



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2026,
Volumen 10, Número 3.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i3

LA TECNOLOGÍA COMO HERRAMIENTA EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL AULA EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

**TECHNOLOGY AS A TOOL IN THE STRENGTHENING
OF MULTIPLE INTELLIGENCES IN THE CLASSROOM
IN PRESCHOOL EDUCATION**

Claudia Patricia Rosas López
Secretaria de educación pública

Alejandra Ivet Reyes Durón
Secretaria de educación pública

La tecnología como Herramienta en el Fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples en el Aula en la Educación Preescolar

Claudia Patricia Rosas López¹

claupa8204@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-7825-1098>

Secretaría de educación pública

Alejandra Ivet Reyes Durón

alexreyes_15@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-5501-8861>

Secretaría de educación pública

RESUMEN

El uso de recursos tecnológicos en la educación preescolar tiene un impacto positivo significativo en el desarrollo integral de niñas y niños, especialmente cuando se articula con el enfoque de las inteligencias múltiples de Gardner. La incorporación de herramientas digitales, aplicaciones educativas, dispositivos interactivos y recursos audiovisuales que permiten atender la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje, favoreciendo inteligencias como la lingüística, lógico-matemática, musical, espacial, corporal-kinestésica, interpersonal e intrapersonal. En este sentido, la tecnología se convierte en un medio flexible que potencia experiencias de aprendizaje más dinámicas, lúdicas y significativas. Alphizar y Cusme señalan que “la tecnología puede enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños en la educación inicial, al ofrecer herramientas y recursos interactivos”, lo cual refuerza la idea de que su uso no sustituye la labor docente, sino que la complementa. Estas herramientas facilitan la exploración, la curiosidad y la participación activa del alumnado, promoviendo aprendizajes basados en el juego y la experimentación. Asimismo, diversas han demostrado una relación positiva entre el uso de tecnología y el desarrollo psicomotriz de los estudiantes, el empleo responsable y planificado de recursos tecnológicos favorece el desarrollo cognitivo, emocional y psicomotor, fortaleciendo una educación inclusiva, acorde a las necesidades actuales.

Palabras clave: preescolar; aprendizaje; tecnología; herramientas digitales; inteligencias múltiples

¹ Autor principal

Correspondencia: claupa8204@gmail.com

Technology as a Tool in the Strengthening of Multiple Intelligences in the Classroom in Preschool Education

ABSTRACT

The use of technological resources in kindergarten education has a significant positive impact on the holistic development of young children, especially when it is aligned with Gardner's theory of multiple intelligences. The incorporation of digital tools, educational applications, and interactive devices makes it possible to attend to the diversity of learning styles. This approach fosters various intelligences—such as linguistic, logical-mathematical, musical, and bodily-kinesthetic—transforming technology into a flexible medium for dynamic, playful, and meaningful experiences. Alphizar and Cusme point out that “technology can enrich children's learning experiences in early childhood education by offering interactive tools and resources.” This reinforces the idea that digital media do not replace the teacher's role but rather complement it by encouraging exploration and active participation. Furthermore, technology bridges the gap between traditional instruction and modern discovery, promoting learning based on experimentation. Likewise, various studies have shown a positive relationship between technological integration and psychomotor development. When these resources are used responsibly and strategically, they support cognitive and emotional growth, strengthening an inclusive environment tailored to 21st-century needs. Ultimately, the synergy between pedagogical innovation and digital literacy ensures that early learners develop the foundational skills necessary for a digital world.

Keywords: preschool; learning; technology; digital tools; multiple intelligences

*Artículo recibido 20 mayo 2026
Aceptado para publicación: 20 junio 2026*



INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo se han integrado el uso de tecnologías para reforzar el aprendizaje, pero en el nivel de educación preescolar han sido poco exploradas, debido a la falta de herramientas del alumnado como el no saber leer o escribir, sin embargo, tienen acceso a dispositivos a edades tempranas, sin un objetivo claro, al observar videos o juegos muy intuitivos y de baja duración.

El juego es esencial en las edades tempranas, y si este se enfatiza y se le da una guía podría tener aprendizajes significativos y de gran valor para los alumnos, se podría potencializar los conocimientos de los infantes, además de que se les permite desarrollar diferentes capacidades como lo menciona: Buckingham (2007): “Pareciera que los niños saben de manera intuitiva cómo usar computadoras, y resulta que el modo de operación de las computadoras coincide mágicamente con su modo natural de aprender.” (p. 62). Por lo que permite reflexionar sobre el valor que se da actualmente a la tecnología y la manera en cómo se involucran los niños con cada una de las herramientas que se les brinda, por lo que se debe tomar conciencia sobre el uso de apps y dispositivos móviles.

Es importante ser consciente de que los usos de la tecnología en la educación preescolar ayudan al niño a desarrollar destrezas para el manejo de la tecnología, incluso, funciona como estrategia didáctica que pone a trabajar gran parte de sus sentidos (auditivo, visual, táctil), sin olvidar que estas son necesarias en el proceso de aprendizaje ya que portan a crear una clase atractiva para el estudiante. (Zoraya Patricia Vega Niño 2019).

Investigaciones realizadas explican algunos de los beneficios que se tiene en al nivel preescolar al hacer uso de las TIC, como el artículo “¿De qué manera las nuevas tecnologías de la información (TIC) apoyan a la mejora de los aprendizajes en educación preescolar?” Alpizar (2019), pero algunos aspectos como las consecuencias de un uso no regulado, el papel del docente, los recursos adecuados y la función de las familias dentro del proceso son aspectos que valdría la pena explorar. “La educación y la formación continua forman parte de los pilares sobre los que se sustenta la sociedad de la información. Las TIC se están mostrando como un recurso educativo potente.” (Vargas, Carlos 2018).

La tecnología está presente en la vida cotidiana de los infantes; es una herramienta que se utiliza a diario, ya sea por sus tutores o por ellos mismos.



La tecnología es una herramienta didáctica que pueden aportar al proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que favorecen la interacción entre docentes-estudiantes-contenidos por medio de múltiples recursos y la lúdica (Coll, 2009; Bartolomé, 2006). Esto representa una oportunidad para que los docentes generen contenidos adecuados a las necesidades del alumnado, abriendo camino al desarrollo de diversas capacidades y aprendizajes significativos en el aula.

Las TIC, definidas por Hiraldo y Sánchez (2020) como sistemas tecnológicos que facilitan recibir, procesar información y comunicar entre personas, están presentes en dispositivos cotidianos como computadoras, teléfonos y televisiones. Su integración educativa es relevante, pues Cusme (2023) señala que enriquecen el aprendizaje inicial mediante herramientas interactivas y favorecen el desarrollo psicomotriz; asimismo, Chavarría Portilla et al. (2025) destacan que impactan positivamente en las habilidades cognitivas y el aprendizaje significativo del estudiante, preparándolo para responder a las demandas de la sociedad actual.

El uso de diversas tecnologías ha sido objeto de investigación por parte de Vega (2019), este estudio identifica la importancia del uso de diversas tecnologías y la importancia de utilizarlas de manera contextualizada, identificando las necesidades y características del alumnado en edad temprana. Como lo menciona Joselyn González (2019) “por medio de aplicaciones y plataformas educativas on-line y of-line los docentes creen ambientes de aprendizajes virtuales propicios para la edad de los alumnos, de forma que atienda las necesidades de los mismos”, por lo cual el empleo de herramientas tecnológicas en las aulas es de gran importancia. Bolívar Medina, R y Caballero Roa, L. (2025) en su estudio evidenció la importancia del acompañamiento docente en la apropiación tecnológica y cómo su implicación directa potencia la participación de los niños, mejora la calidad de las actividades y favorece el desarrollo de competencias clave en la primera infancia.

La importancia del uso de la tecnología dentro de la educación preescolar se debe a que la población ya se encuentra inmersa en la tecnología y es una herramienta importante para acceder a información y estar conectado con el mundo, así lo señala Yañez M. et al. (2014) “La apropiación tecnológica es el acto de incorporar la tecnología como parte de la vida, como algo íntimo y cotidiano, es el momento en que se domina a la tecnología y se decide lo que se quiere de ella y no que ésta defina o limite el trabajo que el individuo desea realizar”.



Ya que esta forma parte de su día a día en los diversos contextos en los que se encuentra inmerso, pero debe ser un proceso vigilado por los adultos a su cargo para que tenga resultados positivos en su proceso de aprendizaje.

Es fundamental reconocer que el alumnado preescolar es nativo de la tecnología, por lo que integrarla en la educación implica identificar los elementos que benefician su aprendizaje y desarrollo integral, así como el rol de docentes y padres de familia en su uso responsable. La evidencia actual orienta hacia la necesidad de innovar las prácticas educativas, transitando de modelos tradicionales hacia una educación más inclusiva que incorpore la tecnología como parte de la cotidianidad escolar y busque estrategias concretas para su implementación en el nivel preescolar.

Este enfoque cobró mayor relevancia tras la pandemia de 2020, que aceleró la digitalización en diversos ámbitos y marcó un punto de inflexión en la educación. Esta transformación ha influenciado directamente en la manera en que los pupilos aprenden en la actualidad, especialmente en los niveles educativos iniciales como el preescolar, para lograrlo se requiere de aprendizajes significativos como lo define Salas D. (2018) “para que se pueda producir un aprendizaje significativo deben darse una serie de condiciones, el aprendiz debe tener una predisposición para aprender significativamente y el material utilizado debe ser potencialmente significativo y acorde a los subsumidores de los objetos receptores”.

El marco teórico en la que se sustenta la investigación resalta que en el ámbito educativo las tecnologías son un medio para el aprendizaje, pero no sustituye el papel crucial del docente el cual consiste en guiar y propiciar los elementos necesarios para que los procesos de desarrollo de aprendizaje se logren alcanzar, ya que es un proceso multidimensional en el cual participan diversos factores como el cognitivo, socioemocional, físico, comunicativo y expresivo durante la infancia. Todo esto se puede ver reflejado en la vida adulta de las personas a través de la potencialización de sus habilidades en factores ambientales, sociales e históricos.

En la actualidad la tecnología se ve involucrada en la vida cotidiana de las personas, a través del uso de diversos dispositivos conectados a la web, es por ello que la integración de estas en la educación preescolar busca optimizar el aprendizaje de los alumnos a través del reconocimiento de la diversidad cognitiva de cada estudiante, esta propuesta se puede ver reflejada en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, la cual busca contrarrestar otras teorías basadas en que solo existe un



tipo de inteligencia, ofreciendo una diversidad de opciones para trabajar de acuerdo a las necesidades que presentan cada uno de los alumnos.

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, la cual propuso en 1983 con la publicación de su libro “Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences” en el que plantea que la inteligencia no es solo una unidad, si no que esta se compone de múltiples habilidades, que puede ser alcanzada más allá de un número en una evaluación. Gardner sugiere que la inteligencia es una capacidad para la resolución de problemas y crear productos en un entorno rico en contextos y naturalista.

Aporto un método para identificar la amplia gama de capacidades que posee el ser humano integrándolas en ocho categorías o inteligencias: lingüística, lógico-matemática, espacial, cinético-corporal, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista, cada una de ellas cumple con diversas características y señala que se pueden trabajar y desarrollar a lo largo de la vida.

Se han realizado diversos estudios sobre el uso de la tecnología dentro de las aulas y en ellos se describen los beneficios de su uso regulado, situado y contextualizado como menciona Cusme “la tecnología puede enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños en la educación inicial, al ofrecer nuevas herramientas y recursos interactivos”; asimismo, se ha demostrado que hay una relación positiva entre el uso de tecnología y el desarrollo psicomotriz de los estudiantes (Cusme, 2023).

El uso de diversas tecnologías ha sido objeto de investigación por parte de Vega (2019), este estudio identifica la importancia del uso de diversas tecnologías y la importancia de utilizarlas de manera contextualizada, identificando las necesidades y características del alumnado en edad temprana.

La teoría de las Inteligencias Múltiples es un modelo cognitivo que pretende describir cómo utilizan los individuos sus inteligencias para solucionar problemas y crear productos, (Armstrong 2000). Estos espacios tecnológicos proporcionan múltiples estímulos sensoriales que facilitan un proceso de desarrollo y aprendizaje apropiado para cada etapa evolutiva. Es fundamental considerar que el cerebro de los niños hasta los 6 años se encuentra en un período crítico de formación y presenta alta plasticidad neuronal, característica que permite intervenir pedagógicamente de manera efectiva para guiar el desarrollo integral y lograr los objetivos educativos propuestos.

Esta propuesta teórica, no menciona la tecnología como un fin, es solo un medio adaptado para potencializar las oportunidades de aprendizaje de los niños, respetando la diversidad de intereses



cognitivos de cada uno, originando su desarrollo integral, estos entornos pueden resultar efectivos, accesibles y estimulantes, aunque a una gran cantidad de docentes puede resultar algo inquietante al no tener la experiencia necesaria para manejar este tipo de herramientas y no tener el dominio necesario para utilizarlo e implementarlo en el aula de manera adecuada. Según Kustcher y St.Pierre (2001), estos espacios promueven un aprendizaje que se caracteriza por ser dinámico, autónomo, colaborativo, deliberado, multifacético, situado, inclusivo, dialógico y crítico. Esto permite a los usuarios fructificar múltiples beneficios cuando se interactúan pertinentemente con estas tecnologías, aunque existe un riesgo el tener un uso inadecuado o fuera de contexto lo que podría generar resultados negativos a los esperados.

Las inteligencias múltiples de Howard Gardner se relacionan estrechamente con el uso de juegos didácticos en la educación preescolar, ya que estos permiten estimular y desarrollar las diversas capacidades que cada niño posee. A través del juego, los pequeños pueden fortalecer la inteligencia lingüística al comunicarse y expresar ideas; la lógico-matemática al resolver problemas o seguir secuencias; la corporal-kinestésica al manipular materiales y moverse libremente; y la espacial al reconocer formas, colores y ubicaciones. Asimismo, los juegos grupales fomentan la inteligencia interpersonal al promover la cooperación y el trabajo en equipo, mientras que los juegos individuales fortalecen la intrapersonal, ayudando al niño a conocer sus emociones y límites. Incluso la inteligencia naturalista se potencia cuando las actividades incluyen elementos del entorno.

En conjunto, los juegos didácticos ofrecen un entorno lúdico y significativo que favorece el desarrollo integral del niño, respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje. Este tipo de experiencias no solo fortalecen sus habilidades cognitivas, sino también su confianza, su capacidad para relacionarse con los demás y su amor por aprender.

Para el análisis de datos se categorizó la información obtenida de las gráficas, considerando que los participantes conocen los procesos de desarrollo, aspectos a evaluar y las dificultades del alumnado durante su interacción con la tecnología, según el tipo de inteligencia predominante en cada uno. En cuanto a la confidencialidad, se protegió la identidad de los participantes, informándoles previamente sobre el propósito del formulario y el uso que se daría a la información recabada.



Partimos de la hipótesis sobre de que el uso regular y vigilado de TIC permitirá a la población en edad preescolar 3-6 años apropiarse y generar aprendizajes significativos, empleando la tecnología como aliada en el desarrollo integral durante la educación preescolar, ya que brinda al alumnado un bagaje de herramientas digitales, desarrollar habilidades como: almacenar información de manera rápida y de larga duración, fonológicas, habilidades viso espaciales, de cálculo aritmético y lateralidad y funciones cognitivas complejas; esto podría encaminarse a través del juego, brindando al alumnado múltiples experiencias que los motiven y se involucren de manera activa en su aprendizaje, explorando diversas formas de comunicación y procesamiento de la información, las cuales puedan emplear en diversos contextos dentro de su vida cotidiana.

El objetivo general es explorar el uso de tecnologías educativas como aliados para reforzar el aprendizaje en alumnado de edad preescolar, para potenciar sus habilidades, vinculando estas herramientas con la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner.

Y el objetivo específico es identificar el uso de la tecnología en alumnado en edad preescolar como aliado para reforzar el aprendizaje por medio del uso de plataformas digitales que generen experiencias más significativas, como educaplay para crear y compartir actividades interactivas y juegos educativos multimedia; formularios google para recabar información importante sobre sus intereses y logros.

Metodología

El enfoque que se emplea en este artículo es cuantitativo, por medio de, formularios de google en los que se medirán los variables existentes en algunos jardines de niños que nos arrojen información relevante y datos objetivos para identificar la relación del uso de tecnología durante el proceso de enseñanza- aprendizaje y si estos logran potenciar el aprendizaje en el alumnado, considerando las diferentes formas de acceder al aprendizaje del alumnado.

También se recolectará el punto de vista de padres de familia sobre los beneficios que ellos observan en el aprendizaje de sus hijos al emplear tecnología tanto en la educación formal como en sus hogares, así como las opiniones y resultados que han tenido maestras de educación preescolar en relación a los avances que ellas observan cuando trabajan con herramientas digitales.

El empleo de la investigación correlacional nos permitirá conectar la relación entre el uso de herramientas tecnológicas y los resultados académicos de alumnos en edad preescolar, según Ramos



(2020) “el alcance de la investigación surge de la necesidad de plantear una hipótesis en la cual se proponga una relación entre 2 o más variables. En el nivel cuantitativo surge la aplicación de procesos estadísticos inferenciales que buscan extrapolar los resultados de la investigación para beneficiar a toda la población”.

En el presente estudio participaron un total de 100 personas de las cuales 73 son padres de familia con hijos inscritos actualmente en educación preescolar de entre 4 y 6 años de edad, quienes están integrados en educación pública y tienen interacción con algunas tecnologías en sus hogares, así como en la relación que tienen con los docentes a cargo de sus hijos y 27 son docente del mismo nivel escolar, incorporados a jardines de niño públicos y han tenido alguna experiencia en el uso de tecnologías dentro de las propuestas académicas en sus grupos escolares, así como la participación de 60 niños y niñas en edad preescolar entre 4 y 5 años de edad, que se encuentran actualmente cursando 2 y 3 grado de educación preescolar en instituciones públicas, que tienen interacción con herramientas digitales proporcionadas por las docentes a su cargo y tienen interacción con este tipo de dispositivos en sus hogares los cuales cuentan con teléfonos celulares, tabletas e internet, a los cuales tienen acceso para interactuar tanto a manera de esparcimiento como para realizar actividades académicas.

Se realizaron algunos formularios de google, uno dirigido a padres de familia y otro a docentes de jardín de niños, en los cuales se realizaron cuestionamientos de opción múltiple y algunos más con preguntas abiertas para conocer sus experiencias en el uso y resultados del empleo de tecnologías para mejorar el aprendizaje del alumnado, posteriormente se realizaron graficas que nos permitiera identificar los resultados de manera más clara.

En relación al alumnado se realizó una experiencia de trabajo con elementos cotidianos en el aula como hojas, colores y material concreto de figuras geométricas y posteriormente se trabajó en el aula apoyados en la plataforma Educaplay con juegos abordando la misma temática, durante las dos actividades se realizaron entrevistas directas con ellos, sobre su experiencia, durante la interacción con la plataforma, se realizaron algunos registros de observaciones sobre las reacciones, interés e interacción del alumnado con el juego, se envió a sus familias un link con el juego en la misma plataforma Educaplay para reforzar lo trabajado, finalmente respondieron un formulario en el que con

ayuda de familiares se respondían aspectos relacionados con gustos, experiencia y el proceso que llevaron durante la experiencia de aprendizaje.

Resultados y discusión

Este informe presenta los resultados de una investigación exhaustiva sobre el uso actual de la tecnología y su impacto en el aprendizaje dentro del nivel de educación preescolar. La metodología que se implementó incluyó la recolección de datos de alumnos, docentes y padres de familia directamente involucrados. Se utilizaron diversos instrumentos de investigación para obtener información concisa y datos reales, permitiendo así un análisis fidedigno de los efectos de la tecnología en los procesos educativos a esta edad.

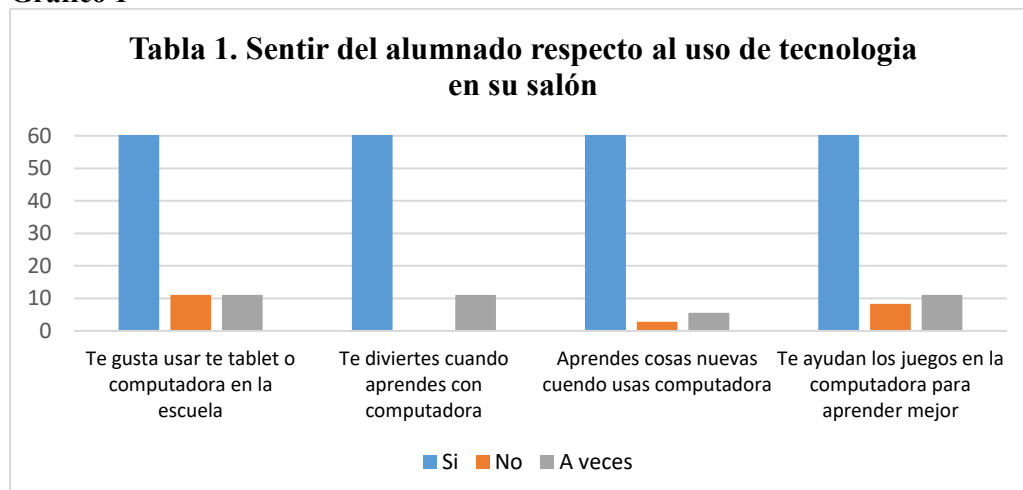
Los resultados obtenidos a partir de este estudio orientado a analizar el impacto del uso de la tecnología en los procesos de aprendizaje e interés del alumnado en edad preescolar, desde la perspectiva de las inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner. La investigación tuvo como propósito comprobar cómo la incorporación de herramientas digitales en el entorno educativo puede favorecer el desarrollo integral de niñas y niños, potenciando diversas formas de aprender, expresarse y relacionarse con el conocimiento.

Para analizar la relación entre el uso de tecnologías y el fortalecimiento del aprendizaje en alumnado de educación preescolar, se aplicaron tres instrumentos: un formulario para padres de familia, uno para docentes, uno para el alumnado y una observación con registro anecdótico durante actividades lúdicas apoyadas en la plataforma Educaplay. La información obtenida se procesó de manera cuantitativa, mediante la categorización de respuestas cerradas para facilitar su análisis estadístico, con el fin de identificar percepciones, beneficios y retos asociados al uso de herramientas tecnológicas en el aula y en el hogar.

En el formulario dirigido al alumnado tabla 1, se recopiló información relacionada a sus gustos e intereses para trabajar las temáticas abordadas en el aula.



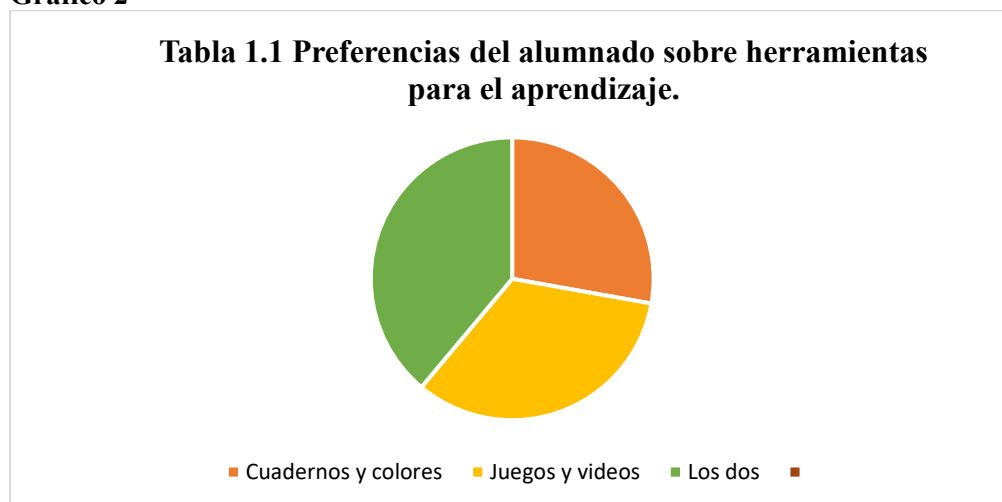
Gráfico 1



A través de la tabla se puede observar el cómo se siente el alumnado al usar tecnología en actividades escolares, se observa que les interesa el uso de tecnología en las actividades, que se divierten más al trabajar con esas herramientas, consideran que aprenden cosas nuevas cuando las emplean en actividades escolares y en su mayoría les gusta que su maestra haga uso de herramientas tecnológicas en sus actividades.

También se cuestionó cuales actividades les agradaba más realizar en su escuela, para aprender y trabajar con sus compañeros, involucrando es estas opciones tanto actividades con materiales de uso cotidiano como hojas, colores, material concreto y el empleo de juegos, videos y otras herramientas tecnológicas como aplicaciones digitales como Educaplay, como se puede observar en la tabla 1.1 en la que se cuestionó al alumnado sobre los recursos con los que les gustó más trabajar.

Gráfico 2



Dentro de la gráfica podemos obtener información sobre que una gran parte de la muestra tomada considera que las dos maneras de aprender les agradaron, otro porcentaje considera que los juegos y videos y el uso de la tecnología les gusto más y la opción menos seleccionada fue el uso de cuadernos y colores.

Sus preferencias en relación al uso de tecnología dentro del aula fueron el jugar juegos, ver videos, escuchas música, cuentos, dibujar y pintar en plataformas digitales, en el orden antes mencionado lo manifestaron al cuestionarles sobre las actividades que más les gustaba hacer cuando su maestra hacia uso de diferentes elementos de la tecnología en sus actividades. Manifiestan felicidad al emplear tecnología, también mencionaron tranquilidad.

Durante las observaciones realizadas en el aula al desarrollar actividades con diferentes recursos tanto digitales como análogos se logró observar una preferencia e interés por los digitales, incrementando la participación y el gusto por interactuar con dichos elementos entre el alumnado participante.

Por otro lado, se obtuvo que el 78 % de las docentes encuestadas las cuales se desempeñan actualmente como maestras frente a grupo encuestadas afirmó haber incorporado herramientas digitales en sus planeaciones didácticas. Entre las plataformas más utilizadas se encuentran Kahoot, Educaplay y Genially, destacando su efectividad para captar la atención del alumnado y reforzar contenidos, como se muestra en la tabla 2.

Grafico 3. Tabla 2 Uso de la tecnología en las aulas.



El uso constante de estas herramientas no solo facilita la investigación, sino que también aprovecha las diversas plataformas digitales para enriquecer y mejorar significativamente los conocimientos. Esta integración tecnológica en el aula, al ofrecer múltiples vías de acceso y representación de la

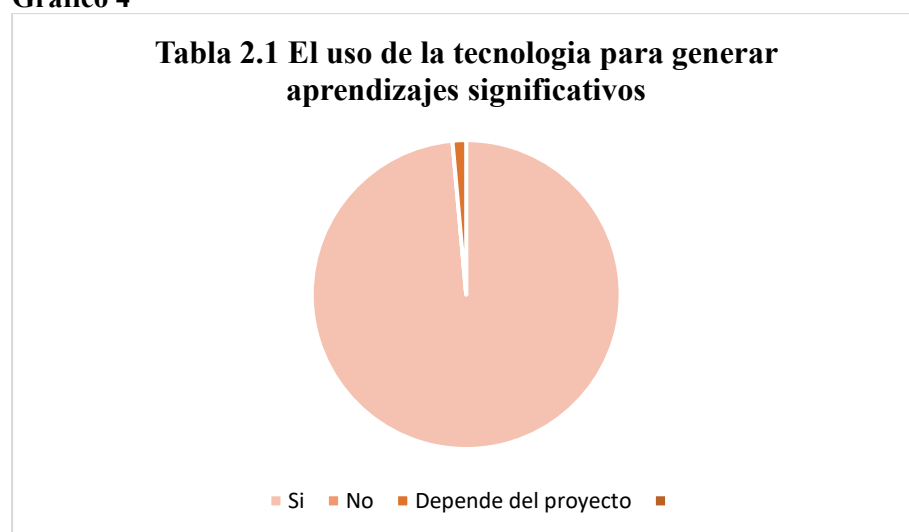
información, respalda la perspectiva de Howard Gardner (1983) sobre la existencia de inteligencias múltiples y la necesidad de métodos diversos; asimismo, atiende la urgencia planteada por David Buckingham (2007) respecto a que la educación debe responder activamente a los desafíos de la cultura digital contemporánea.

No obstante, se señaló que algún docente enfrenta dificultades relacionadas con la falta de capacitación o recursos tecnológicos en las instituciones. Las maestras consideran que las TIC favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, especialmente cuando se integran mediante el juego. Este hallazgo respalda la perspectiva de Buckingham (2007) y Gardner (1983), en la que el aprendizaje infantil se fortalece a través de experiencias lúdicas y multisensoriales mediadas por tecnología.

Al cuestionarlas para conocer su punto de vista en relación al empleo de tecnología dentro del aula y si estas a su consideración apoyan en el desarrollo integral del alumnado.

En la tabla 2.1 observamos se recolecta la opinión su opinión respecto al uso de tecnologías para genera aprendizajes significativos.

Gráfico 4



Como podemos observar en la gráfica casi el total de decentes participantes consideran que si es importante el uso de tecnología para potenciar los aprendizajes dentro de las escuelas de educación preescolar.

Es un hecho que en la actualidad la implementación y uso de la tecnología dentro de las aulas ha crecido de manera considerable ya que nuestro alumnado tiene interacción con dichos elementos en sus hogares, por lo cual los docentes lo están tomando como aliado para reforzar aprendizajes, ya que no solo ayudan

a captar su atención, también pueden abordar las diferentes inteligencias múltiples, lo que hace el aprendizaje más inclusivo.

El 85.3 % de los padres de familia manifestó que sus hijos muestran mayor interés por aprender cuando utilizan recursos digitales, especialmente juegos educativos y videos interactivos, además de que este tipo de recursos permite tener mayor impacto en los aprendizajes de los alumnos. Sin embargo, el 14.7 % expresó preocupación por el tiempo de exposición a pantallas y la falta de regulación durante el uso en casa, permitiendo que quizás no sea de tanto beneficio el uso de diferentes plataformas para la adquisición de los aprendizajes estos resultados se pueden observar a través de la siguiente tabla 3:

Gráfico 5. Tabla 3 El uso de la tecnología ayuda a los procesos de aprendizaje.



En cuanto a las percepciones de los padres de familia, existe un reconocimiento de la tecnología como una herramienta educativa dual. Por un lado, se destaca su utilidad para facilitar la búsqueda de información y tutoriales y el uso de programas y aplicaciones que sirven como herramientas de investigación o para el fortalecimiento de la memoria y la habilidad mental. Los padres valoran especialmente el uso de videos con animaciones que brindan información atractiva y motivacional, ayudando a los niños a aprender elementos básicos como números, letras y distinción de colores, además de notar un mayor interés de los hijos al investigar. No obstante, existe una preocupación significativa respecto a la distracción, indicando que, al no estar pendiente de lo que ven los niños, estos pueden distraerse viendo otras cosas o, incluso, que el uso excesivo del teléfono genera resistencia a realizar otras actividades.

Los resultados obtenidos en esta investigación permitieron sostener la hipótesis planteada sobre el uso regular y vigilado de las tecnologías en el nivel preescolar favorece la apropiación de aprendizajes significativos y contribuye al desarrollo integral del alumnado, al integrar diversos elementos, formas, colores, sonidos, en concordancia con la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (1983) se observó que el empleo intencionado de dichos recursos permite estimular diversas áreas cognitivas, motrices y socioemocionales, estimulando el potencial del alumnado y estilos particulares de aprendizaje.

Estos hallazgos concuerdan con Buckingham (2007) en relación al uso de la tecnología se debe comprender no solo como una herramienta, sino como un medio cultural que les permite nuevas formas de expresión, pensamiento y comunicación. Se constató que el alumnado al interactuar con tecnología mostró mayor motivación, curiosidad y autonomía en sus procesos de exploración, con la orientación crítica y reflexiva del docente.

Las fortalezas más evidentes fueron el aumento del interés y participación activa, mejora en la comprensión de conceptos, la resolución de problemas y toma de decisiones. Se identificaron dificultades relacionadas con la disponibilidad de los padres de familia para el uso de recursos tecnológicos, supervisión constante. Se sugiere que la integración de la tecnología se realice bajo un enfoque pedagógico centrado en el juego, la exploración y la colaboración, elección de recursos pertinente, seguros y coherentes con los propósitos educativos, así como trabajar en conjunto con las familias para fortalecer el acompañamiento, la regulación del tiempo y el tipo de tecnologías a emplear.

CONCLUSIONES

El uso regulado y vigilado de la tecnología en la educación preescolar es una estrategia eficaz para fortalecer los aprendizajes y fortalece el desarrollo integral de niños y niñas en edad preescolar. La integración intencionada de recursos tecnológicos promueve experiencias de aprendizaje más significativas, activas y participativas en las que el alumnado se convierte en protagonista de su propio aprendizaje ya que contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas, viso espaciales y socioemocionales, y al mismo tiempo potencia la creatividad, exploración y autonomía.

Posibilita la diversificación de entornos, ofreciendo múltiples medios para representar, comunicar y construir conocimientos, lo cual resulta pertinente ya que en esta etapa del alumnado la curiosidad y el



juego son fundamentales en su desarrollo. No se debe perder de vista la importancia del uso de la tecnología de manera consciente y supervisada, la formación continua de los docentes, la participación activa de los padres de familia y el acceso equitativo a recursos tecnológicos, como condiciones indispensables para consolidar prácticas educativas innovadoras e inclusivas.

La integración de la tecnología con propósito educativo y acompañado de una guía reflexiva se convierte en una herramienta potenciadora del aprendizaje y desarrollo integral en educación preescolar, empleado de manera responsable fortalece competencias cognitivas y sociales y sentar las bases para una ciudadanía crítica, creativa y capaz de interactuar con confianza en una sociedad cada vez más digital y conectada.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alpízar, J. (2019): “¿De qué manera las nuevas tecnologías de la información (TICS) apoyan a la mejora de los aprendizajes en educación preescolar?”, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/tic-educacion-preescolar.html>
- Armstrong T. (2006). Inteligencias múltiples en el aula. PAIDÓS Educación. https://planetadelibrosco0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/37/36195_INTELIGENCIAS_MULTIPLES_AULA.pdf
- Bolívar Medina, R y Caballero Roa, L. (2025). Blog educativo como herramienta TIC para dinamizar los aprendizajes experienciales en el nivel preescolar. Corporación Universidad de la Costa. Disponible en: <https://hdl.handle.net/11323/14720>
- Briceño-Pira, L., Gómez Muñoz, D. P., & Flórez Romero, R. (2019). *Panorama*, 13(1 (24), 20-32. Usos de las TIC's en preescolar: hacia la integración curricular - Uses of ICT in preschool: towards curricular integration. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1203>
- Buckingham, D. (2008). Cap 3: Tecnotopías: La construcción de la infancia, el aprendizaje y la tecnología. En: Más allá de la tecnología: Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. (pp. 53–74). Argentina: Manantial.
- Cánovas, G., García de Pablo, A., Oliaga, A., & Aboy, I. (2014). Menores de edad y conectividad móvil en España: Tablets y Smartphones. Centro de Seguridad en Internet para los Menores en España: PROTEGELES, dependiente del Safer Internet Programa de la Comisión Europea.



- Cárcamo Morales, B. (2018). Modelos de la memoria de trabajo de Baddeley y Cowan: una revisión bibliográfica comparativa. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 13(1), 6–10.
- Castro “et. al.” (2007). “Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje”. *Laurus revista de educación*. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Chavarría Portilla , P. V., Villagra Montero , G., Ortiz Mata , M., & Castro Miranda , J. C. (2025). Influencia de las TIC en los estudiantes de preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(5), 8505-8522. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.20190
- Cusme Vélez, L. F. (2023). La tecnología educativa y su impacto en la educación inicial. *FIPCAEC*, 8(2). <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/843/1482>
- eserp. (2021. 24 noviembre). “TIC en educación infantil”. *eserp digital business & law school*. <https://es.eserp.com/articulos/tic-en-educacion-infantil/>
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Hirald Trejo, R. & Sánchez, H. (2020). *Tecnología aplicada a la educación*. Universidad Abierta para Adultos (UAPA). <https://elibro.iberologia.com/es/lc/bibfxc/titulos/176662>
- González J. (2019): “El uso de las herramientas multimedia como proceso de desarrollo y estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación preescolar”, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (febrero 2019). En línea: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/herramientas-multimedia-preescolar.html/hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1902herramientas-multimedia-preescolar>
- González, P (2018). Incidencia del abuso de la TIC en preescolares. [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <https://www.isep.es/actualidad-educacion/incidencia-del-abuso-de-uso-de-tic-en-preescolares/>
- Jiménez Torres, A. (2018). *Implementación de las TIC como estrategia pedagógica para un aprendizaje significativo en el mundo de los niños de preescolar en la Institución Técnica Educativa Simón Bolívar*. Ibagué : Universidad del Tolima, 2018. <http://rixplora.upn.mx/jspui/bitstream/RIUPN/185953/1/3961%20-%20UPN097LEIYPSADU2025.pdf>



- Morgado. C. (2020) “¿Cuál es el impacto de la tecnología en la educación preescolar?”. Fuera del aula. IBERO. <https://revistafueradelaula.iberro.mx/cual-es-el-impacto-de-la-tecnologia-en-la-educacion-preescolar/>
- Ramos C., (2020). Los alcances de una investigación. <file:///C:/Users/claup/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475.pdf>
- Vargas Mercado, C. (2018). Estrategias didácticas mediadas por las TIC acorde con los estilos de aprendizaje de los estudiantes del programa de licenciatura en educación preescolar. Disponible en: <https://hdl.handle.net/11323/130>
- Vega Niño, Z. (2019). Implementación de las TIC en preescolar: una revisión documental. Universidad de La Sabana. Disponible en: <https://hdl.handle.net/10818/38641>
- Yañez M., Ramírez M., Glasserman L. (2014). Apropiación tecnológica en ambientes enriquecidos con tecnología en nivel preescolar. Edutec-e. *Revista electrónica de tecnología educativa*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/3186/Apropiaci%c3%b3n%20tecnol%c3%b3gica%20en%20ambientes%20enriquecidos%20con%20tecnolog%c3%ada%20en%20nivel%20preescolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

