**Cognopolis**
**Revista de educación y pedagogía**
**Vol. 4(2), 85-104, 2026**
**https://doi.org/10.62574/h0g6vd80**

# Aportes teóricos del video arte y los entornos digitales a la enseñanza del inglés preescolar

# Theoretical contributions of video art and digital environments to preschool english instruction

Andrea Yelene García-Zuñiga
andrea-y.garcia-z@up.ac.pa
**Universidad de Panamá, Panamá, Panamá**
https://orcid.org/0000-0003-1325-0802

**RESUMEN**

El estudio tuvo por objetivo analizar los aportes teóricos del videoarte y los entornos digitales a la enseñanza del inglés preescolar. De diseño documental descriptivo, mediante la sistematización de veinticinco documentos recuperados de Redalyc, SciELO, Dialnet y bases de datos institucionales iberoamericanas, publicados entre 2008 y 2026, y organizados en cinco ejes temáticos: enseñanza del inglés en educación temprana, videoarte y videocreación, nativos digitales, entornos digitales de aprendizaje y formación docente en TIC. Se evidenció que la enseñanza del inglés concentró la mayor proporción del corpus (36 %), seguida del videoarte (24 %), mientras que la formación docente en TIC constituyó el eje menos representado (8 %), lo que reveló una desarticulación teórica entre el marco expresivo del videoarte y las estrategias didácticas lingüísticas. Se concluye que ambos campos son complementarios, aunque insuficientemente articulados, y que su implementación pedagógica depende de competencias tecnológicas docentes actualmente heterogéneas.

**Descriptores:** educación cultural; educación artística; vídeo educativo. (Fuente: Tesauro UNESCO).

**ABSTRACT**

The study aimed to analyze the theoretical contributions of video art and digital environments to the teaching of English in preschool. Using a descriptive documentary design, the study systematized twenty-five documents retrieved from Redalyc, SciELO, Dialnet, and Ibero-American institutional databases, published between 2008 and 2026, and organized into five thematic areas: English language instruction in early childhood education, video art and video creation, digital natives, digital learning environments, and teacher training in ICT. The analysis revealed that English language instruction accounted for the largest proportion of the corpus (36%), followed by video art (24%), while teacher training in ICT was the least represented area (8%), indicating a theoretical disconnect between the expressive framework of video art and linguistic teaching strategies. It is concluded that both fields are complementary, although insufficiently integrated, and that their pedagogical implementation depends on teachers' technological competencies, which are currently heterogeneous.

**Descriptors**: cultural education; arts education; educational video. (Source: UNESCO Thesaurus).

Recibido: 12/05/2026. Revisado: 15/05/2026. Aprobado: 12/06/2026. Publicado: 12/07/2026.
**Articulos de investigación**

## INTRODUCCIÓN

La enseñanza del inglés a estudiantes de preescolar presenta un problema pedagógico específico, ya que la forma en que se aprenden los segundos idiomas en la primera infancia está guiada por experiencias sensoriales, divertidas, visuales y otros estímulos que contrastan mucho con los involucrados en la educación posterior. En este sentido, la aparición de entornos digitales en el aula infantil ha generado una literatura académica emergente sobre cómo estos entornos podrían facilitar el aprendizaje temprano de lenguas extranjeras, como lo informan Macías Arias et al. (2020) al considerar los ecosistemas virtuales como nuevos entornos de aprendizaje en la situación educativa latinoamericana (ACEC).

Por lo tanto; el concepto de nativos digitales, desarrollado originalmente por Piscitelli (2008), sigue funcionando como un marco conceptual para comprender las características cognitivas y motivacionales individuales de estos estudiantes, particularmente porque la generación en edad preescolar ha estado inmersa en la tecnología desde su nacimiento. Sin embargo, Cárcamo Ulloa y Nesbet Montecinos (2008) advirtieron desde el principio que esta categoría no debe equipararse con homogeneidad, ya que el acceso y la apropiación de la tecnología varían mucho, dependiendo del contexto socioeconómico y territorial único de cada estudiante, una advertencia que Ovelar et al. (2009) profundizaron al examinar la evolución conceptual del constructo y sus implicaciones pedagógicas.

Específicamente, junto con la creciente literatura sobre entornos digitales, el dominio de la educación artística ha producido un corpus teórico unificado sobre el videoarte y la creación de videos como práctica instructiva para estimular procesos expresivos, narrativos y críticos en la infancia. En este sentido, Da Silva Moreira (2016) afirmó el poder del video como un lenguaje artístico digital para mejorar una educación crítica que va más allá de la transmisión de contenido, mientras que Domínguez (2020) documentó experiencias de creación de videos basadas en proyectos que articulaban la noción de lugar junto con la perspectiva

del niño sobre su propio contexto. Aunque esta base teórica se basa predominantemente en la educación artística, ha permanecido relativamente desconectada de la literatura específica relacionada con la enseñanza de lenguas extranjeras en la primera infancia, que es el objetivo de esta investigación en la práctica.

Siguiendo esta línea, la literatura sobre la enseñanza del inglés en la educación temprana está más documentada en cuanto a la gamificación y la creación de recursos didácticos digitales (Quevedo-Seminario 2025; Párraga Solórzano et al. (2022), en ausencia de esta literatura en la que las implicaciones conceptuales del videoarte como un campo expresivo separado y autónomo se integran explícitamente. Por lo tanto, sería prudente demostrar empíricamente a través de un ejercicio de análisis documental sistémico la teoría a través de la cual ambos sujetos, el artístico y el didáctico-lingüístico, podrían ser teóricamente conceptuales como herramientas potenciales que podrían mejorar la enseñanza del inglés en la primera infancia.

En un nivel conceptual amplio, el aprendizaje expansivo bajo paisajes digitales, una categoría desde una perspectiva de género inventada por Jiménez-Cortés en 2023, proporciona otra lente a través de la cual ver cómo las redes epistémicas digitales forman nuevos modos de construcción del conocimiento, lo que incluye el conocimiento lingüístico de los niños, la reciente integración de la inteligencia artificial y el aprendizaje automático en la enseñanza del inglés, descrita por Ramírez-Morán et al. (2025), sugiere que el campo ya está atravesando una transformación tecnológica completa y eso significa que para estructurar el conocimiento disponible es necesario tomar una visión sistematizada del estado actual antes de que la literatura actual se vuelva irrelevante a medida que el conocimiento transformado se vuelva obsoleto.

En términos de formación en investigación, la construcción del estado del arte es una etapa metodológica crucial para cualquier investigación doctoral, ya que esto permite al investigador especificar con precisión las coordenadas conceptuales que están incrustadas en el desarrollo de un nuevo problema de

investigación, en este sentido, la presente sistematización documental no se limita a narrar la producción actual sobre videoarte y entornos digitales, sino que busca delinear sin disculpas los puntos teóricos de convergencia y divergencia en ambas ramas del conocimiento, en la medida en que dicha identificación actúe como el insumo básico para justificar la originalidad de futuras investigaciones empíricas en el campo. Cabe destacar que la selección de la primera infancia (como el nivel educativo para este ejemplo) no es arbitraria, porque la evidencia acumulada en neurociencia del desarrollo y didáctica de lenguas extranjeras coincide en este punto de que los primeros años han demostrado ser una ventana especialmente buena para el desarrollo de un segundo idioma, una consideración importante que sugiere la creciente relevancia de identificar estrategias educativas, como el videoarte y los entornos digitales, capaces de aprovechar esta ventana de desarrollo de manera pedagógicamente relevante.

Por consiguiente, se tiene el objetivo analizar los aportes teóricos del video arte y los entornos digitales a la enseñanza del inglés preescolar.

## MÉTODO

El estudio se basa en un diseño documental descriptivo, que puede definirse como un enfoque sistemático para la captura, clasificación y análisis de fuentes de información que busca describir en profundidad lo que se conoce sobre el tema u objeto en cuestión. Este diseño es especialmente significativo en el contexto de revisiones de estado del arte para estudiantes de doctorado, ya que permite la identificación explícita de los ejes temáticos, las tensiones conceptuales existentes y las brechas de investigación que pueden abordarse fácilmente.

Por lo tanto, la búsqueda de la información se realizó a medida que los datos fueron extraídos de Redalyc, SciELO, Dialnet y bases de datos institucionales de revistas iberoamericanas indexadas y se llevó a cabo utilizando palabras de búsqueda en español, portugués e inglés (videoarte, creación de video, entornos

digitales, nativos digitales, enseñanza del inglés, educación temprana y gamificación) mediante el uso de declaraciones tanto AND como OR.

En cuanto el período de búsqueda se estableció desde 2008, como el año de publicación de los primeros estudios significativos sobre nativos digitales incluidos en el corpus, hasta 2026, para abarcar el trabajo más reciente disponible durante el tiempo de la revisión. Mientras que la selección de documentos se realizó en cuatro pasos consecutivos como se hace en el procedimiento general para revisiones documentales sistemáticas, presentado en la tabla 1.

**Tabla 1**. *Proceso de selección de documentos y criterios de elegibilidad.*

| Fase / Categoría | Descripción | N.º de registros |
|---|---|---|
| **PROCESO DE SELECCIÓN DE DOCUMENTOS** | | |
| **Identificación** | Registros seleccionados a partir de las ecuaciones de búsqueda descritas en la revisión de literatura | **58** |
| Exclusión | Documentos duplicados | −14 |
| Exclusión | Registros cuyos resúmenes no abordaban explícitamente los ejes temáticos del estudio | −11 |
| **Elegibilidad** | Documentos con texto completo revisado | **33** |
| Exclusión | Documentos sobre videoarte o entornos digitales no aplicables a educación infantil o enseñanza de idiomas | −8 |
| **Inclusión final** | Corpus final que cumplió completamente los criterios establecidos | **25** |
| **CRITERIOS DE INCLUSIÓN** | | |
| a) Tipo de publicación | Artículos publicados en revistas académicas indexadas | |
| b) Temática | Videoarte, creación de video, entornos digitales, nativos digitales, formación docente en TIC o enseñanza del inglés en educación temprana | |
| c) Idioma y acceso | Español, portugués o inglés; acceso abierto o disponibles en las bases de datos consultadas | |
| d) Periodo de publicación | 2008 – 2026 | |
| **CRITERIOS DE EXCLUSIÓN** | | |
| Afiliación | Documentos sin afiliación de publicación verificable | |
| Nivel educativo | Estudios centrados en niveles educativos distintos a educación infantil, sin generalización aceptable a ese nivel | |

**Fuente**: Elaboración propia (2026).

De ese modo; partiendo de la tabla 1, a búsqueda de documentos consistió en un proceso secuencial de tres fases: identificación, elegibilidad e inclusión, consistente con los procedimientos de revisión sistemática de literatura (como PRISMA), que permiten la trazabilidad y solidez metodológica en el corpus. En la etapa de identificación, de los cincuenta y ocho registros identificados a través de la ecuación de búsqueda, aproximadamente el 43 por ciento de los datos (número 25) resultaron haber sido examinados para detectar duplicaciones (14) y falta de relevancia temática en el resumen (11), lo que indica una barrida inicial algo razonable en el plan de búsqueda, pero también la necesidad de filtros temáticos fuertes desde el principio de la búsqueda.

Durante la etapa de elegibilidad de este estudio, la búsqueda de texto completo de los treinta y tres documentos también resultó en la exclusión de ocho registros más por trabajar en arte en video o mundos digitales desde perspectivas más allá de la educación infantil o la enseñanza de idiomas, debido a una disparidad en el alcance disciplinario más que a deficiencias metodológicas. Por tanto, el filtrado mantuvo una tasa de retención del 75.8% entre la etapa de elegibilidad y la inclusión final, lo que implica que la mayoría de los documentos ya preseleccionados mediante el cribado de resúmenes eran temáticamente coherentes con el enfoque de nuestro estudio.

Por tanto, el corpus final, un total de veinticinco documentos, consiste en el 43.1% de los registros inicialmente identificados, lo cual es contenido común en revisiones sistemáticas con criterios de inclusión polivalentes (fuente, tema, idioma, año de publicación y nivel educativo). En combinación, estos amplios criterios de inclusión (idioma: español, portugués e inglés) y criterios de selección temporal (2008–2026) emparejados con criterios de exclusión estrictos en relación con la afiliación verificable y el nivel de logro educativo en la primera infancia crean un equilibrio metodológico entre la amplitud de la búsqueda y la adecuación disciplinaria del corpus, fortaleciendo la validez interna de la revisión.

Mientras que el análisis del contenido documental se estructuró mediante la matriz bibliográfica que registró el autor, año, revista de publicación, eje temático más predominante, efecto teórico general de cada fuente y el proceso que se siguió, lo que permitió tanto cuantitativamente una panorámica como cualitativamente sintetizar el corpus por eje temático.

**Tabla 2**. *Clasificación del corpus por ejes temáticos.*

| Eje temático | Descripción / alcance | N.º de documentos | % del corpus |
|---|---|---|---|
| Enseñanza del inglés en educación temprana | Incluye contribuciones específicas sobre gamificación | **9** | **36%** |
| Videoarte y creación de video | Producción y análisis de contenidos audiovisuales | **6** | **24%** |
| Nativos digitales | Caracterización de la relación de la niñez con las tecnologías digitales | 4 | 16% |
| Entornos de aprendizaje digitales | Espacios y plataformas digitales aplicados a procesos formativos | 4 | 16% |
| Formación docente en TIC | Capacitación y competencias digitales del profesorado | 2 | 8% |
| **Total del corpus clasificado** | | **25** | **100%** |

**Fuente**: Elaboración propia (2026).

En correspondencia a la tabla 2, los veinticinco documentos del corpus cubren cinco ejes temáticos, pero dos temas en particular se destacan, con un enfoque concentrado: hay veinticinco trabajos científicos en forma de informes de texto, que se concentran en la enseñanza del inglés en la educación temprana (nueve documentos, 36%), incluyendo contribuciones a la transversalidad de la gamificación, y el videoarte y la creación de video (seis documentos, 24%). Estos dos ejes comprenden colectivamente el 60% del corpus, y esto sugiere que la literatura revisada se centra en la estrategia didáctica de aprendizaje de idiomas y la producción audiovisual como recurso pedagógico, en lugar de las otras dimensiones del fenómeno estudiado.

Por otro lado, un segundo nivel de prevalencia se reporta para los nativos digitales y los entornos de aprendizaje digital, que tienen cuatro documentos (16 por ciento) cada uno, e indican un interés sostenido, aunque poco desarrollado

en la caracterización de los perfiles de los niños en relación con las tecnologías y en definir los espacios de aprendizaje digital como un estudio en sí mismo. En este sentido, el eje menos representado es la formación del profesorado en TIC (dos documentos: 8%), esta es la brecha más evidente en el corpus: la mejor manera de usar el videoarte, la gamificación o el aula digital a menudo depende de las competencias digitales del personal docente.

Sin embargo, este componente de formación recibe una atención limitada en la literatura evaluada anteriormente, esta distribución parece sugerir que los ejes temáticos no están bien expresados o equilibrados entre sí: abundantes en términos de técnica y producción de contenido (enseñanza del inglés, videoarte), aunque escasos en términos de cómo se capacita a los docentes para implementarlos, con una exploración aún embrionaria de la intersección de nativos digitales, entornos digitales y formación docente. Por consiguiente, esta desproporción destaca una brecha de investigación relevante, la relación mutua entre estos ejes, por ejemplo, hasta qué punto la formación docente en TIC condiciona el uso efectivo del videoarte o la gamificación en la enseñanza temprana del inglés, ha sido comparativamente inexplorada y representa lo que es una línea prioritaria para futuras investigaciones.

## RESULTADOS

En consideración se presenta la tabla 3 donde se articula la distribución del corpus documental según el eje temático predominante, evidenciándose que la enseñanza del inglés en educación inicial concentra la mayor proporción de documentos, seguida por el eje de video arte y video creación, mientras que la formación docente en TIC constituye el eje con menor representación dentro del corpus analizado.

**Tabla 3**. *Distribución del corpus documental según el eje temático predominante.*

| Eje temático | N.° de documentos | % |
|---|---|---|
| Enseñanza del inglés en educación inicial (incl. gamificación) | 9 | 36% |
| Video arte y videocreación | 6 | 24% |
| Nativos digitales | 4 | 16% |
| Entornos digitales de aprendizaje | 4 | 16% |
| Formación docente en TIC | 2 | 8% |
| Total | 25 | 100% |

**Fuente**: Elaboración propia (2026).

Por otro lado, la tabla 4, sistematiza la matriz bibliográfica completa del corpus documental analizado, organizada alfabéticamente por autor, con indicación del año de publicación, la revista correspondiente, el eje temático asignado y el aporte teórico principal identificado en cada fuente, insumo que puede emplearse directamente como base para la construcción de un estado del arte de investigación doctoral.

**Tabla 4**. *Matriz bibliográfica del corpus documental.*

| Autor(es) | Año | Revista | Eje temático | Aporte teórico principal |
|---|---|---|---|---|
| Acosta-Silva | 2017 | *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* | Nativos digitales | Metasíntesis crítica de las competencias digitales generacionales. |
| Aguillón et al. | 2024 | *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía* | Formación docente en TIC | Niveles de competencia tecnológica en docentes en formación. |
| Buendía Cueva et al. | 2025 | *Revista InveCom* | Enseñanza del inglés y gamificación | Revisión sistemática de la gamificación y la tecnología en educación infantil. |
| Caicedo-Quinteros | 2023 | *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía* | Enseñanza del inglés | Estilos de aprendizaje aplicados a la mejora del aprendizaje del inglés. |
| Cárcamo Ulloa y Nesbet Montecinos | 2008 | *Revista Latina de Comunicación Social* | Nativos digitales | Heterogeneidad socioeconómica en la apropiación tecnológica juvenil. |
| Da Silva Moreira | 2016 | *Revista Digital do LAV* | Video arte | El video como lenguaje digital crítico en educación. |
| Domínguez | 2020 | *Educación Artística: Revista de Investigación* | Video arte | Videocreación basada en proyectos sobre el concepto de lugar. |
| Gala Llauca | 2022 | *Revista de Ciencias Sociales* | Enseñanza del inglés | Identidad cultural en entornos virtuales de educación inicial. |
| Guerrero-Hernández | 2020 | *Calle14* | Video arte | Relación entre juego y televisión desde el arte. |

| Autor(es) | Año | Revista | Eje temático | Aporte teórico principal |
|---|---|---|---|---|
| Jiménez-Cortés | 2023 | *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* | Entornos digitales | Aprendizaje expansivo y redes epistémicas con perspectiva de género. |
| Ligarretto Feo | 2024 | *Calle14* | Video arte | Media art digital y alfabetización mediática. |
| Macías Arias et al. | 2020 | *ReHuSo* | Entornos digitales | Entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje. |
| Marín Viadel et al. | 2019 | *Educación Artística: Revista de Investigación* | Video arte | Video espontáneo infantil y cine de animación escolar. |
| Morales-Barrera | 2018 | *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* | Entornos digitales | Marco comprensivo del aprendizaje en entornos digitales. |
| Moreno-Fernández y Moreno-Crespo | 2018 | *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación* | Formación docente en TIC | Uso de TIC por docentes de educación infantil en formación inicial. |
| Ovelar et al. | 2009 | *Icono14* | Nativos digitales | Evolución conceptual del constructo de los nativos digitales. |
| Párraga Solórzano et al. | 2022 | *Universidad, Ciencia y Tecnología* | Enseñanza del inglés | Recursos didácticos digitales para la enseñanza del inglés. |
| Párraga-Solórzano | 2025 | *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0* | Enseñanza del inglés | Percepción sobre el aprendizaje virtual y presencial del inglés. |
| Piscitelli | 2008 | *Contratexto* | Nativos digitales | Formulación seminal del concepto de nativos digitales. |
| Quevedo-Seminario | 2025 | *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0* | Enseñanza del inglés y gamificación | Impacto de la gamificación en la enseñanza del inglés en educación inicial. |
| Quevedo-Seminario y Huamani-Meza | 2024 | *Cienciamatria* | Enseñanza del inglés | Estrategias de enseñanza y aprendizaje del inglés en educación inicial. |
| Ramírez-Morán et al. | 2025 | *Revista InveCom* | Entornos digitales | Inteligencia artificial y aprendizaje automático aplicados a la enseñanza del inglés. |
| Siavichay-Márquez y Guamán-Luna | 2022 | *Episteme Koinonía* | Enseñanza del inglés | Storytelling para el desarrollo de la competencia oral (*speaking*). |
| Tipismana Herrera y Flores Cisneros | 2026 | *Revista InveCom* | Enseñanza del inglés | Metodología ecléctica en la enseñanza del inglés. |
| Trigueros Mori | 2024 | *AusArt* | Video arte | Vigencia de las prácticas y estéticas del video arte doméstico. |

**Fuente**: Elaboración propia (2026).

## Eje 1: Nativos digitales

Con el análisis de las fuentes correspondientes a este eje, fue evidente que los conceptos evolucionaron con el tiempo desde la formulación original del constructo hasta su posterior crítica, ante lo cual, Piscitelli (2008) también ha sugerido una nueva idea, la de los nativos digitales, que se refiere a la

generación de individuos que crecieron rodeados de tecnologías digitales y tienen una tendencia a cambiar la percepción, la atención y el tipo de aprendizaje como resultado de estos contextos tecnológicos. Pero Cárcamo Ulloa y Nesbet Montecinos (2008) matizaron aún más la formulación y desde el contexto chileno, mostraron que la apropiación tecnológica juvenil no proviene de una categoría común, sino que es heterogénea y depende de factores socioeconómicos.

De manera similar, Ovelar et al. (2009) han organizado el desarrollo conceptual del término y advirtieron sobre el peligro de asumir un determinismo generacional sin suficiente evidencia empírica, un punto que Acosta-Silva (2017) revisó posteriormente en una metasincronización de las competencias efectivamente manifestadas por los llamados nativos digitales, concluyendo que estas competencias son heterogéneas y menos automáticas de lo que la formulación anterior postulaba.

Para la enseñanza del inglés en preescolar, este artículo es una revisión relevante de este constructo, razón por la cual este artículo no asume la suposición acrítica de que la exposición temprana a dispositivos digitales conduce, con el tiempo, a una competencia de aprendizaje digital transferible en el estudio de un idioma. Mientras que la trayectoria conceptual identificada en este eje, que va desde una fase simple de desarrollo generacional hasta una serie de cambios graduales y más matizados, proporciona una lección metodológica para cualquier propuesta didáctica futura que se proponga integrar el videoarte y los entornos digitales en las clases de inglés preescolar, de ese modo, la intervención pedagógica debería, en cambio, guiarse por las competencias digitales que se demuestran con éxito en la población infantil, en lugar de asumir que estas competencias son una característica estática y ya adquirida a lo largo de múltiples generaciones.

**Eje 2: Video arte y video creación**

Aquí, un eje temático relacionado con el videoarte y la creación de video fusionó el corpus teórico más estrechamente vinculado al aspecto artístico y expresivo del núcleo constructivo de este estudio, Da Silva Moreira (2016) sugirió que el

video proporciona un lenguaje artístico digital que facilita una educación crítica, que no puede reducirse a una mera transmisión instrumental de contenido, una perspectiva que Trigueros Mori (2024) complementó al examinar enfoques domésticos contemporáneos de las prácticas y estéticas del videoarte, señalando su capacidad para articular experiencias cotidianas y procesos de creación audiovisual accesibles a audiencias no especializadas (especialmente niños). Como ejemplo de cómo se hace esto, Domínguez (2020) delineó una propuesta de aprendizaje basada en proyectos que construyó la creación de video (y el Internet) alrededor del fenómeno de la mirada y el concepto de lugar, mostrando que la producción audiovisual infantil tiende a estar en línea con procesos de apropiación simbólica del entorno inmediato.

En consonancia con esto, Marín Viadel et al. (2019) compararon el video espontáneo de niños en el contexto de las familias con el cine de animación a nivel escolar, registrando que ambas formas de experiencia audiovisual activan procesos narrativos y expresivos desde una edad temprana, incluso antes de la escolarización. Visto de esta manera, Guerrero-Hernández (2020) examinó el juego y la televisión desde un punto de vista artístico, y Ligarretto Feo (2024) introdujo el arte de medios digitales como un paradigma para la educación artística experimental orientada a la alfabetización mediática, definida como la habilidad crucial de interpretar y producir contenido audiovisual digital.

Este marco es particularmente significativo para entender la enseñanza del inglés en preescolar, ya que la alfabetización mediática podría integrarse en la alfabetización temprana en lenguas extranjeras, a través de la producción audiovisual infantil en inglés, un concepto aún poco explorado en la literatura revisada, por consiguiente, los seis documentos asociados con este eje temático indican colectivamente una considerable consolidación teórica en el panorama de la educación artística, abarcando contribuciones teóricas como la base crítica para el video como lenguaje digital, así como sugerencias metodológicas específicas tanto para la educación escolar como para los contextos familiares. Ninguno de estos documentos, sin embargo, discute específicamente la enseñanza de lenguas extranjeras, reforzando la presencia de una brecha

conceptual única entre el campo del videoarte y el de la didáctica del inglés en la primera infancia, una brecha que la actual sistematización documental permite una cuidadosa elucidación.

**Eje 3: Entornos digitales de aprendizaje**

Con respecto a los entornos de aprendizaje digital, Macías Arias et al. (2020) describieron dichos entornos como nuevos escenarios de aprendizaje donde se deben gestionar plataformas en línea específicas con fines de aprendizaje, mientras que Morales-Barrera (2018) propuso un marco completo de aprendizaje en espacios digitales, con el objetivo de considerar las implicaciones pedagógicas generales de este fenómeno en la educación contemporánea. Esta estructura integral sirve para situar la enseñanza del idioma inglés en preescolar en este amplio debate, que busca trazar los contornos de las condiciones cambiantes de comprensión y aprendizaje en la era digital en lo que a esto respecta.

Sobre esta base, Jiménez-Cortés (2023) ofreció una perspectiva particularmente original al conceptualizar el aprendizaje expansivo en espacios digitales a través del lente de género; es decir, mediante el examen de redes epistémicas que revelan cómo la producción de conocimiento en el dominio digital no es neutral, sino que está moldeada por relaciones de poder y representación que también podrían mediar cómo niñas y niños interactúan con espacios digitales en el aprendizaje temprano de un idioma extranjero. Por consiguiente, Ramírez-Morán et al. (2025), por otro lado, sistematizaron la inclusión de inteligencia artificial y aprendizaje automático en la enseñanza del inglés, mostrando un proceso de personalización tecnológica gradual de la competencia lingüística, anticipando cambios significativos que podrían aparecer en los entornos de aprendizaje digital temprano en los próximos años.

En consideración, los cuatro documentos de este eje temático juntos nos permiten afirmar que los entornos de aprendizaje digital son un dominio tecnológico teóricamente integrado y en continuo desarrollo cuyas categorías analíticas, por ejemplo, la perspectiva de género y la personalización a través de

la inteligencia artificial, proporcionan herramientas conceptuales que aún no se han aplicado sistemáticamente a los estudios de enseñanza del inglés en la primera infancia.

**Eje 4: Formación docente en TIC**

La formación docente fue el dominio que fue el punto focal para el menor número de fuentes dentro del corpus analizado, una condición que, a su vez, es una fuente pertinente de datos para la construcción de un estado del arte doctoral, de ese modo, Moreno-Fernández y Moreno-Crespo (2018) han informado que los maestros de educación preescolar en formación inicial muestran diferentes niveles de competencia en el uso de dispositivos electrónicos, herramientas y recursos digitales, una situación que Aguillón et al. (2024) confirmaron posteriormente al mostrar que la competencia tecnológica de los maestros en formación para un título en educación preescolar sigue requiriendo un fortalecimiento curricular específico dentro de los programas de formación docente.

Por consiguiente, la relativa escasez de estudios que cubren la formación docente en TIC específicamente aplicada a la enseñanza del inglés en preescolar, en comparación con los entornos digitales y las estrategias didácticas diseñadas para los estudiantes, sugiere una clara brecha de investigación, debido al hecho de que la importancia pedagógica del videoarte y los entornos digitales en última instancia depende de la capacidad de los maestros para crear y aplicar estas estrategias en el aula de preescolar.

**Eje 5: Enseñanza del inglés en educación inicial**

Para promover la efectividad del idioma inglés, Caicedo-Quinteros (2023) identificó los estilos de aprendizaje como la variable relevante, mientras que Siavichay-Márquez y Guamán-Luna (2022) informaron sobre la narración de cuentos como una estrategia narrativa para desarrollar habilidades orales en inglés, lo cual tiene una profunda conexión conceptual con las posibilidades expresivas del videoarte y la creación de video en el eje temático asociado. De manera similar, Párraga Solórzano et al. (2022) organizaron juntos los materiales

didácticos digitales para la enseñanza del idioma inglés; mientras que Párraga-Solórzano (2025) comparó las actitudes de los estudiantes sobre el aprendizaje del inglés tanto de manera virtual como presencial durante los estudios de pregrado (aunque su investigación está mucho más alejada de un método de enseñanza basado en preescolar), ofrece una rara oportunidad para comparar actitudes de valor en un entorno de formación lingüística digital.

Consistente con esta postura, Quevedo-Seminario y Huamani-Meza (2024) presentaron documentación de intervenciones de enseñanza-aprendizaje del inglés utilizadas con estudiantes de educación temprana y Quevedo-Seminario (2025) también verificó la efectividad de la gamificación en la enseñanza, confirmando efectos motivacionales positivos consistentes con la literatura general sobre gamificación educativa.

Además de esto, Buendía Cueva et al. (2025), quienes sistematizaron a través de una revisión sistemática las conexiones entre gamificación y tecnología en la educación infantil, y Gala Llauca (2022), quien detalló métodos de procesos de construcción de identidad cultural en los mundos virtuales desarrollados en el contexto peruano de las experiencias educativas de los jóvenes estudiantes en educación temprana, son la adición de la relevancia contextualizada de una perspectiva intercultural para la observación de la enseñanza del inglés como situada más que instrumental en contextos sensibles. Siendo necesario considerar, en una nueva revisión sistemática, Tipismana Herrera y Flores Cisneros (2026) sistematizaron la metodología ecléctica en la enseñanza del inglés, y aunque, en un dominio de educación superior, está más orientada a los sistemas educativos, lo cual ofrece una referencia metodológica para pensar en la forma ecléctica de articular el videoarte, los medios digitales y la didáctica del inglés en la educación infantil, lo cual es un método transferible.

## DISCUSIÓN

Aunque el énfasis en el inglés como lengua de aprendizaje en la educación infantil ha generado la mayor producción documental, esta última producción ha tendido a priorizar la enseñanza común, como la gamificación y los recursos

digitales tradicionales, sin aprovechar sistemáticamente el marco teórico específico del videoarte creado por autores como Da Silva Moreira (2016) y Ligarretto Feo (2024). Sin embargo, la evidencia documental indica oportunidades para intersecciones teóricas que pueden desarrollarse. Como lo ilustran Siavichay-Márquez y Guamán-Luna (2022), cuya investigación se centra en la narración de cuentos como una forma de práctica oral, y Domínguez (2020), quien se refiere a la forma de producción de video como una expresión de apropiación simbólica del entorno, ambas disciplinas comparten una base narrativa y expresiva común que puede representar el puente teórico entre el videoarte y la didáctica del inglés en preescolar que aún está por construirse.

Por lo tanto, se podría argumentar que la producción audiovisual infantil en un idioma extranjero en el proceso de producción de video aplicado a la educación en inglés es una línea de trabajo con una base teórica adecuada para una mayor exploración empírica. A diferencia de otros sectores didácticos que se definen e implementan en gran medida dentro del marco del complemento instrumental al contenido existente, el videoarte es particular para el aprendizaje en el sentido de que puede ser un objeto de aprendizaje, ya que la producción audiovisual infantil trabaja en y para aspectos expresivos, narrativos y críticos simultáneamente.

Es decir, la incorporación del videoarte en la educación preescolar en inglés debe verse no solo como una herramienta didáctica adicional en la que los niños pueden participar, sino como una ocasión para que ellos mismos generen productos audiovisuales en un idioma extranjero, según lo definido por la visión de alfabetización mediática presentada por Ligarretto Feo (2024). Sin embargo, los resultados de la formación docente proporcionan la validación de una limitación estructural significativa en términos de la viabilidad real de este documento teórico. Como se indicó anteriormente por Moreno-Fernández y Moreno-Crespo (2018) y Aguillón et al. (2024), el nivel de competencia tecnológica de los docentes durante un programa de formación en educación infantil sigue siendo altamente heterogéneo, lo que indica que, en este sentido, una propuesta centrada en implementar el videoarte y los entornos digitales en

las aulas de inglés preescolar debe necesariamente ir acompañada de ciertos procesos de formación en habilidades docentes y la falta de una base teórica y tecnológica no garantiza que las ideas se implementen adecuadamente para enseñar inglés de manera efectiva.

A la luz de lo anterior, la perspectiva de género planteada por Jiménez-Cortés (2023) y la dimensión intercultural destacada por Gala Llauca (2022) resaltan conjuntamente que al articular el videoarte, los entornos digitales y la enseñanza del inglés en preescolar, se debe incluir un tratamiento transversal de cuestiones de equidad y diversidad cultural para garantizar que una estrategia empleada no se utilice para reproducir sesgos y exclusiones presentadas durante la revisión previa de la literatura sobre construcción de conocimiento digital. Metodológicamente, se debe enfatizar el hecho de que la matriz bibliográfica desarrollada como parte de estas investigaciones, donde el corpus documental se organiza a lo largo de un eje temático explícito, demuestra ser una herramienta replicable para estudios posteriores cuando se desea actualizar el estado del conocimiento en el tema basado en esta investigación, debido a la naturaleza dinámica de la investigación científica observada, particularmente con la inteligencia artificial basada en Ramírez-Morán et al. (2025), que alterará significativamente el terreno teórico descrito en un tiempo relativamente corto.

## CONCLUSIÓN

La sistematización de la documentación revela que el videoarte y los entornos digitales son aspectos teóricamente complementarios, aunque insuficientemente articulados, de la educación en inglés en preescolar: el primero proporciona un marco expresivo y narrativo para la producción audiovisual de los niños, mientras que el segundo ofrece escenarios tecnológicos mediados por el género, la personalización algorítmica y la interculturalidad. Sin embargo, la brecha identificada en la formación docente en TIC condiciona la viabilidad pedagógica de ambas contribuciones, dado que su implementación efectiva depende de competencias tecnológicas que actualmente son heterogéneas entre los docentes.

## FINANCIAMIENTO

No monetario

## CONFLICTO DE INTERÉS

No existe conflicto de interés con personas o instituciones ligadas a la investigación.

## AGRADECIMIENTOS

A los pedagogos que estimulan a un aprendizaje mediante las artes.

## REFERENCIAS

Acosta-Silva, D. A. (2017). Tras las competencias de los nativos digitales: avances de una metasíntesis [Tracing digital natives' competencies: advances of a meta-synthesis]. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, *15*(1), 471-489. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77349627031

Aguillón, A., Morales, A., Suárez, L., & Veloza, L. (2024). Competencia tecnológica de los docentes en formación de la licenciatura en educación infantil [Technological competence of pre-service teachers in early childhood education]. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, *17*(1), 153-177. https://doi.org/10.15332/25005421.9484

Buendía Cueva, G. I., Tasayco Diaz, A. P., & Menacho Rivera, A. S. (2025). Gamificación y tecnología en la educación infantil: una revisión sistemática [Gamification and technology in early childhood education]. *Revista InveCom*, *5*(3). https://doi.org/10.5281/zenodo.14549138

Caicedo-Quinteros, S. I. (2023). Estilos de aprendizaje para mejorar el idioma inglés [Learning styles to improve English language skills]. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, *8*(supl. 2), 788-805. https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2970

Cárcamo Ulloa, L. R., & Nesbet Montecinos, F. A. (2008). Nativos digitales chilensis: los jóvenes, al sur de la Internet [Chilean digital natives: young people, south of the Internet]. *Revista Latina de Comunicación Social*, *11*(63). https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81912006003

Da Silva Moreira, P. A. (2016). O vídeo como potencializador da arte educação digital crítica [Video as an enabler of critical digital art education]. *Revista Digital do LAV*, *9*(1), 145-161. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=337045398010

Domínguez, J. (2020). El fenómeno de la mirada y el concepto de lugar: una propuesta de aprendizaje basado en proyecto con videocreación e Internet [The phenomenon of gaze and the concept of place]. *Educación Artística: Revista de Investigación*, (11), 97-113. https://doi.org/10.7203/eari.11.17095

Gala Llauca, V. M. (2022). Identidad cultural en los entornos virtuales del estudiante de educación inicial en Lurigancho, Perú [Cultural identity in the virtual environments of early childhood education students]. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, Esp.(28)5, 36-47. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28071845003

Guerrero-Hernández, J. C. (2020). Una utopía artística: juego y televisión en Personalmente T. Video [An artistic utopia: play and television in Personalmente T. Video]. *Calle14: Revista de Investigación en el Campo del Arte*, *15*(28), 168-181. https://doi.org/10.14483/21450706.16278

Jiménez-Cortés, R. (2023). Aprendizaje expansivo en entornos digitales: un análisis de redes epistémicas con perspectiva de género [Expansive learning in digital environments]. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, *26*(2). https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36198

Ligarretto Feo, R. (2024). Média-Arte Digital: educación artística experimental para la média literacy [Digital media-art: experimental artistic education for media literacy]. *Calle14: Revista de Investigación en el Campo del Arte*, *19*(36). https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279079075012

Macías Arias, E. J., López Pinargote, J. A., Ramos León, G. T., & Lozada Armendáriz, F. E. (2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico [Virtual environments as new learning scenarios]. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, *5*(3), 62-69. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026005

Marín Viadel, R., Lara, R., & Valseca, J. (2019). Vídeo espontáneo infantil en contextos familiares y cine de animación en contextos escolares: dos investigaciones preliminares en Granada y Tegucigalpa [Spontaneous children's video in family contexts and animated film in school contexts]. *Educación Artística: Revista de Investigación*, (10), 272-285. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=671971517019

Morales-Barrera, M. C. (2018). Hacia un entendimiento del aprendizaje en entornos digitales: implicaciones para la educación [Towards an understanding of learning in digital environments]. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, *16*(1), 375-387. https://doi.org/10.11600/1692715x.16123

Moreno-Fernández, O., & Moreno-Crespo, P. (2018). El profesorado de Educación Infantil en formación inicial y la utilización de la TIC: dispositivos electrónicos, herramientas y recursos [Pre-service early childhood education teachers and the use of ICT]. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, *2*(Esp. 2), 37-44. https://doi.org/10.21703/rexe.Especial3201837443

Ovelar, R., Benito, M., & Romo, J. (2009). Nativos digitales y aprendizaje: una aproximación a la evolución de este concepto [Digital natives and learning: an approach to the evolution of this concept]. *Icono14*, (12), 31-53. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556590003

Párraga Solórzano, R. J., Vargas Serrano, J. V., Solórzano Alcívar, E. A., & Gómez Rivas, I. B. (2022). Recursos didácticos digitales en la enseñanza del idioma inglés [Digital teaching resources in English language teaching]. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, *26*(116), 84-92. https://doi.org/10.47460/uct.v26i116.647

Párraga-Solórzano, R. J. (2025). Aprendizaje Virtual y Presencial del Inglés: Percepción de Estudiantes de Pregrado en Pedagogía del Idioma Inglés [Online and face-to-face English language learning]. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, *18*(1), 413-420. https://doi.org/10.37843/rted.v18i1.647

Piscitelli, A. (2008). Nativos digitales [Digital natives]. *Contratexto*, (16), 43-56. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570667390008

Quevedo-Seminario, S. (2025). Impacto de la Gamificación en la Enseñanza del Inglés en Educación Inicial [Impact of gamification on teaching English in early childhood education]. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, *18*(1), 431-442. https://doi.org/10.37843/rted.v18i1.650

Quevedo-Seminario, S., & Huamani-Meza, L. S. (2024). Estrategias de enseñanza aprendizaje en inglés empleadas en estudiantes de educación inicial [English teaching and learning strategies used in early childhood education students]. *Cienciamatria*, *10*(18), 184-201. https://doi.org/10.35381/cm.v10i18.1260

Ramírez-Morán, L. P., Limongi-Basantes, S., Salinas-Montemayor, A. D., & López-Villegas, T. M. (2025). Inteligencia Artificial y Aprendizaje automático en el inglés: revisión sistemática sobre la personalización tecnológica para la competencia lingüística [Artificial intelligence and machine learning in English]. *Revista InveCom*, *6*(2), e602014. https://doi.org/10.5281/zenodo.15787981

Siavichay-Márquez, A. C., & Guamán-Luna, M. M. (2022). Storytelling to Improve Speaking Skills. *Episteme Koinonía*, *5*(9), 105-129. https://doi.org/10.35381/e.k.v5i9.1665

Tipismana Herrera, V. C., & Flores Cisneros, R. M. (2026). Metodología ecléctica en la enseñanza del inglés en la educación superior: una revisión sistemática [Eclectic methodology in the teaching of English in higher education]. *Revista InveCom*, *6*(3), e603161. https://ve.scielo.org/pdf/ric/v6n3/2739-0063-ric-6-03-e603161.pdf

Trigueros Mori, C. (2024). Pertinencia y actualidad de las prácticas y estéticas del vídeo arte doméstico en España [Relevance and topicality of the practices and aesthetics of domestic video art in Spain]. *AusArt*. https://www.redalyc.org/journal/6958/695876700008/695876700008.pdf

**Derechos de autor: 2026 Por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**
**https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/**