágenes, texto) facilita las actividades de desarrollo de su hijo/a?					
8	¿Considera que los recursos digitales deben ser compatibles con celulares o computadoras?					
Estimulación temprana						
	ITEM	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
9	¿Usted considera que las actividades de estimulación temprana han ayudado a mejorar la confianza y autoestima de su hijo/a?					
10	¿Con qué frecuencia observa mejoras en su desarrollo y					

	crecimiento (pensamiento, atención) de su hijo/a gracias a las actividades de estimulación que realiza?					
11	¿Usted ve que los niños exploran y se relacionan con su entorno a través de las actividades que realiza?					
12	¿Considera que la diversidad de estímulos ofrecidos a los niños contribuyen a su desarrollo general?					
13	¿Estaría dispuesto a recibir información de un blog educativo que le permita fortalecer el acompañamiento de las actividades establecidas por la educadora?					

Anexo N° 6. Ficha de valoración de un especialista



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
FICHA DE VALORACIÓN DE UN ESPECIALISTA

Título de la Propuesta: EducProfeAli0.1 Blog Educativo para los niños de 0 a 3 años del proyecto CNH "San Patricio"

Objetivo: Proponer un blog educativo para mitigar la desigualdad en el acceso de recursos digitales para el desarrollo de la estimulación temprana en niños de cero a tres años.

1. **Datos Personales del Especialista:** (la información será solo de uso académico, los datos privados no serán públicos).

Nombres y apellidos	Hugo Luis Moncayo Cueva
Título (s) Profesional:	Msc – Docencia Universitaria – Educación Inicial
Ocupación o Cargo:	Docente Universidad Indoamérica
Años de experiencia:	18
Cédula de identidad:	1711093953
Teléfono:	0983583248
Correo Electrónico:	hugomoncayo@uti.edu.ec

2. **Autovaloración del especialista:**

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados a la propuesta.	X		

Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
Conocimientos técnicos y/o científico acerca de la propuesta.	X		
TOTAL	4		
Observaciones: Nivel de experiencia en Educación Inicial			

3. **Valoración de la propuesta:**

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura del Blog Educativo	X				
Facilidad de uso del Blog Educativo	X				
Pertinencia del contenido en la aplicación del Blog Educativo	X				
Coherencia entre el objetivo planteado y la propuesta de solución	X				
Aplicación fácil, llamativo e interesante	X				
TOTAL	5				
Observación: Los colores pasteles del Blog son muy adecuados					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

4. **Recomendaciones:** Que el Blog se siga alimentando con información actualizada muy práctica para que sirva de ayuda a toda la comunidad educativa.

Firma de responsabilidad
M.Sc Hugo Moncayo

Anexo N°6. Planificación semanal de consejería individual

SUBSECRETARÍA DE DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL									
SERVICIO DE ATENCIÓN FAMILIAR CRECENDO CON NUESTROS HIJOS – CHH									
PLANIFICACIÓN SEMANAL DE LA CONSEJERÍA FAMILIAR INDIVIDUAL – FAMILIAS CON NIÑAS Y NIÑOS DE 0 A 18 MESES									
DIRECCIÓN DE SERVICIOS DE ATENCIÓN DOMICILIAR									
DATOS DE GENERALES									
EDUCADORA/OS FAMILIAR : MARIBEL QUINTANA		UNIDAD DE ATENCIÓN: CHH MONJAS ALTO		SEMANA Nro. 3		CÓDIGO SIMIES: 55164		del: 22 DE ENERO	
FECHA: 08 DE ENERO DEL 2024		del: 26 DE ENERO DEL 2024							
Nro.	Nombre Niña o niño	Rango de edad 0 a 24 meses 25 meses a 3 años	Código de ficha	Consejerías	Nombre de actividad	Objetivo	Juego integrador	Recursos/Materiales	
1			L.1.4	JUEGO	Textura sobre el pie	Sentir diferentes texturas	Vamos a pedir a mamá que ponga en un lugar cómodo y seguro al niño niña boca arriba y lo más descubierta posible. Empezaremos a dar masajearle suavemente por las piernas y brazos con una pelota de goma, mientras la madre le va le conversa y le va indicando que la pelota es suave.	Pelota de goma	
			L.1.4	LENGUAJE	Mi primera conversación	Escuchar la voz de la madre o familiar al conversar.			
			SN-INL.2	SAUD Y NUTRICION	Vamos al centro de salud para mi primer control	Conversar con la madre sobre los beneficios de la lactancia materna exclusiva hasta los 6 meses de edad.			
2			J.2.4	JUEGO	¡Mi movimiento divertido! 1	Levantar la cabeza y pecho en posición boca abajo.	Jugando con el bebé - colocar al bebé en cama boca abajo - le cantamos con diferentes tonos de voz en diferentes lados según el ritmo de la música. Mientras cantamos observamos si el bebé levanta la cabeza - observar la reacción del bebé - felicitar los logros.	Guante de texturas Españoles de la casa Candil: Casambo guambó, jupitán, tucú tucú las texturas con manual.	
			L.2.4	LENGUAJE	Momentos de cariño y cuidado.	Escuchar la voz de la madre y/o familia en los momentos de cuidado.			
			SN-INN-2.2	SAUD Y NUTRICION / ENTORNO PROTECTOR	La libreta integral de Salud US me recuerda cómo está tu salud	Conversar con la madre sobre el segundo control de salud de su niña o niño y la importancia de la libreta integral de Salud US y cómo debe cuidarla.			
3			L.3.4	JUEGO	¡Explorando con mis manitos! 1	Agarrar objetos que se encuentran a su alcance o se le ofrecen.	El mundo de Celia - ubicamos al bebé en un espacio cómodo y seguro - colocamos un móvil con objetos llamativos y coloridos del tamaño de su mano y le llamamos por el nombre al bebé y decimos Celia mira esta galleta agradable y así lo realizamos con uno tres objetos - cantamos haciendo pasar las diferentes tapacuerpos musicales (ballet con piedras, conajón)	globo, botella con piedras sonajero funda colorida canción	
			L.3.4	LENGUAJE	¿Cómo me llamo?	Asociar el nombre consigo mismo- escuchar su nombre.			