

Fomentar la identificación de los riesgos en línea en estudiantes de primero de primaria de la Institución Educativa José Santos Gutiérrez (El Cocuy, Boyacá) a través del uso responsable de la tecnología mediante juegos digitales

Diana Catlina Sandoval Carreño

Nohora Fernanda Hernandez Valbuena.

Asesor

Leidy Carolina Torralba Rojas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa José Santos Gutiérrez, con estudiantes de primer grado de primaria, quienes han mostrado un gran interés por la tecnología y el trabajo en grupo. El objetivo principal fue Fomentar la identificación de los riesgos en línea en estudiantes de primero de primaria de la Institución Educativa José Santos Gutiérrez (El Cocuy, Boyacá) a través del uso responsable de la tecnología mediante juegos digitales durante el segundo semestre del año 2025.

El estudio se llevó a cabo desde un enfoque cualitativo y exploratorio, en el cual se examinó la variable “uso de juegos digitales” y sus efectos en el desarrollo de habilidades digitales y en la seguridad en línea. A partir de esta investigación, se concluyó que los juegos interactivos son una herramienta efectiva en la educación, capaz de captar el interés, facilitar aprendizajes significativos y, especialmente, fomentar hábitos seguros al navegar por internet, contribuyendo en una educación más inclusiva, justa y pertinente para las nuevas generaciones.

Palabras clave: Tecnología, aprendizaje, autonomía, seguridad, infancia.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the José Santos Gutiérrez Educational Institution with first-grade elementary school students who have shown great interest in technology and group work.

The main objective was to promote the identification of online risks among first-grade students at the José Santos Gutiérrez Educational Institution (El Cocuy, Boyacá) through the responsible use of technology via digital games during the second semester of 2025.

The study was conducted from a qualitative and exploratory approach, examining the variable “use of digital games” and its effects on the development of digital skills and online safety.

Based on this research, it was concluded that interactive games are an effective tool in education, capable of capturing interest, facilitating meaningful learning, and, especially, promoting safe habits when surfing the internet, contributing to a more inclusive, fair, and relevant education for new generations.

Keywords: Technology, learning, autonomy, safety, childhood

Tabla de Contenido

Abstract	3
Lista de Apéndices	7
Introducción	8
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta De Investigación	13
Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Juegos Educativos Digital.....	15
Seguridad Digital	16
Autonomía.....	16
Referentes Teóricos	16
Alfabetización Digital Crítica Paulo Freire	16
Ciudadanía Digital Global Kids Online y la UNESCO	17
Educación Inclusiva y Pprimera Infancia -Jomtien (UNESCO, 2002).....	17
Vygotsky y la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)	18
El Constructivismo en Educación Piaget.....	18
Educación infantil – Crescenzi y Grané)	19
Juegos digitales Jessen.....	19

Gamificación Kappa	19
Autonomía infantil Sameroff	20
Resiliencia Digital.....	20
Referentes Técnicos	21
Referentes Legales	22
Ley 1098 de 2006 - Código de la Infancia y la Adolescencia	22
Ley 1620 de 2013 – Convivencia Escolar.	22
Decreto 1075 de 2015 – Decreto Único Reglamentario del Sector Educación	23
Política de Seguridad Digital del Ministerio de Educación Nacional.....	23
Convención sobre los Derechos del Niño – Naciones Unidas.....	24
Ley 2489 de 2025.....	24
Referentes Éticos	25
Herramientas y Métodos	27
Enfoque y Tipo de Estudio	27
Unidad de Análisis	28
Técnicas para la Recolección de Datos.....	28
Categorías para el Análisis de Datos	28
Resultados.....	30
Acercamiento de la Población a la Variable	30
Experimentación	31
Identificación de Variaciones	33
Análisis y Discusión	35
Conclusiones.....	37

Referencias Bibliográficas	39
Apéndices.....	43
Apéndice A	43

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Diarios de Reflexión</i>	43
---	----

Introducción

Hoy en día, la tecnología se ha vuelto un elemento fundamental para cambiar la forma en que enseñamos y aprendemos desde los primeros años escolares. Los estudiantes de primaria están cada vez más interesados en utilizar herramientas digitales y aplicaciones interactivas, lo que crea nuevas oportunidades educativas para aumentar la motivación, la participación y la adquisición de conocimientos. Sin embargo, esta situación también presenta importantes desafíos relacionados con la seguridad en internet, la falta de capacitación sobre el uso responsable de las TIC y las diferencias en el acceso a recursos digitales en los hogares.

En la Institución Educativa José Santos Gutiérrez, los estudiantes de primero de primaria han mostrado avances en su habilidad con herramientas digitales y un gran interés por aprender a través de ellas. A pesar de esto, se han detectado riesgos debido a la exposición a contenidos no adecuados y la limitada supervisión en su uso. Esto subraya la importancia de desarrollar estrategias educativas que guíen el uso seguro y creativo de la tecnología, aprovechando su capacidad para enriquecer el aprendizaje y, a la vez, proteger a los niños de posibles peligros.

La campaña latinoamericana por el derecho a la educación subraya que toda la tecnología en la educación pública tiene que cumplir los principios de seguridad, privacidad y protección de datos más allá de la legislación y jurisdicción reguladas, lo que incluye iniciativas para la eliminación del acoso en línea y la violencia relacionada con la tecnología (Clade, S/f, p.8).

Al llevar a cabo un programa de enseñanza digital que utilice juegos interactivos es una buena estrategia para mejorar la autonomía, la seguridad en sí mismos y las habilidades digitales de los estudiantes, apoyando así su desarrollo completo en un ambiente seguro y responsable.

Caracterización

La Institución Educativa José Santos Gutiérrez se ubica en la sede central de primaria del municipio de El Cocuy, en la provincia de Gutiérrez, departamento de Boyacá. Este municipio se encuentra a 247 km de Tunja, con altitudes que varían entre 600 y 5410 metros sobre el nivel del mar, y una temperatura promedio de 14 °C. La economía local se basa en la agricultura, ganadería, turismo y artesanía, lo que influye significativamente en la vida social y económica de las familias de la región. Fundada en 1957, (Gutiérrez, 2008) “la institución ofrece educación desde preescolar hasta educación media técnica, contando con instalaciones adecuadas y recursos pedagógicos necesarios para el desarrollo escolar”(p.11).

El grupo de estudio está formado por estudiantes de primero de primaria, con edades entre 6 y 7 años. La mayoría proviene de familias del área urbana del municipio. La unidad de análisis incluye a 28 estudiantes, quienes presentan características propias de su edad, como curiosidad, motivación por el juego y necesidad de orientación constante. La diversidad socioeconómica de las familias impacta en el acceso a dispositivos digitales y experiencias tecnológicas en el hogar, lo cual es relevante para el aprendizaje sobre seguridad en línea. En cuanto a las condiciones familiares, "existen grupos familiares organizados, o por lo menos con la presencia permanente de los padres" (Gutiérrez, 2008, p.11). Los padres en su mayoría tienen educación básica y se dedican a labores del campo o trabajos independientes, mientras que "las madres de familia tienen educación secundaria, en un buen promedio se dedican al hogar o tienen trabajos independientes" (Gutiérrez, 2008, p.11). Las familias pertenecen en general a estratos 1 y 2, lo que también influye en sus condiciones de vida y oportunidades educativas.

Los estudiantes requieren desarrollar habilidades de seguridad en línea, dado que el uso de dispositivos digitales y juegos educativos se ha vuelto común tanto en la escuela como en el hogar. Es esencial que los niños aprendan prácticas seguras para navegar por internet, identificar riesgos y utilizar herramientas digitales de manera responsable. La implementación de juegos digitales interactivos permite que el aprendizaje sea lúdico, significativo y adaptado a sus intereses, promoviendo así la participación activa y la comprensión de hábitos digitales seguros.

El aprendizaje en seguridad digital se ve afectado por varios factores, como el acceso limitado a dispositivos tecnológicos en algunos hogares, la supervisión variable de los padres debido a largas jornadas laborales y la escasa experiencia previa en competencias digitales. Además, tal como se menciona en el PEI institucional, "el 50% de los padres tiene estudios en básica primaria, el 30% secundaria y sólo el 8% estudios universitarios", mientras que "el 48% de las madres tiene estudios en básica primaria y el 40% estudios secundarios" (Gutiérrez, 2008, p,11). Estas condiciones reflejan la necesidad de fortalecer el trabajo pedagógico desde la escuela mediante estrategias lúdicas e inclusivas. El entorno comunitario y familiar también resalta la importancia de implementar metodologías pedagógicas que integren el juego, la exploración y el aprendizaje significativo, con el fin de que los niños desarrollen desde la infancia hábitos seguros y responsables en el uso de la tecnología.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa José Santos Gutiérrez, los estudiantes de primero de primaria han demostrado interés por el aprendizaje y la exploración de las tecnologías. Aunque se encuentran en una etapa temprana, han desarrollado habilidades básicas en el uso de herramientas digitales, como artefactos tecnológicos y aplicaciones en línea, ya sean educativas o de ocio, lo que refleja un avance hacia el aprendizaje interactivo. Además, se ha observado que muchos niños son capaces de trabajar en equipo, compartir ideas y resolver problemas de manera colaborativa, lo que refleja un ambiente de aprendizaje positivo. Este entusiasmo por la tecnología y la interacción social son fortalezas que pueden ser aprovechadas para enriquecer su educación, a pesar de los desafíos que enfrentan en el contexto digital.

Sin embargo, las estrategias pedagógicas actuales presentan tanto aciertos como limitaciones. Si bien el uso de los recursos digitales ha fomentado la participación de los estudiantes en actividades educativas y lúdicas, persisten dificultades asociadas al manejo seguro de la tecnología. La falta de formación en el uso seguro de la tecnología y la falta de supervisión por parte de los padres ha llevado a situaciones de riesgo, donde los niños pueden acceder a contenido inapropiado o no educativo. Además, no todos los niños y las niñas cuentan con las mismas oportunidades en casa para reforzar el aprendizaje digital, lo que genera desigualdades en su experiencia educativa. De allí surge la necesidad de implementar un enfoque que aproveche los beneficios de la tecnología, al tiempo que garantice la protección, el acompañamiento y la equidad en el proceso formativo de todos los estudiantes.

Ante esta situación, se propone implementar un programa de educación digital basado en juegos interactivos que fortalezca las competencias en seguridad en línea. A través de estos juegos interactivos en línea, se busca promover la comprensión de los riesgos digitales y

fomentar conductas responsables en el uso de la tecnología. Los niños y las niñas aprenderán la importancia de no compartir información personal, cómo reconocer situaciones peligrosas y la necesidad de comunicarse con un adulto si encuentran contenido inapropiado en internet. Según Esteban Ramírez y Sánchez Vásquez (2024), citando a UNESCO (2022), “las tecnologías digitales, incluidos los juegos, tienen un potencial significativo para transformar los procesos educativos, mejorar la inclusión y fomentar habilidades fundamentales en los estudiantes” (p.16). El enfoque pedagógico se centrará en el aprendizaje a través de la interacción y la diversión, creando un ambiente donde los niños se sientan seguros al explorar el mundo digital. Además no solo busca educar, sino también aumentar la confianza y la autonomía de los niños en su navegación por internet, promoviendo prácticas responsables y seguras en el mundo digital.

En conclusión, en la Institución Educativa José Santos Gutiérrez se ha identificado que tanto los estudiantes como sus familias carecen de información suficiente sobre el uso seguro de la tecnología. Como lo da entender el MEN (2017) “El aprendizaje es un proceso de descubrimiento y en construcción permanente, en el que los saberes previos sirven de plataforma para explorar, construir otras ideas, conocimientos, relaciones y experiencias”(p.29). Esta situación evidencia la necesidad de una intervención educativa que no solo fomente el aprendizaje digital, sino que también promueva la seguridad y el uso responsable de las herramientas tecnológicas. La presente investigación tiene como objetivo explorar de qué manera dicha intervención puede contribuir a mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, garantizando que cada niño tenga la oportunidad de desenvolverse en el entorno digital de forma segura, responsable y efectiva.

Pregunta De Investigación

¿Cómo fomentar la identificación de los riesgos en línea en estudiantes de primero de primaria de la Institución Educativa José Santos Gutiérrez (El Cocuy, Boyacá) a través del uso responsable de la tecnología mediante juegos digitales durante el segundo semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar la identificación de los riesgos en línea en estudiantes de primero de primaria de la Institución Educativa José Santos Gutiérrez (El Cocuy, Boyacá) a través del uso responsable de la tecnología mediante juegos digitales durante el segundo semestre del año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar cómo los estudiantes de primero de primaria interactúan con el uso responsable de la tecnología mediante juegos digitales.

Movilizar la identificación de los riesgos en línea en los estudiantes a través de la experimentación con juegos digitales

Reconocer los cambios en la identificación de los riesgos en línea en los estudiantes después de la implementación de juegos digitales.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La educación digital se basa en el proceso de enseñanza-aprendizaje que integra las tecnologías de la comunicación y la información (TIC), con la finalidad de fortalecer las competencias comunicativas, sociales y cognitivas, ya que la educación digital no es una moda, se ha vuelto imprescindible en la actualidad tanto en lo educativo como en lo social. Como lo afirma Amar, V.(2024): “Es algo más que una tendencia, ya que es una manera de cualificarse para innovar, crear o motivar. Y es ahí donde debe estar presente un docente de la contemporaneidad que enseña con los recursos del presente”(p.170). En el grado primero de la Institución Educativa José Santos Gutiérrez, la educación digital va a representar un desafío por la falta de herramientas tecnológicas en casa, donde será necesario que la escuela asuma un rol en la formación de competencias digitales.

Juegos Educativos Digital

Los juegos digitales son herramientas interactivas que combinan la diversión con metodologías pedagógicas, facilitando que los niños y las niñas aprendan mientras juegan. Al ofrecer experiencias dinámicas y retroalimentación constante, favorecen la motivación y la participación activa. Su implementación en la primera infancia contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y socioemocionales, siempre que se apliquen bajo una mediación pedagógica adecuada y en un entorno seguro. Según, Santos y Gama (2020), citados en (Vera Rocafuerte, 2024) “consideran a los juegos digitales educativos como herramientas esenciales para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que promueven la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades afectivas, cognitivas y motoras” (p.15). Además,

destacan que estos recursos son valiosos por su capacidad de mediar en la educación y por su potencial para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Seguridad Digital

La seguridad digital es la forma en que se busca proteger a los usuarios cuando navegan por internet, donde los niños y las niñas por falta de información son mas propensos a amenazas que esconde el internet como afirma Miranda Goncalves, R. (2023) “Son blanco fácil para muchos depredadores sexuales, acosadores y cibercriminales, puesto que los menores de edad no siempre cuentan con información, formación o protección suficientes que les permitan hacer un uso seguro y responsable de internet.”(p.2).

Autonomía

La autonomía puede entenderse como la capacidad de una persona para tomar decisiones y actuar conforme a sus propios intereses y valores, sin depender de intervenciones externas. Para el MEN “En la primera infancia, esta competencia se expresa cuando los niños y las niñas “toman la iniciativa para hacer lo que les interesa, disfrutan realizar actividades por sí mismos y muestran inconformidad cuando los adultos intervienen sin su consentimiento” (p.85).

Referentes Teóricos

Alfabetización Digital Crítica Paulo Freire

Colunga Jaime y González Martínez (2025), citando a Freire, afirman que “en la era digital este principio cobra fuerza, pues los estudiantes se enfrentan a un entorno saturado de información donde no basta con consumir, sino que deben aprender a interpretar críticamente y generar nuevos significados” (Clave et al., 2020, p.53). Desde esta perspectiva, Freire nos da a entender que la educación digital en esta era es fundamental para la comunicación y el aprendizaje, pero adquiere aún mayor relevancia en la infancia, donde resulta fundamental que

los niños aprendan a identificar los riesgos que se presentan en internet y desarrollen capacidades críticas que les permitan reconocerlos y manejarlos adecuadamente. Por ello, el pensamiento freireano aporta a la investigación una base crítica para fortalecer la educación digital desde los primeros años.

Ciudadanía Digital Global Kids Online y la UNESCO

De acuerdo con la UNESCO, la ciudadanía digital se fundamenta en cuatro pilares esenciales que los niños y niñas deben desarrollar al acceder a los entornos digitales: “1. Acceder y operar en los entornos digitales de forma segura y efectiva; 2. Evaluar con espíritu crítico la información; 3. Comunicarse sin riesgos, responsablemente y eficazmente por medio de la tecnología digital; y 4. Crear un contenido digital” (UNICEF, 2019, p. 38). Esto evidencia que es fundamental que los estudiantes adquieran información y formación sobre cómo hacer un uso responsable de la tecnología. Dichas prácticas fortalecen su capacidad para reconocer y enfrentar riesgos en diferentes plataformas en línea, como juegos, redes sociales o sitios web. Así, la ciudadanía digital se convierte en un eje indispensable para orientar esta investigación hacia la formación de infancias más críticas y responsables.

Educación Inclusiva y Primera Infancia -Jomtien (UNESCO, 2002)

Según la UNESCO (2002), la Declaración de Jomtien (1990–2000) plantea que “expansión de la asistencia y las actividades de desarrollo de la primera infancia, incluidas las intervenciones de la familia y la comunidad, especialmente para los niños pobres, desasistidos e impedidos” (p.7). Esto resalta la importancia de implementar una educación equitativa e inclusiva desde los primeros años, involucrando el entorno escolar, familiar y social. Además, subraya la relevancia de los entornos digitales y la necesidad de que los niños adquieran prácticas responsables y seguras que les permitan integrarse de manera pertinente y consciente

en el mundo digital. Este aporte fortalece la investigación al remarcar que la inclusión digital debe considerarse como parte de la educación integral desde la primera infancia.

Vygotsky y la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)

Según Colunga Jaime y González Martínez (2025), citando a Vygotsky, “su concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) señala que los estudiantes aprenden mejor cuando cuentan con apoyos adecuados que les permiten avanzar más allá de lo que podrían lograr de manera individual” (p. 53). Este aporte resalta la importancia del aprendizaje colaborativo y del uso de juegos digitales, ya que son útiles para la educación digital cuando se diseñan con mediaciones pedagógicas. De esta manera, se puede guiar a los niños hacia la identificación de los riesgos que pueden presentarse en línea dentro de su ZDP, promoviendo un aprendizaje progresivo y seguro. Así, esta teoría respalda la necesidad de diseñar estrategias digitales mediadas que acompañen a los niños en el desarrollo de competencias críticas.

El Constructivismo en Educación Piaget

Como lo señalan Esteban Ramírez y Sánchez Vásquez (2024), citando a Piaget, este autor investigó cómo los niños adquieren, forman y evolucionan sus pensamientos para construir conocimiento. Se interesó por su adecuación al entorno, sus procesos madurativos en los distintos estadios del aprendizaje y su proceso de construcción de estructuras intelectuales (p. 113). Esta investigación resalta la importancia de que los niños sean protagonistas de su aprendizaje, descubriendo por sí mismos lo que conecta a la implantación de juegos digitales. Al implementar actividades, los niños experimentan y aprenden a equivocarse y, a su vez, a aprender de manera segura, desarrollando habilidades críticas y autonomía. En esa medida, el constructivismo de Piaget refuerza el valor de las estrategias lúdicas y digitales como recursos claves para esta investigación.

Educación infantil – Crescenzi y Grané

Los niños y las niñas obtienen acceso muy temprano a diferentes dispositivos digitales como tablets, ordenadores y teléfonos. Pedraza Ramírez et al. (2024), citando a Crescenzi y Grané (2021), afirman que “los menores ya emplean antes de los dos años smartphones y tablets para jugar, para comunicarse, para crear y para aprender. Para ellos las pantallas son parte de su vida cotidiana y una herramienta más de juego” (p.7). Esto evidencia la necesidad de incorporar estrategias educativas que promuevan un uso responsable y seguro de la tecnología desde los primeros años, aprovechando su familiaridad con los dispositivos para desarrollar habilidades críticas y autonomía. Asimismo, resalta la importancia de guiar a los niños en la identificación de riesgos en línea y en la construcción de competencias digitales desde la infancia.

Juegos digitales Jessen

Para Jessen (2003), citado por Santos et al. (2008), “los juegos digitales y las tecnologías son una cultura propia del mundo de los niños y una forma de relacionarse con los otros en sociedad” (p. 2). Esto permite reconocer que los juegos digitales no son solo un medio de entretenimiento, sino también una estrategia lúdica que, al ser parte de la vida diaria de los infantes, se convierte en un espacio de aprendizaje relacionado con la comunicación y la construcción de conocimientos significativos. Así, los juegos digitales educativos ofrecen una oportunidad para fortalecer competencias sociales, cognitivas y de autocuidado, orientando su uso seguro y responsable.

Gamificación Kappa

Por otro lado, la gamificación es una estrategia clave en el ámbito educativo. Según Gutiérrez (2008), citando a Kappa (2012), “el uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y

resolver problemas” (p. 9). Esto significa que no solo se trata de incorporar juegos, sino de utilizar dinámicas lúdicas como recurso metodológico que despierte el interés y la motivación de los estudiantes. En el contexto de la educación digital infantil, la gamificación permite diseñar experiencias de aprendizaje más atractivas que ayuden a los niños a enfrentar los riesgos en línea. Así, este referente evidencia cómo el juego puede ser un vehículo pedagógico que activa la participación y el aprendizaje.

Autonomía infantil Sameroff

De igual manera, las teorías de Sameroff permiten comprender la importancia de la autonomía en la infancia. Como lo afirman Pedraza Ramírez, Morales Mantilla, Rodríguez Bernal, Bohórquez Agudelo y Palacios Mora (2024), “los artefactos virtuales (videos y juegos, entre otros). Esta perspectiva permite conectar a las infancias conectadas: mediación tecnológica y educación infantil como actores dentro de un MT contextual que identifica la autonomía temprana” (p. 31). Esto sugiere que los niños y niñas no son meros receptores pasivos de la tecnología, sino sujetos capaces de tomar decisiones y construir aprendizajes de forma autónoma en contextos digitales. Para esta investigación, este referente es clave, ya que evidencia la importancia de acompañar a los estudiantes en el desarrollo de una autonomía digital desde los primeros años, favoreciendo procesos de autorregulación y cuidado en el uso de las tecnologías.

Resiliencia Digital

Finalmente, la resiliencia digital se presenta como un componente esencial para la alfabetización digital en la infancia. Según López-Ordosgoitia, Bermúdez-Grajales y Gutiérrez (2024), “es la necesidad de ampliarse tanto el conocimiento como la práctica de la resiliencia digital para enfrentar los riesgos en línea. Esto implica una alfabetización digital que les permita no solo identificar los peligros, sino también desarrollar habilidades” (p. 54). Este planteamiento

evidencia que los niños necesitan no solo información sobre los riesgos en internet, sino también estrategias para enfrentarlos de manera segura y efectiva. Para la investigación, este referente resulta fundamental, ya que conecta directamente con el objetivo de formar infancias capaces de responder ante situaciones de riesgo digital con habilidades críticas y socioemocionales. Así, la resiliencia digital se convierte en un elemento clave para promover prácticas responsables y autónomas en los entornos tecnológicos.

Referentes Técnicos

La seguridad digital debe estar basada en principios éticos. En educación, implica que el uso de juegos digitales proteja la privacidad de los niños, fomente su libre expresión y resguarde sus datos, creando entornos seguros y responsables. “Garantizar que todas las medidas de seguridad digital respeten y promuevan los derechos humanos fundamentales, incluyendo la privacidad, la libertad de expresión y la protección de datos personales” (MinTIC, 2023, p. 15).

“Las estrategias para promover la seguridad de los niños en línea deberían tener en cuenta la edad y la madurez del niño. Es probable que los niños más pequeños necesiten una gran cantidad de apoyo y orientación de padres, maestros y otros adultos de confianza” (UNICEF, 2017, p. 33). Implica que las estrategias educativas deben adaptarse a su edad y garantizar un acompañamiento cercano de los adultos para promover un uso seguro y responsable de la tecnología. Por otra parte se resalta la importancia ética de reconocer la vulnerabilidad de la niñez en el mundo digital.

“El mundo contemporáneo demanda saberes, compromisos éticos y prácticas de autocuidado para interactuar y aprovechar las bondades del mundo tecnológico y minimizar los potenciales riesgos” (Morales & Pedraza, 2023, p. 10) según el autor ve la necesidad de asumir un compromiso ético frente al uso de la tecnología en la educación inicial. En la práctica

pedagógica, implica acompañar a los niños en el uso de recursos digitales desde una perspectiva crítica y responsable, garantizando que las TIC favorezcan su aprendizaje, bienestar y protección en entornos seguros.

Referentes Legales

Ley 1098 de 2006 - Código de la Infancia y la Adolescencia

Esta ley establece la norma sobre la protección integral de los niños, niñas y adolescentes en Colombia, para garantizar sus derechos, incluyendo la protección frente a los riesgos en entornos digitales. Como lo señala el (Congreso de la República de Colombia, 2006), en el ARTÍCULO 202. OBJETIVOS DE LAS POLÍTICAS PÚBLICAS se indica que el Estado debe: “Mantener actualizados los sistemas y las estrategias de información que permitan fundamentar la toma de decisiones adecuadas y oportunas sobre la materia” (p. 17). Esto indica que es necesario crear estrategias que orienten en la identificación de los riesgos y peligros presentes en los entornos digitales. En este sentido, la investigación propone la implementación de juegos digitales como una herramienta pedagógica que permita reconocer dichos riesgos en línea, alineándose con lo señalado en el artículo 202 y aportando insumos para decisiones institucionales y políticas enfocadas en la protección integral de la infancia en el mundo digital.

Ley 1620 de 2013 – Convivencia Escolar.

El artículo 8 establece dentro de sus funciones: “Coordinar la creación de mecanismos de denuncia y seguimiento en internet, redes sociales y demás tecnologías de información a los casos de ciberbullying” (Congreso de la República de Colombia, 2013, p. 4). Esta ley crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. Además, crea directrices para promover la convivencia escolar y el uso responsable de las

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las instituciones educativas, lo que resulta clave para la protección de los estudiantes en entornos digitales.

Decreto 1075 de 2015 – Decreto Único Reglamentario del Sector Educación

En el ARTÍCULO 1.1.1.1, el Ministerio de Educación Nacional establece como objetivo: “El uso pedagógico de medios de comunicación como por ejemplo radio, televisión e impresos, nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en las instituciones educativas para mejorar la calidad del sistema educativo y la competitividad” (Gobierno de Colombia. Función Pública, 2015 ,p. 2). Esto hace énfasis en que el sistema educativo colombiano incluye normas de enseñanza para los estudiantes, estableciendo lineamientos que garanticen un servicio educativo de calidad. De igual forma, busca que los niños y niñas aprendan a utilizar las nuevas tecnologías no solo de manera eficaz, sino también mitigando los riesgos que estas puedan implicar, cuidando y protegiendo a la infancia en el entorno digital.

Política de Seguridad Digital del Ministerio de Educación Nacional

La política establece que “la seguridad digital se pretende fortalecer las capacidades de las partes interesadas para identificar, gestionar, tratar y mitigar los riesgos de seguridad digital en sus actividades socioeconómicas en el entorno digital, en un marco de cooperación, colaboración y asistencia” (Ministerio de Educación Nacional, año, p. 7). Lo anterior evidencia que el MEN busca contribuir al crecimiento económico mediante la mitigación de los riesgos en internet. Por ello, la presente investigación pretende implementar estrategias pedagógicas que ayuden a mitigar dichos riesgos y promover en los niños una responsabilidad digital. Asimismo, se busca integrar los tres pilares fundamentales de la seguridad de la información: confidencialidad, integridad y disponibilidad.

Convención sobre los Derechos del Niño – Naciones Unidas

Este tratado internacional reconoce los derechos humanos básicos de los niños, niñas y adolescentes, buscando garantizar un acceso seguro a la información y la protección de sus derechos, incluyendo el derecho a la educación. Además, este tratado enfatiza que la educación puede transformar la vida de los niños y promover su seguridad a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, como lo señala el documento: “Los derechos del niño requieren una protección especial y que, para ello, es necesario seguir mejorando la situación de los niños sin distinción y procurar que éstos se desarrollen y sean educados en condiciones de paz y seguridad” (Naciones Unidas, 2006, p.36).

Ley 2489 de 2025

La Ley 2489 de 2025 establece disposiciones para el desarrollo de entornos digitales sanos y seguros para los niños y niñas. En el Artículo 1, su objetivo es promover entornos digitales sanos y seguros, como lo afirma Congreso de la República de Colombia (2025): “los padres de familia, las empresas privadas, las organizaciones sin ánimo de lucro y la sociedad en general, con la finalidad de impulsar procesos de prevención y educación de los riesgos en línea, promoción de hábitos saludables en el manejo de la tecnología y garantía de sus derechos” (p.1).

En el Artículo 2, sobre entorno digital sano y seguro, se enfatiza la creación de espacios en plataformas digitales y servicios de internet donde los niños, niñas y adolescentes puedan interactuar de forma segura, protegidos de cualquier riesgo en línea, como afirma Congreso de la República de Colombia (2025): “Con el fin de que estos usuarios puedan ejercer sus derechos digitales, explorar, aprender y socializar de manera segura, sin estar expuestos a contenido inapropiado, explotación, abusos sexuales, ciberacoso, engaño o cualquier otra forma de violencia o riesgo en línea” (p.1).

Referentes Éticos

Reforma curricular y uso de las TIC en la educación. Directriz que orienta como integrar las TIC en los procesos pedagógicos y el desarrollo de competencias. “utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo alcances y limitaciones de la incorporación de estas tecnologías en la formación integral de los estudiantes” (MEN, 2011, p.32) destaca que el uso de las TIC en la educación debe orientarse a fortalecer la enseñanza y el aprendizaje, reconociendo tanto sus beneficios como sus limitaciones. Esto implica que la tecnología no es un fin en sí mismo, sino un medio que, usado de manera intencionada, contribuye a la formación integral de los estudiantes y al desarrollo de las diferentes competencias.

Resalta el aprendizaje como un proceso de descubrimiento permanente y fomenta la construcción de conocimientos a partir de saberes previos. “El aprendizaje es un proceso activo que se deriva de las interacciones sociales y culturales de los niños y las niñas, y que promueve el desarrollo hacia formas de autonomía, participación y creatividad más complejas” (MEN, 2017, p. 29). El aprendizaje en la infancia ocurre mediante la interacción social y cultural, lo que impulsa la autonomía y la creatividad; por ello, estrategias como los juegos digitales deben favorecer experiencias activas y colaborativas.

Proyecto educativo institucional (PEI) -Institución Educativa José Santos Gutiérrez (2008) Documento Institucional que contextualiza las condiciones familiares, educativas y socioeconómicas de los estudiantes, lo cual orienta la necesidad de estrategias pedagógicas digitales seguras e inclusivas.

Destaca la importancia de garantizar el acceso equitativo a las tecnologías y el desarrollo de competencias digitales tanto en docentes como en estudiantes. “En entornos educativos

digitales es particularmente relevante en la era tecnológica, ya que permite aprovechar las herramientas digitales para personalizar y diversificar las experiencias de aprendizaje” (González-Pérez & Ramírez-García, 2023, p. 8). Esto implica que la tecnología debe usarse con un enfoque inclusivo y pedagógico que reduzca brechas y favorezca la equidad educativa.

Este documento examina las políticas digitales en América Latina, incluyendo Colombia, y resalta la importancia de fortalecer infraestructura, formación docente y equidad en el acceso a recursos digitales. “La integración de tecnologías digitales es imprescindible para garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad” (UNESCO & UNICEF, 2022, p. 10). Esto evidencia que la tecnología debe orientarse a aprendizajes significativos y a la inclusión de todos los estudiantes.

Esta investigación muestra que los juegos digitales son una herramienta eficaz para captar la atención, motivar y generar aprendizajes significativos. Esteban Ramírez y Sánchez Vásquez (2024) afirman que “los juegos digitales no solo son una herramienta eficaz para la enseñanza, sino que también tienen el potencial de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje” (p.70). Su valor pedagógico radica en que favorecen competencias digitales, hábitos seguros y el desarrollo integral.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación se llevará a cabo con un enfoque cualitativo, ya que tiene como objetivo entender las experiencias y percepciones de los alumnos de primer grado sobre el uso seguro de la tecnología a través de juegos digitales. Este enfoque es relevante porque permite identificar las actitudes y los cambios en el comportamiento de los niños y las niñas, los cuales no pueden ser abordados completamente mediante métodos cuantitativos. El tipo de estudio será un caso de acción-investigación, realizado en un grupo escolar específico. Esta elección permite implementar una estrategia pedagógica innovadora, observar sus impactos en un entorno en el aula y reflexionar sobre las transformaciones que ocurren en la práctica educativa. Se optó por un estudio transformador y participativo, incluyendo a docentes y estudiantes.

El caso seleccionado, que incluye a los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa José Santos Gutiérrez, en el municipio de El Cocuy, Boyacá, fue elegido por su importancia pedagógica y contextual. Este grupo representa una población escolar que se encuentra en la etapa inicial de alfabetización digital, con un acceso creciente a herramientas tecnológicas pero muy poca capacitación en seguridad en línea.

Por tanto, el contexto es apropiado para conocer cómo las experiencias lúdicas y los juegos digitales pueden ayudar a desarrollar hábitos seguros y responsables en el uso de las TIC.

También se reconoce que el estudio tiene algunas limitaciones ya que los resultados se limitarán a un grupo y contexto específico, por lo tanto, no se pretende generalizar los hallazgos sino ofrecer una comprensión profunda y contextualizada que pueda utilizarse como referencia para otros entornos educativos.

Unidad de Análisis

La unidad de estudio está integrada por 28 alumnos de primer grado de primaria, con edades de 6 a 7 años, que están matriculados en la Institución Educativa José Santos Gutiérrez, situada en el municipio de El Cocuy, Boyacá.

Técnicas para la Recolección de Datos

La recolección de datos se llevará a cabo a través de los objetivos de la investigación, que incluyen la exploración de los conocimientos previos y las experiencias de los estudiantes.

Durante esta etapa se utilizará observación directa y, en las primeras sesiones, se realizará una entrevista semiestructurada adaptada al nivel de comprensión de los niños. Los resultados se registrarán en diarios reflexivos apoyados por el docente y mediante fotografías de las actividades en los juegos digitales, desarrollados en plataformas como *Kahoot*, *Quizizz*, *Interacty*, *Animaker*, *Genially* y *Canva*. Además, se aplicaron encuestas integradas en los juegos, cuyos resultados permitieron comprender los conocimientos previos de los estudiantes, reflejar los aprendizajes adquiridos y analizar la identificación de riesgos digitales, aunque no se conservan como evidencias físicas independientes. Esto permitió evaluar cómo los estudiantes reconocen peligros y aplican prácticas seguras mediante experiencias lúdicas, cuyo propósito es que aprendan a reaccionar de manera segura ante los riesgos en línea.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de datos se organizará en tres categorías principales: percepciones iniciales sobre la seguridad digital, relacionadas con los conocimientos y prácticas previas del alumnado; procesos de movilización a través de juegos digitales, que abarcan la dinámica de interacción, participación y aprendizaje durante las actividades lúdicas; y cambios en la identificación de riesgos digitales, vinculados a la transformación en la capacidad de reconocer situaciones de

riesgo y aplicar prácticas de uso seguro y responsable. Estas categorías se alinean con el enfoque cualitativo y la investigación-acción educativa, lo que permite un análisis exhaustivo de la experiencia pedagógica. La información se analizará mediante la codificación cualitativa de diarios de campo y fotografías para identificar patrones y significados emergentes. La triangulación interna entre ambas fuentes garantizará la coherencia de los hallazgos, mientras que la fiabilidad y la validez se fortalecerán mediante la revisión por pares y la saturación de categorías, asegurando una interpretación rigurosa y coherente, en consonancia con el enfoque de la investigación.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante una actividad en *Kahoot*, se evaluaron los conocimientos de los alumnos de primer grado sobre el uso seguro de la tecnología. De los 28 estudiantes, los resultados revelaron que relacionan la tecnología principalmente con el entretenimiento, como juegos y videos, y su utilización está más enfocada en diversión que en aprendizaje. Aunque algunos niños mencionaron usar dispositivos "para estudiar", se observó que su comprensión sobre riesgos digitales es limitada. Mientras algunos comprenden que deben hablar con un adulto sobre contenidos extraños en internet, otros optan por ignorar alertas para seguir disfrutando de su actividad.

La percepción sobre el control del tiempo frente a la pantalla indica que los estudiantes creen que los adultos deben decidir sobre su uso, aunque pocos confían en su propia autodisciplina. En cuanto a privacidad, la mayoría mostró desconocimiento sobre información que no deben compartir. Estos hallazgos enfatizan la necesidad de estrategias pedagógicas para mejorar la conciencia sobre el uso responsable de la tecnología.

Durante una actividad en la que los niños compartían sus experiencias sobre el uso de internet, algunos de los comentarios fueron los siguientes: al responder a la pregunta sobre qué no deberían publicar en línea, una niña mencionó que “su comida favorita” (*comunicación personal 15 octubre 2025*). Otros expresaron: “usamos el celular de mi mamá cuando queremos y no sabemos cuánto tiempo pasamos en él” (*comunicación personal 15 octubre 2025*) ; “Si encuentro algo extraño, le doy clic para que se quite” (*comunicación personal 15 octubre 2025*); y “Mi papá me dice que no hable con desconocidos en internet, pero a veces se me olvida” (*comunicación personal 15 octubre 2025*).

Estos resultados permiten dar cumplimiento al primer objetivo específico, que consiste en explorar cómo los estudiantes de primero de primaria interactúan con el uso responsable de la tecnología mediante juegos digitales. La información obtenida revela cuáles son sus percepciones, conocimientos previos y comportamientos iniciales frente a la seguridad digital, lo que proporciona una base sólida para la posterior intervención pedagógica.

Experimentación

Durante la etapa de intervención, se pudo notar cómo la variable de seguridad digital impactó de manera directa en el comportamiento, la comprensión y la reflexión de los alumnos acerca de su interacción en línea. Las actividades propuestas, con un enfoque lúdico e interactivo a través de plataformas como *Genially*, *Educaplay*, *Wordwall* y *Kahoot!*, facilitaron el registro tanto de la participación activa como de los aprendizajes obtenidos.

Los 28 estudiantes demostraron estar comprometidos y activos en los juegos, lo que evidenció un avance durante las tres sesiones. Mostraron interés y entusiasmo por la narrativa y los desafíos presentados mediante la historia interactiva. En los diarios reflexivos, se observó que varios niños y niñas manifestaron sentirse motivados y se ayudaban mutuamente con ideas, lo que hacía las actividades más atractivas. Los estudiantes comentaron: “Si me sale algo feo en el juego, debo avisarle a la profe o a mis papás” (comunicación personal, 03/10/2025). Esto refleja la comprensión de los estudiantes frente al tema de seguridad digital, ya que tienen claro que deben actuar con responsabilidad y solicitar el apoyo de un adulto ante diferentes situaciones inadecuadas o riesgosas con el uso de internet. También se evidencia que están tomando conciencia para pensar y reflexionar acerca del buen uso de la tecnología, asumiendo que es una herramienta para la diversión y el aprendizaje siempre que se utilice con cuidado, respeto y bajo la orientación de un adulto.

La actividad de experimentación permitió evaluar la habilidad de los estudiantes para reconocer riesgos en línea y adoptar comportamientos responsables. Al finalizar las actividades, más del 80 % de los participantes fueron capaces de mencionar al menos dos prácticas seguras, como no compartir contraseñas y reportar contenido inapropiado a un adulto. Un ejemplo de los diarios mostró esta comprensión: “Ahora sé que no debo hablar con extraños por internet” (comunicación personal, 03/10/2025). Esta afirmación demuestra que las niñas y los niños comienzan a poner en práctica las diferentes recomendaciones dadas durante las experiencias planeadas sobre el uso seguro de internet, dándose cuenta de que comunicarse con personas que no conocen puede ser peligroso.

Los juegos y cuestionarios en *Kahoot!* reforzaron conceptos sobre privacidad, control del tiempo en pantallas y normas de seguridad digital. Los estudiantes demostraron tener una comprensión clara de los límites y permisos necesarios para jugar en línea, como se evidencia en comentarios como: “Aprendí que puedo jugar, pero con permiso” (comunicación personal, 03/10/2025). Esto muestra que tienen claro que se necesita crear normas y límites sobre el uso responsable de la tecnología, y que pedir permiso no es solo una regla, sino también una forma de protegerse, fortaleciendo así los hábitos digitales entre familia y escuela.

Los diarios de reflexión y la observación directa mostraron que el grupo estudiado no solo mejoró su comprensión teórica sobre la seguridad digital, sino también su actitud y sus prácticas responsables en los entornos digitales. Se subrayó la importancia de la colaboración, ya que muchos de los participantes enriquecieron sus aprendizajes de manera mutua, fomentando un aprendizaje social activo.

Estos resultados se relacionan con el segundo objetivo específico, que busca movilizar la identificación de los riesgos en línea a través de la experimentación con juegos digitales. Los

hallazgos demuestran que los estudiantes reconocen las situaciones de riesgo y aplican comportamientos preventivos, lo que otorga validez a las actividades desarrolladas dentro de la metodología lúdica implementada.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de la variable relacionada con la seguridad digital a través de actividades lúdicas e interactivas, se observaron cambios relevantes en el ámbito personal y actitudinal de los estudiantes, lo que se tradujo en transformaciones en sus percepciones, actitudes y comportamientos en relación con la tecnología.

Durante la fase inicial, los estudiantes vinculaban el uso de dispositivos principalmente con actividades recreativas, como juegos y videos, mostrando un conocimiento limitado sobre los riesgos asociados al entorno digital. Su actitud hacia la tecnología se caracterizaba por una dependencia de los adultos para la regulación del tiempo de uso de pantallas, así como por una escasa autorregulación, lo que se traducía en comportamientos en línea impulsivos, tales como hacer clic en contenidos desconocidos o compartir información sin precauciones.

En la fase final, tras la intervención, se evidenció un incremento considerable en el nivel de conocimiento sobre seguridad digital entre los estudiantes: más del 80 % fue capaz de identificar al menos dos prácticas seguras, como no compartir contraseñas e informar sobre contenido inapropiado a un adulto. La actitud hacia el uso de la tecnología mostró una mejora, evidenciando una mayor conciencia de la necesidad de supervisión y una intención de adherirse a las normas de seguridad establecidas. Además, los comportamientos en línea se volvieron más reflexivos, reflejando una comunicación de los riesgos hacia los adultos y el trabajo colaborativo entre compañeros para afrontar situaciones digitales, lo que pone de manifiesto la adopción de prácticas responsables.

Estos cambios indican que la intervención facilitó que los estudiantes comprendieran la tecnología no solamente como un medio de entretenimiento, sino también como una herramienta que demanda responsabilidad y cuidado. La comparación entre las fases inicial y final evidencia una evolución favorable en términos de conocimientos, actitudes y comportamientos, lo que resalta la efectividad de la variable en la promoción de la seguridad digital y en el fortalecimiento de aprendizajes significativos.

En este apartado se da cumplimiento al tercer objetivo específico, que consiste en reconocer los cambios en la identificación de los riesgos en línea en los estudiantes después de la implementación de juegos digitales. Los resultados presentados evidencian un avance significativo en la práctica del uso responsable de la tecnología y demuestran un impacto positivo en la interacción con los juegos digitales.

Análisis y Discusión

Al inicio de la intervención, los estudiantes de primer grado mostraban una relación limitada con la tecnología, asociándola principalmente con el ocio y el entretenimiento. Esta actitud inicial refleja una percepción común en niños de esta edad, donde la tecnología no se concibe como una herramienta de aprendizaje sino de diversión. La investigación logró identificar claramente esta situación, permitiendo establecer la línea base sobre la cual se mediría el impacto de los juegos digitales. Además, la observación de actitudes iniciales proporcionó información valiosa sobre la necesidad de mediación pedagógica para guiar a los estudiantes hacia un uso responsable y reflexivo de las tecnologías, lo que demuestra un adecuado planteamiento de la variable y su relevancia en la educación digital temprana.

Durante la fase de experimentación, se observó una transformación significativa en la percepción y comportamiento de los estudiantes frente a la tecnología. Los juegos digitales implementados en plataformas como *Kahoot*, *Genially* y *Wordwall* permitieron que los niños y niñas desarrollaran habilidades de pensamiento crítico y autorregulación digital, identificando riesgos en línea y adoptando prácticas seguras. Las observaciones, como frases de los estudiantes sobre la notificación de contenido inapropiado, reflejan no solo un aprendizaje cognitivo, sino también ético y social. Estos hallazgos coinciden con investigaciones previas que destacan la importancia de la alfabetización digital crítica y la gamificación educativa para promover la participación activa y el aprendizaje significativo (Colunga & González, 2025; Morales & Pedraza, 2023).

Los resultados también coinciden con lo indicado por Esteban Ramírez y Sánchez Vásquez (2024), quienes sostienen que los juegos digitales favorecen la adquisición de saberes y el desarrollo de habilidades y destrezas. Por lo cual, lo que plantea Yagüe Medrano (2020)

respalda que la gamificación en la educación infantil estimula la participación y el aprendizaje significativo. Igualmente, Crescenzi y Grané (2021) y Soletic y Kelly (2022) defienden que la incorporación temprana de tecnologías promueve la alfabetización digital crítica. Estas referencias permiten entender que los juegos digitales, bien guiados, representa un enfoque seguro para fortalecer la seguridad y la responsabilidad en el uso de las tecnología.

Entre las limitaciones más relevantes se destacan el poco tiempo para la intervención, la falta de recursos tecnológicos y la necesidad de apoyo docente para utilizar las plataformas. No obstante, la metodología permitió obtener evidencias consistentes acerca de las actividades desarrolladas del enfoque lúdico-digital. El proceso demostró que la intervención pedagógica es esencial para que los juegos digitales no solo se limiten al ocio o diversión y se transformen en herramientas educativas que promuevan la

En conclusión, la investigación indicó que el uso de juegos digitales es una estrategia eficaz para formentar la identificación de riesgos en línea y promover el uso responsable de la tecnología entre los niños y las niñas. Los cambios observados en las actitudes y prácticas de los estudiantes resaltan la importancia de continuar fortaleciendo los programas de alfabetización digital en los primeros grados. Es recomendable que la institución extienda estas experiencias a otros niveles educativos e incorpore el tema en el currículo institucional. Como futura dirección de investigación, sería relevante investigar el impacto de los juegos digitales en la educación familiar respecto a la seguridad en línea, con el fin de integrar la escuela y el hogar en el fomento de una cultura digital segura y consciente (Padilla et al., 2025; Congreso de la República, 2025).

Conclusiones

El desarrollo de esta propuesta pedagógica ha sido clave para ayudar a los estudiantes de primero de primaria de la Institución Educativa José Santos Gutiérrez (El Cocuy, Boyacá) a identificar los riesgos en línea, cumpliendo así con el objetivo general que nos planteamos. A través de juegos digitales y actividades lúdicas, los niños pudieron entender de manera significativa lo importante que es usar la tecnología de forma responsable y las precauciones que deben tomar al interactuar en entornos virtuales.

En relación con el primer objetivo específico, se observó que los estudiantes se mostraron curiosos al interactuar con los juegos digitales, demostrando una gran disposición para aprender jugando. Esta metodología no solo favoreció su atención, sino que también promovió la participación y el trabajo en equipo, convirtiéndose en una herramienta pedagógica muy efectiva para abordar temas de seguridad digital desde una edad temprana.

Sobre el segundo objetivo, se logró que los niños y niñas identificaran los riesgos en línea a través de experiencias interactivas donde analizaron situaciones cotidianas en internet, reconocieron comportamientos seguros y comprendieron las consecuencias de compartir información personal o comunicarse con desconocidos. Los personajes y dinámicas, como “Willy y la aventura del búho mágico”, fomentaron la reflexión y la empatía, facilitando un aprendizaje significativo.

En cuanto al tercer objetivo, se notó un cambio positivo en la comprensión de los estudiantes, quienes al finalizar las actividades mostraron una mayor conciencia sobre cómo actuar ante posibles riesgos digitales. Frases como “ahora sé que debo pedir permiso para jugar” o “no debo hablar con extraños por internet” se observan avances en la adopción de comportamientos seguros.

Desde un enfoque ontológico, la experiencia ayudó a los niños y niñas a desarrollar valores como la responsabilidad, el respeto y el autocuidado. Esto no solo enriqueció su formación digital, sino que también impulsó su crecimiento personal y social. Como docentes, fue una oportunidad para reflexionar sobre la necesidad de ajustar los contenidos a las edades de los estudiantes y la importancia de crear espacios educativos donde la tecnología actúe como una aliada en el aprendizaje, en lugar de representar un riesgo.

El impacto de esta variable fue claro, ya que los estudiantes adquirieron nuevas competencias digitales y actitudes que les permitirán moverse con más confianza en entornos virtuales. Sin embargo, se notó que era necesario contar con más tiempo para llevar a cabo las actividades.

Por último, es importante seguir investigando y practicando en el ámbito de la educación digital temprana, incorporando estrategias innovadoras que unan a la familia, la escuela y la comunidad. Formar niños y niñas que sean conscientes y responsables en el uso de internet es una tarea continua de compromiso, creatividad y una reflexión constante por parte de los educadores.

Referencias Bibliográficas

- Amar, V. (2024). Educación digital en el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Una narrativa. *Revista Lusófona De Educação* , 61 (61). <https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle61.10>
- Colunga Jaime, R. ., & González Martínez, L. B. . (2025). Perspectiva Teórica de la Alfabetización Digital: Aportes de Heidegger, Freire, Habermas y Vygotsky. *Revista Latinoamericana De Calidad Educativa*, 2(3), 51-54. <https://doi.org/10.70625/rlce/278>
- Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006 – Código de la Infancia y la Adolescencia*. Recuperado de <https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>
- Congreso de la República de Colombia. (2013). *Ley 1620 de 2013 – Convivencia Escolar*. Recuperado de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52287>
- Congreso de la República de Colombia. (2025, 17 de julio). *Ley 2489 de 2025: por medio de la cual se establecen disposiciones para el desarrollo de entornos digitales sanos y seguros para los niños, niñas y adolescentes del país*. Diario Oficial No. 53.185. http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_2489_2025.html
- Campaña Latinoamericana por el Derecho a la Educación CLADE, (S/f). *Derechos digitales: riesgos y avances hacia la garantía del derecho humano a la educación en América Latina y el Caribe*. <https://redclade.org/wp-content/uploads/2025/02/educacion-derechos-digitales-ALC.pdf>
- Esteban Ramírez, Y y Sánchez Vásquez, Y. (2024). *Juegos digitales como herramienta facilitadora para la enseñanza-aprendizaje en estudiantes del grado*

transición. Universidad Francisco de Paula Santander.

<https://repositorio.ufps.edu.co/handle/ufps/9104>

Gobierno de Colombia. Función Pública. (2015, 26 de mayo). *Decreto 1075 de 2015: Sector Educación — Decreto Único Reglamentario del Sector Educación*. Recuperado de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=77913>

Gutierrez”, I. E. (2008). PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL P.E.I. El Cocuy Boyacá, 114.

<https://docs.google.com/document/d/1V7bexrgFU6PZKCKdfGFcOJs7ocT5VhP6/edit?usp=sharing&ouid=111156146814494892145&rtpof=true&sd=true>

Lopez-Ordosgoitia, R., Bermudez-Grajales, M., & Gutierrez, G. (2024). Resiliencia digital en niños, niñas y adolescentes: riesgos y estrategias de protección en contextos colombianos.

Chasqui (13901079), 157, 51–68. <https://doi->

[org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.16921/chasqui.v1i157.5065](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.16921/chasqui.v1i157.5065)

Ministerio de Educación Nacional. (2017). Bases curriculares para la educación inicial

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2013). Reforma curricular y el uso de las TIC en la educación. [articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf)

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2024). *Política de Seguridad Digital*.

https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-398739_recurso_54.pdf

Miranda Goncalves, R. (2023). La infancia y la adolescencia en la era digital: nuevos retos para la garantía de sus derechos. (UNESCO, Ed.) 2316-2880 , 25.

<https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/127726>

Naciones Unidas. (2006). *Convención sobre los derechos del niño*.

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – MinTIC. (2023). *Estrategia nacional de seguridad digital de Colombia 2025*. Gobierno de Colombia.

https://www.mintic.gov.co/portal/715/articles-403023_recurso_2.pdf

Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2013). Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. Bogotá D.C.: MEN.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Bogotá D.C.: MEN.

https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf

Morales Mantilla, S. M. ., y Pedraza Ramírez, C. E. . (2023). Educadores Infantiles en la Era Digital: Las TIC en la educación inicial en Colombia. *Revista Perspectivas*, 8(S1), 421–432. <https://doi.org/10.22463/25909215.4588>

Pedraza Ramírez, C. E., Morales Mantilla , S. M. ., Rodríguez Bernal, Y. ., Bohórquez Agudelo, L. ., & Palacios Mora, L. M. . (2024). *Infancias conectadas: mediación tecnológica y educación infantil*. Sello Editorial

UNAD. <https://doi.org/10.22490/UNAD.9789586519939>

Padilla, J., Zambrano, R., López, H., y Catagua, M., (2025). La Educación Inclusiva en la Era Digital: Desafíos y Oportunidades Para Estudiantes con Discapacidades. *Reincisol*, 4(7), pp. 2274-2298. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)2274-2298](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)2274-2298)

Reyero Sáez, M. (2019). La educación constructivista en la era digital. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (12), 111–127. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.244>

Soletic, Á., & Kelly, V. (2022). *Políticas digitales en educación en América Latina: Tendencias emergentes y perspectivas de futuro*. UNESCO-IIPE / UNICEF.

<https://www.unicef.org/lac/media/42581/file/Pol%C3%ADticas%20digitales%20en%20educaci%C3%B3n%20en%20Am%C3%A9rica%20Latina.pdf>

Unesco. (2002). Alfabetización para todos, una década de la alfabetización de Naciones Unidas.

20. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000133672.locale=es>

UNICEF. (2017). Estado mundial de la infancia 2017 Niños en un mundo digital.

<https://www.unicef.org/reports/state-worldschildren-2017>

Yagüe Medrano, R. (2020). Gamificación en Educación Infantil. Una propuesta educativa gamificada para fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples.

<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/42914>

Apéndices

Apéndice A

Diarios de Reflexin

https://drive.google.com/drive/folders/1A_S37MO9zyAkrqi7OBY2_d1OIrn46KSm?usp=sharing