



Manejo de herramientas tecnológicas: rincón tecnológico en la educación inicial

Management of technological tools: technological corner in initial education

Gestão de ferramentas tecnológicas: cantinho tecnológico na educação inicial

María José Merino-Loor ^I

mamerino@itsqmet.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0006-8355-443X>

Andrea Males-Rodriguez ^{II}

samales@itsqmet.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-7993-8082>

Camila Borja-Loza ^{III}

cborja@itsqmet.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5481-7073>

Michelle Loza-Criollo ^{IV}

mloza@itsqmet.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-1874-3649>

Correspondencia: mamerino@itsqmet.edu.ec

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 23 de febrero de 2023 * **Aceptado:** 12 de marzo de 2023 * **Publicado:** 22 de abril de 2023

- I. Instituto Tecnológico Superior Quito Metropolitano, Quito, Ecuador.
- II. Instituto Tecnológico Superior Quito Metropolitano, Quito, Ecuador.
- III. Instituto Tecnológico Superior Quito Metropolitano, Quito, Ecuador.
- IV. Instituto Tecnológico Superior Quito Metropolitano, Quito, Ecuador.

Resumen

En la actualidad la tecnología es muy importante en el ámbito educativo y sobre todo si se direcciona a la primera infancia debido a que el aprendizaje de los niños es cada vez más interactivo por lo que nacen en una era digital. En el presente artículo, se pretende implementar mundos virtuales con metodologías activas e innovadoras apoyados por las TIC's en la educación inicial generando un aprendizaje y mejorando la adquisición de destrezas, habilidades y capacidades. La metodología se contempla en 4 fases: fase 1: Recopilación de Datos, fase 2: Procesamiento de la información, fase 3: Manejo de herramientas tecnológicas y Diseño del Rincón tecnológico. Se concluyó que un ambiente de aprendizaje inmerso en la tecnología puede aportar de manera significativa en el desarrollo del niño, motivándolo a la adquisición del conocimiento.

Palabras Clave: TIC's; herramientas tecnológicas; Rincón Tecnológico; Educación Inicial.

Abstract

At present, technology is very important in the educational field and especially if it is addressed to early childhood because children's learning is increasingly interactive, which is why they are born in a digital age. In this article, it is intended to implement virtual worlds with active and innovative methodologies supported by ICTs in initial education, generating learning and improving the acquisition of skills, abilities and capacities. The methodology is contemplated in 4 phases: phase 1: Data Collection, phase 2: Information processing, phase 3: Management of technological tools and Design of the technological Corner. It was concluded that a learning environment immersed in technology can contribute significantly to the development of the child, motivating him to acquire knowledge.

Keywords: ICT's; Technological tools; Technology Corner; Initial education.

Resumo

Atualmente, a tecnologia é muito importante no campo educacional e principalmente se for dirigida à primeira infância, porque o aprendizado das crianças é cada vez mais interativo, por isso elas nascem na era digital. Neste artigo pretende-se implementar mundos virtuais com metodologias ativas e inovadoras apoiadas nas TIC na educação inicial, gerando aprendizagem e melhorando a aquisição de competências, habilidades e capacidades. A metodologia está contemplada em 4 fases: fase 1: Recolha de Dados, fase 2: Tratamento de Informação, fase 3: Gestão de ferramentas

tecnológicas e Desenho do Cantinho tecnológico. Concluiu-se que um ambiente de aprendizagem imerso em tecnologia pode contribuir significativamente para o desenvolvimento da criança, motivando-a a adquirir conhecimentos.

Palavras-chave: TIC's; Ferramentas tecnológicas; Cantinho da Tecnologia; Educação inicial.

Introducción

En la actualidad, la educación gira entorno a la tecnología porque potencializa el aprendizaje de los niños con la participación en los diferentes entornos digitales. (Lanuza et al., 2018)

Además, el proceso educativo debe ser innovador y estructurado bajo metodologías activas que desarrollen un modelo pedagógico basado en el uso de la tecnología debido a que la sociedad cada día se vuelve más desafiante, entorno a la forma de educarse (Fernández Chávez et al., 2020)

Para Chong-Baque & Marcillo-García (2020) “La tendencia educativa propone innovar las estrategias, entornos, recursos y técnicas que propendan motivar al estudiante y optimar la calidad de educación” (p.59).

Aguirre (2023) menciona que la tecnología es una herramienta indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que la educación se ha visto en la necesidad de crear entornos virtuales interactivos y aprender a utilizar las TIC's para transmitir los diferentes contenidos educativos

El mismo autor hace referencia que las TIC's son herramientas y programas que manejan la información a través de soportes tecnológicos (Aguirre, 2023), lo que permite la adquisición de conocimientos de forma fácil, haciendo que el aprendizaje sea divertido y motivador (Hernández, 2019).

Estas herramientas son fundamentales para dar respuesta a las necesidades de aprendizaje de forma progresiva, ya que la educación se va actualizando constantemente desde el presente y no desde concepciones de enseñanza pasadas (Contreras-Colmenares & Garcés- Díaz, 2019), dando como resultado sea realice una adaptación al aprendizaje desde una enseñanza digital. (Vega, 2019)

De igual forma, las TIC's en la educación inicial motivan a los niños a aprender de forma lúdica, implementando estrategias educativas desde su interés (Cedeño & Murillo, 2019), permitiendo su desarrollo integral a partir de la creación y exploración de ambientes aprendizaje y entornos virtuales (Macías & Llumiyinga, 2021)

Contreras-Colmenares & Garcés-Díaz (2019) menciona que “Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje son entendidos como los espacios o entornos que favorecen el aprendizaje de los alumnos, con apoyo en la tecnología, mediante la cual se genera una interacción entre los discentes y el docente” (p.215)

En función de lo antes mencionado, los ambientes virtuales de aprendizaje son importantes para el desarrollo de procesos mentales del niño desde la construcción de conocimientos a partir de la incorporación de los entornos virtuales (Morales Salas et al., 2019).

Además, los entornos virtuales son espacios desarrollados y predispuestos en la web, que aporta de manera significativa al aprendizaje de los niños, debido a que poseen grandes repositorios de plataformas virtuales que favorecen al desarrollo integral de los niños tanto en lo cognitivo, lenguaje, socio afectivo y motriz.

De igual forma, Isela Aguilar Vargas & Otu-yemi Rondero (2020) afirma que “Los entornos virtuales también son definidos como recursos que complementan la gestión y la labor docente, dado que mejoran los procesos de enseñanza-aprendizaje y establecen la generación de actividades formativas orientadas a la adquisición de nuevos conocimientos” (p.66).

También Tais et al. (2021) menciona que tanto docentes y estudiantes desarrollan habilidades y competencias a partir de entornos virtuales incorporando estrategias tecnológicas para brindar una excelente calidad educativa en el aprendizaje y adquisición de conocimientos.

Por lo que, el objetivo del artículo es diseñar un Rincón Tecnológico que sirva para crear un ambiente de aprendizaje facilitando el manejo de herramientas tecnológicas que ayudan a potencializar las 4 áreas de desarrollo en los niños a través de metodologías activas e innovadoras ¿Diseñar un Rincón Tecnológico crea un ambiente de aprendizaje para potencializar el manejo de las herramientas tecnológicas ayudaría al mejoramiento del aprendizaje en las 4 áreas de desarrollo de los niños?

Metodología

En la presente investigación se aplicó una metodología que comprende en las siguientes fases: *Fase 1:* Recopilación de Datos, *Fase 2:* Procesamiento de la información, *Fase 3:* Manejo de herramientas tecnológicas.

FASE I: Recopilación de datos

En esta fase se aplicó una entrevista de 5 preguntas en una institución pública que puede ser aplicada en otras instituciones educativas para identificar las necesidades para la implementación de una herramienta tecnológica.

De igual forma, se utilizó el programa Atlas

T.I que organizó la información y permitió el análisis de los datos cualitativos que se obtuvo en la entrevista.

FASE II: Procesamiento de la información

Corresponde a la interpretación de datos que fue determinado a través del Atlas T.I que generó una matriz FODA, estableciendo las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas, dando paso a la creación de la matriz de estrategias que nos brinda soluciones para la aplicación en la presente investigación.

FASE III: Manejo de herramientas tecnológicas

Clasificación de las herramientas tecnológicas de gamificación: Para seleccionar las herramientas idóneas en función de niños de educación inicial comprendidos entre 4-5 años se tomó ciertos parámetros, cada una de las herramientas seleccionadas estuvo relacionadas con un área específica del desarrollo (cognitiva, socioemocional, motriz y lenguaje) lo cual determinó un objetivo y meta de aprendizaje que se vincule con el logro de evaluación correspondiente a cada planificación para la adquisición de conocimientos.

Generación de capacitaciones: Se consideró que las herramientas tecnológicas sean accesibles y su manejo sea fácil de comprender tanto por el docente como para el niño.

Diseño de rincón de aprendizaje: Se consideró para la implementación de las herramientas tecnológicas seleccionadas un rincón tecnológico específico con los siguientes parámetros:



Figura 1/Parámetros del diseño del rincón de aprendizaje tecnológicos/Fuente: Elaboración Propia

Esta investigación se puede tomar de referencia para futuros proyectos direccionados a la implementación de un rincón tecnológico desde la adecuación física hasta las herramientas tecnológicas.

Discusión de resultados

FASE I: Recopilación de datos

En esta fase se tomó como ejemplo la entrevista que estuvo dirigida a la directora de la Fundación Caminitos de Luz debido a que es el principal agente educativo en la fundación que aportó a la identificación de necesidades fundamentales como la implementación de un rincón tecnológico para el mejoramiento del aprendizaje en las 4 áreas de desarrollo del niño.

Tabla 1: Formato de la entrevista aplicada en la investigación

¿Qué herramientas tecnológicas disponen en la fundación?
¿Cuál es la importancia de la implementación de
¿Considera Ud. que las herramientas tecnológicas permiten una mayor interacción con el conocimiento motivando el proceso de aprendizaje? ¿Por qué?
¿Qué herramientas tecnológicas actuales utilizaría para el desarrollo de los niños?
¿Considera Ud. la viabilidad de crear un rincón tecnológico para fortalecer el aprendizaje de sus alumnos? ¿Por qué?

A través de la aplicación de la entrevista se pudo verificar la existencia de necesidades que se deben considerar para la adecuada implementación de las herramientas tecnológicas en rincones de aprendizaje, mismas que son:

- La falta de conocimiento de la existencia de diferentes herramientas tecnológicas que se pueden implementar en la educación.
- Las autoridades no identifican la importancia de la aplicación y manejo de las herramientas tecnológicas en la actualidad.
- Los docentes desconocen de la amplia dotación de herramientas tecnológicas de software libre.

La comunidad educativa no existe una motivación idónea para el uso de las herramientas tecnológicas. La falta de implementación de un rincón tecnológico para promover una educación activa.

FASE II: Procesamiento de la información. Esta fase se basó en la interpretación de datos de la entrevista que se realizó mediante el procesamiento de la información en el Atlas.

T.I a través de la selección de puntos clave para su debido análisis e identificar un árbol de problemas.

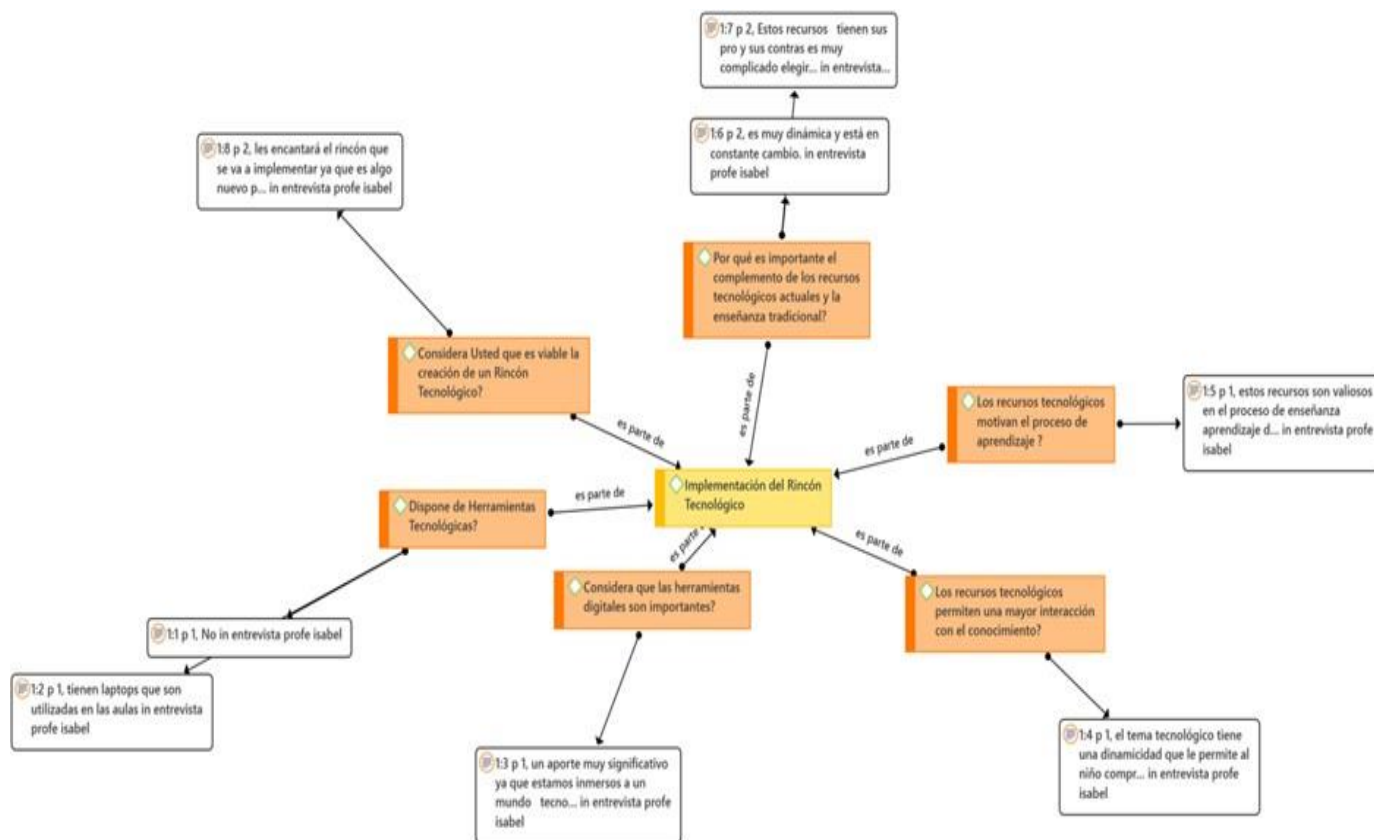


Ilustración 1/Árbol de problemas/Fuente: Elaboración Propia

A partir de lo antes mencionado, se generó una matriz FODA identificando las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas.

Dando paso a la creación de la matriz de estrategias que brindan soluciones para la aplicación en la presente investigación.

La fortaleza más importante que se identificó fue la de solventar las necesidades del manejo tecnológico del docente y del estudiante a través de capacitaciones, la mayor debilidad que se evidenció fue el crear la interacción entre el alumno y docente proporcionando in- formación

esencial para dar soluciones a las necesidades y habilidades tecnológicas en relación con el aprendizaje de los estudiantes, la oportunidad que más se destacó es la implementación del rincón tecnológico y finalmente la amenaza más relevante fue el deterioro de los dispositivos tecnológicos.

Tabla 2: Matriz de estrategias de FODA

FACTORES INTERNOS			FACTORES INTERNOS		
FORTALEZAS (+)		IMPORTANCIA	DEBILIDADES (-)		IMPORTANCIA
1	Predisposición para implementar cambios que mejoren la funcionalidad de la Institución	Alta	1	Presupuesto	Alta
2	Facilita el Aprendizaje del Estudiante.	Alta	2	No tienen experiencia en implementación de rícones tecnológicos	Alta
3	Facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje entre el docente y el estudiante.	Alta	3	El desconocimiento del manejo de las herramientas e instrumentos tecnológicos	Alta
4	Existe un espacio para la realización del rincón tecnológico	Alta	4	Limitada capacidad de memoria en las tablets	Alta
5	Disponibilidad de Dispositivos Tecnológicos	Alta	5	Falta de conocimiento en el manejo tecnológico por los docentes	Alta
6	Predisposición para realizar recursos tecnológicos	Alta	6	Falta de conocimiento sobre las necesidades y habilidades tecnológicas de los niños	Alta
7	Las instalaciones son amplias y están en perfectas condiciones	Alta	7	Costos elevados	Alta
8	Que Netflix deje de patrocinar la banda ancha en la institución	Alta	8	Problemas de seguridad	Alta
9			9	Falta de mantenimiento de los dispositivos tecnológicos	Alta
10			10	Falta de actualización del software	Alta

FACTORES EXTERNOS			FACTORES EXTERNOS		
OPORTUNIDADES (+)		IMPORTANCIA	AMENAZAS (-)		IMPORTANCIA
1	Incrementar la interacción entre el alumno - docente	Alta	1	Problemas de seguridad informática	Alta
2	Integración de las asignaturas de manera tecnológicas	Alta	2	Falta de actualización de las herramientas tecnológicas	Media
3	Aumento del Interés y habilidades tecnológicas en los niños	Alta	3	Cambios en las necesidades de los niños	Alta
4	Alianzas	Media	4	Aplicativo quede obsoleto en corto tiempo.	Media
5	Convenios	Media	5	Deterioro de dispositivos tecnológicos por su uso	Alta
6	Capacitaciones tecnológicas para los docentes.	Alta	6	Imposición a las instituciones educativas para el uso de una herramienta tecnológica específica exigido por el ministerio de educación.	Media
7	Mayor acceso a recursos educativos	Alta	7		

Matriz de estrategias de fortalezas y oportunidades

FASE III: Manejo de herramientas tecnológicas y diseño del rincón tecnológico

En relación, a la clasificación de las herramientas tecnológicas de gamificación, se tomó en cuenta que sean de fácil manejo tanto para los docentes como para los niños, tienen que estar vinculadas con cada una de las 4 áreas de desarrollo (cognitiva, socioemocional, motriz y lenguaje).

Por lo que las herramientas seleccionadas fueron las siguientes: Geanially, Liveworksheets, Educaplay Estas herramientas tecnológicas poseen plantillas de gamificación prediseñadas que sirvieron para el desarrollo de los niños en las áreas antes mencionadas, potencializando el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma lúdica.



Ilustración 2/Juego de estimulación cognitiva/Fuente: Geanially



Ilustración 3/Juego de estimulación de lenguaje y área cognitiva/Fuente: Liveworksheets

Ilustración 4/Juego de estimulación cognitiva y motriz/ Fuente: Educaplay



Ilustración 5/ Juego de estimulación socioafectiva/ Fuente: Genially

Las capacitaciones tuvieron el siguiente es- quema de proceso para abarcar el manejo de las herramientas tecnológicas de forma fácil y sencilla.

En primer lugar, se brindó una capacitación a los docentes que constó del siguiente esquema:



Ilustración 6/Manejo Práctico de la herramienta tecnológica por el docente/ Fuente: Elaboración propia.

En el proceso de manejo de la herramienta tecnológica se determinó pasos a seguir para la elaboración del juego interactivo, mismos que son:

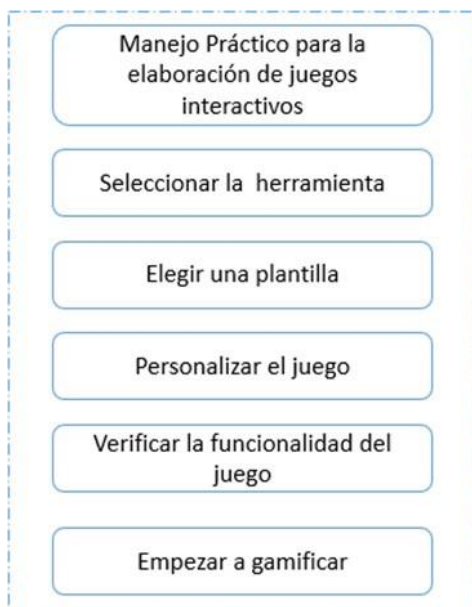


Ilustración 7/Pasos para la elaboración de juego interactivo en herramientas tecnológicas/ Fuente: Elaboración propia

- **Seleccionar la herramienta:** Determinó el objetivo de manejo de la misma, según la funcionalidad a la que se requiere para el aprendizaje de un contenido específico.
- **Personalizar el juego:** Potencializó la adquisición de conocimientos en relación a los aprendizajes que deben ser interiorizados por los niños.
- **Verificar la funcionalidad del juego:** Ayudó a establecer si existen errores en la realización del juego y corregirlo de manera oportuna.
- **Empezar a gamificar:** Fomentó la familiarización con las herramientas tecnológicas.

De igual forma, se capacitó a los niños sobre el manejo de las herramientas tecnológicas, pero no en relación con la creación de las mismas, sino más bien en un rol más activo, es decir, conforme a la participación fomentando el desarrollo y adquisición de destrezas, habilidades, capacidades y competencias.

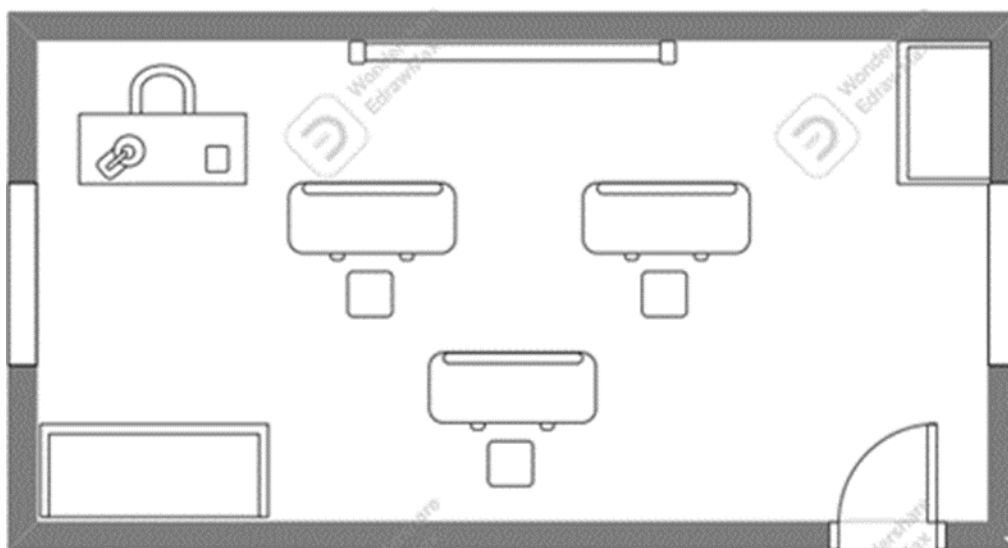


Ilustración 9/ Planos 2D Rincón tecnológico

Reorganización del espacio

En esta etapa del diseño del Rincón Tecnológico, a partir de los planos 2D en blanco y negro se generó un plano 2D color en la página web home.by.me.



Ilustración 10/Planos 2D a color Rincón Tecnológico/Fuente: Elaboración propia

Esta herramienta digital ayudó a la distribución de las diferentes áreas que se necesitó en el desarrollo del diseño del Rincón tecnológico, mismas que son:



Ilustración 11/Distribución de áreas del Rincón tecnológico/Fuente: Elaboración Propia



Ilustración 12/Plano 3D del Rincón Tecnológico/ Fuente: Elaboración Propia

Área docente: está se encuentra ubicada en la esquina superior izquierda tomando de referencia a la puerta, esta consta de: un escritorio, una silla ergonómica, una computadora de escritorio, una laptop y una impresora. Estos elementos ayudan a tener una mejor interacción tecnológica con los

estudiantes convirtiéndose en un área adecuada para la correcta programación y planificación de sus actividades.



Ilustración 13/ Área docente/ Fuente: Elaboración Propia

Área interactiva: Esta área está ubicada en delante del área del docente, consta de: un mueble de madera que sirve para colocar las 3 tabletas, mismas que tienen como función principal servir como instrumento vivencial para promover el aprendizaje en los niños utilizando las herramientas tecnológicas a través de la manipulación de los dispositivos digitales.



Ilustración 14/Área interactiva/Fuente: Elaboración Propia

Área visual y recreativa: está ubicada en la parte derecha del rincón, frente a la puerta, consta de: un mueble donde se guarden dispositivos tecnológicos que ayuden al desarrollo motriz fino como controles remotos, también tiene una consola de Play Station y Wii que permitirán el desarrollo socio afectivo con la interacción entre pares, desarrollo motriz con el movimiento según el juego que se implemente, desarrollo cognitivo al momento de resolver problemas a partir de juegos de video para llegar a la meta y desarrollo lingüístico para lograr la comunicación asertiva al seguir indicaciones y expresar emociones. Finalmente, tiene una pantalla plana que tiene función principal visualizar videos y también que sea interactiva para que el niño pueda manipular la información o herramientas tecnológicas planificadas para la clase, siempre y cuando sea con la guía del docente para evitar inconvenientes de cualquier índole.



Ilustración 15/Área visual y recreativa/Fuente: Elaboración propia

Área vivencial de la Tecnología: Esta ubicada en la parte céntrica del Rincón y consta de: un pizarrón para que el docente pueda escribir información importante o explicación de la clase para los niños; también tiene mesas y sillas para los estudiantes acompañada con una laptop que sirve para que el niño se familiarice con el manejo de una computadora y pueda aprender sobre su utilización con la ayuda de las herramientas tecnológicas. Además, el infocus puede ayudar a impartir la clase bajo otra perspectiva y se direcciona para que exista un aprendizaje colectivo.



Ilustración 16/Área vivencial de la tecnología/Fuente: Elaboración propia

Mueble de juguetes: Esta área está diseñada para tener un abastecimiento en juguetes interactivos que complementen el aprendizaje de los niños.



Ilustración 17/Mueble de juguetes/Fuente: Elaboración propia

Lockers: Está área esta predispuesta para que los niños dejen sus pertenencias para que no se distraigan en el proceso o se sientan incómodos.



Ilustración 18/Lockers/Fuente: Elaboración Propia

Conclusiones

Es importante implementar un rincón tecnológico en el área educativa porque aporta al conocimiento y a la necesidad de crear y/o adaptar ambientes de aprendizaje que interactúan con la tecnología y el mundo digital; en este sentido, a partir de las actividades, gamificación y habilidades que se desarrollen dentro de este rincón se crearán oportunidades tanto para alumnos como para docentes con el objetivo de alcanzar la innovación y la capacidad de manejar adecuadamente las herramientas tecnológicas.

Cubrir la necesidad de la implementación de un rincón tecnológico, determinará el fortalecimiento en el aprendizaje de sus alumnos; de tal manera que, es importante estructurar un diseño del rincón que sea accesible para los niños de educación inicial tomando en cuenta así las herramientas y la metodología direccionada para potencializar sus habilidades y capacidades de acuerdo a su desarrollo.

La selección e implementación de herramientas tecnológicas que se consideró, al ser de gamificación aborda aprendizajes a través del juego el mismo que es una estrategia efectiva para el desarrollo de los niños, ofreciendo una innovadora y divertida manera de construir un aprendizaje significativo mientras adquieren competencias básicas que le permitirá insertarse adecuadamente en sociedad.

Finalmente, la aplicación que se da dentro del rincón tecnológico debe ser de fácil manejo para estudiantes y docentes; es decir, este rincón busca facilitar el proceso de enseñanza- aprendizaje de una forma lúdica, aportando a su vez con un proceso de capacitación pertinente ya que los docentes deben permitirse realizar un cambio en el proceso educativo, en base a una educación distinta tomar nuevos desafíos que les permitan actualizarse constantemente para poder brindar a los niños y niñas, espacios donde puedan experimentar, crear, socializar, investigar, generar ideas propias y tengan nuevas experiencias

Contribuciones de los autores

Para artículos de investigación con varios autores, se debe proporcionar un breve párrafo que especifique sus contribuciones individuales. Se deben utilizar las siguientes afirmaciones “Conceptualización, M.M; metodología, M. M; Realización de planos y esquemas, M.L y C.B; validación, M.M; análisis formal, M.M; investigación, M.M, A.M, M.L y C.B; escritura preparación del borrador original, M.M, M.L y C.B; redacción – revisión y edición, M.M; supervisión, M.M; Todos los autores han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito.”

La autoría debe limitarse a aquellos que hayan contribuido sustancialmente al trabajo informado.

Conflictos de interés: Declarar conflictos de interés o indicar “Los autores declaran no tener conflicto de interés”. Los autores deben identificar y declarar cualquier circunstancia o interés personal que pueda percibirse como una influencia inapropiada en la representación o interpretación de los resultados de investigación informados. Cualquier papel de los financiadores en el diseño del estudio; en la recopilación, análisis o interpretación de datos; en la redacción del

manuscrito; o en la decisión de publicar los resultados deberá declararse en este apartado. Si no hay ningún papel, indique “Los financiadores no tuvieron ningún papel en el diseño del estudio; en la recopilación, análisis o interpretación de datos; en la redacción del manuscrito; o en la decisión de publicar los resultados”.

Referencias

1. Aguirre. (2023). ¿Qué son las TIC? Biblioteca Médica Nacional. <http://www.bmns.sld.cu/que-son-las-tic#:~:text=Las tecnologías de la información, la información mediante soportes tecnológicos.>
2. Cedeño, E., & Murillo, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo*:
3. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 1119–1127. [https:// bit.ly/3otdpAW](https://bit.ly/3otdpAW)
4. Chong-Baque, P., & Marcillo-García, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales. *Estrategias Pedagógicas Innovadoras Con TIC.*, 6, 56–77.
5. Contreras-Colmenares, A. F., & Garcés-Díaz,
6. L. M. (2019). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los ambientes.*
7. Fernández Chávez, C. D. C., Fuentes Riffo, K. A., & Salcedo Lagos, P. (2020). Implementación de Modelo pedagógico para integrar TIC en el tercer nivel de Educación Parvularia. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 25, e4. [https:// doi.org/10.24215/18509959.25.e4](https://doi.org/10.24215/18509959.25.e4)
8. Hernández, S. L. (2019). Rincones de aprendizaje en la educación inicial. *Rincones de aprendizaje en la educación inicial.* Tumbes, Perú.
9. Isela Aguilar Vargas, L. R., & Otuyemi Rondero, E. O. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 17, 57–77. [https:// doi.org/10.51302/tce.2020.485](https://doi.org/10.51302/tce.2020.485)
10. Lanuza Gámez, F. I., Rizo Rodríguez, M., & Saavedra Torres, L. E. (2018). Uso y aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Científica De FAREM-Estelí*, (25), 16–30.

11. Macías, A., & Llumiquinga, S. (2021). Pro- ceso De Enseñanza Aprendizaje En La Educación Inicial Desde Entornos Virtuales, a Partir De Un Software Educativo. Revista Metropolitana de Ciencias
12. Aplicadas, 5(1), 12–22. file:///C:/Users/ HP/Downloads/464-1681-1-PB.pdf
13. Morales Salas, R. E., Infante-Moro, J. C., & Gallardo-Pérez, J. (2019). La mediación e interacción en un AVA para la gestión eficaz en el aprendizaje virtual. Campus Virtuales, 8(1), 49–61.
14. Tais, M., Polloyqueri, C., peruana, U., Yaneth, U., Calisaya, C., Susan, M., Luque, A., Yesenia, N., & Marchan, R. (2021). Estrategias y técnicas en entornos virtuales. Paidagogo.Revista de Investigación En Ciencias de La Educación, 3 (1), 150–164. www.educas.com.pe

© 2023 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).