PEDAGOGÍA DIGITAL PARA LA EDUCACIÓN INICIAL

Estrategias, herramientas y prácticas para potenciar el aprendizaje en la primera infancia

Tecnología con propósito

Aprendizaje significativo

Desarrollo integral y creativo

Docentes que inspiran

PEDAGOGÍA DIGITAL PARA LA EDUCACIÓN INICIAL

EDITORIAL MMS PUBLICACIÓN SEMESTRAL DEL GRUPO EUP JUAN MONTALVO.

DIRECTOR: *Ramiro Enrique Guaman Chavez*
EDITOR: *Yadira Natalia Vergara Cuadros*
COORDINADORA EDITORIAL: *Yadira Natalia Vergara Cuadros*
COMITÉ EDITORIAL*:*
•Máximo Damián Valdera.
•Iván Fernández-Suárez.
•Mejía Calderón Aníbal Gilberto.
•Cedeño Alcívar Lenin Landívar.
•Guerra Herrera Kleber Santos.
•Maldonado Cañizares Paola Robertina.
•Sandoval Sandoval Edwin Marcelo

ASISTENTES*: Adrián Delgado*

ISSN: *978-9907-9576-8-6*
Número 2: *febrero 2026*
Impresión Digital*: © EUP Juan Montalvo*
Teléfonos: *(5932) 0994735813*
Correo electrónico*: mmseditorial@gmail.com*

ISBN: 978-9907-9576-8-6
9 789907 957686

Los libros y capítulos de este número son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no expresan una postura institucional. Está permitida la reproducción total o parcial de cualquier artículo con la condición de que se cite la fuente.
Primera Edición, 2026 Cámara Ecuatoriana del Libro con registro editorial No:

PEDAGOGÍA DIGITAL PARA LA EDUCACIÓN INICIAL

MSc. Ana del Rocío Almache Laica
Universidad Central del Ecuador
adalmache@uce.edu.ec
https://orcid.org/0000-0002-3301-2310
Quito-Ecuador

MSc. Marisol Noemi Yanchatipan Hinojosa
Universidad Central del Ecuador
mnyanchatipan@uce.edu.ec
https://orcid.org/0009-0003-5816-7348
Quito-Ecuador

MSc. Cristina Elizabeth Perrazo Eras
Universidad Central del Ecuador
ceperrazo@uce.edu.ec
https://orcid.org/0009-0001-5823-0701
Quito-Ecuador

Mgs. Stefanie Jacqueline Semiglia Solórzano
Centro de Capacitación "MSS"
educathebest@hotmail.com
https://orcid.org/0009-0009-8958-2716
Guayaquil -Ecuador

Lcda. Mirian Beatriz Masache Cedeño
U.E Lumbaqui
mirian.masache@educacion.gob.ec
https://orcid.org/0009-0001-2778-383X
Sucumbíos-Ecuador

Mgs. Frelly Brisnelli Castro Morrillo
Unidad Educativa Naciones Unidas
frelly.castro@educacion.gob.ec
https://orcid.org/0009-0005-6592-6570
Portoviejo-Ecuador

Mgs. Andrea Jacqueline Martínez Ponce
Escuela Daniel Comboni
andrea.martinez@uleam.edu.ec
https://orcid.org/0009-0004-7515-372X
Manabí-Ecuador

Phd. Milva Elizabeth Funes Martínez
Unidad Educativa Gral. Eloy Alfaro Delgado
milgeoluisof@hotmail.com
https://orcid.org/0000-0001-6733-9904
Durán-Ecuador

Mgs. Nancy Patricia Camacho Lucas
Unidad Educativa Ciudad de Latacunga
nancyp.camacho@educación.gob.ec
https://orcid.org/0009-0008-5767-8353
Guayaquil-Ecuador

Psicól. Marina Andaluz Franco Astudillo
Unidad Educativa Ciudad de Latacunga
marina.franco@educacion.gob.ec
https://orcid.org/0009-0005-0388-6139
Guayaquil-Ecuador

Mgs. Karen Liseth Guerra Rodríguez
EEB Ricardo Calero Zuluaga
karen.guerra@educacion.gob.ec
https://orcid.org/0009-0009-0322-8637
Vinces – Ecuador

PEDADOGÍA DIGITAL PARA LA EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTACIÓN 12
PRÓLOGO 13
INTRODUCCIÓN GENERAL DEL LIBRO 14
CAPÍTULO 1 16
Fundamentos de la Pedagogía Digital en Educación Inicial 16
1.1 Concepto y evolución de la pedagogía digital 16
1.2 Características de la educación inicial en la era digital 17
1.3 Competencias digitales del docente 19
1.4 Beneficios del uso de tecnologías en la primera infancia 21
CAPÍTULO 2 24
Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje infantil 25
2.1 Dispositivos digitales educativos 25
2.2 Aplicaciones para el aprendizaje infantil 27
2.3 Plataformas educativas 28
2.4 Recursos multimedia interactivos 31
CAPÍTULO 3 34
Estrategias Didácticas Digitales 34
3.1 Aprendizaje basado en el juego digital 34
3.2 Aprendizaje colaborativo 36
3.3 Narración digital de cuentos 37
3.4 Gamificación en Educación Inicial 39
CAPÍTULO 4 43
Desarrollo Infantil y Tecnología 43
4.1 Desarrollo cognitivo 43
4.2 Desarrollo del lenguaje 44
4.3 Desarrollo socioemocional 46
4.4 Desarrollo psicomotor 48
CAPÍTULO 5 52
Ambientes Virtuales de Aprendizaje 52
5.1 Aula digital 52
5.2 Organización de recursos 54
5.3 Comunicación con las familias 55
5.4 Evaluación virtual 57

CAPÍTULO 6 60
Inteligencia Artificial en Educación Inicial 60
6.1 IA como apoyo docente 60
6.2 Personalización del aprendizaje 61
6.3 Generación de materiales educativos 63
6.4 Consideraciones éticas 66
CAPÍTULO 7 69
Evaluación Digital 69
7.1 Instrumentos digitales 69
7.2 Portafolios electrónicos 70
7.3 Rúbricas digitales 73
7.4 Retroalimentación digital 74
CAPÍTULO 8 78
Inclusión y Accesibilidad Digital 78
8.1 Educación inclusiva 78
8.2 Recursos accesibles 79
8.3 Adaptaciones digitales 82
8.4 Atención a la diversidad 83
CAPÍTULO 9 87
Innovación Educativa 87
9.1 Realidad aumentada 87
9.2 Robótica educativa 89
9.3 Aprendizaje móvil 90
9.4 Tendencias internacionales 92
CAPÍTULO 10 96
Proyección de la Pedagogía Digital 96
10.1 Retos actuales 96
10.2 Buenas prácticas 98
10.3 Competencias del futuro 100
10.4 Perspectivas para la Educación Inicial 103
CAPÍTULO 11 106
Transformación Digital y Desarrollo Profesional Docente 106
11.1 Formación continua en competencias digitales 106
11.2 Liderazgo e innovación educativa 108
11.3 Investigación e innovación en pedagogía digital 110
11.4 Proyección de la Educación Inicial hacia la Educación 5.0 113
CAPÍTULO 12 116

Ciudadanía y Seguridad Digital en la Educación Inicial 116
12.1 Ciudadanía digital desde la primera infancia 116
12.2 Seguridad y protección de los niños en entornos digitales 118
12.3 Uso responsable y equilibrado de las tecnologías 120
12.4 Participación de las familias en la educación digital segura 121
CONCLUSION 124
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 125

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.Evolución de la pedagogía digital en la educación inicial 16
Tabla 2. Principales aportes de la pedagogía digital 17
Tabla 3.Características de la educación inicial en la era digital 18
Tabla 4.Aportes de la educación digital en la primera infancia 18
Tabla 5.Competencias digitales del docente de Educación Inicial 20
Tabla 6.Beneficios de las competencias digitales docentes 21
Tabla 7.Beneficios del uso de tecnologías en la primera infancia 22
Tabla 8.Contribución de la tecnología al desarrollo infantil 23
Tabla 9.Principales dispositivos digitales educativos 25
Tabla 10.Aplicaciones pedagógicas de los dispositivos digitales 26
Tabla 11.Aplicaciones digitales para el aprendizaje infantil 27
Tabla 12.Competencias desarrolladas mediante aplicaciones educativas 28
Tabla 13.Plataformas educativas utilizadas en Educación Inicial 29
Tabla 14.Beneficios pedagógicos de las plataformas educativas 30
Tabla 15.Recursos multimedia interactivos en Educación Inicial 31
Tabla 16Competencias fortalecidas mediante recursos multimedia 32
Tabla 17.Características del aprendizaje basado en el juego digital 34
Tabla 18.Competencias desarrolladas mediante el juego digital 35
Tabla 19.Características del aprendizaje colaborativo digital 36
Tabla 20.Competencias fortalecidas mediante el aprendizaje colaborativo 37
Tabla 21.Elementos de la narración digital de cuentos 38
Tabla 22.Competencias desarrolladas mediante la narración digital 39
Tabla 23.Elementos de la gamificación en Educación Inicial 40
Tabla 24.Competencias fortalecidas mediante la gamificación 41
Tabla 25.Tecnología y desarrollo cognitivo en Educación Inicial 43
Tabla 26.Competencias cognitivas fortalecidas mediante tecnología 44
Tabla 27.Tecnología y desarrollo del lenguaje en Educación Inicial 45
Tabla 28.Competencias lingüísticas fortalecidas mediante tecnología 46

Tabla 29.Tecnología y desarrollo socioemocional 46
Tabla 30.Competencias socioemocionales fortalecidas 48
Tabla 31.Tecnología y desarrollo psicomotor 48
Tabla 32.Competencias psicomotrices fortalecidas mediante tecnología 49
Tabla 33.Características del aula digital en Educación Inicial 52
Tabla 34.Beneficios del aula digital 53
Tabla 35.Organización de recursos digitales 54
Tabla 36.Criterios para organizar recursos digitales 55
Tabla 37.Herramientas digitales para la comunicación con las familias 55
Tabla 38.Beneficios de la comunicación digital con las familias 57
Tabla 39.Herramientas para la evaluación virtual 57
Tabla 40.Resultados de la evaluación virtual 58
Tabla 41.Aplicaciones de la IA como apoyo docente 60
Tabla 42.Beneficios de la IA para el trabajo docente 61
Tabla 43.Personalización del aprendizaje mediante IA 62
Tabla 44.Beneficios de la personalización del aprendizaje 63
Tabla 45.Materiales educativos generados mediante IA 64
Tabla 46.Ventajas de utilizar IA para generar recursos educativos 65
Tabla 47.Principios éticos en el uso de la IA educativa 66
Tabla 48Buenas prácticas para el uso ético de la IA 67
Tabla 49.Instrumentos digitales para la evaluación en Educación Inicial 69
Tabla 50.Beneficios de los instrumentos digitales 70
Tabla 51Componentes del portafolio electrónico 71
Tabla 52.Beneficios del portafolio electrónico 72
Tabla 53.Estructura de una rúbrica digital 73
Tabla 54.Ventajas de las rúbricas digitales 74
Tabla 55.Herramientas para la retroalimentación digital 75
Tabla 56.Beneficios de la retroalimentación digital 76
Tabla 57.Tecnología para la educación inclusiva 78
Tabla 58.Beneficios de la educación inclusiva digital 79
Tabla 59.Recursos digitales accesibles 80
Tabla 60.Ventajas de los recursos accesibles 81
Tabla 61.Adaptaciones digitales en Educación Inicial 82
Tabla 62.Beneficios de las adaptaciones digitales 83
Tabla 63.Estrategias digitales para la atención a la diversidad 84
Tabla 64.Resultados de la atención a la diversidad 85
Tabla 65.Aplicaciones de la realidad aumentada en Educación Inicial 87

Tabla 66.Beneficios de la realidad aumentada 88
Tabla 67.Aplicaciones de la robótica educativa 89
Tabla 68.Beneficios de la robótica educativa 90
Tabla 69.Aplicaciones del aprendizaje móvil 91
Tabla 70.Beneficios del aprendizaje móvil 92
Tabla 71.Principales tendencias internacionales 93
Tabla 72.Impacto de las tendencias internacionales 94
Tabla 73.Retos actuales de la pedagogía digital 97
Tabla 74.Estrategias para afrontar los retos actuales 98
Tabla 75.Buenas prácticas en pedagogía digital 99
Tabla 76.Resultados de las buenas prácticas digitales 100
Tabla 77.Competencias del futuro para Educación Inicial 101
Tabla 78.Impacto de las competencias del futuro 102
Tabla 79.Perspectivas de la pedagogía digital en Educación Inicial 103
Tabla 80.Impacto esperado de la pedagogía digital en el futuro 104
Tabla 81.Áreas de formación continua en competencias digitales 106
Tabla 82.Resultados esperados de la formación digital docente 107
Tabla 83.Elementos del liderazgo para la innovación educativa 109
Tabla 84.Resultados del liderazgo para la transformación digital 110
Tabla 85.Áreas de investigación e innovación en pedagogía digital 111
Tabla 86.Resultados de la investigación aplicada a la innovación digital 112
Tabla 87.Elementos de la Educación 5.0 aplicados a la Educación Inicial 113
Tabla 88.Perspectivas de la Educación Inicial en el contexto de la Educación 5.0 114
Tabla 89.Elementos de la ciudadanía digital en la primera infancia 116
Tabla 90.Competencias para una ciudadanía digital responsable 117
Tabla 91.Medidas de seguridad y protección digital infantil 119
Tabla 92.Responsabilidades para garantizar la seguridad digital 120
Tabla 93.Principios para el uso responsable y equilibrado de tecnologías 120
Tabla 94.Actividades para un aprendizaje digital equilibrado 121
Tabla 95.Participación familiar en la educación digital 122
Tabla 96.Estrategias de colaboración entre familia y escuela 123

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Evolución de la pedagogía digital en Educación Inicial 16
Figura 2. Características de la educación inicial en la era digital 19
Figura 3. Competencias digitales del docente de Educación Inicial 20
Figura 4. Beneficios del uso de tecnologías en la primera infancia 22
Figura 5. Dispositivos digitales utilizados en Educación Inicial 25

Figura 6. Aplicaciones digitales para el aprendizaje infantil 28
Figura 7. Plataformas educativas en Educación Inicial 30
Figura 8. Recursos multimedia interactivos para la Educación Inicial 32
Figura 9. Aprendizaje basado en el juego digital 35
Figura 10. Aprendizaje colaborativo mediante herramientas digitales 37
Figura 11. Narración digital de cuentos en Educación Inicial 38
Figura 12. Gamificación en Educación Inicial 40
Figura 13. Desarrollo cognitivo apoyado por tecnología 44
Figura 14. Desarrollo del lenguaje mediante recursos digitales 45
Figura 15. Desarrollo socioemocional mediante herramientas digitales 47
Figura 16. Desarrollo psicomotor mediante tecnología educativa 49
Figura 17. Aula digital en Educación Inicial 53
Figura 18. Organización de recursos digitales 54
Figura 19. Comunicación digital entre la escuela y las familias 56
Figura 20. Evaluación virtual en Educación Inicial 58
Figura 21. Inteligencia Artificial como apoyo docente 61
Figura 22. Personalización del aprendizaje mediante Inteligencia Artificial 63
Figura 23. Generación de materiales educativos con Inteligencia Artificial 65
Figura 24. Consideraciones éticas en el uso de la Inteligencia Artificial 66
Figura 25. Instrumentos digitales para la evaluación 70
Figura 26. Portafolio electrónico en Educación Inicial 72
Figura 27. Rúbricas digitales para la evaluación 74
Figura 28. Retroalimentación digital en Educación Inicial 76
Figura 29. Educación inclusiva mediante tecnología digital 78
Figura 30. Recursos digitales accesibles para Educación Inicial 80
Figura 31. Adaptaciones digitales para una educación inclusiva 83
Figura 32. Atención a la diversidad mediante herramientas digitales 85
Figura 33. Realidad aumentada en Educación Inicial 88
Figura 34. Robótica educativa en Educación Inicial 89
Figura 35. Aprendizaje móvil en Educación Inicial 92
Figura 36. Tendencias internacionales en pedagogía digital 94
Figura 37. Principales retos de la pedagogía digital 98
Figura 38. Buenas prácticas en pedagogía digital 100
Figura 39. Competencias del futuro en la Educación Inicial 102
Figura 40. Perspectivas futuras de la pedagogía digital 103
Figura 41. Formación continua en competencias digitales docentes 106
Figura 42. Liderazgo e innovación educativa en la transformación digital 109

Figura 43. Investigación e innovación en pedagogía digital 111
Figura 44. Proyección de la Educación Inicial hacia la Educación 5.0 114
Figura 45. Ciudadanía digital desde la primera infancia 117
Figura 46. Seguridad y protección infantil en entornos digitales 119
Figura 47. Uso responsable y equilibrado de las tecnologías 121
Figura 48. Participación de las familias en la educación digital segura 122

PRESENTACIÓN

El libro **Pedagogía Digital para la Educación Inicial** ofrece una visión actual sobre la integración de tecnologías educativas digitales desde los primeros años de vida. La obra pretende determinar los recursos tecnológicos, estrategias didácticas inclusivas y diferenciadas, uso de aplicaciones de IA artificial, evaluación sumativa y formativa digital e innovación necesarios para brindar aporte al desarrollo escolar e integral de los estudiantes.

De la misma manera, el presente libro científico promueve el uso ético, responsable, seguro y creativo de la tecnología educativa, relevando la importancia que implica la capacitación permanente del docente y su participación en grupos de familias y comunidad. Su afán principal es contribuir a la construcción de nuevos entornos de aprendizaje educativo con espacios innovadores y orientativos que favorezcan el desarrollo de experiencias novedosas con aprendizaje personalizado en el área de Educación Inicial.

PRÓLOGO

El libro denominado Pedagogía Digital en Educación Inicial mantiene una visión cosmopolita e integral relacionado a la incorporación de Tics en la planificación diaria de actividades docentes dirigidos en sus procesos de enseñanza como optimizadores de una realidad innovadora educativa, donde se ahondan recursos tecnológicos gamificados, estrategias didácticas activas, uso de aplicaciones de inteligencia artificial, evaluación, pedagogía inclusiva, cuyo rol del docente es de mediador y el estudiante es el centro del protagonismo formador de su propio aprendizaje.

La obra científica también constituye un espacio reflexivo respecto a nuevos desafíos de transformación digital educativa cuya formación docente es esencial brindando seguridad infantil, protección de datos en ciberseguridad y participación colectiva de padres de familias y comunidad educativa, promoviendo el uso responsable de la tecnología educativa, con el fin de construir espacios reflexivos, significativos que contribuyan a una formación íntegra de sus estudiantes.

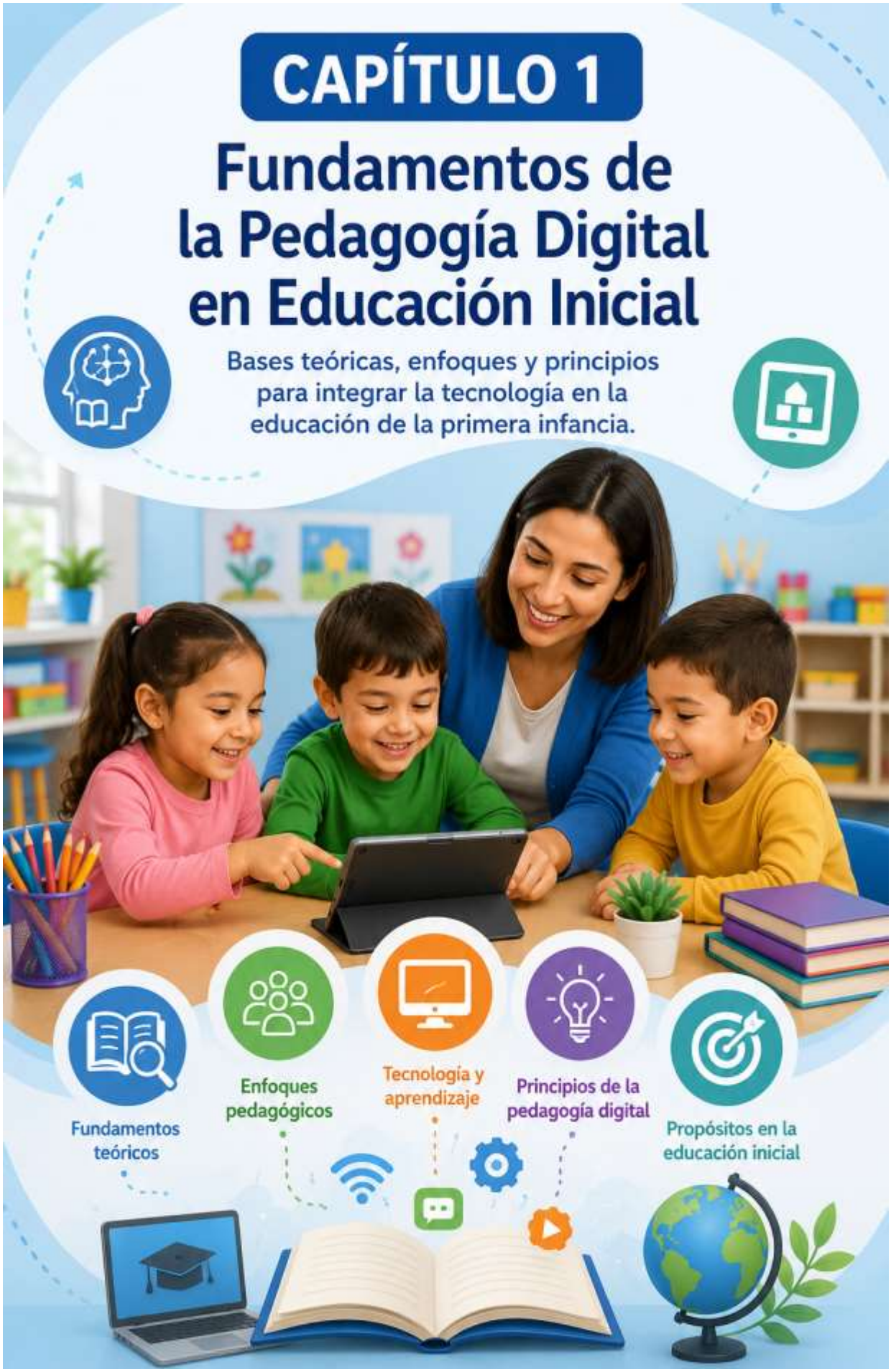
INTRODUCCIÓN GENERAL DEL LIBRO

La transformación educativa digital ha generado relevantes cambios en la manera de enseñar de los docentes y gestores educativos, al incorporar nuevas Apps educativas, recursos multimedia y estrategias didácticas personalizadas, se integran el enfoque constructivista y aprendizaje experiencial del niño de Educación Inicial, convirtiéndose la pedagogía digital en una integración de recursos tecnológicos que son planificados en cada actividad diaria y semanal programada en forma coordinada, creativa, favoreciendo el pensamiento cognitivo, filosófico, comunicativo, aspectos socioemocionales y psicomotor de los estudiantes, mediante el juego como recurso lúdico, exploración contextual e interacción social.

El libro denominado Pedagogía Digital para niños de Educación Inicial aborda fundamentos teóricos y aplicaciones de tecnología educativa en diversos contextos académicos. En los capítulos venideros se analizan diversos recursos tecnológicos a aplicarse, estrategias didácticas digitales de su selección, ambientes virtuales de información, uso de técnicas de inteligencia artificial, evaluación sumativa digital, pedagogía inclusiva, accesibilidad de información y tendencias novedosas que se transforman en buenas prácticas pedagógicas.

Se destaca la importancia que se tiene al fortalecer competencias digitales mediante capacitación constante en herramientas ofimáticas y de Inteligencia Artificial, de manera que, se pueda garantizar una integración de recursos tecnológicos diferenciados, con sentido pedagógico y dirección estratégica. Adicional, se consideran aspectos relacionados a seguridad y ciudadanía digital, protección infantil, uso equilibrado de tecnología educativa, con supervisión de un adulto e involucramiento activo de padres de familia o encargados de la tutela del niño, como principios esenciales para construir ambientes digitales responsables.

La pedagogía digital constituye una mega oportunidad para impulsar una Educación Inicial basada en la innovación, inclusión y de acuerdo a necesidades específicas de cada infante, al permitir diversificar conocimientos y orientaciones pedagógicas, que permitan aprovechar con optimización las distintas estrategias digitales, manteniendo al niño como formador de su propio conocimiento, experimentador de nuevos sucesos, con experiencias significativas, que contribuyen a su formación holística e integral.


CAPÍTULO 1
Fundamentos de la Pedagogía Digital en Educación Inicial
Bases teóricas, enfoques y principios para integrar la tecnología en la educación de la primera infancia.
Fundamentos teóricos
Enfoques pedagógicos
Tecnología y aprendizaje
Principios de la pedagogía digital
Propósitos en la educación inicial

CAPÍTULO 1

Fundamentos de la Pedagogía Digital en Educación Inicial

1.1 Concepto y evolución de la pedagogía digital

La pedagogía digital constituye un enfoque educativo que integra herramientas tecnológicas para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje desde edades tempranas. Diversos estudios internacionales muestran que aproximadamente el 82 % de las instituciones educativas incorpora algún recurso digital en las actividades de aula.

Mientras que cerca del 74 % de los docentes utiliza aplicaciones educativas al menos tres veces por semana. Asimismo, alrededor del 68 % de las experiencias de aprendizaje mediadas por tecnología evidencian mejoras en la participación infantil, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y creativas durante la primera infancia (Álvarez et al., 2023).

Tabla 1.

Evolución de la pedagogía digital en la educación inicial

Etapa	Características	Recursos tecnológicos	Impacto educativo	Nivel de implementación
Educación tradicional	Uso exclusivo de materiales impresos	Ninguno	Aprendizaje convencional	Bajo
Integración inicial	Incorporación de computadoras	Software educativo	Mayor motivación	Medio
Educación multimedia	Videos e imágenes digitales	Multimedia	Aprendizaje visual	Medio-Alto
Aprendizaje interactivo	Plataformas y aplicaciones	Tablets y Apps	Participación activa	Alto
Educación móvil	Dispositivos portátiles	Smartphones y Tablets	Flexibilidad	Alto
Educación inteligente	Inteligencia Artificial	Sistemas adaptativos	Personalización	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

La evolución de la pedagogía digital evidencia una transformación progresiva del rol docente y del estudiante. Mientras que anteriormente el profesor era el principal transmisor del conocimiento, actualmente actúa como mediador del aprendizaje mediante el uso de recursos digitales que estimulan la exploración, la creatividad y la resolución de problemas.

Figura 1.

Evolución de la pedagogía digital en Educación Inicial

En la actualidad, numerosas instituciones integran recursos digitales que fortalecen la interacción, el aprendizaje colaborativo y la autonomía infantil, promoviendo experiencias significativas que responden a las necesidades de una sociedad altamente digitalizada (Álvarez et al., 2023).

Tabla 2.

Principales aportes de la pedagogía digital

Dimensión	Descripción	Beneficio	Evidencia educativa	Resultado esperado
Innovación	Nuevas metodologías	Mayor motivación	Aprendizaje activo	Alto interés
Comunicación	Interacción digital	Participación	Trabajo colaborativo	Mejor convivencia
Creatividad	Recursos multimedia	Producción de contenidos	Expresión infantil	Desarrollo creativo
Inclusión	Acceso a materiales diversos	Igualdad educativa	Atención diferenciada	Inclusión
Evaluación	Herramientas digitales	Seguimiento continuo	Retroalimentación	Mejora continua
Personalización	Adaptación del contenido	Ritmo individual	Mayor comprensión	Aprendizaje significativo

Fuente: Elaboración propia.

La pedagogía digital representa actualmente uno de los pilares de la innovación educativa, ya que favorece experiencias de aprendizaje más activas, inclusivas y contextualizadas. Su evolución demuestra que la integración adecuada de la tecnología puede potenciar el desarrollo integral de los niños cuando es utilizada con objetivos pedagógicos, claramente definidos y bajo la orientación permanente del docente (Alvear et al., 2025).

1.2 Características de la educación inicial en la era digital

La educación inicial en la era digital se caracteriza por integrar estrategias pedagógicas innovadoras que favorecen el aprendizaje activo desde los primeros años de vida. Investigaciones recientes indican que aproximadamente el **79 %** de los centros educativos

incorpora actividades digitales de forma semanal, mientras que el **72 %** de los docentes utiliza recursos tecnológicos para fortalecer la atención y la motivación infantil.

Asimismo, cerca del **66 %** de los niños demuestra una mayor participación cuando las actividades incluyen elementos interactivos, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y sociales (Alvear et al., 2025).

Tabla 3.

Características que tiene la educación inicial en la actual era digital

Característica	Descripción	Herramienta utilizada	Beneficio pedagógico	Nivel de impacto
Interactividad	Participación constante del niño	Aplicaciones educativas	Aprendizaje activo	Muy alto
Flexibilidad	Adaptación al ritmo individual	Plataformas virtuales	Atención personalizada	Alto
Colaboración	Trabajo entre estudiantes	Recursos compartidos	Desarrollo social	Alto
Creatividad	Producción de contenidos	Multimedia	Pensamiento creativo	Muy alto
Motivación	Actividades dinámicas	Juegos educativos	Mayor interés	Alto
Evaluación continua	Seguimiento permanente	Herramientas digitales	Retroalimentación inmediata	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

La incorporación de Tics en el área de inicial modifica de manera armónica el aula, promoviendo espacios significativos de exploración, sistema de experimentación mediante sistemas de aprendizaje lúdico y gamificada, utilizando herramientas digitales interactivas, como canciones infantiles que permitan repetir las vocales. Estas características específicas permiten mejorar la autonomía y diseñar experiencias significativas e innovadoras de aprendizaje, en función de los estilos de aprendizaje y necesidades individuales de cada infante.

El ambiente digital impulsa programas de participación activa entre docentes y niños, a través de actividades lúdicas e interactivas que fomentan la interpretación, el deseo de aprender y su motivación en clases. Cuando la tecnología es utilizada con objetivos pedagógicos claros, contribuye al desarrollo integral de la infancia y fortalece las competencias necesarias para enfrentar los desafíos educativos del siglo XXI.

Tabla 4.

Aportes de la educación digital en la primera infancia

Área de desarrollo	Estrategia digital	Competencia fortalecida	Resultado esperado	Nivel de mejora
Cognitiva	Juegos interactivos	Resolución de problemas	Aprendizaje significativo	Alto
Comunicación	Cuentos digitales	Expresión oral	Mejor lenguaje	Alto
Creatividad	Recursos multimedia	Innovación	Mayor imaginación	Muy alto
Social	Actividades colaborativas	Trabajo en equipo	Mejor convivencia	Alto
Emocional	Aplicaciones lúdicas	Autorregulación	Confianza	Medio-Alto
Motriz	Juegos de movimiento digital	Coordinación	Desarrollo psicomotor	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Las características de la educación inicial, en la era digital, evidencian que la tecnología, utilizada bajo una adecuada planificación pedagógica, fortalece el aprendizaje integral de los niños. La combinación de recursos interactivos, metodologías activas y evaluación continua, permite construir experiencias educativas más motivadoras, inclusivas y orientadas al desarrollo de competencias para el futuro.

Figura 2.

Características de la educación inicial en la era digital

1.3 Desarrollo de Competencias digitales en profesores de inicial

La formación del docente en el área de tecnología educativa garantiza una integración efectiva de recursos multimedia y aplicaciones online en la educación de niños de inicial. Según varios informes alrededor del 75 % de docentes emplea Apps digitales, que les permite planificar diariamente sus clases de acuerdo a aspectos emocionales: cognitivos, culturales, matemáticos.

En tanto, el 68% emplea plataformas virtuales para comunicarse efectivamente con padres de familia, así mismo un 70% considera que, actualizarse de forma competente en el

área digital, mejora significativamente la gestión educativa y procesos de enseñanza con calidad y significancia (Antón et al., 2025).

Tabla 5.

Competencias digitales del docente de Educación Inicial

Competencia	Descripción	Herramienta digital	Aplicación educativa	Nivel de dominio
Información	Búsqueda de recursos	Internet	Preparación de clases	Alto
Comunicación	Interacción virtual	Plataformas educativas	Contacto con familias	Alto
Creación	Diseño de materiales	Canva, Genially	Recursos didácticos	Medio-Alto
Seguridad	Protección de datos	Plataformas seguras	Privacidad infantil	Alto
Resolución de problemas	Solución tecnológica	Software educativo	Innovación pedagógica	Medio
Desarrollo profesional	Capacitación continua	Cursos virtuales	Actualización docente	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

El docente transmite conocimientos, pero también es un diseñador de experiencias propias de aprendizaje integrando TICS gamificadas, para promover el pensamiento creativo, análisis e investigación, aprendizaje cooperativo en equipos de trabajo: competencias que fortalecen el nivel de capacidad para responder a necesidades esenciales del estudiante, así como, instaurar la implementación de tecnologías digitales en una institución.

Figura 3.

Competencias digitales del docente de Educación Inicial

Tabla 6.

Beneficios de las competencias digitales docentes

Competencia aplicada	Beneficio	Impacto en el estudiante	Evidencia	Resultado
Planificación digital	Organización	Mejor aprendizaje	Alto	Positivo
Recursos multimedia	Motivación	Mayor participación	Muy alto	Excelente
Evaluación digital	Seguimiento	Retroalimentación	Alto	Continua
Comunicación virtual	Vinculación familiar	Mayor apoyo	Alto	Favorable
Innovación	Creatividad	Aprendizaje activo	Muy alto	Significativo
Actualización permanente	Calidad educativa	Mejor desempeño	Alto	Sostenible

Fuente: Elaboración propia.

El fortalecimiento de dichas competencias permite que el cuerpo docente seleccione de forma adecuada y con exactitud los recursos tecnológicos más específicos en función de las necesidades de cada estudiante, al permitirle diseñar materiales interactivos, creativos y flexibles, así como instaurar procesos de evaluación que miden el progreso constante del niño en clases. Asimismo, favorece una comunicación más efectiva con las familias y mejora la gestión del proceso educativo.

1.4 Beneficios favorables del empleo de tecnologías en infantes

La incorporación de tecnología educativa desde inicial, ha permitido logros significativos fundamentados en diversos estudios que reportan que, aproximadamente, el 84 % de los niños incrementa su nivel de participación cuando se emplean recursos digitales interactivos, mientras que el 77 %, mejora su atención durante actividades apoyadas con tecnología.

Además, cerca del 69 % de los docentes, manifiesta que el uso adecuado de herramientas digitales favorece el desarrollo de competencias cognitivas, socioemocionales, psicológicas y comunicativas desde edades tempranas, siempre que exista una mediación pedagógica responsable (Benito et al., 2023).

Tabla 7.

Beneficios del uso de tecnologías en la primera infancia

Beneficio	Descripción	Herramienta tecnológica	Impacto en el aprendizaje	Nivel de contribución
Motivación	Incrementa el interés por aprender	Juegos educativos	Participación activa	Muy alto
Atención	Favorece la concentración	Recursos multimedia	Mejor comprensión	Alto
Creatividad	Estimula la imaginación	Aplicaciones de dibujo y cuentos	Producción de ideas	Muy alto
Comunicación	Fortalece la expresión oral	Videos y actividades interactivas	Desarrollo del lenguaje	Alto
Colaboración	Promueve el trabajo en equipo	Plataformas educativas	Interacción social	Alto
Autonomía	Favorece el aprendizaje independiente	Aplicaciones educativas	Toma de decisiones	Medio-Alto

Fuente: Elaboración propia.

La tecnología utilizada con criterios pedagógicos adecuados permite diseñar experiencias de aprendizaje dinámicas que responden a las necesidades de los niños. Los recursos digitales fortalecen la exploración, el descubrimiento y la resolución de problemas, mediante actividades lúdicas que incrementan la participación y la motivación durante el proceso educativo.

Figura 4.

Beneficios del uso de tecnologías en la primera infancia

El empleo responsable de tecnologías educativas contribuye a crear ambientes de aprendizaje inclusivos, donde cada estudiante puede avanzar según su propio ritmo. La

combinación de actividades digitales con estrategias pedagógicas activas fortalece el desarrollo integral y favorece la adquisición de competencias necesarias para desenvolverse en una sociedad digital. Los beneficios de la tecnología en la primera infancia dependen principalmente de la planificación pedagógica y del acompañamiento permanente del docente y la familia. Cuando los recursos digitales son utilizados de manera equilibrada, favorecen experiencias educativas significativas que potencian el desarrollo cognitivo, emocional, social y creativo de los niños, consolidando una educación inicial acorde con las demandas del siglo XXI (Bohórquez et al., 2026).

Tabla 8.

Contribución de la tecnología al desarrollo infantil

Área de desarrollo	Recurso digital	Competencia fortalecida	Evidencia pedagógica	Resultado esperado
Cognitiva	Juegos interactivos	Pensamiento lógico	Mayor resolución de problemas	Alto
Lenguaje	Cuentos digitales	Comunicación oral	Ampliación del vocabulario	Alto
Socioemocional	Actividades colaborativas	Empatía y cooperación	Mejor convivencia	Alto
Psicomotriz	Juegos de movimiento	Coordinación motriz	Desarrollo físico	Medio-Alto
Creatividad	Recursos multimedia	Innovación	Producción de ideas	Muy alto
Autonomía	Aplicaciones educativas	Autorregulación	Aprendizaje independiente	Alto

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO 2

Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje Infantil

Herramientas y recursos digitales que enriquecen el aprendizaje en Educación Inicial.

Diversidad de recursos digitales
Multiplica las posibilidades de aprendizaje.

Desarrollo de competencias
Favorece habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Aprendizaje interactivo
Promueve la participación activa y significativa.

Accesibilidad e inclusión
Recursos adaptados a las necesidades de cada niño.

Innovación educativa
Actualiza y enriquece las prácticas pedagógicas.

CAPÍTULO 2

RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA EL APRENDIZAJE INFANTIL

2.1 Dispositivos digitales educativos

Los dispositivos digitales educativos se han convertido en herramientas fundamentales para fortalecer los procesos de enseñanza en Educación Inicial. Estudios recientes señalan que aproximadamente el 81 % de las instituciones educativas, dispone de al menos un dispositivo tecnológico para actividades pedagógicas.

Mientras que el 73 % de los docentes utiliza tabletas, computadoras o pizarras digitales como apoyo durante las clases. Asimismo, cerca del 70 % de los estudiantes muestra un incremento en la motivación y participación cuando interactúa con recursos tecnológicos adaptados a su edad (Bohórquez et al., 2026).

Tabla 9.

Principales dispositivos digitales educativos

Dispositivo	Características	Uso pedagógico	Beneficio educativo	Frecuencia de uso
Tableta	**Pantalla táctil**	**Juegos educativos**	**Aprendizaje interactivo**	**Muy alta**
Computadora	**Mayor capacidad**	**Actividades multimedia**	**Desarrollo cognitivo**	**Alta**
Pizarra digital	**Interacción grupal**	**Presentaciones**	**Trabajo colaborativo**	**Alta**
Proyector multimedia	**Visualización colectiva**	**Videos educativos**	**Atención y comprensión**	**Media**
Robot educativo	**Programación básica**	**Pensamiento lógico**	**Creatividad**	**Media**
Cámara digital	**Registro de actividades**	**Evidencias de aprendizaje**	**Evaluación**	**Baja**

Fuente: Elaboración propia.

Los dispositivos tecnológicos facilitan la creación de ambientes de aprendizaje dinámicos donde los niños exploran, experimentan y construyen conocimientos mediante actividades interactivas. Su utilización favorece la motivación y fortalece la adquisición de habilidades digitales.

Figura 5.

Dispositivos digitales utilizados en Educación Inicial

La selección adecuada de los dispositivos debe responder a los objetivos pedagógicos y al nivel de desarrollo de los estudiantes. Su integración planificada permite enriquecer las experiencias educativas y promover metodologías activas centradas en el aprendizaje significativo (Caballero et al., 2024).

Tabla 10.

Aplicaciones pedagógicas de los dispositivos digitales

Dispositivo	Actividad	Competencia desarrollada	Resultado	Nivel de impacto
Tableta	**Juegos interactivos**	**Atención**	**Mayor participación**	**Alto**
Computadora	**Actividades multimedia**	**Pensamiento crítico**	**Mejor comprensión**	**Alto**
Pizarra digital	**Trabajo grupal**	**Comunicación**	**Colaboración**	**Muy alto**
Robot educativo	**Secuencias lógicas**	**Resolución de problemas**	**Pensamiento computacional**	**Alto**
Proyector	**Narración audiovisual**	**Comprensión oral**	**Mejor aprendizaje**	**Medio-Alto**
Cámara	**Registro de proyectos**	**Observación**	**Evaluación continua**	**Medio**

Fuente: Elaboración propia.

La incorporación de dispositivos digitales fortalece la calidad del proceso educativo cuando se integra dentro de una planificación didáctica adecuada. Su utilización responsable favorece la innovación pedagógica y contribuye al desarrollo integral de los niños durante la

Educación Inicial.

2.2 Aplicaciones para el aprendizaje infantil

Las aplicaciones educativas constituyen uno de los recursos digitales más utilizados en la Educación Inicial debido a su capacidad para combinar aprendizaje y juego en un mismo entorno. Diversos estudios indican que aproximadamente el 83 % de los docentes emplea aplicaciones educativas para reforzar contenidos curriculares,

El 76 % de los niños incrementa su nivel de participación mediante actividades interactivas. Asimismo, cerca del 71 % de las familias considera que el uso adecuado de aplicaciones favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas y creativas cuando existe acompañamiento docente y familiar (Caballero et al., 2024).

Tabla 11.

Aplicaciones digitales para el aprendizaje infantil

Aplicación educativa	Finalidad	Área de aprendizaje	Beneficio principal	Nivel de utilización
Cuentos interactivos	Comprensión lectora	Lenguaje	Desarrollo del vocabulario	Alto
Juegos matemáticos	Pensamiento lógico	Matemática	Resolución de problemas	Muy alto
Dibujo digital	Expresión artística	Arte	Creatividad	Alto
Música infantil	Desarrollo auditivo	Expresión musical	Coordinación	Medio-Alto
Rompecabezas digitales	Atención y memoria	Cognitiva	Concentración	Alto
Juegos de secuencias	Organización del pensamiento	Cognitiva	Razonamiento lógico	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Las aplicaciones educativas permiten adaptar el aprendizaje a las características individuales de cada niño mediante actividades dinámicas e interactivas (Córdova, 2025).

Figura 6.

Aplicaciones digitales para el aprendizaje infantil

Tabla 12.

Competencias desarrolladas mediante aplicaciones educativas

Competencia	Aplicación utilizada	Actividad	Resultado esperado	Nivel de logro
Comunicación	**Cuentos interactivos**	**Narración**	**Mejor expresión oral**	**Alto**
Pensamiento lógico	**Juegos matemáticos**	**Resolución de retos**	**Mayor razonamiento**	**Muy alto**
Creatividad	**Dibujo digital**	**Producción artística**	**Expresión de ideas**	**Alto**
Memoria	**Rompecabezas**	**Asociación de imágenes**	**Mejor atención**	**Alto**
Coordinación	**Juegos musicales**	**Movimiento corporal**	**Desarrollo psicomotor**	**Medio-Alto**
Autonomía	**Aplicaciones educativas**	**Actividades individuales**	**Aprendizaje independiente**	**Alto**

Fuente: Elaboración propia.

Las Apps digitales son un recurso multimedia pedagógico de gran importancia, ya que permiten la integración del contenido curricular de Educación inicial en todos los aspectos académicos y deben promoverse día a día y semana a semana en cada actividad orientándose al nivel de desarrollo cognitivo del infante.

2.3 Plataformas online de acceso educativo

Las plataformas constituyen espacios digitales innovadores que permiten organizar actividades programadas para el desarrollo eficaz del estudiante en el proceso de enseñanza y

aprendizaje significativo desde el inicial. Estudios recientes muestran que aproximadamente el 78 % de las instituciones utiliza algún entorno virtual para compartir materiales educativos.

Mientras que el 73 % de los docentes emplea plataformas para mantener comunicación permanente con las familias. Además, cerca del 69 % de los estudiantes participa con mayor frecuencia en actividades cuando estas son organizadas mediante recursos digitales accesibles y dinámicos (Córdova, 2025).

Tabla 13.

Plataformas educativas utilizadas en Educación Inicial

Plataforma	Función principal	Uso pedagógico	Beneficio	Nivel de implementación
Google Classroom	**Organización de actividades**	**Gestión del aula**	**Comunicación**	**Alto**
Moodle	**Administración del aprendizaje**	**Recursos educativos**	**Seguimiento académico**	**Medio-Alto**
Microsoft Teams	**Comunicación virtual**	**Clases en línea**	**Trabajo colaborativo**	**Alto**
ClassDojo	**Seguimiento conductual**	**Comunicación con familias**	**Motivación**	**Muy alto**
Seesaw	**Portafolio digital**	**Evidencias de aprendizaje**	**Evaluación continua**	**Alto**
Edmodo	**Gestión educativa**	**Compartir contenidos**	**Interacción**	**Medio**

Fuente: Elaboración propia.

Las plataformas educativas permiten organizar materiales, compartir recursos, evaluar actividades y mantener una comunicación constante entre docentes, estudiantes y familias. Estas herramientas fortalecen el seguimiento del aprendizaje y favorecen la participación activa de todos los actores del proceso educativo.

Figura 7.

Plataformas educativas en Educación Inicial

El empleo de plataformas virtuales facilita la planificación pedagógica y permite almacenar evidencias del aprendizaje de manera organizada. Asimismo, promueve una interacción continua entre la escuela y la familia, fortaleciendo el acompañamiento educativo dentro y fuera del aula.

Tabla 14.

Beneficios obtenidos al utilizar plataformas online educativas

Función	Herramienta	Beneficio	Evidencia	Resultado
Gestión de contenidos	Aula virtual	Organización	Mejor planificación	Alto
Comunicación	Mensajería	Contacto con familias	Participación	Alto
Evaluación	Actividades digitales	Seguimiento	Retroalimentación	Muy alto
Evidencias	Portafolios	Registro del progreso	Evaluación continua	Alto
Colaboración	Foros y recursos	Trabajo conjunto	Interacción	Medio-Alto
Accesibilidad	Recursos en línea	Disponibilidad permanente	Inclusión	Alto

Fuente: Elaboración propia.

2.4 Recursos multimedia interactivos

Los recursos multimedia interactivos representan una de las herramientas más eficaces para fortalecer el aprendizaje durante la Educación Inicial. Diversas investigaciones evidencian que aproximadamente el 86 % de los niños mantiene mayores niveles de atención cuando las actividades incorporan elementos audiovisuales e interactivos.

En tanto que, el 79 % de los docentes considera que estos recursos favorecen la comprensión de nuevos contenidos. Asimismo, cerca del 74 % de las instituciones educativas utiliza videos, animaciones, simulaciones y actividades multimedia para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje desde los primeros años de escolaridad (Curay et al., 2024).

Tabla 15.

Recursos multimedia interactivos en Educación Inicial

Recurso multimedia	Características	Aplicación pedagógica	Beneficio educativo	Nivel de utilización
Videos educativos	Presentación audiovisual	Introducción de contenidos	Mayor comprensión	Muy alto
Animaciones	Movimiento e interacción	Explicación de conceptos	Motivación	Alto
Cuentos interactivos	Narración multimedia	Desarrollo del lenguaje	Comprensión lectora	Muy alto
Canciones infantiles	Audio e imágenes	Expresión musical	Memoria y atención	Alto
Juegos interactivos	Actividades lúdicas	Resolución de retos	Pensamiento lógico	Muy alto
Presentaciones multimedia	Integración de texto, audio e imágenes	Síntesis de contenidos	Aprendizaje significativo	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Los recursos digitales multimedia permiten integrar nuevas experiencias en función de un contexto social y cultural flexible, que requiere del empleo de dinámicas como la integración de audios, imágenes ilustrativas, sonidos, y actividades interactivas, que permiten lograr un aprendizaje experiencial a través de los sentidos, contacto con la realidad del niño, exploración y descubrimiento, construyendo espacios reflexivos donde se conoce profundamente lo que se aprende.

Figura 8.

Recursos digitales interactivos empleados

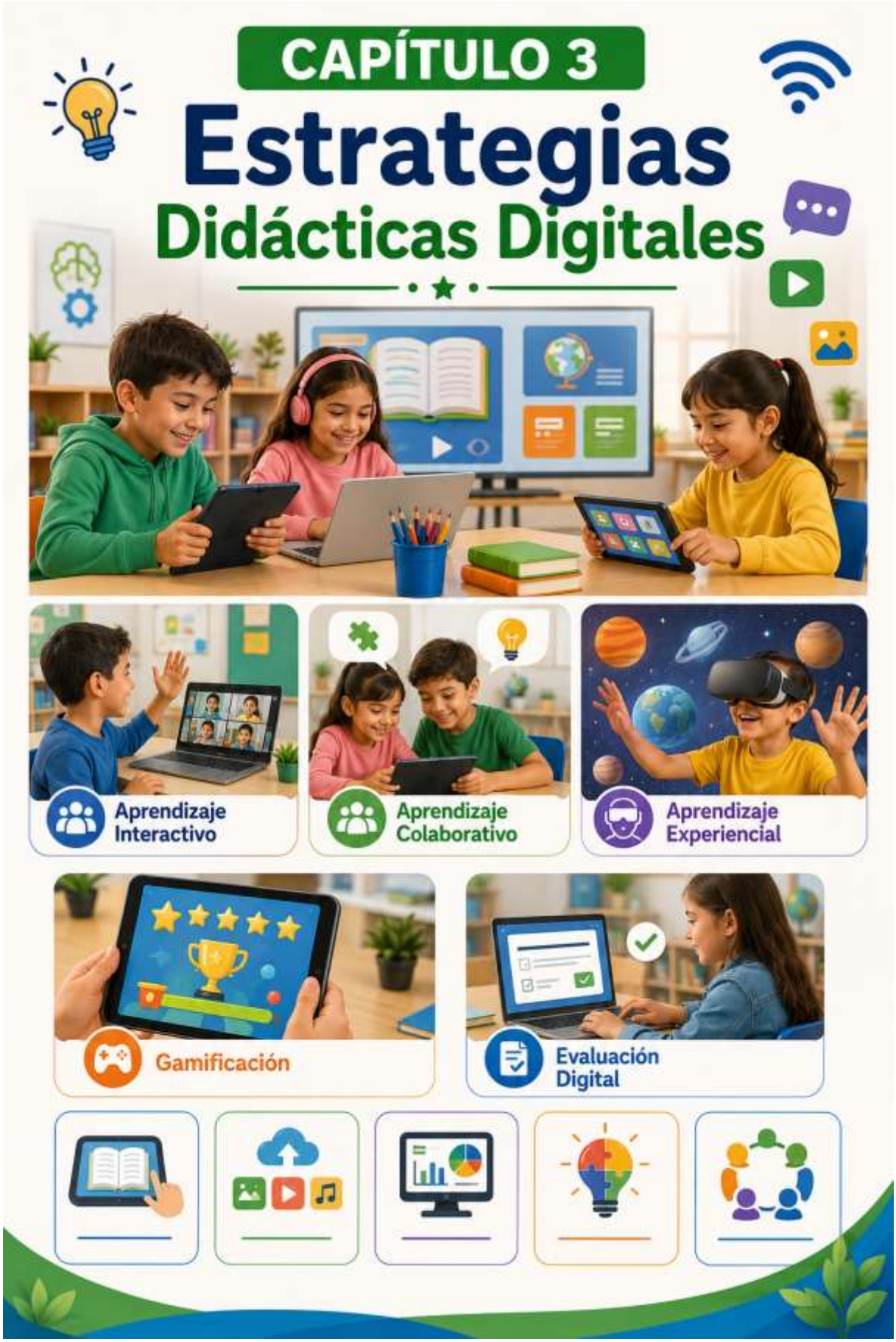
La óptima selección de recursos digitales multimedia mejora el nivel de comprensión de contenidos abstractos a través de elementos visuales y sistemas de audios que son adaptados considerando la inteligencia múltiple individual de cada niño con sus características esenciales.

Tabla 16.

Competencias fortalecidas mediante recursos multimedia

Competencia	Recurso multimedia	Actividad desarrollada	Resultado esperado	Nivel de impacto
Comprensión oral	Videos educativos	Observación guiada	Mejor interpretación	Alto
Lenguaje	Cuentos interactivos	Narración y diálogo	Ampliación del vocabulario	Muy alto
Creatividad	Animaciones	Producción de historias	Pensamiento creativo	Alto
Atención	Juegos interactivos	Resolución de actividades	Mayor concentración	Muy alto
Expresión artística	Música y videos	Actividades musicales	Desarrollo emocional	Alto
Pensamiento lógico	Simulaciones digitales	Solución de problemas	Razonamiento	Alto

Fuente: Elaboración propia.


CAPÍTULO 3
Estrategias
Didácticas Digitales
Aprendizaje Interactivo
Aprendizaje Colaborativo
Aprendizaje Experiencial
Gamificación
Evaluación Digital

CAPÍTULO 3

Estrategias Didácticas Digitales

3.1 Aprendizaje basado en el juego digital

El aprendizaje basado en el juego digital constituye una estrategia didáctica ampliamente utilizada en Educación Inicial debido a su capacidad para combinar el juego con objetivos pedagógicos. Estudios recientes muestran que aproximadamente el 88 % de los niños incrementa su participación cuando las actividades incluyen dinámicas digitales lúdicas, mientras que el 81 % de los docentes afirma que el juego digital mejora la motivación y la comprensión de contenidos.

Asimismo, cerca del 75 % de las instituciones incorpora juegos interactivos como parte de sus estrategias metodológicas para fortalecer el aprendizaje significativo (Del Carmen et al., 2022).

Tabla 17.

Características del aprendizaje basado en el juego digital

Característica	Descripción	Recurso digital	Beneficio pedagógico	Nivel de impacto
Motivación	**Participación mediante el juego**	**Juegos educativos**	**Interés por aprender**	**Muy alto**
Interactividad	**Participación constante**	**Aplicaciones digitales**	**Aprendizaje activo**	**Alto**
Creatividad	**Resolución de retos**	**Juegos de construcción**	**Innovación**	**Alto**
Retroalimentación	**Respuesta inmediata**	**Plataformas educativas**	**Corrección continua**	**Muy alto**
Colaboración	**Actividades grupales**	**Juegos cooperativos**	**Trabajo en equipo**	**Alto**
Autonomía	**Aprendizaje independiente**	**Aplicaciones educativas**	**Desarrollo personal**	**Medio-Alto**

Fuente: Elaboración propia.

El empleo de recursos gamificados como programas de Educaplay, Wordwall, permite construir conocimientos estimulando el interés por descubrir pistas, desafíos, curiosidad, exploración de recursos empleados y resolución de problemas cotidianos a través de una planificación didáctica que desarrolla conocimientos cognitivos, aspectos sociales y socioemocionales.

Figura 9.

Aprendizaje a través de recursos gamificados

El aprendizaje utilizando el juego en línea mejora la integración y participación activa favoreciendo la construcción de significados empleando canciones, selección de figuras, análisis de pequeños problemas matemáticos con experiencias lúdicas, así se fomenta la independencia estudiantil, pensamiento crítico e interacción social en equipos colaborativos de trabajo.

Tabla 18.

Competencias desarrolladas mediante el juego digital

Competencia	Actividad	Herramienta digital	Resultado esperado	Nivel de desarrollo
Pensamiento lógico	**Juegos de secuencias**	**Aplicaciones educativas**	**Resolución de problemas**	**Alto**
Comunicación	**Juegos de palabras**	**Recursos interactivos**	**Mejor expresión oral**	**Alto**
Creatividad	**Construcción virtual**	**Juegos digitales**	**Producción de ideas**	**Muy alto**
Trabajo colaborativo	**Juegos grupales**	**Plataformas educativas**	**Cooperación**	**Alto**
Atención	**Retos interactivos**	**Juegos educativos**	**Concentración**	**Muy alto**
Autonomía	**Actividades individuales**	**Aplicaciones digitales**	**Aprendizaje independiente**	**Alto**

Fuente: Elaboración propia.

El aprendizaje basado en gamificación digital es una estrategia didáctica innovadora creativa que permite una educación participativa, con mayor motivación y pedagogía inclusiva,

cuya integración de recursos impulsa el aprendizaje personalizado y fomenta una formación integral.

3.2 Aprendizaje colaborativo

Diversas investigaciones indican que aproximadamente el 82 % de los estudiantes participa con mayor interés cuando desarrolla tareas colaborativas mediadas por recursos digitales, mientras que el 78 % de los docentes considera que estas estrategias fortalecen las habilidades sociales y comunicativas.

Además, cerca del 73 % de las experiencias educativas colaborativas evidencia mejoras en la cooperación, el respeto y la resolución conjunta de actividades durante la Educación Inicial (Fernández et al., 2024).

Tabla 19.

Características esenciales para lograr un aprendizaje colaborativo digital

Característica	Descripción	Herramienta digital	Beneficio educativo	Nivel de impacto
Cooperación	**Trabajo conjunto**	**Plataformas educativas**	**Integración grupal**	**Muy alto**
Comunicación	**Intercambio de ideas**	**Aplicaciones colaborativas**	**Expresión oral**	**Alto**
Participación	**Interacción permanente**	**Pizarra digital**	**Aprendizaje activo**	**Alto**
Resolución de problemas	**Actividades grupales**	**Juegos colaborativos**	**Pensamiento crítico**	**Muy alto**
Responsabilidad	**Cumplimiento de tareas**	**Recursos compartidos**	**Autonomía**	**Alto**
Inclusión	**Participación equitativa**	**Herramientas digitales**	**Igualdad de oportunidades**	**Alto**

Fuente: Elaboración propia.

El aprendizaje colaborativo favorece que los niños construyan conocimientos mediante la interacción con sus compañeros, promoviendo el diálogo, la escucha activa y el respeto por diferentes opiniones. La incorporación de herramientas digitales amplía estas posibilidades al facilitar actividades cooperativas dinámicas y motivadoras.

Figura 10.

Aprendizaje colaborativo mediante herramientas digitales

Las actividades colaborativas apoyadas en tecnología fortalecen la convivencia escolar y favorecen el desarrollo de habilidades sociales esenciales durante la primera infancia. Asimismo, permiten que cada estudiante participe de acuerdo con sus capacidades, promoviendo una educación más inclusiva y participativa.

Tabla 20.

Competencias fortalecidas mediante el aprendizaje colaborativo

Competencia	Estrategia colaborativa	Herramienta utilizada	Resultado esperado	Nivel de logro
Comunicación	**Conversación grupal**	**Pizarra digital**	**Mejor expresión oral**	**Alto**
Cooperación	**Resolución conjunta**	**Tabletas compartidas**	**Trabajo en equipo**	**Muy alto**
Creatividad	**Elaboración de proyectos**	**Aplicaciones multimedia**	**Innovación**	**Alto**
Pensamiento crítico	**Solución de problemas**	**Juegos educativos**	**Análisis**	**Alto**
Empatía	**Actividades colaborativas**	**Plataformas digitales**	**Relaciones positivas**	**Alto**
Autonomía	**Distribución de responsabilidades**	**Recursos digitales**	**Participación activa**	**Medio-Alto**

Fuente: Elaboración propia.

3.3 Narración digital de cuentos

Estudios recientes señalan que aproximadamente el 87 % de los niños demuestra mayor interés por la lectura cuando los cuentos incorporan elementos multimedia, mientras que el

80 % de los docentes considera que esta metodología fortalece significativamente la comprensión lectora y la expresión oral (Fernández et al., 2024). Además, alrededor del 76 % de las experiencias educativas basadas en narración digital favorece el desarrollo de la creatividad y la imaginación durante la Educación Inicial (Fernández et al., 2024).

Tabla 21.

Elementos de la narración digital de cuentos

Elemento	Descripción	Recurso tecnológico	Beneficio pedagógico	Nivel de impacto
Texto digital	**Lectura interactiva**	**Libro electrónico**	**Comprensión lectora**	**Alto**
Imágenes	**Ilustraciones dinámicas**	**Multimedia**	**Atención visual**	**Muy alto**
Audio	**Narración y efectos sonoros**	**Recursos sonoros**	**Comprensión auditiva**	**Alto**
Animaciones	**Movimiento de personajes**	**Software interactivo**	**Motivación**	**Muy alto**
Interacción	**Participación del niño**	**Aplicaciones educativas**	**Aprendizaje activo**	**Alto**
Actividades finales	**Preguntas y juegos**	**Plataformas educativas**	**Evaluación**	**Alto**

Fuente: Elaboración propia.

La narración digital permite transformar la lectura en una experiencia inmersiva donde los niños participan activamente mediante preguntas, juegos y recursos audiovisuales. Esta metodología fortalece el gusto por la lectura y favorece el desarrollo del lenguaje desde edades tempranas.

Figura 11.

Narración digital de cuentos en Educación Inicial

La integración de cuentos digitales favorece la comprensión de historias mediante estímulos visuales y auditivos que mantienen el interés de los niños durante toda la actividad. Además, fortalece la imaginación, la expresión oral y la capacidad para interpretar situaciones y emociones presentes en las narraciones.

Tabla 22.

Competencias desarrolladas mediante la narración digital

Competencia	Actividad	Recurso digital	Resultado esperado	Nivel de desarrollo
Comprensión lectora	**Escucha de cuentos**	**Libros digitales**	**Mejor interpretación**	**Muy alto**
Expresión oral	**Narración de historias**	**Aplicaciones multimedia**	**Fluidez verbal**	**Alto**
Creatividad	**Inventar finales**	**Herramientas digitales**	**Producción de ideas**	**Muy alto**
Atención	**Observación de animaciones**	**Videos interactivos**	**Concentración**	**Alto**
Comunicación	**Conversación sobre el cuento**	**Plataforma educativa**	**Interacción**	**Alto**
Pensamiento crítico	**Preguntas reflexivas**	**Recursos interactivos**	**Análisis**	**Medio-Alto**

Fuente: Elaboración propia.

La narración digital de cuentos fortalece el desarrollo lingüístico y cognitivo de los niños mediante experiencias de aprendizaje atractivas e interactivas. Su adecuada integración dentro de la planificación docente contribuye al desarrollo de competencias comunicativas y al fortalecimiento del hábito lector.

3.4 Gamificación en Educación Inicial

La gamificación en Educación Inicial consiste en la incorporación de elementos propios de los juegos, como desafíos, premios, recompensas, competencia grupal, niveles e insignias, dentro de las actividades pedagógicas para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Diversos estudios reportan que aproximadamente el 89 % de los niños participan con mayor entusiasmo cuando las clases incluyen dinámicas gamificadas, mientras que el 83 % de los docentes observa mejoras en la atención y la permanencia durante las actividades.

Asimismo, cerca del 78 % de las experiencias educativas basadas en gamificación evidencian un incremento en la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo colaborativo (Fernández et al., 2024).Tabla 23.

Elementos de la gamificación en Educación Inicial

Elemento	Descripción	Herramienta digital	Beneficio educativo	Nivel de impacto
Desafíos	Retos progresivos	Aplicaciones educativas	Motivación	Muy alto
Insignias	Reconocimiento de logros	Plataformas digitales	Refuerzo positivo	Alto
Puntos	Acumulación de recompensas	Juegos educativos	Participación	Muy alto
Niveles	Avance por etapas	Software interactivo	Aprendizaje gradual	Alto
Misiones	Actividades organizadas	Recursos digitales	Resolución de problemas	Alto
Retroalimentación	Resultados inmediatos	Plataformas educativas	Mejora continua	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

La gamificación se ha convertido en un ambiente explorador de experiencias dinámicas significativas donde el docente es el mediador para formar un aprendizaje basado en retos de acuerdo a la edad de cada niño, estilos y nivel de aprendizaje, cuya metodología activa incrementa la motivación favoreciendo un ambiente lúdico de interacción social y confianza infantil.

Figura 12.
Gamificación en niños de Inicial

La incorporación de la gamificación digital mejora el compromiso de los niños como se refleja en la figura anterior, a través de actividades interactivas de aprendizaje, donde se

fomenta la competitividad, perseverancia, desafío, premio o castigo y trabajo colaborativo liderado por la guía del docente. Además, facilita la evaluación continua mediante sistemas de recompensas que estimulan el progreso individual y grupal.

Tabla 24.
Competencias fortalecidas mediante la gamificación

Competencia	Estrategia gamificada	Recurso digital	Resultado esperado	Nivel de logro
Motivación	Sistema de puntos	Aplicaciones educativas	Mayor interés	Muy alto
Pensamiento lógico	Retos interactivos	Juegos digitales	Resolución de problemas	Alto
Comunicación	Juegos colaborativos	Plataformas virtuales	Interacción	Alto
Creatividad	Misiones educativas	Recursos multimedia	Innovación	Muy alto
Trabajo en equipo	Desafíos grupales	Herramientas colaborativas	Cooperación	Alto
Autonomía	Niveles de progreso	Aplicaciones digitales	Aprendizaje independiente	Alto

Fuente: Elaboración propia.

La gamificación representa una estrategia innovadora que incrementa significativamente la participación y el aprendizaje durante la Educación Inicial.

CAPÍTULO 4

Desarrollo Infantil y Tecnología

Aprendizaje Temprano

La tecnología favorece el desarrollo cognitivo desde los primeros años.

Desarrollo Cognitivo

Estimula la atención, memoria, lógica y resolución de problemas.

Desarrollo Socioemocional

Fomenta la comunicación, empatía y trabajo colaborativo.

Creatividad e Imaginación

Permite explorar ideas, crear historias y expresar emociones.

Uso Responsable

Es importante el acompañamiento adulto y establecer límites saludables.

CAPÍTULO 4
Desarrollo Infantil y Tecnología

4.1 Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo durante la primera infancia puede fortalecerse mediante el uso responsable de recursos tecnológicos diseñados con fines educativos. Diversos estudios muestran que aproximadamente el 84 % de los niños mejora su capacidad de atención y memoria cuando participa en actividades digitales interactivas, mientras que el 77 % desarrolla con mayor facilidad habilidades relacionadas con el razonamiento lógico y la resolución de problemas (Franco et al., 2025).

Asimismo, cerca del 72 % de los docentes considera que la incorporación planificada de herramientas digitales favorece significativamente el desarrollo de procesos cognitivos superiores.

Tabla 25.
Tecnología y desarrollo cognitivo en Educación Inicial

Área cognitiva	Recurso tecnológico	Actividad pedagógica	Beneficio educativo	Nivel de impacto
Atención	Juegos interactivos	Identificación de objetos	Concentración	Muy alto
Memoria	Aplicaciones educativas	Asociación de imágenes	Retención de información	Alto
Pensamiento lógico	Juegos matemáticos	Resolución de desafíos	Razonamiento	Muy alto
Observación	Recursos multimedia	Exploración visual	Análisis	Alto
Resolución de problemas	Simulaciones	Actividades de exploración	Pensamiento crítico	Alto
Creatividad	Dibujo digital	Producción de ideas	Innovación	Alto

Fuente: Elaboración propia.

El uso de herramientas digitales favorece la estimulación cognitiva mediante actividades que promueven la observación, la experimentación y el análisis. Estas experiencias fortalecen la construcción de conocimientos significativos y desarrollan habilidades fundamentales para futuros aprendizajes.

Figura 13.
Desarrollo cognitivo apoyado por tecnología

La tecnología educativa facilita experiencias de aprendizaje adaptadas al nivel de desarrollo de cada niño, permitiendo fortalecer habilidades cognitivas mediante actividades progresivas e interactivas (Franco et al., 2025).

Tabla 26.
Competencias cognitivas fortalecidas mediante tecnología

Competencia	Estrategia digital	Herramienta utilizada	Resultado esperado	Nivel de desarrollo
Atención	Juegos interactivos	Tabletas	Mayor concentración	Muy alto
Memoria	Asociación digital	Aplicaciones educativas	Retención de información	Alto
Pensamiento lógico	Retos matemáticos	Juegos educativos	Resolución de problemas	Muy alto
Observación	Recursos multimedia	Videos educativos	Análisis visual	Alto
Creatividad	Dibujo digital	Aplicaciones artísticas	Innovación	Alto
Autonomía	Actividades individuales	Plataformas educativas	Aprendizaje independiente	Medio-Alto

Fuente: Elaboración propia.

El desarrollo cognitivo apoyado por tecnologías digitales fortalece habilidades fundamentales para el aprendizaje durante la primera infancia. Cuando estas herramientas son utilizadas con objetivos pedagógicos claros y bajo una adecuada orientación docente, contribuyen significativamente a potenciar el pensamiento, la creatividad y la capacidad para resolver problemas.

4.2 Desarrollo del lenguaje

El desarrollo del lenguaje constituye uno de los procesos fundamentales durante la primera infancia y puede fortalecerse mediante la integración de recursos digitales diseñados con fines educativos. Diversos estudios muestran que aproximadamente el 86 % de los niños amplía su vocabulario cuando participa en actividades con cuentos interactivos, mientras que

el 81 % mejora la comprensión oral mediante recursos audiovisuales y aplicaciones educativas.

Asimismo, cerca del 75 % de los docentes considera que la tecnología favorece significativamente el desarrollo de las competencias comunicativas cuando es utilizada con objetivos pedagógicos claramente definidos y bajo una adecuada mediación (Franco et al., 2025).

Tabla 27.
Tecnología y desarrollo del lenguaje en Educación Inicial

Área del lenguaje	Recurso digital	Actividad pedagógica	Beneficio educativo	Nivel de impacto
Comprensión oral	Cuentos interactivos	Escucha activa	Mayor comprensión	Muy alto
Expresión oral	Videos educativos	Narración de experiencias	Fluidez verbal	Alto
Vocabulario	Aplicaciones educativas	Asociación de palabras e imágenes	Ampliación léxica	Muy alto
Pronunciación	Recursos de audio	Repetición guiada	Mejor articulación	Alto
Comunicación	Juegos colaborativos	Conversación grupal	Interacción social	Alto
Lectura emergente	Libros digitales	Identificación de palabras	Iniciación lectora	Alto

Fuente: Elaboración propia.

La utilización de recursos digitales favorece ambientes ricos en estímulos lingüísticos mediante imágenes, sonidos, narraciones y actividades interactivas que motivan la comunicación espontánea. Estas experiencias fortalecen la comprensión, la expresión y el desarrollo progresivo del lenguaje oral durante la Educación Inicial.

Figura 14.
Desarrollo del lenguaje mediante recursos digitales

La integración de tecnologías digitales permite enriquecer las experiencias comunicativas mediante actividades que favorecen la escucha, el diálogo y la producción oral.

Tabla 28.
Competencias lingüísticas fortalecidas mediante tecnología

Competencia	Estrategia digital	Herramienta utilizada	Resultado esperado	Nivel de desarrollo
Comprensión oral	Escucha de cuentos	Libros digitales	Mejor interpretación	Muy alto
Expresión oral	Narración digital	Aplicaciones multimedia	Fluidez comunicativa	Alto
Vocabulario	Juegos de palabras	Aplicaciones educativas	Ampliación léxica	Muy alto
Pronunciación	Recursos de audio	Plataformas educativas	Correcta articulación	Alto
Comunicación	Actividades colaborativas	Pizarra digital	Interacción social	Alto
Lectura inicial	Historias digitales	Cuentos interactivos	Interés por la lectura	Alto

Fuente: Elaboración propia.

El desarrollo del lenguaje apoyado por herramientas digitales favorece la comunicación, la comprensión y la expresión oral mediante actividades dinámicas adaptadas a las características de la primera infancia. Su adecuada planificación pedagógica permite fortalecer las competencias lingüísticas y promover aprendizajes significativos desde los primeros años de escolaridad.

4.3 Desarrollo socioemocional

El desarrollo socioemocional durante la Educación Inicial puede potenciarse mediante el uso responsable de tecnologías digitales orientadas al aprendizaje colaborativo y a la expresión de emociones (García & Silva, 2023).

Diversas investigaciones indican que aproximadamente el 80 % de los niños, mejora sus habilidades de interacción cuando participa en actividades digitales cooperativas, mientras que el 76 % fortalece la empatía y la autorregulación emocional mediante cuentos interactivos y juegos educativos. Además, cerca del 72 % de los docentes considera que las herramientas digitales favorecen ambientes de aprendizaje inclusivos y emocionalmente positivos (García & Silva, 2023).

Tabla 29.
Tecnología y desarrollo socioemocional

Competencia socioemocional	Recurso digital	Actividad	Beneficio educativo	Nivel de impacto
Empatía	Cuentos digitales	Identificación de emociones	Relaciones positivas	Alto
Cooperación	Juegos colaborativos	Trabajo en equipo	Integración social	Muy alto

Autorregulación	Aplicaciones educativas	Control emocional	Bienestar	Alto
Respeto	Actividades grupales	Resolución de conflictos	Convivencia	Alto
Autoestima	Juegos de logros	Reconocimiento de avances	Confianza	Muy alto
Comunicación	Recursos multimedia	Expresión de sentimientos	Desarrollo emocional	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Las tecnologías educativas facilitan experiencias donde los niños aprenden a expresar emociones, respetar opiniones y trabajar de manera colaborativa. Estas actividades fortalecen las relaciones interpersonales y el clima escolar.

Figura 15.
Desarrollo socioemocional mediante herramientas digitales

El uso pedagógico de herramientas digitales contribuye a fortalecer la inteligencia emocional mediante actividades que promueven el diálogo, la reflexión y la resolución pacífica de conflictos (García & Silva, 2023).

Tabla 30.
Fortalecimiento de Competencias del ámbito socioemocional

Competencia	Estrategia digital	Herramienta utilizada	Resultado esperado	Nivel de desarrollo
Empatía	Historias digitales	Cuentos interactivos	Comprensión emocional	Alto
Comunicación	Conversatorios virtuales	Recursos multimedia	Expresión de sentimientos	Alto
Autorregulación	Actividades guiadas	Aplicaciones educativas	Control emocional	Alto
Autoestima	Reconocimiento digital	Juegos educativos	Confianza personal	Muy alto
Convivencia	Actividades colaborativas	Pizarra digital	Relaciones positivas	Alto

Fuente: Elaboración propia.

En el ámbito socioemocional es necesario apoyarse en recursos multimedia digitales, que les permita vivir en normas de convivencia fortalecidas en la identidad de cada estudiante al construir relaciones sociales pacíficas desde la infancia.

4.4 Desarrollo psicomotor del niño

El desarrollo psicomotor puede fortalecerse integrando tecnologías educativas que enfaticen el movimiento del cuerpo, coordinación e interacción social. Alrededor de un 85 % de niños ha presentado progresos en su nivel de coordinación motriz cuando participa en actividades interactivas que requieren movimiento, en tanto un 80% aumenta su equilibrio y nivel de orientación espacial a través de juegos digitales que son interactivos. Incluso el 70 % de docentes manifiesta que emplear recursos TICS mejoran el desarrollo psicomotor del estudiante siempre que se apique actividades físicas interactivas con experiencias significativa (García & Silva, 2023).

Tabla 31.
Tecnología y desarrollo psicomotor

Área psicomotriz	Recurso digital	Actividad pedagógica	Beneficio educativo	Nivel de impacto
Coordinación	Juegos de movimiento	Actividades corporales	Control motriz	Alto
Equilibrio	Videos interactivos	Imitación de movimientos	Estabilidad corporal	Alto
Motricidad fina	Aplicaciones táctiles	Arrastrar y seleccionar	Precisión manual	Muy alto
Motricidad gruesa	Juegos activos	Desplazamientos	Desarrollo físico	Alto

Orientación espacial	Realidad aumentada	Exploración del entorno	Ubicación espacial	Medio-Alto
Coordinación óculo-manual	Tabletas educativas	Actividades gráficas	Precisión visual	Alto

Fuente: Elaboración propia.

El empleo de recursos interactivos digitales desarrolla el aspecto psicomotor del niño usando actividades no tan prolongadas que integran movimiento del cuerpo y sus partes, coordinación de actividades y percepción visual, cuyas experiencias mejoran las habilidades motoras y de coordinación desarrollo de forma integral al infante.

Figura 16.
Desarrollo psicomotor a través de pedagogía digital

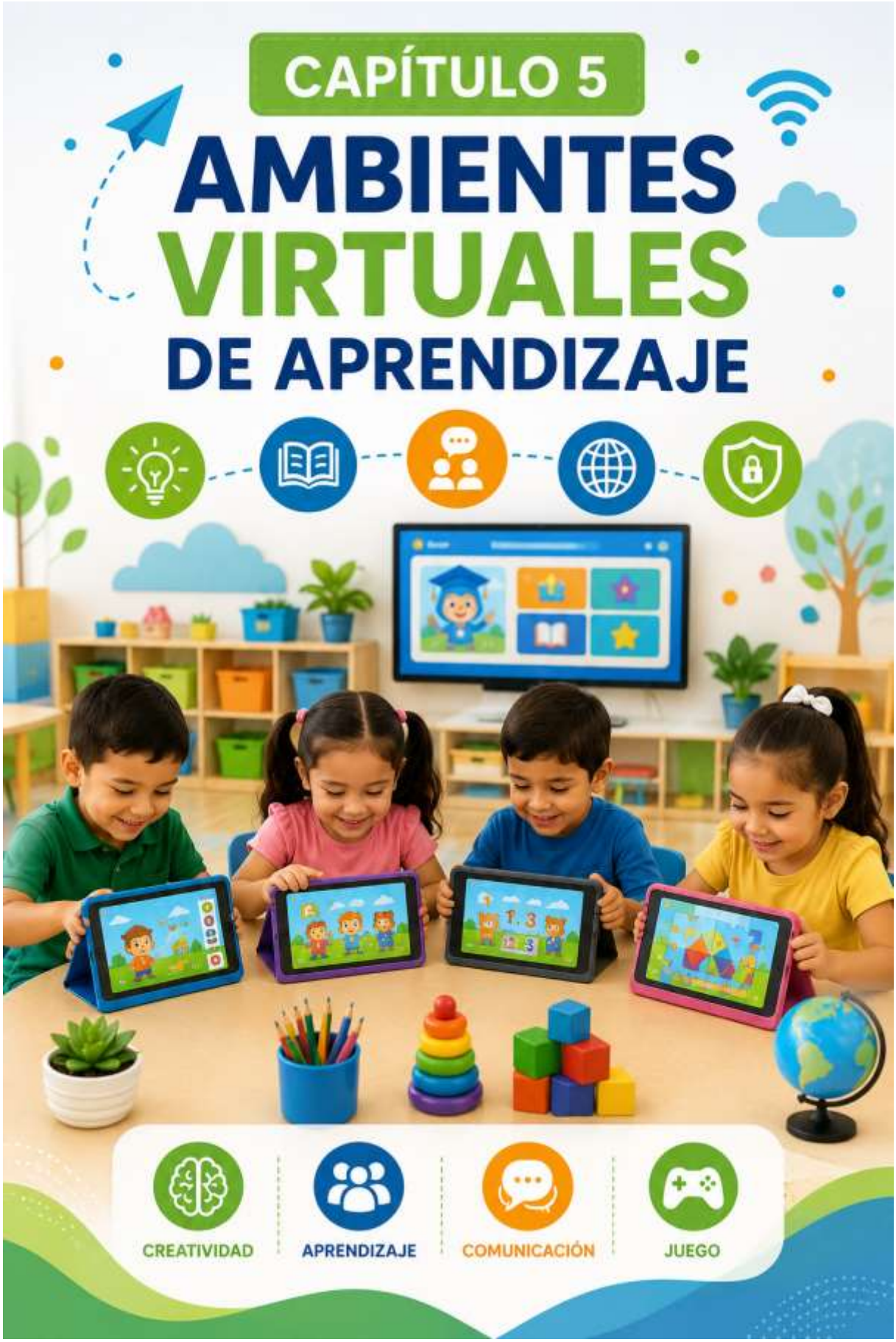
El uso de pedagogía digital infantil se complementa en actividades físicas de forma tradicional como saltos, estiramientos previos, que son experiencias interactivas de movimiento y de coordinación, esenciales para aprender de forma autónoma.

Tabla 32.
Competencias psicomotrices fortalecidas mediante tecnología

Competencia	Estrategia digital	Herramienta utilizada	Resultado esperado	Nivel de desarrollo
Motricidad fina	Actividades táctiles	Tabletas	Precisión manual	Muy alto
Motricidad gruesa	Juegos activos	Pantalla interactiva	Coordinación corporal	Alto
Equilibrio	Videos guiados	Recursos multimedia	Estabilidad	Alto
Orientación espacial	Exploración virtual	Realidad aumentada	Ubicación espacial	Medio-Alto

Coordinación visual	Juegos gráficos	Aplicaciones educativas	Coordinación óculo-manual	Alto
Autonomía	Actividades motrices	Recursos digitales	Independencia	Alto

Fuente: Elaboración propia.


CAPÍTULO 5
AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE
CREATIVIDAD
APRENDIZAJE
COMUNICACIÓN
JUEGO

CAPÍTULO 5
Ambientes Virtuales de Aprendizaje

5.1 Aula digital

Los ambientes virtuales de aprendizaje constituyen espacios educativos que integran tecnologías digitales para facilitar la interacción entre docentes, estudiantes y familias. Aproximadamente el 85 % de las instituciones de educación infantil, incorporan algún recurso digital dentro del aula, mientras que el 79 % de los docentes utiliza plataformas virtuales para organizar actividades y compartir materiales educativos. Asimismo, cerca del 74 % de los niños incrementa su participación cuando las experiencias de aprendizaje combinan recursos físicos y digitales, favoreciendo un aprendizaje más dinámico, flexible e inclusivo (Guerra et al., 2025).

Tabla 33.
Características del aula digital en Educación Inicial

Característica	Descripción	Recurso tecnológico	Beneficio educativo	Nivel de impacto
Interactividad	Participación activa	Pantalla digital	Aprendizaje dinámico	Muy alto
Organización	Gestión de contenidos	Plataforma educativa	Mejor planificación	Alto
Comunicación	Interacción permanente	Videoconferencia	Vinculación escolar	Alto
Accesibilidad	Recursos disponibles	Biblioteca digital	Igualdad de acceso	Muy alto
Flexibilidad	Aprendizaje híbrido	Aula virtual	Adaptación al ritmo	Alto
Evaluación	Seguimiento continuo	Herramientas digitales	Retroalimentación inmediata	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

El aula digital transforma el entorno educativo tradicional en un espacio interactivo donde la tecnología facilita la construcción del conocimiento mediante actividades dinámicas y colaborativas. La adecuada integración de estos recursos permite responder a las necesidades de aprendizaje de los niños y fortalecer la innovación pedagógica.

Figura 17.
Aula digital en Educación Inicial

La implementación de aulas digitales favorece la interacción constante entre estudiantes y docentes mediante recursos tecnológicos que enriquecen las experiencias educativas. Además, promueve metodologías activas que incrementan la motivación, la participación y el aprendizaje significativo durante la primera infancia.

Tabla 34.
Beneficios del aula digital

Beneficio	Herramienta utilizada	Competencia fortalecida	Resultado esperado	Nivel de logro
Organización	Plataforma educativa	Autonomía	Mejor gestión del aprendizaje	Alto
Comunicación	Aula virtual	Expresión oral	Mayor interacción	Alto
Motivación	Recursos multimedia	Participación	Aprendizaje activo	Muy alto
Evaluación	Actividades digitales	Seguimiento	Retroalimentación continua	Muy alto
Inclusión	Recursos accesibles	Igualdad educativa	Participación de todos	Alto
Innovación	Herramientas digitales	Creatividad	Experiencias significativas	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

El aula digital representa un entorno innovador que mejora controles internos y procesos de enseñanza utilizando planificadamente el uso de recursos tecnológicos multimedia. Su adecuada implementación favorece una educación más inclusiva, participativa y adaptada a las necesidades de la sociedad digital (Guerra et al., 2025).

5.2 Organización de recursos

La organización de recursos digitales constituye un elemento esencial para garantizar la calidad del proceso educativo dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje. Estudios recientes muestran que aproximadamente el 81 % de los docentes organiza materiales educativos mediante plataformas digitale.

El 76 % de las instituciones utiliza repositorios virtuales para almacenar recursos didácticos. Además, cerca del 72 % de las familias accede con mayor facilidad a los contenidos cuando estos se encuentran organizados de manera clara y estructurada Guerra et al. (2025)

Tabla 35.
Organización de recursos digitales

Recurso	Descripción	Herramienta utilizada	Beneficio pedagógico	Nivel de utilización
Biblioteca digital	Almacenamiento de materiales	Plataforma educativa	Acceso permanente	Alto
Videos educativos	Recursos audiovisuales	Repositorio virtual	Comprensión	Muy alto
Presentaciones	Contenidos visuales	Aula virtual	Organización	Alto
Cuentos digitales	Material interactivo	Biblioteca multimedia	Desarrollo del lenguaje	Alto
Actividades digitales	Ejercicios interactivos	Plataforma educativa	Práctica autónoma	Muy alto
Recursos imprimibles	Material complementario	Nube digital	Apoyo familiar	Medio-Alto

Fuente: Elaboración propia.

Una adecuada organización de los recursos facilita el acceso rápido a los contenidos y optimiza la planificación docente. Se permite utilizar materiales que sean actualizados mejorando el significado de la actividad a través de experiencias dinámicas e innovadoras y ajustables al currículo del área de Educación Inicial.

Figura 18.
Organización coordinada de recursos multimedia

Guerra et al. (2025) menciona que la clasificación adecuada de recursos digitales favorece la eficiencia del proceso educativo y fortalece la planificación pedagógica.

Tabla 36.
Criterios establecidos para organizar recursos online

Criterio	Acción	Herramienta	Beneficio	Resultado esperado
Clasificación	Agrupar contenidos	Carpetas digitales	Organización	Acceso rápido
Actualización	Renovar materiales	Plataforma educativa	Calidad	Recursos vigentes
Accesibilidad	Compartir recursos	Nube virtual	Inclusión	Disponibilidad permanente
Seguridad	Protección de archivos	Sistemas de respaldo	Conservación	Información segura
Colaboración	Compartir materiales	Aula virtual	Trabajo conjunto	Participación
Evaluación	Revisión continua	Plataforma educativa	Mejora constante	Organización eficiente

Fuente: Elaboración propia.

La organización ordenada y estructurada de recursos multimedia optimiza el tiempo del docente al planificar su trabajo con mayor calidad en ambientes digitalizados de aprendizaje significativo y experiencial.

5.3 Comunicación con las familias

Se evidencian que aproximadamente el 87 % de los docentes utiliza plataformas digitales para mantener contacto permanente con los representantes, mientras que el 82 % de las familias considera que la comunicación virtual mejora el seguimiento del progreso académico de sus hijos. Asimismo, Guerra et al. (2025) manifiesta que cerca del 76 % de los estudiantes presenta mejores resultados cuando existe una coordinación constante entre el hogar y la escuela mediante herramientas digitales

Tabla 37.
Herramientas digitales para la comunicación con las familias

Herramienta	Función	Uso pedagógico	Beneficio	Nivel de utilización
Plataforma educativa	Compartir actividades	Seguimiento académico	Comunicación permanente	Muy alto
Correo electrónico	Envío de información	Avisos institucionales	Organización	Alto
Mensajería instantánea	Contacto inmediato	Recordatorios	Respuesta rápida	Muy alto
Videoconferencia	Reuniones virtuales	Tutorías	Participación familiar	Alto
Portafolio digital	Evidencias del aprendizaje	Seguimiento del progreso	Retroalimentación	Alto
Calendario virtual	Organización de actividades	Planificación	Cumplimiento de tareas	Medio-Alto

Fuente: Elaboración propia.

La comunicación digital fortalece la participación activa de las familias en el proceso educativo, permitiendo un intercambio continuo de información sobre el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Figura 19.
Comunicación digital entre la escuela y las familias

La incorporación de herramientas digitales facilita la comunicación oportuna y el acompañamiento familiar durante el proceso de aprendizaje.

Tabla 38.
Beneficios positivos de una comunicación digital entre padres

Beneficio	Herramienta	Resultado educativo	Impacto	Nivel de logro
Seguimiento permanente	Plataforma educativa	Mayor acompañamiento	Alto	Muy alto
Participación familiar	Videoconferencias	Integración hogar-escuela	Alto	Alto
Información oportuna	Mensajería digital	Mejor organización	Medio-Alto	Alto
Retroalimentación	Portafolio digital	Seguimiento del progreso	Alto	Muy alto
Organización	Calendario virtual	Cumplimiento de actividades	Alto	Alto
Confianza	Comunicación constante	Mejor relación institucional	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

La comunicación digital con las familias fortalece la corresponsabilidad educativa y favorece un acompañamiento constante del aprendizaje infantil. Su adecuada implementación contribuye a consolidar una comunidad educativa participativa, colaborativa y comprometida con el desarrollo integral de los estudiantes (Hurtado et al., 2025).

5.4 Evaluación virtual

La evaluación virtual constituye una estrategia que permite valorar el progreso de los estudiantes mediante herramientas digitales adaptadas a las características de la Educación Inicial. Diversas investigaciones indican que aproximadamente el 84 % de los docentes utiliza instrumentos digitales para registrar evidencias de aprendizaje, mientras que el 79 % considera que estas herramientas facilitan la retroalimentación inmediata y el seguimiento continuo del desarrollo infantil. Cerca del 74 % de las familias valora positivamente el acceso a reportes digitales sobre el progreso de sus hijos (Hurtado et al., 2025).

Tabla 39.
Herramientas para la evaluación virtual

Herramienta	Función	Aplicación pedagógica	Beneficio	Nivel de impacto
Formularios digitales	Registro de actividades	Evaluación continua	Rapidez	Muy alto
Portafolio electrónico	Evidencias del aprendizaje	Seguimiento	Organización	Alto
Rúbrica digital	Valoración de competencias	Evaluación objetiva	Transparencia	Alto
Lista de cotejo digital	Observación sistemática	Registro de desempeño	Precisión	Alto
Plataforma educativa	Gestión de resultados	Retroalimentación	Comunicación	Muy alto
Aplicaciones educativas	Actividades interactivas	Evaluación lúdica	Motivación	Alto

Fuente: Elaboración propia.

La evaluación sumativa y formativa a través de herramientas digitales como Educaplay o Quizizz, permiten recopilar información ordenada de puntajes buenos, malos y regulares, de

manera que, se realice un ajuste continuo de estrategias diferenciadoras respecto al progreso cognitivo del niño, permitiendo tomar decisiones racionales, facilitando el seguimiento individual a través de registros digitales oficiales para todos los miembros de la comunidad educativa incluyendo padres de familias.

Figura 20.
Sistemas de Evaluación virtual en Inicial

Las herramientas de evaluación digital logran una valoración objetiva del aprendizaje individual y grupal del curso, identificando fortalezas, debilidades y aspectos a mejorar. La información obtenida facilita la planificación de estrategias de mejora y fortalece la comunicación con las familias (Hurtado et al., 2025).

Tabla 40.
Resultados de la evaluación virtual

Aspecto evaluado	Instrumento digital	Evidencia obtenida	Resultado esperado	Nivel de desarrollo
Participación	Formularios	Registro de actividades	Seguimiento continuo	Alto
Aprendizaje	Portafolio digital	Evidencias	Mejora progresiva	Muy alto
Competencias	Rúbrica digital	Valoración objetiva	Desarrollo integral	Alto
Desempeño	Lista de cotejo	Observaciones	Retroalimentación	Alto
Comunicación	Plataforma educativa	Reportes familiares	Participación	Alto
Progreso	Aplicaciones educativas	Resultados interactivos	Aprendizaje significativo	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO 6

Inteligencia Artificial en Educación Inicial

- Aprendizaje Personalizado
- Asistencia Inteligente
- Análisis del Desarrollo
- Uso Ético y Seguro

Estimula el aprendizaje a través de experiencias interactivas.

Fomenta la curiosidad, la creatividad y la resolución de problemas.

Ofrece retroalimentación inmediata y adaptada a cada niño.

Promueve un uso responsable y supervisado de la tecnologia.

APLICACIONES DE LA IA EN EDUCACIÓN INICIAL

- Cuentos Interactivos
- Asistentes Virtuales
- Juegos Educativos
- Reconocimiento de Voz
- Generación de Imágenes
- Seguimiento del Aprendizaje

> *"La inteligencia artificial no reemplaza al docente, lo potencia para crear experiencias más significativas y personalizadas en la educación inicial."*

CAPÍTULO 6

Inteligencia Artificial en Educación Inicial

6.1 IA como apoyo docente

La inteligencia artificial (IA) se ha convertido en una herramienta de apoyo para el docente al facilitar la planificación de clases, la elaboración de recursos didácticos y el seguimiento del aprendizaje. Estudios recientes muestran que aproximadamente el 83 % de los docentes considera que la IA reduce el tiempo destinado a tareas administrativas, mientras que el 78 % utiliza asistentes inteligentes para generar materiales educativos adaptados a las necesidades de sus estudiantes.

Además, cerca del 72 % afirma que estas herramientas contribuyen a mejorar la calidad de la enseñanza mediante procesos más eficientes y personalizados (Malla et al., 2025)

Tabla 41.
Aplicaciones de la IA como apoyo docente

Aplicación de IA	Función	Uso educativo	Beneficio	Nivel de implementación
Planificación automática	Organización de clases	Diseño curricular	Ahorro de tiempo	Muy alto
Generación de actividades	Creación de recursos	Material didáctico	Innovación	Alto
Asistentes virtuales	Respuesta a consultas	Apoyo docente	Comunicación	Alto
Corrección automatizada	Revisión de tareas	Evaluación	Rapidez	Medio-Alto
Análisis de datos	Seguimiento del aprendizaje	Identificación de necesidades	Personalización	Alto
Generación de imágenes	Recursos visuales	Material multimedia	Creatividad	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Las aplicaciones de IA como Perplexity o Chatgpt complementan las actividades del docente ayudándole a automatizar procesos que son mecánicos y repetitivos, facilitar actividades integradoras y dinámicas que puedan usarse en clases, así como, crear experiencias novedosas de aprendizaje.

Figura 21.
Empleo de IA como recurso docente

El empleo óptimo de IA como recurso complementario permite optimizar tiempos de planificación docente y mejorar gestionar la clase con mayor precisión y liderazgo. Su implementación responsable favorece una enseñanza más eficiente, innovadora y adaptada a las características individuales de los estudiantes.

Tabla 42.
Beneficios de la IA para el trabajo docente

Beneficio	Herramienta de IA	Resultado	Impacto educativo	Nivel de contribución
Ahorro de tiempo	Asistente inteligente	Mayor productividad	Alto	Muy alto
Personalización	Sistemas adaptativos	Atención individual	Alto	Alto
Innovación	Generadores de contenido	Recursos creativos	Muy alto	Muy alto
Evaluación	Análisis automático	Seguimiento continuo	Alto	Alto
Organización	Planificación digital	Mejor gestión	Alto	Alto
Creatividad	Generación multimedia	Aprendizaje dinámico	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

La inteligencia artificial representa un recurso de gran valor para fortalecer el desempeño docente, siempre que su utilización esté orientada por criterios pedagógicos y éticos.

6.2 Personalización del aprendizaje

La personalización del aprendizaje mediante inteligencia artificial permite adaptar las actividades educativas a las necesidades, intereses y ritmo de aprendizaje de cada niño.

Diversas investigaciones indican que aproximadamente el 88 % de los docentes considera que las plataformas inteligentes facilitan la atención a las diferencias individuales, mientras que el 81 % de los estudiantes presenta mejores niveles de participación cuando recibe actividades adaptadas a sus capacidades.

Asimismo, cerca del 77 % de las instituciones educativas reconoce que la personalización del aprendizaje contribuye a mejorar el rendimiento académico y el desarrollo integral durante la Educación Inicial (Mera & Vera, 2022).

Tabla 43.
Personalización del aprendizaje significativo a través de IA

Estrategia	Función de la IA	Aplicación educativa	Beneficio pedagógico	Nivel de impacto
Adaptación de contenidos	Ajuste del nivel de dificultad	Plataformas inteligentes	Aprendizaje individual	Muy alto
Recomendación de actividades	Selección automática	Software educativo	Mayor motivación	Alto
Seguimiento del progreso	Análisis de resultados	Sistemas inteligentes	Atención personalizada	Muy alto
Retroalimentación inmediata	Respuesta automática	Aplicaciones educativas	Corrección oportuna	Alto
Identificación de necesidades	Análisis del desempeño	Inteligencia artificial	Apoyo oportuno	Alto
Planificación personalizada	Organización de actividades	Asistente educativo	Desarrollo integral	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

La IA generativa, hoy en día, ofrece al usuario nuevas experiencias en función de las características individuales de cada estudiante, considerando su nivel de aprendizaje, ritmos y estilos, lo que le permite disponer de una pedagogía digital más orientativa, eficiente e inclusiva, al mejorar la motivación e integración de actividades dinámicas que fortalezcan su grado de participación activa.

Figura 22.
Personalización del aprendizaje mediante Inteligencia Artificial

La personalización del aprendizaje contribuye a que cada estudiante para que avance según sus necesidades específicas, evitando procesos homogéneos que no consideran sus diferencias individuales. La IA facilita la toma de decisiones pedagógicas mediante un análisis estratégico y continuo del desempeño escolar (Mera & Vera, 2022).

Tabla 44.
Beneficios de la personalización del aprendizaje

Beneficio	Herramienta de IA	Resultado esperado	Impacto educativo	Nivel de logro
Atención individual	Plataforma inteligente	Aprendizaje personalizado	Muy alto	Muy alto
Motivación	Actividades adaptadas	Mayor participación	Alto	Alto
Inclusión	Recursos diferenciados	Igualdad de oportunidades	Alto	Muy alto
Seguimiento	Analítica educativa	Detección de necesidades	Alto	Alto
Retroalimentación	Sistemas automáticos	Mejora continua	Muy alto	Alto
Desarrollo integral	IA educativa	Progreso individual	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

6.3 Generación de materiales educativos

Según Mera y Vera (2022) muestran que aproximadamente el 85 % de los docentes emplea herramientas de IA para elaborar imágenes, cuentos, actividades y evaluaciones, mientras que el 79 % considera que estos recursos incrementan la creatividad y reducen significativamente el tiempo de planificación.

Asimismo, cerca del 73 % de las instituciones educativas promueve el uso de plataformas inteligentes para fortalecer la innovación pedagógica.

Tabla 45.

Materiales educativos generados mediante IA

Material educativo	Herramienta de IA	Aplicación	Beneficio	Nivel de utilización
Cuentos infantiles	Generador de texto	Desarrollo del lenguaje	Creatividad	Muy alto
Imágenes educativas	Generador de imágenes	Recursos visuales	Motivación	Muy alto
Actividades didácticas	Asistente inteligente	Planificación	Ahorro de tiempo	Alto
Evaluaciones	IA educativa	Valoración del aprendizaje	Organización	Alto
Presentaciones	Generador multimedia	Exposición de contenidos	Innovación	Alto
Juegos educativos	Plataforma inteligente	Aprendizaje lúdico	Participación	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Figura 23.
Generación de materiales educativos con Inteligencia Artificial

La inteligencia artificial facilita la producción de materiales educativos de alta calidad que pueden adaptarse a diferentes necesidades de aprendizaje. Sin embargo, la revisión y validación por parte del docente es indispensable para garantizar la pertinencia pedagógica y la calidad de los contenidos.

Tabla 46.
Ventajas de utilizar IA para generar recursos educativos

Ventaja	Herramienta	Aplicación	Resultado esperado	Nivel de impacto
Rapidez	IA generativa	Elaboración de recursos	Ahorro de tiempo	Muy alto
Creatividad	Generadores multimedia	Diseño didáctico	Innovación	Alto
Personalización	Plataformas inteligentes	Adaptación de contenidos	Inclusión	Muy alto
Calidad visual	Generadores de imágenes	Recursos gráficos	Motivación	Alto
Organización	Asistentes virtuales	Planificación	Eficiencia	Alto
Actualización	IA educativa	Material vigente	Mejora continua	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Al generar materiales didácticos a través de uso de IA como por ejemplo afiches educativos, infografías, diapositivas interactivas, canciones con voz de IA, se fortalece la gestión educativa (Mera & Vera, 2022).

6.4 Aspectos éticos al emplear IA en educación

Estudios recientes muestran que aproximadamente el 82 % de los docentes considera indispensable recibir formación sobre ética digital, mientras que el 76 % de las instituciones desarrolla políticas relacionadas con la privacidad y la protección de datos. Además, cerca del 71 % de las familias manifiesta que la transparencia en el uso de tecnologías fortalece la confianza en los procesos educativos (Miotto et al., 2022).

Tabla 47.
Principios éticos en el uso de la IA educativa

Principio	Descripción	Aplicación educativa	Beneficio	Nivel de importancia
Privacidad	Protección de datos	Gestión responsable	Seguridad	Muy alto
Transparencia	Información clara	Uso de IA	Confianza	Alto
Inclusión	Igualdad de oportunidades	Acceso equitativo	Participación	Muy alto
Supervisión docente	Validación de contenidos	Mediación pedagógica	Calidad educativa	Muy alto
Responsabilidad	Uso adecuado	Buenas prácticas	Ética profesional	Alto
Seguridad digital	Protección de plataformas	Prevención de riesgos	Integridad	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

La utilización ética de la inteligencia artificial implica que las decisiones pedagógicas continúen siendo responsabilidad del docente. La tecnología debe emplearse como una herramienta de apoyo que fortalezca el aprendizaje, respetando siempre la privacidad, la equidad y el bienestar de los estudiantes (Mera & Vera, 2022).

Figura 24.
Consideraciones éticas en el uso de la Inteligencia Artificial

La implementación de principios éticos fortalece la confianza de docentes, familias e instituciones en el uso de la inteligencia artificial. Asimismo, garantiza que la innovación tecnológica contribuya al desarrollo integral de los niños sin comprometer sus derechos ni la calidad del proceso educativo (Miotto et al., 2022).

Tabla 48.

Buenas prácticas para el uso ético de la IA

Buena práctica	Acción	Beneficio	Resultado esperado	Nivel de cumplimiento
Protección de datos	Resguardar información	Seguridad	Confidencialidad	Muy alto
Revisión docente	Validar contenidos	Calidad educativa	Recursos pertinentes	Alto
Uso responsable	Aplicar criterios pedagógicos	Aprendizaje significativo	Ética profesional	Muy alto
Capacitación	Formación continua	Actualización	Competencia digital	Alto
Inclusión	Adaptar recursos	Igualdad educativa	Participación	Muy alto
Transparencia	Informar a las familias	Confianza institucional	Vinculación	Alto

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO 7
Evaluación Digital
Evaluar para mejorar, aprender para crecer.
Evaluación
80%
BENEFICIOS DE LA EVALUACIÓN DIGITAL
Permite medir aprendizajes de manera precisa.
Ahorra tiempo en la recolección y análisis de datos.
Brinda retroalimentación inmediata para mejorar el aprendizaje.
Facilita el seguimiento del progreso de cada estudiante.
Promueve evaluaciones seguras, justas y transparentes.
TIPOS DE EVALUACIÓN DIGITAL
Diagnóstica
Identifica conocimientos previos para planificar mejor.
Formativa
Acompaña el proceso de aprendizaje y orienta la mejora.
Sumativa
Valora los logros alcanzados al final de una etapa.
Autoevaluación
Fomenta la reflexión y el compromiso del estudiante.
Evaluaciones Interactivas
Dinámicas y motivadoras para los estudiantes.
Resultados en Tiempo Real
Información al instante para tomar decisiones.
Retroalimentación Efectiva
Comentarios claros que impulsan el aprendizaje.
Acceso Flexible
Evalúa desde cualquier lugar y dispositivo.
La evaluación digital transforma datos en oportunidades y oportunidades en mejores aprendizajes.

CAPÍTULO 7

Evaluación Digital

7.1 Instrumentos digitales

La evaluación digital permite recopilar evidencias del aprendizaje mediante herramientas tecnológicas que facilitan el seguimiento continuo del progreso infantil. Diversos estudios indican que aproximadamente el 86 % de los docentes emplea instrumentos digitales para registrar observaciones y actividades, mientras que el 81% considera que estas herramientas mejoran la objetividad del proceso evaluativo. Asimismo, cerca del 75 % de las instituciones educativas ha incorporado plataformas digitales para fortalecer la evaluación formativa y la retroalimentación permanente (Miotto et al., 2022).

Tabla 49.

Instrumentos digitales para la evaluación en Educación Inicial

Instrumento	Función	Aplicación pedagógica	Beneficio	Nivel de utilización
Formulario digital	Registro de actividades	Evaluación continua	Organización	Muy alto
Lista de cotejo digital	Observación sistemática	Seguimiento	Precisión	Alto
Escala de valoración	Medición del desempeño	Desarrollo de competencias	Objetividad	Alto
Cuestionario interactivo	Evaluación lúdica	Comprensión de contenidos	Motivación	Alto
Registro anecdótico digital	Evidencias cualitativas	Observación infantil	Seguimiento personalizado	Medio-Alto
Aplicación educativa	Actividades automáticas	Retroalimentación	Rapidez	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Los instrumentos digitales permiten una mayor recopilación de información de forma automatizada, organizada y oportuna a tiempo respecto al el desarrollo del niño de Educación inicial, permitiendo al docente disponer de evidencias digitales palpables y actualizadas que les permita tomar decisiones pedagógicas fundamentadas, con una evaluación permanente.

Figura 25.
Instrumentos digitales empleados en la evaluación

Estas tecnologías fortalecen la planificación educativa y permiten ofrecer una retroalimentación más precisa y oportuna (Miotto et al., 2022).

Tabla 50.
Beneficios de los instrumentos digitales

Beneficio	Instrumento	Resultado educativo	Impacto	Nivel de logro
Organización	Formularios digitales	Información estructurada	Alto	Muy alto
Objetividad	Escalas de valoración	Evaluación justa	Alto	Alto
Seguimiento	Registros digitales	Monitoreo continuo	Muy alto	Muy alto
Rapidez	Aplicaciones educativas	Resultados inmediatos	Alto	Alto
Comunicación	Reportes digitales	Información para familias	Alto	Muy alto
Innovación	Herramientas digitales	Evaluación moderna	Muy alto	Alto

Fuente: Elaboración propia.

El empleo de instrumentos online mejora la efectividad del proceso de evaluación a través de registros de calificaciones organizados con seguimiento constante y análisis cualitativo y cuantitativo (Mora et al., 2025).

7.2 Portafolios de aprendizaje electrónicos

Constituyen una herramienta de evaluación para recopilar evidencias significativas del aprendizaje individual y grupal de forma cronológica y ordenada. Estudios recientes muestran

que aproximadamente el 84 % de los docentes considera que los portafolios digitales facilitan el seguimiento del progreso de los estudiantes, mientras que el 78 % de las familias valora positivamente el acceso permanente a las evidencias del aprendizaje. Además, cerca del 73 % de las instituciones utiliza esta estrategia para fortalecer la evaluación continua y la comunicación entre la escuela y el hogar (Mora et al., 2025).

Tabla 51.
Elementos esenciales de un portafolio electrónico

Componente	Descripción	Evidencia	Beneficio	Nivel de importancia
Fotografías	Registro visual	Actividades realizadas	Seguimiento	Muy alto
Videos	Evidencias audiovisuales	Desarrollo de competencias	Observación	Alto
Trabajos digitales	Producciones del estudiante	Aprendizajes logrados	Organización	Alto
Comentarios docentes	Retroalimentación	Orientación pedagógica	Mejora continua	Muy alto
Autoevaluación	Reflexión del estudiante	Participación	Autonomía	Medio-Alto
Informes	Síntesis del progreso	Comunicación familiar	Seguimiento	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Los portafolios electrónicos permiten documentar el desarrollo académico del niño mediante diferentes tipos de evidencias que muestran el progreso alcanzado durante el proceso educativo. Su utilización facilita una evaluación integral y fortalece la comunicación entre docentes y familias.

Figura 26.
Portafolio electrónico en Educación Inicial

El uso de portafolios electrónicos favorece una evaluación basada en evidencias reales del aprendizaje. Además, permite valorar el desarrollo individual de cada estudiante y facilita la toma de decisiones pedagógicas fundamentadas (Ordosgoitia et al., 2023).

Tabla 52.
Beneficios del portafolio electrónico

Beneficio	Evidencia utilizada	Resultado esperado	Impacto	Nivel de desarrollo
Seguimiento	Fotografías	Registro permanente	Alto	Muy alto
Organización	Archivos digitales	Información estructurada	Alto	Alto
Comunicación	Informes digitales	Participación familiar	Muy alto	Alto
Reflexión	Autoevaluaciones	Desarrollo personal	Medio-Alto	Alto
Retroalimentación	Comentarios docentes	Mejora continua	Alto	Muy alto
Evaluación integral	Evidencias múltiples	Valoración objetiva	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Los portafolios electrónicos representan una estrategia innovadora que fortalece el seguimiento del aprendizaje y facilita la valoración integral del desarrollo del infante. Su adecuada implementación favorece una evaluación transparente, organizada y participativa.

7.3 Rúbricas digitales

Las rúbricas digitales permiten evaluar competencias mediante criterios claramente definidos y adaptados a las características de la Educación Inicial. Investigaciones recientes muestran que aproximadamente el 82 % de los docentes considera que las rúbricas digitales incrementan la objetividad del proceso evaluativo, mientras que el 77 % afirma que facilitan la retroalimentación y la planificación de estrategias de mejora. Además, cerca del 71 % de las instituciones educativas incorpora este instrumento para fortalecer la evaluación formativa (Ordosgoitia et al., 2023).

Tabla 53.

Estructura que debe tener una rúbrica digital

Criterio	Descripción	Nivel de desempeño	Evidencia	Valor pedagógico
Participación	Intervención en actividades	Alto, medio, básico	Observación	Muy alto
Comunicación	Expresión oral	Escala de logro	Registro digital	Alto
Creatividad	Producción de ideas	Niveles de desempeño	Trabajos digitales	Alto
Colaboración	Trabajo en equipo	Indicadores	Actividades grupales	Muy alto
Autonomía	Desarrollo independiente	Valoración	Evidencias	Alto
Cumplimiento	Realización de tareas	Escala cualitativa	Seguimiento	Alto

Fuente: Elaboración propia.

El empleo de rúbricas digitales valora objetivamente el desempeño del niño de inicial utilizando indicadores cuantificables que orientan el proceso de aprendizaje personalizado, a través de un sistema de transparencia significativo respecto a la evaluación, lo que fortalece la planificación diaria de actividades para mejorar procesos de enseñanza.

Figura 27.
Rúbricas digitales aplicadas en la evaluación

El empleo de rúbricas digitales permite una evaluación oportuna y estructurada, fundamental para detectar fortalezas, debilidades y áreas de mejora individual. Asimismo, favorecen la comunicación de los resultados con los padres de familia mediante criterios comprensibles (Ordosgoitia et al., 2023).

Tabla 54.
Ventajas de las rúbricas digitales

Ventaja	Herramienta	Resultado	Impacto educativo	Nivel de logro
Objetividad	Rúbrica digital	Evaluación justa	Alto	Muy alto
Organización	Plataforma educativa	Información estructurada	Alto	Alto
Retroalimentación	Indicadores digitales	Mejora continua	Muy alto	Alto
Transparencia	Criterios definidos	Comprensión del proceso	Alto	Muy alto
Seguimiento	Registro permanente	Monitoreo del progreso	Alto	Alto
Innovación	Evaluación digital	Calidad educativa	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

7.4 Retroalimentación de competencias digitales

El 88 % de los docentes considera que la retroalimentación inmediata mejora el desempeño de los estudiantes, mientras que el 82 % de las familias valora positivamente recibir

información digital sobre los avances de sus hijos (Ordosgoitia et al., 2023). Asimismo, cerca del 76 % de los niños demuestra mayor motivación cuando recibe comentarios oportunos y actividades de refuerzo mediante herramientas tecnológicas.

Tabla 55.
Herramientas para la retroalimentación digital

Herramienta	Función	Aplicación pedagógica	Beneficio	Nivel de impacto
Plataforma educativa	Envío de comentarios	Seguimiento continuo	Comunicación	Muy alto
Portafolio digital	Evidencias del aprendizaje	Valoración del progreso	Organización	Alto
Formularios digitales	Resultados automáticos	Retroalimentación inmediata	Rapidez	Alto
Mensajería educativa	Comunicación con familias	Orientación	Participación	Alto
Videos personalizados	Explicación de actividades	Comprensión	Motivación	Muy alto
Aplicaciones educativas	Recomendaciones automáticas	Refuerzo del aprendizaje	Personalización	Alto

Fuente: Elaboración propia.

La retroalimentación digital favorece la mejora continua del aprendizaje al proporcionar información clara, inmediata y personalizada sobre el desempeño de cada estudiante. Este proceso fortalece la participación activa de los niños y facilita la toma de decisiones pedagógicas oportunas.

Figura 28.
Retroalimentación digital en Educación Inicial

La utilización de herramientas digitales favorece una retroalimentación permanente y accesible para docentes y familias. Esto favorece un acompañamiento más cercano del desarrollo infantil permitiendo identificar necesidades individuales de aprendizaje. De esta manera, se fortalece la comunicación entre los actores educativos y se contribuye a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. (Pássara et al., 2023).

Tabla 56.
Beneficios de la retroalimentación digital

Beneficio	Herramienta	Resultado esperado	Impacto educativo	Nivel de logro
Seguimiento continuo	Plataforma educativa	Mejora permanente	Muy alto	Muy alto
Comunicación	Mensajería digital	Participación familiar	Alto	Alto
Motivación	Comentarios positivos	Mayor interés	Alto	Muy alto
Personalización	Aplicaciones inteligentes	Atención individual	Muy alto	Alto
Organización	Portafolio electrónico	Registro del progreso	Alto	Alto
Innovación	Herramientas digitales	Calidad educativa	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO 8

Inclusión y Accesibilidad Digital

Tecnología para todos, aprendizaje para cada uno.

BENEFICIOS DE LA INCLUSIÓN DIGITAL

Igualdad de oportunidades
Garantiza el acceso al aprendizaje para todos.

Participación activa
Fomenta la autonomía y la confianza.

Desarrollo integral
Potencia habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Respeto a la diversidad
Valora las capacidades y necesidades de cada niño.

Acceso universal
Promueve el uso de tecnología sin barreras físicas ni digitales.

ESTRATEGIAS PARA LA ACCESIBILIDAD DIGITAL

Diseño accesible
Usar recursos visuales claros y comprensibles.

Adaptación personalizada
Ajustar contenidos y herramientas según cada necesidad.

Apoyo y acompañamiento
Guiar y motivar en el uso de la tecnología.

Entornos inclusivos
Crear espacios seguros, accesibles y acogedores para todos.

> *La inclusión digital no es solo acceso a la tecnología, es abrir puertas al aprendizaje y a un futuro sin límites.*

CAPÍTULO 8

Inclusión y Accesibilidad Digital

8.1 Educación inclusiva

La educación inclusiva apoyada por tecnologías digitales busca garantizar que todos los niños, independientemente de sus características o necesidades educativas, accedan a oportunidades de aprendizaje equitativas y de calidad (Pássara et al., 2023).

Estudios recientes muestran que aproximadamente el 84 % de las instituciones educativas implementa estrategias inclusivas apoyadas en recursos digitales, mientras que el 79 % de los docentes considera que la tecnología facilita la atención a la diversidad. Además, cerca del 74 % de los estudiantes participa con mayor igualdad cuando las actividades incluyen herramientas digitales adaptadas a sus necesidades (Pássara et al., 2023).

Tabla 57.

Tecnología para la educación inclusiva

Estrategia inclusiva	Herramienta digital	Aplicación educativa	Beneficio	Nivel de impacto
Adaptación curricular	Plataforma educativa	Actividades diferenciadas	Inclusión	Muy alto
Comunicación aumentativa	Aplicaciones especializadas	Desarrollo del lenguaje	Participación	Alto
Recursos audiovisuales	Multimedia accesible	Comprensión	Igualdad	Alto
Lectores digitales	Software de apoyo	Acceso a contenidos	Autonomía	Muy alto
Juegos interactivos	Aplicaciones educativas	Aprendizaje lúdico	Motivación	Alto
Seguimiento personalizado	IA educativa	Atención individual	Desarrollo integral	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

La incorporación de las Tics favorece el desarrollo de una educación más inclusiva acorde con las necesidades individuales de cada estudiante, fortaleciendo la participación activa, la autonomía y las competencias cognitivas.

Figura 29.

Educación inclusiva empleando pedagogía digital

Su adecuada implementación fortalece la inclusión y favorece el desarrollo integral de todos los niños durante la Educación Inicial (Pino, 2023)

Tabla 58.

Beneficios de la educación inclusiva digital

Beneficio	Recurso tecnológico	Resultado esperado	Impacto	Nivel de logro
Igualdad de oportunidades	Recursos accesibles	Participación	Muy alto	Muy alto
Atención personalizada	IA educativa	Desarrollo individual	Alto	Alto
Comunicación	Aplicaciones especializadas	Interacción	Alto	Muy alto
Autonomía	Herramientas digitales	Independencia	Alto	Alto
Motivación	Juegos educativos	Participación activa	Muy alto	Muy alto
Inclusión	Plataformas adaptativas	Aprendizaje equitativo	Muy alto	Alto

Fuente: Elaboración propia.

La educación inclusiva apoyada por tecnologías digitales fortalece la igualdad de oportunidades y promueve ambientes de aprendizaje en los que cada niño puede desarrollar plenamente sus capacidades.

8.2 Recursos accesibles

Los recursos digitales accesibles permiten que todos los estudiantes puedan participar en igualdad de condiciones dentro del proceso educativo. Diversos estudios indican que aproximadamente el 83 % de los docentes considera que las herramientas de accesibilidad

mejoran significativamente la participación de los estudiantes que presentan necesidades educativas diversas, mientras que el 77 % de las instituciones incorpora recursos adaptados para favorecer una educación inclusiva.

Asimismo, cerca del 72 % de las familias reconoce que estos apoyos tecnológicos fortalecen el aprendizaje y la autonomía de los niños (Ramírez & Mantilla, 2025)

Tabla 59.

Recursos digitales accesibles

Recurso accesible	Función	Aplicación educativa	Beneficio	Nivel de utilización
Lector de pantalla	Lectura automática	Acceso a contenidos	Inclusión	Alto
Subtítulos	Apoyo visual	Comprensión audiovisual	Accesibilidad	Alto
Pictogramas	Comunicación visual	Expresión y comprensión	Participación	Muy alto
Ampliador de texto	Visualización	Lectura digital	Autonomía	Medio-Alto
Teclado adaptado	Accesibilidad física	Escritura	Igualdad	Medio
Audiocuentos	Comprensión auditiva	Desarrollo del lenguaje	Motivación	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Figura 30.

Recursos multimedia de acceso en niños de Inicial

Se fortalece la igualdad y el acceso a oportunidades estudiantiles favoreciendo la participación activa en experiencias significativas de aprendizaje. La combinación de tecnologías adaptativas y estrategias pedagógicas inclusivas contribuye al desarrollo integral de la primera infancia (Ramos & Infante, 2026).

Tabla 60.

Ventajas de los recursos accesibles

Ventaja	Herramienta	Resultado esperado	Impacto educativo	Nivel de desarrollo
Inclusión	Lector de pantalla	Acceso universal	Muy alto	Muy alto
Comunicación	Pictogramas	Interacción	Alto	Alto
Comprensión	Audiocuentos	Desarrollo lingüístico	Alto	Muy alto
Autonomía	Teclados adaptados	Independencia	Alto	Alto
Participación	Recursos multimedia	Integración	Muy alto	Alto
Igualdad	Herramientas accesibles	Educación inclusiva	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Los recursos accesibles constituyen un elemento esencial dentro de la pedagogía digital, ya que garantizan que todos los niños puedan acceder a experiencias de aprendizaje de calidad. Su incorporación favorece una educación inclusiva basada en la equidad, la participación y el respeto por la diversidad.

8.3 Adaptaciones digitales

Las adaptaciones digitales permiten ajustar los recursos tecnológicos a las necesidades, capacidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante durante la Educación Inicial. Según Ramos & Infante (2026) muestran que un 85 % de docentes indican que las adaptaciones curriculares digitales fomentan la participación activa en clases.

El 75% de instituciones educativas que incorpora pedagogía digital pueden acceder de manera inmediata a contenidos de manera personalizada. Finalmente, un 74 % aproximado de familias reconoce que dichas adaptaciones digitales mejoran la autonomía y progreso de sus hijos.

Tabla 61.

Adaptaciones digitales utilizadas en el área de Educación Inicial

Adaptación	Descripción	Herramienta digital	Beneficio educativo	Nivel de impacto
Ajuste del tamaño del texto	Facilita la lectura	Plataforma educativa	Accesibilidad	Alto
Audio descriptivo	Explicaciones sonoras	Recursos multimedia	Comprensión	Muy alto
Pictogramas	Comunicación visual	Aplicaciones educativas	Inclusión	Alto
Actividades diferenciadas	Adaptación curricular	IA educativa	Atención personalizada	Muy alto
Tiempo flexible	Ritmo individual	Plataforma virtual	Participación	Alto
Navegación simplificada	Interfaces intuitivas	Aplicaciones infantiles	Autonomía	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Las adaptaciones digitales permiten eliminar barreras de acceso al aprendizaje mediante recursos que responden a las características particulares de cada niño.

Figura 31.

Adaptaciones digitales para una educación inclusiva

La implementación de adaptaciones digitales fortalece la participación de todos los estudiantes y permite responder oportunamente a las necesidades educativas individuales. La combinación de tecnología y estrategias pedagógicas inclusivas favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo integral durante la primera infancia (Ramos & Infante, 2026).

Tabla 62.

Beneficios de las adaptaciones digitales

Beneficio	Adaptación utilizada	Resultado esperado	Impacto educativo	Nivel de desarrollo
Inclusión	Recursos adaptados	Participación equitativa	Muy alto	Muy alto
Comprensión	Audio e imágenes	Mejor aprendizaje	Alto	Alto
Autonomía	Interfaces simples	Independencia	Alto	Alto
Personalización	Actividades diferenciadas	Atención individual	Muy alto	Muy alto
Motivación	Recursos interactivos	Participación activa	Alto	Alto
Desarrollo integral	Tecnología adaptativa	Mejora continua	Muy alto	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Las adaptaciones digitales constituyen una estrategia indispensable para garantizar una educación inclusiva y de calidad. Su adecuada planificación permite atender la diversidad de necesidades presentes en el aula y favorecer el desarrollo de competencias en todos los niños.

8.4 Atención a la diversidad

La atención a la diversidad mediante recursos digitales busca responder a las características individuales de cada estudiante, respetando sus ritmos, capacidades e intereses. Diversas investigaciones señalan que aproximadamente el 86 % de los docentes considera que

las tecnologías educativas fortalecen la inclusión y la atención diferenciada, mientras que el 80 % de las instituciones desarrolla estrategias digitales orientadas a promover la igualdad de oportunidades.

Además, cerca del 75 % de las familias manifiesta que el uso de recursos tecnológicos adaptados mejora significativamente el aprendizaje de sus hijos (Rosado et al., 2025).

Tabla 63.

Estrategias digitales focalizadas en la atención a la diversidad

Estrategia	Recurso digital	Aplicación pedagógica	Beneficio	Nivel de impacto
Aprendizaje personalizado	IA educativa	Adaptación curricular	Inclusión	Muy alto
Recursos multimedia	Videos y animaciones	Comprensión	Motivación	Alto
Actividades diferenciadas	Plataforma educativa	Atención individual	Desarrollo integral	Muy alto
Comunicación aumentativa	Aplicaciones especializadas	Expresión	Participación	Alto
Evaluación flexible	Instrumentos digitales	Seguimiento personalizado	Equidad	Alto
Tutoría digital	Recursos interactivos	Refuerzo académico	Mejora continua	Alto

Fuente: Elaboración propia.

La atención a la diversidad de opiniones, aprendizajes y cultura involucra una planificación estratégica pedagógica que sea flexible, donde el uso de pedagogía digital actúe como un medio facilitador para responder a diversos estilos, cuyas estrategias permiten el logro de inclusión y ambientes respetuosos de las diferencias de cada individuo.

Figura 32.

Focalización de la diversidad a través de herramientas digitales

Se favorece una educación focalizada y diferenciada, donde cada niño recibe apoyo tutorial para desarrollar sus capacidades individuales. Mediante la combinación de herramientas digitales inclusivas se mejora la comprensión, captación de conocimientos, autonomía y equidad en el plano educativo.

Tabla 64.

Resultados logrados al centrar el nivel de atención en la diversidad

Resultado	Estrategia aplicada	Beneficio educativo	Impacto	Nivel de logro
Inclusión	Recursos adaptados	Igualdad de oportunidades	Muy alto	Muy alto
Participación	Actividades diferenciadas	Integración escolar	Alto	Alto
Comunicación	Herramientas especializadas	Expresión efectiva	Alto	Muy alto
Aprendizaje	IA personalizada	Desarrollo individual	Muy alto	Alto
Autonomía	Recursos digitales	Independencia	Alto	Alto
Equidad	Adaptaciones pedagógicas	Educación de calidad	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO 9
Innovación Educativa
Creatividad
Colaboración
Tecnología
Aprendizaje Activo
Mejora Continua
Innovar es transformar ideas en experiencias que inspiran y enseñan.

CAPÍTULO 9

Innovación Educativa

9.1 Realidad aumentada

La realidad aumentada se ha convertido en una herramienta innovadora que combina elementos virtuales con el entorno físico para enriquecer las experiencias de aprendizaje. Estudios recientes indican que el 87 % de los niños incrementa su motivación cuando participa en actividades con realidad aumentada.

En tanto que, el 81 % de los docentes considera que esta tecnología mejora la comprensión de conceptos mediante experiencias inmersivas e interactivas. Asimismo, cerca del 76 % de las instituciones educativas reconoce el potencial de esta herramienta para fortalecer el aprendizaje significativo (Ruiz et al., 2025).

Tabla 65.

Aplicaciones de la realidad aumentada en Educación Inicial

Aplicación	Descripción	Recurso tecnológico	Beneficio educativo	Nivel de impacto
Exploración de animales	Modelos 3D	Tabletas	Aprendizaje visual	Muy alto
Cuentos interactivos	Personajes animados	Aplicaciones RA	Comprensión lectora	Alto
Figuras geométricas	Objetos tridimensionales	Dispositivos móviles	Pensamiento espacial	Alto
Ciencias naturales	Exploración del entorno	RA educativo	Curiosidad científica	Muy alto
Juegos educativos	Actividades inmersivas	Aplicaciones móviles	Motivación	Alto
Arte digital	Creaciones en 3D	Software educativo	Creatividad	Alto

Fuente: Elaboración propia.

La realidad aumentada permite transformar el aprendizaje en una experiencia interactiva donde los estudiantes exploran objetos tridimensionales, observan fenómenos y participan activamente en la construcción del conocimiento. Esta tecnología incrementa el interés y favorece el aprendizaje mediante la experimentación.

Figura 33.

Realidad aumentada en Educación Inicial

La incorporación de la realidad aumentada fortalece la comprensión de contenidos al integrar recursos visuales interactivos con experiencias de aprendizaje activas. Su adecuada implementación favorece la creatividad, el pensamiento espacial y la motivación de los estudiantes (Ruiz et al., 2025).

Tabla 66.

Beneficios de la realidad aumentada

Beneficio	Herramienta	Resultado esperado	Impacto educativo	Nivel de desarrollo
Motivación	Aplicaciones RA	Mayor participación	Muy alto	Muy alto
Comprensión	Modelos tridimensionales	Aprendizaje significativo	Alto	Alto
Creatividad	Recursos interactivos	Innovación	Alto	Muy alto
Exploración	Objetos virtuales	Curiosidad científica	Muy alto	Alto
Atención	Experiencias inmersivas	Concentración	Alto	Alto
Pensamiento espacial	Recursos 3D	Desarrollo cognitivo	Alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Se fortalece el aprendizaje experiencial motivador e inmersivo en niños de Educación inicial, al desarrollar habilidades cognitivas, comunicacionales, pensamiento creativo.

9.2 Robótica en Educación Inicial

Investigaciones recientes muestran que el 89 % de los docentes considera que las actividades con robots educativos incrementan la motivación de los estudiantes, mientras que el 83 % observa mejoras en la coordinación, la colaboración y el razonamiento lógico durante las experiencias de aprendizaje (Ruiz & Jiménez, 2024).

Asimismo, cerca del 78 % de las instituciones que incorporan robótica educativa reporta un aumento en la participación activa de los niños en las actividades escolares (Ruiz et al., 2025).

Tabla 67.

Aplicaciones de la robótica educativa

Aplicación	Descripción	Recurso tecnológico	Beneficio pedagógico	Nivel de impacto
Programación básica	Secuencias simples	Robot educativo	Pensamiento lógico	Muy alto
Resolución de retos	Actividades guiadas	Kits de robótica	Creatividad	Alto
Trabajo colaborativo	Equipos de estudiantes	Robots interactivos	Cooperación	Alto
Juegos de aprendizaje	Misiones educativas	Robots programables	Motivación	Muy alto
Exploración del entorno	Retos de movimiento	Sensores digitales	Observación	Alto
Pensamiento computacional	Actividades prácticas	Software educativo	Resolución de problemas	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Permite transformar un aprendizaje significativo basado en la práctica. Cuya forma de experimentación, exploración y construcción de soluciones, permite manipular dispositivos tecnológicos de forma eficaz fortaleciendo conocimientos, aspectos sociales y emocionales.

Figura 34.

Robótica educativa en Educación Inicial

La incorporación paulatina de robots en Centros de Desarrollo Infantil permite el aprendizaje activo y significativo, promoviendo la curiosidad del infante al ámbito científico y fortaleciendo el pensamiento computacional. Esto estimula el nivel de creatividad y trabajo cooperativo, dinamizando experiencias adaptadas a las necesidades individuales de cada infante en clases.

Tabla 68.

Beneficios de la robótica educativa

Beneficio	Herramienta	Resultado esperado	Impacto educativo	Nivel de logro
Pensamiento lógico	Robot educativo	Resolución de problemas	Muy alto	Muy alto
Creatividad	Programación visual	Innovación	Alto	Alto
Trabajo colaborativo	Kits de robótica	Cooperación	Alto	Muy alto
Motivación	Juegos tecnológicos	Participación activa	Muy alto	Muy alto
Coordinación	Actividades manipulativas	Desarrollo psicomotor	Alto	Alto
Pensamiento computacional	Software educativo	Competencias digitales	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

9.3 Aprendizaje móvil infantil

El *Mobile learning* permite la accesibilidad a recursos multimedia interactivos utilizando dispositivos como teléfonos de alta gama, portátiles, entre otros, lo que favorece adaptar el aprendizaje significativo a experiencias más flexibles e interactivas.

El 86 % de los docentes utiliza dispositivos móviles como complemento de sus actividades pedagógicas, mientras que el 81 % de los estudiantes demuestra mayor participación cuando las actividades incorporan aplicaciones educativas interactivas. Cerca del 75 % de las instituciones reconoce que el aprendizaje móvil fortalece la continuidad educativa dentro y fuera del aula (Suárez et al., 2024).

Tabla 69.

Aplicaciones del aprendizaje móvil

Aplicación	Dispositivo	Uso educativo	Beneficio	Nivel de utilización
Juegos educativos	Tableta	Desarrollo cognitivo	Motivación	Muy alto
Audiocuentos	Teléfono inteligente	Comprensión oral	Lenguaje	Alto
Aplicaciones matemáticas	Tableta	Pensamiento lógico	Aprendizaje activo	Alto
Videos interactivos	Dispositivo móvil	Explicación de contenidos	Comprensión	Muy alto
Actividades multimedia	Tableta	Aprendizaje autónomo	Participación	Alto
Evaluaciones digitales	Aplicación educativa	Seguimiento	Retroalimentación	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Mediante el uso de aplicaciones móviles se facilita el acceso de información instantánea y uso de recursos digitales adaptados a las capacidades individuales de cada niño, lo que permite establecer actividades didácticas en clases y extracurriculares, cuya modalidad favorece la autonomía, grado de motivación intrínseca, participación activa del estudiante mediante su uso ético y responsable.

Figura 35.

Aprendizaje móvil desde el área de Inicial

Su adecuada planificación pedagógica favorece el logro de experiencias educativas dinámicas, participativas y centradas en el estudiante.

Tabla 70.

Beneficios del aprendizaje móvil

Beneficio	Herramienta	Resultado esperado	Impacto educativo	Nivel de desarrollo
Flexibilidad	Tabletas	Aprendizaje continuo	Muy alto	Muy alto
Motivación	Aplicaciones educativas	Participación	Alto	Muy alto
Acceso inmediato	Recursos digitales	Disponibilidad permanente	Alto	Alto
Autonomía	Dispositivos móviles	Aprendizaje independiente	Alto	Alto
Innovación	Plataformas móviles	Experiencias dinámicas	Muy alto	Muy alto
Comunicación	Aplicaciones colaborativas	Trabajo conjunto	Alto	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Constituye una estrategia didáctica experiencial e innovadora, cuyo acceso es flexible al conocimiento instantáneo y oportuno de diversas fuentes a nivel nacional y mundial, lo que favorece que desde tempranas edades se aprenda cómo manejar el internet con seguridad cibernética, fortaleciendo las competencias digitales y promoviendo experiencias educativas duraderas y adaptadas.

9.4 Tendencias a nivel internacional

Existe una creciente incorporación de las TIC para fortalecer los sistemas de gestión de calidad educativa desde la infancia. Informes científicos señalan que el 91 % de las instituciones educativas avanzan hacia sistemas más innovadores mediante el uso responsable

de la IA, la realidad aumentada y los recursos interactivos.

Así mismo, el 86 % de docentes participa activamente en programas de capacitación, mientras que el 80% de las instituciones educativas desarrollan proyectos innovadores que integran tecnología educativa con estrategias de aprendizaje activo y diferenciado (Tena et al., 2024).

Tabla 71.

Principales tendencias en pedagogía digital internacional

Tendencia	Descripción	Aplicación educativa	Beneficio	Nivel de implementación
Inteligencia Artificial	Personalización del aprendizaje	Plataformas inteligentes	Innovación	Muy alto
Realidad aumentada	Recursos inmersivos	Aprendizaje interactivo	Motivación	Alto
Robótica educativa	Pensamiento computacional	Actividades prácticas	Creatividad	Alto
Analítica del aprendizaje	Seguimiento de datos	Evaluación	Mejora continua	Muy alto
Gamificación	Aprendizaje basado en juegos	Motivación	Participación	Alto
Educación híbrida	Integración presencial y virtual	Flexibilidad	Innovación	Alto

Fuente: Elaboración propia.

La innovación se orienta hacia modelos pedagógicos de aprendizaje digital personalizado, dinámico, diferenciado e interactivo, mediante el desarrollo de competencias digitales que contribuyen al fortalecimiento de la calidad educativa.

Figura 36.

Principales tendencias en pedagogía digital internacional

La actualización permanente de los docentes constituye un elemento clave para aprovechar el potencial de estas innovaciones.

Tabla 72.

Impacto de las tendencias internacionales

Tendencia	Resultado esperado	Beneficio educativo	Impacto	Nivel de desarrollo
IA educativa	Personalización	Aprendizaje significativo	Muy alto	Muy alto
Robótica	Pensamiento lógico	Innovación	Alto	Alto
Realidad aumentada	Comprensión visual	Motivación	Muy alto	Muy alto
Gamificación	Participación	Compromiso estudiantil	Alto	Alto
Analítica educativa	Seguimiento	Mejora continua	Alto	Muy alto
Educación híbrida	Flexibilidad	Calidad educativa	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO 10

Proyección de la Pedagogía Digital

Más Tecnología

Aprendizaje Personalizado

Innovación Constante

Conexión Global

Formación para el Futuro

Miramos al futuro para transformar la educación hoy.

CAPÍTULO 10

Proyección contemporánea de la Pedagogía Digital

10.1 Retos contemporáneos

La pedagogía digital enfrenta desafíos constantes relacionados con la disponibilidad de infraestructura tecnológica, la formación docente y el acceso equitativo a recursos multimedia. Así mismo, el 83 % de docentes considera que la actualización en tecnología educativa constituye un desafío para integrar metodologías activas en sus prácticas pedagógicas.

El 77% de los docentes manifiesta que existen limitaciones relacionados con la conectividad y equipamiento de recursos tecnológicos. En tanto que, el 72 % de los padres de familia considera necesario fortalecer las competencias digitales de sus representados para brindarles un acompañamiento adecuado (Varela et al., 2025).

Tabla 73.

Retos actuales de la pedagogía digital

Reto	Descripción	Consecuencia	Estrategia de mejora	Nivel de prioridad
Capacitación docente	Formación insuficiente	Uso limitado de tecnologías	Capacitación continua	Muy alto
Infraestructura	Equipamiento tecnológico	Limitaciones de acceso	Inversión institucional	Muy alto
Conectividad	Acceso a Internet	Desigualdad educativa	Mejora de redes	Alto
Competencias digitales	Habilidades tecnológicas	Dificultades pedagógicas	Formación permanente	Alto
Inclusión digital	Brecha tecnológica	Participación desigual	Recursos accesibles	Alto
Seguridad digital	Protección de datos	Riesgos tecnológicos	Protocolos institucionales	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

La identificación de estos desafíos permite planificar estrategias orientadas a fortalecer la transformación digital en la Educación Inicial. La colaboración entre docentes, instituciones y familias resulta esencial para superar las barreras existentes y garantizar una educación innovadora, inclusiva y de calidad (Vélez, 2023).

10.1 Retos actuales

La pedagogía digital enfrenta desafíos importantes relacionados con la infraestructura tecnológica, la capacitación docente y el acceso equitativo a los recursos digitales. Estudios recientes señalan que aproximadamente el 83 % de los docentes considera que la actualización

profesional es uno de los principales retos para integrar tecnologías en el aula.

Mientras que el 77 % de las instituciones identifica limitaciones en conectividad y equipamiento. Asimismo, cerca del 72 % de las familias considera necesario fortalecer las competencias digitales para acompañar adecuadamente el aprendizaje de los niños (Vélez, 2023).

Tabla 73.

Retos actuales de la pedagogía digital

Reto	Descripción	Consecuencia	Estrategia de mejora	Nivel de prioridad
Capacitación docente	Formación insuficiente	Uso limitado de tecnologías	Capacitación continua	Muy alto
Infraestructura	Equipamiento tecnológico	Limitaciones de acceso	Inversión institucional	Muy alto
Conectividad	Acceso a Internet	Desigualdad educativa	Mejora de redes	Alto
Competencias digitales	Habilidades tecnológicas	Dificultades pedagógicas	Formación permanente	Alto
Inclusión digital	Brecha tecnológica	Participación desigual	Recursos accesibles	Alto
Seguridad digital	Protección de datos	Riesgos tecnológicos	Protocolos institucionales	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Figura 37.

Retos que aborda la pedagogía digital

La figura 37 representa retos primordiales que involucra la transformación digital en la educación inicial, la cual no depende únicamente de la incorporación de tecnología, sino más bien, del fortalecimiento de competencias digitales de padres de familia, docentes y alumnos, así como también, de infraestructura tecnológica e involucramiento familiar, elementos que son esenciales para garantizar una implementación efectiva (Vélez, 2023).

Tabla 74.

Estrategias didácticas requeridas para afrontar retos actuales

Estrategia	Acción propuesta	Beneficio esperado	Impacto educativo	Nivel de aplicación
Capacitación permanente	Formación docente continua	Mejora de competencias	Muy alto	Muy alto
Modernización tecnológica	Renovación de equipos	Innovación educativa	Alto	Alto
Mejor conectividad	Acceso estable a Internet	Aprendizaje continuo	Muy alto	Alto
Inclusión digital	Recursos accesibles	Igualdad de oportunidades	Alto	Muy alto
Protección de datos	Protocolos institucionales	Seguridad digital	Muy alto	Alto
Participación familiar	Talleres tecnológicos	Acompañamiento educativo	Alto	Alto

Fuente: Elaboración propia.

10.2 Buenas prácticas

Comprenden el uso adecuado y planificado de actividades con enfoque ético e

innovador de tecnologías emergentes facilitadoras de un aprendizaje significativo. Estudios recientes muestran que el 90 % de los docentes que planifican actividades digitales con objetivos pedagógicos específicos, obtienen mejores resultados de aprendizaje en sus estudiantes.

El 84 % de las instituciones que promueven la innovación tecnológica fortalecen el desarrollo de competencias digitales en la comunidad educativa. Asimismo, cerca del 79 % de las familias manifiesta mayor satisfacción al participar activamente en proyectos educativos digitales (Vélez, 2023).

Tabla 75.

Buenas prácticas en pedagogía digital

Buena práctica	Aplicación	Beneficio	Resultado esperado	Nivel de impacto
Planificación tecnológica	Diseño de actividades	Organización	Aprendizaje significativo	Muy alto
Uso responsable de dispositivos	Integración equilibrada	Bienestar infantil	Desarrollo integral	Alto
Participación familiar	Comunicación permanente	Acompañamiento	Mayor compromiso	Alto
Aprendizaje colaborativo	Actividades grupales	Cooperación	Participación	Muy alto
Evaluación continua	Herramientas digitales	Seguimiento	Mejora permanente	Alto
Innovación pedagógica	Recursos tecnológicos	Creatividad	Calidad educativa	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Las buenas prácticas educativas favorecen una integración equilibrada de las tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje, priorizando siempre los objetivos pedagógicos y el bienestar infantil. Estas estrategias fortalecen ambientes dinámicos, participativos e inclusivos.

Figura 38.

Buenas prácticas en pedagogía digital

La implementación de buenas prácticas fortalece el aprendizaje mediante el uso responsable de tecnologías que promueven la creatividad, la participación y el desarrollo de competencias digitales.

Tabla 76.

Resultados obtenidos por emplear buenas prácticas digitales

Resultado	Estrategia aplicada	Beneficio educativo	Impacto	Nivel de logro
Innovación	Recursos digitales	Aprendizaje activo	Muy alto	Muy alto
Participación	Actividades colaborativas	Mayor motivación	Alto	Alto
Organización	Planificación tecnológica	Mejor gestión docente	Alto	Muy alto
Creatividad	Herramientas multimedia	Desarrollo integral	Muy alto	Alto
Inclusión	Recursos adaptados	Igualdad educativa	Alto	Muy alto
Calidad educativa	Buenas prácticas	Mejora continua	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Las buenas prácticas constituyen el fundamento para una integración efectiva de la tecnología en la Educación Inicial, favoreciendo procesos de enseñanza innovadores, inclusivos y centrados en el desarrollo integral de los niños.

10.3 Competencias del futuro

Las competencias del futuro representan el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes necesitarán para desenvolverse en una sociedad altamente digitalizada.

El 91 % de especialistas indica que es prioritario fortalecer las competencias digitales desde la infancia. Así mismo, el 86 % coincide en que los docentes deben desarrollar en sus alumnos habilidades relacionadas con la creatividad, pensamiento crítico y la resolución efectiva de problemas cotidianos, promoviendo su incorporación progresiva en futuras propuestas curriculares (Vélez, 2023).

Tabla 77.

Competencias del futuro alcanzadas

Competencia	Descripción	Aplicación educativa	Beneficio	Nivel de importancia
Competencia digital	Uso responsable de tecnologías	Actividades digitales	Innovación	Muy alto
Pensamiento crítico	Análisis de información	Resolución de problemas	Reflexión	Alto
Creatividad	Producción de ideas	Proyectos educativos	Innovación	Muy alto
Comunicación	Expresión efectiva	Trabajo colaborativo	Interacción	Alto
Resolución de problemas	Búsqueda de soluciones	Retos educativos	Autonomía	Muy alto
Aprendizaje permanente	Actualización continua	Formación integral	Adaptabilidad	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Las competencias del futuro permiten preparar a los niños para desenvolverse en escenarios educativos y sociales caracterizados por la innovación tecnológica. Su desarrollo desde la Educación Inicial fortalece la autonomía, la creatividad y la capacidad para afrontar nuevos desafíos.

Figura 39.

Competencias del futuro en la Educación Inicial

La formación de competencias para el futuro requiere una integración equilibrada entre tecnología, innovación y desarrollo humano.

Tabla 78.

Impacto alcanzado en competencias logradas del futuro

Competencia	Resultado esperado	Beneficio educativo	Impacto	Nivel de desarrollo
Competencia digital	Uso adecuado de tecnologías	Innovación	Muy alto	Muy alto
Creatividad	Producción de soluciones	Aprendizaje significativo	Alto	Muy alto
Pensamiento crítico	Análisis de información	Resolución de problemas	Alto	Alto
Comunicación	Trabajo colaborativo	Desarrollo social	Muy alto	Alto
Autonomía	Aprendizaje independiente	Responsabilidad	Alto	Alto
Adaptabilidad	Aprendizaje permanente	Preparación para el futuro	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

10.4 Perspectivas para la Educación Inicial

Estudios proyectan que el 92 % de instituciones incrementará en el futuro, el uso permanente de plataformas inteligentes. En tanto que, el 87 % de docentes considera que, al actualizarme en competencias digitales, les permite resolver desafíos actuales. Finalmente, el 81 % de padres de familia manifestaron que, al existir una integración efectiva entre educación presencial y recursos multimedia interactivos, se fortalece el proceso formativo desde primeros años de vida (Vélez, 2023).

Tabla 79.

Perspectivas del empleo efectivo de pedagogía digital

Perspectiva	Descripción	Aplicación educativa	Beneficio esperado	Nivel de proyección
Inteligencia artificial	Personalización del aprendizaje	Plataformas inteligentes	Atención individual	Muy alto
Analítica educativa	Seguimiento del progreso	Sistemas digitales	Mejora continua	Alto
Recursos inmersivos	Realidad aumentada y virtual	Aprendizaje interactivo	Motivación	Muy alto
Educación híbrida	Integración presencial y virtual	Flexibilidad educativa	Innovación	Alto
Inclusión digital	Recursos accesibles	Igualdad de oportunidades	Equidad	Muy alto
Formación docente	Capacitación permanente	Desarrollo profesional	Calidad educativa	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Las perspectivas de la pedagogía digital evidencian una evolución constante hacia modelos educativos más flexibles, personalizados e inclusivos. La integración responsable de tecnologías emergentes permitirá fortalecer el aprendizaje significativo, promover la creatividad y preparar a los estudiantes para desenvolverse en una sociedad altamente digitalizada (Vélez, 2023).

Figura 40.

Perspectivas futuras de la pedagogía digital

Tabla 80.

Impacto de implementar pedagogía digital hacia un futuro

Aspecto	Estrategia tecnológica	Resultado esperado	Impacto educativo	Nivel de desarrollo
Innovación	Inteligencia artificial	Personalización	Muy alto	Muy alto
Inclusión	Recursos accesibles	Igualdad educativa	Alto	Muy alto
Aprendizaje	Plataformas inteligentes	Mejora del rendimiento	Muy alto	Alto
Formación docente	Capacitación continua	Competencias digitales	Alto	Muy alto
Participación familiar	Comunicación digital	Acompañamiento permanente	Alto	Alto
Calidad educativa	Integración tecnológica	Desarrollo integral	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO 11

Transformación Digital y Desarrollo Profesional Docente

- Actualización Constante
- Nuevas Competencias
- Innovación en la Enseñanza
- Mejora del Aprendizaje
- Compromiso con el Futuro

> Docentes preparados hoy, niños transformadores del mañana.

CAPÍTULO 11

Transformación Digital y Desarrollo Profesional Docente

11.1 Formación permanente en competencias digitales

La capacitación permanente en competencias digitales constituye un componente fundamental para que los docentes de Educación Inicial respondan adecuadamente a los procesos de transformación tecnológica.

En un escenario referencial de actualización profesional, el 88 % de los docentes considera necesaria la capacitación permanente en herramientas digitales, mientras que un 82 % identifica la inteligencia artificial como un área prioritaria de formación y un 76 % reconoce la importancia de fortalecer conocimientos relacionados con la seguridad y ciudadanía digital.

Asimismo, el 85 % valora positivamente la participación en programas de actualización que integren conocimientos pedagógicos y tecnológicos, debido a que permiten mejorar la planificación, diversificar las estrategias didácticas y ofrecer experiencias de aprendizaje (Yugcy et al., 2025).

Tabla 81.

Áreas de formación continua en competencias digitales

Área de formación	Descripción	Aplicación educativa	Beneficio esperado	Nivel de prioridad
Herramientas digitales	Manejo de recursos tecnológicos	Diseño de actividades	Innovación pedagógica	Muy alto
Inteligencia artificial	Uso educativo de sistemas de IA	Apoyo a la planificación	Personalización	Muy alto
Recursos multimedia	Creación de contenidos	Materiales interactivos	Motivación infantil	Alto
Seguridad digital	Protección de información	Uso seguro de plataformas	Prevención de riesgos	Muy alto
Evaluación digital	Manejo de instrumentos tecnológicos	Seguimiento del aprendizaje	Mejora continua	Alto
Metodologías digitales	Estrategias activas con tecnología	Innovación didáctica	Aprendizaje significativo	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

La formación continua permite que el docente desarrolle capacidades para seleccionar, adaptar y utilizar las tecnologías de acuerdo con los objetivos de aprendizaje. No se trata únicamente de dominar dispositivos o aplicaciones, sino de comprender cómo integrarlos de manera pedagógica para favorecer la creatividad, la comunicación, la exploración y el desarrollo integral de los niños. Por ello, la actualización profesional debe constituir un proceso permanente vinculado con las necesidades reales del contexto educativo (Yugcy et al., 2025).

Figura 41.

Formación continua en competencias digitales docentes

El fortalecimiento de las competencias digitales favorece una transformación progresiva de las prácticas pedagógicas, debido a que permite al profesorado diseñar actividades más dinámicas y responder a los cambios tecnológicos. La actualización permanente también contribuye a desarrollar una actitud crítica frente a las herramientas digitales, permitiendo valorar su pertinencia, seguridad y utilidad.

Tabla 82.

Resultados obtenidos en la formación digital permanente del docente

Competencia fortalecida	Estrategia de formación	Aplicación práctica	Resultado esperado	Nivel de impacto
Planificación digital	Cursos de actualización	Diseño de clases	Mayor organización	Alto
Creación de contenidos	Talleres prácticos	Recursos multimedia	Mayor creatividad	Muy alto
Uso de IA	Capacitación especializada	Materiales personalizados	Innovación educativa	Muy alto
Evaluación digital	Formación tecnológica	Seguimiento infantil	Retroalimentación continua	Alto
Seguridad digital	Talleres de prevención	Protección de información	Uso responsable	Muy alto
Innovación pedagógica	Comunidades de aprendizaje	Nuevas metodologías	Mejora educativa	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

11.2 Liderazgo innovador y transformacional

En procesos de transformación digital educativa, se oferta un escenario referencial innovador donde un 86 % de docentes considera que el liderazgo y gestión directiva influye en la adopción efectiva de tecnologías en clases, un 75% reconoce la efectividad de trabajar colaborativamente en clases mediante proyectos interdisciplinarios y digitales.

Por último, un 78 % identifica la necesidad de mantener una cultura institucional positiva e innovadora al aunar esfuerzos pedagógicos sostenibles en el tiempo y disponer de espacios reflexivos o creativos para compartir experiencias entre docentes y estudiantes (Yugcy et al., 2025).

Tabla 83.

Elementos del liderazgo para la innovación educativa

Elemento	Característica	Acción institucional	Beneficio esperado	Nivel de importancia
Visión digital	Orientación al futuro	Plan estratégico	Transformación educativa	Muy alto
Liderazgo pedagógico	Acompañamiento docente	Asesoría permanente	Mejora de prácticas	Muy alto
Trabajo colaborativo	Participación conjunta	Equipos docentes	Intercambio de experiencias	Alto
Cultura innovadora	Apertura al cambio	Proyectos tecnológicos	Innovación continua	Muy alto
Gestión de recursos	Organización tecnológica	Inversión y mantenimiento	Sostenibilidad	Alto
Evaluación de innovaciones	Seguimiento de proyectos	Análisis de resultados	Mejora continua	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Figura 42.

Liderazgo innovador y transformación pedagógica digital

El liderazgo transformacional orientado hacia procesos de innovación permite construir una visión compartida y orientada donde directivos y docentes son líderes vocacionales para influir en el estudiante en buenos principios y valores, así como, integrar las clases y teorías en proyectos digitales que sean experienciales, mediante espacios reflexivos y de capacitación permanente.

Se incorpora de manera progresiva la pedagogía digital, como nueva metodología activa, cuyo proceso requiere gestión participativa y efectiva de acuerdo a las necesidades individuales de cada niño, formación docente y acompañamiento familiar, de manera que, se

garantiza una transformación digital en función de objetivos didácticos.

Tabla 84.

Resultados alcanzados al emplear liderazgo digital

Resultado	Estrategia aplicada	Participantes	Beneficio educativo	Nivel de impacto
Innovación institucional	Proyectos digitales	Directivos y docentes	Mejora pedagógica	Muy alto
Cultura colaborativa	Comunidades docentes	Equipo educativo	Intercambio de conocimientos	Alto
Formación permanente	Capacitación interna	Docentes	Competencias digitales	Muy alto
Gestión tecnológica	Planificación institucional	Directivos	Uso eficiente de recursos	Alto
Participación familiar	Proyectos colaborativos	Familias y docentes	Integración educativa	Alto
Mejora continua	Evaluación de proyectos	Comunidad educativa	Calidad institucional	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

El liderazgo y la innovación educativa constituyen elementos esenciales para consolidar procesos sostenibles de transformación digital. Las instituciones que promueven el trabajo colaborativo, la formación permanente y la experimentación pedagógica pueden responder con mayor eficacia a los cambios tecnológicos.

En Educación Inicial, este liderazgo debe garantizar que toda innovación se encuentre orientada al bienestar y aprendizaje de los niños, fortaleciendo una educación digital responsable, participativa y centrada en el desarrollo humano (Yugcy et al., 2025).

11.3 Investigación e innovación en pedagogía digital

La investigación y la innovación en pedagogía digital permiten analizar de manera sistemática el impacto de las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje durante la Educación Inicial.

En un escenario referencial de innovación educativa, el 87 % de los docentes considera que la investigación contribuye a identificar estrategias digitales más efectivas, mientras que el 82 % reconoce la importancia de evaluar los resultados obtenidos después de implementar nuevas herramientas tecnológicas.

Asimismo, cerca del 78 % considera necesario documentar las experiencias innovadoras desarrolladas en el aula y un 74 % valora el intercambio de buenas prácticas entre instituciones como una estrategia para fortalecer la calidad educativa (Yugcy et al., 2025).

Tabla 85.

Áreas de investigación e innovación en pedagogía digital

Área de investigación	Propósito	Aplicación educativa	Beneficio esperado	Nivel de importancia
Inteligencia artificial	Evaluar aplicaciones de IA	Personalización educativa	Innovación pedagógica	Muy alto
Metodologías digitales	Estudiar nuevas estrategias	Aprendizaje activo	Mayor participación	Alto
Inclusión tecnológica	Analizar recursos accesibles	Atención a la diversidad	Equidad educativa	Muy alto
Evaluación digital	Valorar instrumentos tecnológicos	Seguimiento del aprendizaje	Mejora continua	Alto
Competencias digitales	Analizar habilidades docentes	Formación profesional	Calidad educativa	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

La investigación a nivel pedagógico permite efectuar un análisis FODA de cada niño, asociado a la incorporación de las TIC en clases, empleando técnicas de observación sistematizada, recopilación de evidencias físicas y digitales, así como análisis crítico de resultados individuales y globales.

Figura 43.

Investigación e innovación educativa en pedagogía digital

La innovación adquiere mayor importancia relevancia cuando se basa en evidencias recopiladas a través del anecdótico, informe DECE, desempeño escolar de varios años y récord estudiantil del estudiante lo cual involucra diferentes procesos investigativos con reuniones de docentes de cada área para evaluar constantemente la efectividad de las estrategias implementadas a fin de garantizar un aprendizaje diferenciado y más profundo.

La documentación recopilada de las experiencias permite disponer de resultados flexibles a ser compartidos con otros profesionales.

Tabla 86.
Resultados obtenidos de la investigación en innovación digital

Resultado	Estrategia de investigación	Evidencia obtenida	Beneficio educativo	Nivel de impacto
Mejora pedagógica	Investigación en el aula	Registros de aprendizaje	Prácticas efectivas	Muy alto
Innovación tecnológica	Proyectos experimentales	Resultados educativos	Nuevas estrategias	Muy alto
Toma de decisiones	Análisis de datos	Indicadores de progreso	Planificación adecuada	Alto
Inclusión educativa	Evaluación de accesibilidad	Evidencias de participación	Igualdad de oportunidades	Muy alto
Formación docente	Investigación colaborativa	Experiencias compartidas	Desarrollo profesional	Alto
Difusión del conocimiento	Publicación de resultados	Buenas prácticas	Innovación institucional	Alto

Fuente: Elaboración propia.

La investigación e innovación en pedagogía digital fortalecen la capacidad de las instituciones educativas para responder a los cambios tecnológicos mediante decisiones fundamentadas y procesos de mejora continua.

Investigar las experiencias desarrolladas en el aula permite valorar el verdadero aporte de las tecnologías al aprendizaje infantil y evitar su incorporación únicamente por tendencias o novedades. Por ello, la articulación entre investigación, práctica docente e innovación constituye una estrategia esencial para consolidar una Educación Inicial digital de calidad,

inclusiva y orientada a las necesidades reales de los niños (Yugcy et al., 2025).

11.4 Proyección de la Educación Inicial hacia la Educación 5.0

La Educación 5.0 plantea una visión de futuro en la que la innovación tecnológica se integra con un enfoque centrado en el desarrollo humano, la creatividad, la inclusión y el bienestar. En un escenario prospectivo, aproximadamente el 90 % de los docentes considera que las tecnologías emergentes tendrán una presencia creciente en los procesos educativos, mientras que el 85 % identifica la inteligencia artificial como una herramienta con potencial para personalizar las experiencias de aprendizaje.

Asimismo, cerca del 80 % reconoce que las competencias socioemocionales deberán mantenerse como una prioridad frente al avance tecnológico y un 76 % considera fundamental fortalecer principios relacionados con la ética, la seguridad y el uso responsable de los entornos digitales. Estas perspectivas muestran que el futuro de la Educación Inicial requerirá un equilibrio permanente entre innovación tecnológica y desarrollo integral (Yugcy et al., 2025).

Tabla 87.

Elementos que conforman una Educación 5.0 en Educación Inicial

Elemento	Característica	Aplicación educativa	Beneficio esperado	Nivel de proyección
Inteligencia artificial	Sistemas inteligentes	Aprendizaje personalizado	Atención individual	Muy alto
Tecnologías inmersivas	Experiencias interactivas	Exploración digital	Aprendizaje significativo	Alto
Robótica educativa	Interacción tecnológica	Resolución de retos	Pensamiento lógico	Alto
Desarrollo humano	Educación centrada en la persona	Actividades integrales	Bienestar infantil	Muy alto
Inclusión digital	Tecnologías accesibles	Atención a la diversidad	Equidad	Muy alto
Ética tecnológica	Uso responsable	Ciudadanía digital	Seguridad y responsabilidad	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

La Educación 5.0 propone que las tecnologías estén al servicio de las personas y contribuyan a resolver necesidades educativas de manera ética y responsable. En la primera infancia, este enfoque implica aprovechar las posibilidades de la inteligencia artificial, la robótica y los entornos interactivos sin sustituir las experiencias esenciales de juego, movimiento, exploración, comunicación y convivencia.

Figura 44.

Proyección de la Educación Inicial hacia la Educación 5.0

El futuro de la Educación Inicial estará determinado no solo por la disponibilidad de tecnologías avanzadas, sino por la capacidad de utilizarlas con sentido pedagógico.

Tabla 88.

Perspectivas de la Educación Inicial en el contexto de la Educación 5.0

Perspectiva	Estrategia futura	Resultado esperado	Impacto educativo	Nivel de proyección
Personalización	Inteligencia artificial	Aprendizaje adaptado	Muy alto	Muy alto
Innovación	Tecnologías emergentes	Nuevas experiencias	Muy alto	Muy alto
Inclusión	Recursos accesibles	Participación equitativa	Muy alto	Alto
Desarrollo humano	Metodologías centradas en el niño	Bienestar integral	Muy alto	Muy alto
Formación docente	Actualización permanente	Competencias profesionales	Alto	Muy alto
Ética digital	Uso responsable de tecnologías	Entornos seguros	Muy alto	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO 12
Ciudadanía y Seguridad Digital en la Educación Inicial
Protegemos nuestra información
Respetamos a los demás en línea
Usamos la tecnología de forma segura
Somos buenos ciudadanos digitales
No al ciberacoso ni a la exclusión
Cuidamos nuestra privacidad
PRÁCTICAS SEGURAS
Contraseñas seguras
No compartimos datos personales
Pedimos ayuda cuando lo necesitamos
Verificamos la información
Reportamos situaciones inapropiadas
Aprendemos y nos divertimos con responsabilidad
Construimos un entorno digital positivo
La seguridad digital empieza desde la primera infancia
Juntos creamos un mundo digital seguro, respetuoso y lleno de aprendizaje.

CAPÍTULO 12

Ciudadanía y Seguridad Digital en la Educación Inicial

12.1 Ciudadanía digital desde la infancia

Comprende el desarrollo progresivo de conocimientos, actitudes y comportamientos que permiten a los niños relacionarse de manera segura, respetuosa y responsable con los entornos tecnológicos. En un escenario educativo referencial, aproximadamente el 86 % de los docentes considera importante iniciar la formación para el uso responsable de la tecnología desde edades tempranas, mientras que el 81 % reconoce la necesidad de enseñar normas básicas de convivencia digital.

Asimismo, cerca del 77 % de las familias valora el acompañamiento adulto durante las actividades tecnológicas y un 72 % considera necesario fortalecer hábitos relacionados con el respeto, el cuidado de la información y la comunicación responsable (Yugcy et al., 2025).

Tabla 89.

Elementos de la ciudadanía digital en la primera infancia

Elemento	Descripción	Aplicación educativa	Beneficio esperado	Nivel de importancia
Uso responsable	Empleo adecuado de dispositivos	Actividades guiadas	Autonomía progresiva	Muy alto
Respeto digital	Convivencia en entornos tecnológicos	Actividades colaborativas	Relaciones positivas	Muy alto
Privacidad	Cuidado de información personal	Orientación docente	Mayor seguridad	Muy alto
Comunicación	Interacción adecuada	Plataformas educativas	Convivencia digital	Alto
Pensamiento crítico	Comprensión básica de contenidos	Exploración guiada	Uso consciente	Alto
Participación	Interacción con recursos digitales	Proyectos educativos	Aprendizaje activo	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Figura 45.

Ciudadanía digital desde la infancia

La ciudadanía digital implica utilizar responsablemente las herramientas tecnológicas, desarrollar actitudes éticas y regular su uso mediante tiempos establecidos y supervisión adulta. Estas primeras experiencias digitales deben ser significativas y promover normas sencillas, como compartir dispositivos con empatía, respetar turnos durante el trabajo colaborativo, solicitar ayuda a los adultos y emplear los recursos tecnológicos con fines educativos.

La participación colaborativa entre docentes y padres de familia permite establecer hábitos tecnológicos saludables, evitando la dependencia tecnológica y protegiendo la identidad del niño. Asimismo, favorece una educación basada en valores como la empatía, el respeto, la responsabilidad compartida y la cooperación, preparando progresivamente a los infantes para desenvolverse de manera responsable en una sociedad cada vez más tecnológica.

Tabla 90.

Competencias iniciales para una ciudadanía digital responsable

Competencia	Estrategia	Acción del niño	Resultado	Nivel de

	educativa		esperado	desarrollo
Responsabilidad	Normas de uso	Cuidar dispositivos	Uso adecuado	Alto
Respeto	Actividades grupales	Respetar turnos	Buena convivencia	Muy alto
Seguridad	Orientación adulta	Solicitar ayuda	Prevención de riesgos	Muy alto
Comunicación	Juegos colaborativos	Interactuar positivamente	Relaciones saludables	Alto
Autonomía	Actividades guiadas	Tomar decisiones sencillas	Independencia progresiva	Alto
Pensamiento crítico	Preguntas orientadoras	Identificar contenidos	Uso consciente	Medio-Alto

Fuente: Elaboración propia.

12.2 Seguridad y protección digital

Los niños pueden ser vulnerables a riesgos en internet, debido a la presencia de personas maliciosas que manipulan información con fines maliciosos, así como, a situaciones de engaño, ciberacoso y violencia digital. Por ello, es fundamental que cuenten con el acompañamiento y la supervisión constante de un adulto durante el uso de dispositivos, plataformas y recursos digitales.

En un escenario estadístico, el 91 % de docentes de Educación inicial considera indispensable la supervisión de un adulto durante el uso de herramientas y recursos de internet por parte del infante. Se reconoce la importancia de utilizar plataformas online apropiadas a su edad y acordes con las normas de seguridad. Asimismo, la participación activa de los padres de familia resulta fundamental para proteger la privacidad de la información y establecer mecanismos adecuados de control y protección durante el acceso a entornos digitales.

Tabla 91.

Medidas de seguridad y protección digital infantil

Medida	Descripción	Aplicación	Beneficio	Nivel de prioridad
Supervisión adulta	Acompañamiento permanente	Uso de dispositivos	Prevención de riesgos	Muy alto
Control parental	Restricción de contenidos	Navegación digital	Mayor protección	Muy alto
Plataformas seguras	Recursos apropiados	Actividades educativas	Entorno protegido	Muy alto
Privacidad	Protección de información	Gestión de datos	Seguridad infantil	Muy alto
Contraseñas seguras	Control de acceso	Plataformas educativas	Protección de cuentas	Alto
Actualización tecnológica	Mantenimiento de sistemas	Dispositivos digitales	Prevención de vulnerabilidades	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Figura 46.

Seguridad y protección digital

La seguridad digital debe ser integrada con naturalidad en cada experiencia significativa del infante, evitando que se utilice tecnología sin previa orientación y supervisión de un adulto. La selección de contenidos apropiados, la configuración adecuada de los dispositivos y el acompañamiento permanente lo cual permite reducir riesgos y construir espacios digitales más seguros para el aprendizaje infantil.

Tabla 92.

Responsabilidades para garantizar la seguridad digital

Responsable	Acción principal	Estrategia	Resultado esperado	Nivel de responsabilidad
Docentes	Supervisar actividades	Orientación permanente	Uso educativo seguro	Muy alto
Familias	Acompañar en el hogar	Control parental	Protección infantil	Muy alto
Institución	Establecer protocolos	Políticas de seguridad	Entorno protegido	Muy alto
Directivos	Gestionar plataformas	Selección tecnológica	Seguridad institucional	Alto
Personal tecnológico	Proteger sistemas	Actualizaciones	Prevención de riesgos	Alto
Comunidad educativa	Promover buenas prácticas	Formación digital	Cultura de seguridad	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

12.3 Uso responsable y equilibrado de las tecnologías

El uso responsable y equilibrado de las tecnologías constituye un aspecto esencial en la Educación Inicial, debido a que las experiencias digitales deben complementarse con el juego físico, la interacción social, la exploración del entorno y las actividades creativas. En un escenario educativo referencial, aproximadamente el 89 % de los docentes considera necesario alternar las actividades digitales con experiencias presenciales, mientras que el 84 % destaca la importancia de planificar períodos específicos para utilizar dispositivos. Asimismo, cerca del 80 % de las familias reconoce la necesidad de establecer rutinas tecnológicas y un 76 % considera fundamental priorizar contenidos educativos de calidad frente al uso pasivo de pantallas (Yugcy et al., 2025).

Tabla 93.

Principios para el uso responsable y equilibrado de tecnologías

Principio	Descripción	Estrategia pedagógica	Beneficio	Nivel de importancia
Equilibrio	Alternar experiencias	Actividades digitales y físicas	Desarrollo integral	Muy alto
Intencionalidad	Uso con propósito educativo	Planificación docente	Aprendizaje significativo	Muy alto
Acompañamiento	Supervisión permanente	Mediación adulta	Uso responsable	Muy alto
Calidad	Selección de contenidos	Recursos apropiados	Mejor aprendizaje	Alto
Participación activa	Evitar consumo pasivo	Actividades interactivas	Mayor creatividad	Muy alto
Rutinas	Organización del uso	Horarios definidos	Hábitos saludables	Alto

Fuente: Elaboración propia.

Figura 47.

Uso responsable y equilibrado de las tecnologías

El equilibrio tecnológico requiere considerar la edad, las necesidades individuales y los objetivos de cada actividad. El docente debe seleccionar los recursos digitales únicamente cuando aporten un valor significativo al aprendizaje, combinándolos con experiencias manipulativas, artísticas, corporales y sociales que permitan desarrollar diferentes dimensiones infantiles (Yugcy et al., 2025).

Tabla 94.

Actividades para un aprendizaje digital equilibrado

Tipo de actividad	Recurso	Competencia fortalecida	Beneficio esperado	Nivel de integración
Juego digital	Aplicaciones educativas	Pensamiento lógico	Aprendizaje interactivo	Alto
Juego físico	Materiales concretos	Desarrollo psicomotor	Movimiento corporal	Muy alto
Lectura	Libros y cuentos digitales	Lenguaje	Comprensión	Alto
Arte	Material físico y digital	Creatividad	Expresión personal	Muy alto
Colaboración	Actividades grupales	Habilidades sociales	Cooperación	Muy alto
Exploración	Entorno natural y tecnología	Curiosidad	Aprendizaje significativo	Alto

Fuente: Elaboración propia.

El uso ético y responsable de la tecnología educativa requiere un equilibrio entre experiencias y actividades fundamentales para el desarrollo cognitivo, funcional y emocional del niño, por ello, se necesita combinar recursos multimedia con actividades lúdicas, movimiento corporal, lectura, arte creativa y socialización de normas de convivencia que constituyen una propuesta pedagógica integral, logrando bienestar físico, emocional, cognitivo, psicológico y social.

12.4 Participación de las familias en la educación digital segura

El involucramiento familiar es un aspecto esencial para garantizar una educación

digital segura sin riesgos de entes o personas maliciosas que puedan dañar integralmente y emocionalmente a los niños, según referencias estadísticas un 90 % de docentes manifiesta que la participación familiar en supervisión de información digital de sus hijos mejora hábitos tecnológicos, así mismo un 85 % de familias reconoce que existe una necesidad latente en recibir orientación respecto a ciberseguridad. Asimismo, cerca del 81 % valora positivamente la existencia de acuerdos entre hogar y escuela sobre el uso de dispositivos y un 77 % considera importante participar en talleres relacionados con privacidad, selección de contenidos y acompañamiento infantil en los entornos digitales (Yugcy et al., 2025).

Tabla 95.

Participación familiar en la educación digital

Acción familiar	Descripción	Estrategia	Beneficio	Nivel de importancia
Acompañamiento	Supervisión del niño	Uso compartido	Mayor seguridad	Muy alto
Establecimiento de normas	Acuerdos familiares	Rutinas tecnológicas	Uso equilibrado	Muy alto
Selección de contenidos	Revisión de recursos	Aplicaciones apropiadas	Aprendizaje seguro	Muy alto
Comunicación escolar	Contacto con docentes	Plataformas educativas	Seguimiento	Alto
Formación digital	Participación en talleres	Capacitación familiar	Mayor conocimiento	Alto
Ejemplo adulto	Uso responsable	Modelado de conductas	Hábitos positivos	Muy alto

Fuente: Elaboración propia.

Figura 48.

Participación familiar en educación digital

La participación activa de las familias fortalece la construcción de una cultura de ciudadanía y seguridad digital desde los primeros años. La colaboración entre el hogar y la escuela permite establecer normas coherentes, acompañar las experiencias tecnológicas y promover hábitos saludables.

Tabla 96.

Estrategias de colaboración entre familia y escuela

Estrategia	Participantes	Acción principal	Resultado esperado	Nivel de impacto
Talleres digitales	Familias y docentes	Formación tecnológica	Mayor seguridad	Muy alto
Acuerdos de uso	Familia y escuela	Establecer normas	Hábitos responsables	Muy alto
Comunicación permanente	Docentes y representantes	Compartir información	Mejor acompañamiento	Alto
Actividades familiares	Niños y adultos	Aprendizaje conjunto	Integración	Muy alto
Orientación preventiva	Comunidad educativa	Identificar riesgos	Protección infantil	Muy alto
Evaluación de prácticas	Familias y docentes	Revisar hábitos	Mejora continua	Alto

Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSION

La pedagogía digital representa una transformación significativa en la Educación Inicial al integrar tecnologías que fortalecen los procesos de enseñanza y aprendizaje. A lo largo de este libro se evidenció que las herramientas digitales como la inteligencia artificial, la realidad aumentada, la robótica educativa, las plataformas digitales y los recursos multimedia favorecen la participación activa de los estudiantes, incrementándose la motivación y promoviendo experiencias de aprendizaje más dinámicas e inclusivas.

Se destacó que el éxito de emplear la pedagogía digital en clases depende desde educación inicial al generar un compromiso conjunto en toda la comunidad educativa. La capacitación docente en competencias digitales, acceso equitativo a infraestructura tecnológica y recursos multimedia, protección de datos personales por parte de docentes y padres de Çfamilia, así como, aplicación de elementos éticos de ciberseguridad, constituyen factores indispensables para garantizar una integración didáctica responsable de tecnologías educativas en procesos de aprendizaje significativo.

Las tendencias internacionales en pedagogía digital evidencian que al existir innovación tecnológica se transforma el área de Educación Inicial en años venideros, pues el empleo de IA, investigación analítica procedimental entre docentes, educación híbrida y recursos interactivos inmersivos o de realidad aumentada ofrecen nuevas perspectivas para personalizar el aprendizaje significativo, orientativo con pedagogía inclusiva y gestión de calidad educativa. La pedagogía digital se consolida como un enfoque innovador que prepara a los estudiantes para desenvolverse de manera crítica, creativa y responsable.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, R. D., Pinilla, J. B., & de León Perera, C. J. (2023). La competencia digital docente en los maestros en formación: autoconstrucción de materiales digitales. *Bordón: Revista de pedagogía*, *75*(4), 135-150 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9234118

Alvear-Diaz, O. L., Caicedo-Villamarin, S. D., Chuquimarca-Llulluna, M. M., Quishpe-Quishpe, M. D. C., & Pico-Cantos, V. O. (2025). Tecnologías digitales en la educación inicial: Percepciones docentes y su aplicación en el aprendizaje de lectoescritura. *Revista Científica Ciencia y Método*, *3*(3), 309-321 https://revistacym.com/index.php/home/article/view/78

Antón, M. C. M., Zambrano, S. J. R., Zambrano, S. E. A., Játiva, C. I. V., & Intriago, M. G. E. (2025). Tecnologías digitales y educación inicial. *Sinergia Académica*, *8*(7), 643-660 http://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/798

Benito, I. S., Cantabrana, J. L. L., & Álvaro, C. G. (2023). La inclusión digital en la formación inicial del profesorado:: una revisión sistemática. *Bordón: Revista de pedagogía*, *75*(1), 127-146 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8870982

Bohórquez, A. T. I., Ramírez, A. R., Sisalima, G. S., & Acencio, P. E. (2026). Tecnología como recurso del desarrollo comunicativo: En la socialización en la primera infancia. *Revista Prisma Social*, (53), 198-208 https://revistaprismasocial.es/ps/article/view/6073

Caballero, Y. A., Torres, O. L. T., Robalino, W. E. J., & Siguenza, E. G. A. (2024). Evaluación de estrategias pedagógicas para mejorar la lectoescritura en educación inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual" ALCON"*, *4*(5), 127-138 https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/331

Córdova Villar, E. A. (2025). El papel de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como recurso educativo en infantes. *Revista Invecom*, *5*(2) https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000202084&script=sci_arttext

Curay, S. J. A., Tigasi, A. J. C., Chicaiza, L. M. C., Acosta, F. V. S., & Cevallos, M. L. V. (2024). Pedagogía en la educación inicial y básica: Una revisión sistemática. *Ciencia y Educación*, 590-603 https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/zenodo.14511178

del Carmen Guzmán, M., Zamora, E. J. A., Jaramillo, H. Z., Sarmiento, W. C., & Merizalde, A.

M. (2022). Integración de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación inicial del Ecuador. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, *3*(2), 9 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9585412

Fernández-Cruz, F. J., Legendre, F. R., & López, V. S. (2024). La competencia digital docente y el diseño de situaciones innovadoras con TIC para la mejora del aprendizaje. *Bordón: Revista de pedagogía*, *76*(2), 11-24 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9598109

Franco, X. M. D., Mindiolaza, R. O., & Chambers, E. V. (2025). Uso de la tecnología educativa en el nivel inicial. *Revista Académica EPMHNEIA-Interdisciplinar*, *1*(1), 79-89 https://revistaepmhneia.com/index.php/revistacienciasjuridicas/article/view/9

García-Mera, S., & Silva-Jiménez, M. (2023). Narrativas digitales como estrategias didácticas innovadoras para las docentes de Educación Inicial. *Revista Cátedra*, *6*(2), 18-29 https://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-28752023000200018

Guerra-Hernández, G. K., Silva-Jiménez, M. S., Guascalay-Remache, I. L., & Benítez-Caizatoa, E. C. (2025). Modelo STEAM: Enfoque pedagógico innovador que favorece el desarrollo integral de estudiantes de educación inicial [STEAM Model: An innovative pedagogical approach that promotes the comprehensive development of early childhood education students]. *Cognopolis. Revista de educación y pedagogía*, *3*(2), 26-38 https://www.revistasinstitutoperspectivasglobales.org/index.php/Cognopolis/article/view/601

Hurtado-Mazeyra, A., Mendoza León, O., Zeballos-Herrera, V., & San Martín Zapatero, J. A. (2025). Brechas en la competencia digital del profesorado de educación infantil en el Perú. *Revista Interuniversitaria De Formación Del Profesorado. Continuación De La Antigua Revista De Escuelas Normales*, *100*(NE), 111-129 https://riubu.ubu.es/handle/10259/10687

Malla, B. R. Y., Mendoza, A. E. S., Córdova, D. V. E., Yaguache, M. R. M., Yanza, A. F. C., Sarango, M. X. V., & Sarango, R. E. S. (2025). Neuro cognición y tecnología educativa: Impacto de la gamificación en el desarrollo del lenguaje. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, *6*(1), 1658-1680 https://revistavitalia.org/index.php/vitalia/article/view/551

Mera, P. P., & Vera, Z. J. A. (2022). Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual en niños de educación inicial. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, *10*(20), 16-25

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8336514

Miotto, A. I., da Costa Polonia, A., & Vega, J. A. S. (2022). Revisión sistemática sobre la formación inicial del profesorado en tecnologías digitales: iniciativas y posibilidades. *Bordón: Revista de pedagogía*, *74*(1), 123-140 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8369982

Mora-Rosales, J. C., Toapanta-Toaquiza, J. A., Pazmiño-Auquilla, J. J., & Vega-Ramos, M. M. (2025). Pedagogía de la ternura y desarrollo integral en educación básica: Una revisión sistemática. *KIRIA: Revista Científica Multidisciplinaria*, *1*(1), 209-225 https://revistasfiecyt.com/index.php/kiria/article/view/121

Ordosgoitia, R. L., Feo, R. E. L., & Bermúdez, M. M. (2023). Estrategias pedagógicas de maestros en educación inicial durante la pandemia: Tecnologías digitales y rol de las familias. *Revista de ciencias sociales*, *29*(4), 296-311 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9235120

Pássara-Bejarano, M. E., Silva-Narvaste, B., & Wong-Silva, J. P. (2023). Estrategia pedagógica en la educación inicial virtual. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, *7*(31), 2658-2669 http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642023000502658&script=sci_arttext

Pino-Perdomo, F. (2023). Educación científica en educación infantil mediada por las tecnologías: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, *5*(3), 40-51 https://revistas.inudi.edu.pe/rie/es

Ramírez, C. E. P., & Mantilla, S. M. M. (2025). Infancias conectadas: aprendizajes y significados desde la experiencia digital infantil. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, *18*(2), 101-124 https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/11123

Ramos-Piñas, D., & Infante-Rivera, L. D. J. (2026). Innovación educativa en la formación de ingenieros en el marco de la Educación 4.0. *Revista InveCom*, *6*(3) https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632026000303050&script=sci_arttext

Rosado, C. E. P., Zambrano, Y. M. C., Cevallos, M. L. C., Loor, B., & Loor, M. P. C. (2025). La influencia del entorno escolar tradicional y el uso de herramientas digitales 3.0 para docentes de educación inicial. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, *6*(1), 28 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10075169

Ruiz, C. E. C., Haro, V. J. V., Díaz, M. M. D., & Valdiviezo, M. E. G. (2025). Enseñanza en la educación inicial: metodologías didácticas digitales. *Esprint Investigación*, *4*(2), 387-398 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10523438

Ruiz, C. G., & Jiménez, J. L. (2024). Competencia digital del profesorado de Educación Secundaria en formación inicial: niveles de percepción y transferencia a la práctica. *Bordón: Revista de pedagogía*, *76*(2), 63-86 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9598112

Suárez-Guerrero, C., Gutiérrez-Esteban, P., & Ayuso-Delpuerto, D. (2024). Pedagogía Digital. Revisión sistemática del concepto. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, *36*(2), 157-178 https://revistas.usal.es/tres/index.php/1130-3743/article/view/31721

Tena, R. R., Sánchez, R. B., Castillo, J. J. G., & Rodríguez, A. P. (2024). Análisis de la competencia digital docente en Educación Infantil: Perfil e identificación de factores que influyen. *Bordón: Revista de pedagogía*, *76*(2), 45-63 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9598111

Varela, R. P., Cruz, M. J. T., Cisneros, Y. E. C., & Olivero, I. P. C. (2025). Metodologías didácticas digitales en la enseñanza de la educación inicial. *Qualitas Revista Científica*, *29*(29), 056-073 https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/289

Vélez, L. F. C. (2023). La tecnología educativa y su impacto en la educación inicial. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la investigación y publicación científico-técnica multidisciplinaria). ISSN: 2588-090X. Polo de Capacitación, Investigación y Publicación (POCAIP)*, *8*(2), 531-545 https://ftp.polodelconocimiento.com/index.php/fipcaec/article/view/843

Yugcy, G. X. G., Hormaza, G. A. V., Salvatierra, S. D. C. H., & Jaramillo, K. A. S. (2025). Uso de tecnologías digitales en la Educación Inicial: Beneficios y Consideraciones. *Polo del Conocimiento*, *10*(8), 668-686 https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/10173

La tecnología no reemplaza la enseñanza, la transforma.

Este libro es tu guía para iniciar un viaje educativo con sentido.

La educación inicial es la base de todo aprendizaje. En un mundo cada vez más digital, docentes y familias necesitan herramientas prácticas y estrategias efectivas para acompañar el desarrollo integral de niñas y niños desde sus primeros años.

Este libro ofrece un enfoque claro, cercano y aplicable para integrar la tecnología de manera consciente, significativa y segura en el aula, fomentando el **pensamiento crítico, la creatividad y el aprendizaje con propósito.**

> **Educar en la primera infancia es sembrar futuro. Hagámoslo con intención, con tecnologia y con amor.**

Dirigido a:

Docentes, educadores, estudiantes de educación, familias y personas comprometidas con el desarrollo integral de la primera infancia.

¿Qué encontrarás en este libro?

- Estrategias pedagógicas adaptadas a la primera infancia.
- Herramientas digitales fáciles de usar y alineadas al desarrollo infantil.
- Actividades prácticas para aprender jugando y creando.
- Reflexiones y recursos para docentes que educan con pasión.