

El desarrollo del pensamiento creativo infantil como parte fundamental de la formación docente

The development of children's creative thinking as a fundamental part of teacher training



Maritza Aragón Goyes
Claudia Alexandra Casas Trujillo
Mery Andrea Restrepo Castillo



HOP Volumen 24 # 1 Enero -Junio

Photo By/Foto: [Natalia Deriabina](#)



De:
Planeta Formación y Universidades

HORIZONTES
PEDAGÓGICOS

ISSN-I: 0123-8264 | e-ISSN: 2500-705X

Publicación Semestral

HOP Volumen 24 #1 enero - junio

ID: [10.33881/0123-8264.hop.24101](https://doi.org/10.33881/0123-8264.hop.24101)

Resumen

Comprender la relación entre dos elementos: el desarrollo de la creatividad dentro de los procesos de la virtualidad y la posibilidad de afectar positivamente a la población con difícil acceso a internet, integra un diálogo desde la educación infantil y la teorización sobre el aporte de una perspectiva pedagógica. Por ello, se analizan algunas aproximaciones a la conceptualización de los procesos creativos en la modalidad virtual, con las apuestas estructurales en la formación docente, para lograr que dichos procesos sean realmente válidos, innovadores y centrados en las realidades de las poblaciones atendidas. En este sentido, es necesario que en las instituciones educativas que brindan atención integral a la educación inicial, el desarrollo de una competencia creativa en los diferentes desarrollos de los estudiantes. Así pues, a partir de una adecuada formación docente que permita diseñar Recursos Educativos Digitales (RED) para implementarlos con este tipo de población, podrán ser validados por la institución aliada para tal fin en Bogotá (Colombia), con el fin de realizar un análisis que brinde estrategias complementarias para la calidad educativa del país

Abstract

Understanding the relationship between two elements: the development of creativity within the processes of virtuality and the possibility of positively affecting the population with difficult access to the internet, integrates a dialogue from early childhood education and theorizing about the contribution of a perspective pedagogical. For this reason, some approaches to the conceptualization of creative processes in the virtual modality are analyzed, with the structural commitments in teacher training, to ensure that these processes are truly valid, innovative and focused on the realities of the populations served. In this sense, it is necessary to achieve in educational institutions that provide comprehensive attention to initial education, the development of creative competence in the different developments of students. Thus, based on adequate teacher training that allows the design of Digital Educational Resources (RED) to implement them with this type of population, they can be validated by the allied institution for this purpose in Bogotá (Colombia), in order to carry out an analysis that provides complementary strategies for the educational quality of the country.

Citar como:

Aragòn Goyes, M., Casas Trujillo, C. A., & Restrepo Castillo, M. A. (2022). El desarrollo del pensamiento creativo infantil como parte fundamental de la formación docente. *Horizontes Pedagógicos*, 24 (1), [pgIn]-8. Obtenido de: <https://horizontespedagogicos.iber.edu.co/article/view/2450>

Lic Maritza **Aragòn Goyes**, Mgtr
ORCID: [0000-0003-1890-1678](https://orcid.org/0000-0003-1890-1678)

Source | Filiacion:
Corporación Universitaria Minuto de Dios
BIO:

Magíster en educación, gestión educativa y políticas públicas, Universidad de los Andes; Licenciada en Educación básica Primaria, de la Universidad Francisco José de Caldas. Líder del Proyecto de literatura infantil, líder del semillero de investigación Políticas en y para las infancias. Consejera de América para el Consejo independiente de protección de protección de la infancia de España, actualmente docente Corporación Universitaria Minuto de Dios.

City | Ciudad:
Bogotá DC [co]
e-mail:
maritzaragon@gmail.com

Lic Claudia Alexandra **Casas Trujillo**, Mgtr

Source | Filiacion:
Corporación Universitaria Minuto de Dios
BIO:

Magíster en Investigación Social Interdisciplinaria de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Licenciada en Ciencias Sociales de la Universidad Antonio Nariño. Vinculada al grupo de investigación Enlaces Pedagógicos de la Facultad de Educación de UNIMINUTO Virtual y Distancia y docente del Programa de Licenciatura en Educación Infantil.

City | Ciudad:
Bogotá DC [co]
e-mail:
clau.alexa@hotmail.com

Lic Mery Andrea **Restrepo Castillo**, Mgtr
ORCID: [0000-0001-5781-8565](https://orcid.org/0000-0001-5781-8565)

Source | Filiacion:
Corporación Universitaria Minuto de Dios
BIO:

Magíster en Docencia de la Universidad de la Salle de Bogotá y Licenciada en Lengua Castellana, inglés y francés de la Universidad de la Salle. Actualmente docente de la Corporación Universitaria Minuto de Dios en la Facultad de Educación, vinculada al grupo de investigación Enlaces Pedagógicos.

City | Ciudad:
Bogotá DC [co]
e-mail:
andrestrepo28@hotmail.com

El desarrollo del pensamiento creativo infantil como parte fundamental de la formación docente

The development of children's creative thinking as a fundamental part of teacher training

Maritza **Aragòn Goyes**

Claudia Alexandra **Casas Trujillo**

Mery Andrea **Restrepo Castillo**

Introducción

Esta investigación presenta los resultados de un estudio realizado a docentes en formación en educación infantil de la ciudad de Bogotá (Colombia), respecto a dos elementos: el desarrollo de la capacidad creativa en la virtualidad y su impacto positivo en población infantil con difícil acceso a internet. En primera instancia, se considera que la infancia como etapa inicial de la vida es fundamental, dado que en esta se desarrollan las primeras habilidades y competencias que acompañarán al ser humano durante su desarrollo vital. Así pues, a partir del siglo XX se reconoce al infante como sujeto social de derecho y, por tanto, se comprende que durante la infancia el ser humano tiene formas particulares de ver, entender y sentir el mundo que lo rodea. Dado lo anterior, es vital que existan formas específicas de educación e instrucción que entiendan dicho proceso de la niñez a la adultez (Jaramillo, 2007).

Entonces, se hace necesario incluir programas de formación docente en los que se manejen y orienten, de múltiples formas, los estados emocionales de los niños y niñas; esto permite potenciar el desarrollo, bienestar, fortalezas y capacidades creativas de los infantes, lo que garantiza un mejor rendimiento académico y la formación de individuos con pensamiento crítico. Desde esta postura la formación de docentes se considera un reto para la educación, en el que se comprendan nuevos modelos metodológicos y pedagógicos que respalden una enseñanza virtual, orientada a la formación y desarrollo de la capacidad creativa (tanto de docentes como de estudiantes). En este sentido, el fomento de atmósferas creativas y la emergencia de la capacidad creativa como valor cultural se consolidan con el desarrollo de una actitud creativa por parte del docente, el diseño y aplicación de estrategias pedagógicas.

Autores como Emmanuel Kant y Gaston Bachelard se aproximan a la categoría de imaginación, necesaria en el proceso de educación inicial. Por su parte, Kant citado por (Warnock, 1981) propone a la imaginación como facultad creadora que se puede distinguir entre dos tipos: la empírica que surge en un caso particular; y la trascendental como poder para crear ficciones que varían entre los individuos. Así, el hombre puede vincular los sentidos y el intelecto para experimentar el mundo. Por otro lado, Bachelard en *La poética de la ensoñación* (2001), se preocupa por algunos aspectos de la enseñanza infantil relacionados con el acto mental de imaginar, para él: “descubrir es la única manera activa de conocer [...] Correlativamente hacer descubrir es la única manera activa de enseñar” (Bachelard, 1978, p. 42). Según esto, el desarrollo de la imaginación y la creatividad se da desde dos vías: la capacidad del niño de descubrir haciendo y la guía de un maestro que lo conduzca a dicho he

Así mismo, (Saturnino de la Torre, 2003) habla sobre el desarrollo de las habilidades cognitivas para el fomento de la creatividad, al referirse a la enseñanza creativa:

Una enseñanza creativa busca desarrollar al máximo las capacidades y habilidades cognitivas de cada sujeto. El dominio o asimilación de contenidos no conduce necesariamente a mejorar la creatividad, pero sí el desarrollo de habilidades, como observar, sintetizar, relacionar, inferir, interrogar, imaginar, dramatizar, etc. Si la actividad creativa no es el mero resultado de aplicar la imaginación, sino que en ella concurren todas nuestras capacidades y habilidades mentales, el desarrollo de estas contribuirá sin duda al crecimiento del potencial creativo (Saturnino de la Torre, 2003, p. 206).

De acuerdo con lo anterior los niños y niñas, incluso los adolescentes, no están motivados por el placer, sino por los obstáculos y las razones para pensar, por la curiosidad que se satisface; esto sucede mientras el sujeto comprende al hacer y al experimentar, mediante la construcción inventiva de una interpretación. De ahí que, pensar el desarrollo de la creatividad en la infancia requiere establecer condiciones a luz de los cuatro pilares de la educación establecidos por la UNESCO, (Delors, 1994), a saber: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás y aprender a ser, así como también, la enseñanza debe estar hilada en las interacciones pedagógicas de cuidar, acompañar y provocar (MEN, 2017) a la luz de un currículo flexible.

Tales procesos innatos en los que intervienen la creatividad y la imaginación en los niños desde tempranas edades encuentran una herramienta poderosa en la educación virtual. Por ello, se debe contar con la disposición del docente para: integrar curricularmente a las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones); aprender diversos programas y aplicaciones que le ayuden a enriquecer el diseño y desarrollo de sus sesiones académicas; la elaboración de material didáctico virtual o físico y, en general, el uso de diversos recursos tecnológicos que enriquecen el ambiente de aprendizaje. Este giro, entonces, permite el desarrollo de la capacidad creativa en la infancia.

Luego de realizar la presentación de la problemática, veamos el desarrollo metodológico que se llevó a cabo en la presente investigación. Inicialmente, el estudio se desarrolló con base en un enfoque cualitativo con metodología comparativa. Para esto, se realizó una revisión documental de conceptos relevantes tales como: educación infantil, pensamiento creativo, formación docente y enseñanza en la virtualidad. Luego, se conformaron grupos focales con docentes en formación y se hicieron entrevistas semiestructuradas con preguntas cerradas y abiertas que permitieron la discusión y el debate. Dados los resultados,

se brindaron estrategias que mejoran la calidad educativa desde las categorías de creatividad e imaginación y la enseñanza en la virtualidad en el país.

Estado de la cuestión

Así pues, en este artículo se aborda la concepción del niño como sujeto social de derecho; se hace una conceptualización de la capacidad creativa y los componentes clave para el desarrollo de esta. Además, se realiza una aproximación a algunas orientaciones metodológicas y pedagógicas para el desarrollo de la capacidad creativa en entornos virtuales. Por último, se brindan estrategias para mejorar la calidad de la educación en el país.

Para empezar, según las tendencias actuales de la educación infantil, se reconoce cada vez más la formación del niño como un proceso integral. Dado esto, la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI de 1996, presentó a la UNESCO cuatro dimensiones del aprendizaje humano: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos. Así, desde la infancia se pueden dar experiencias y tener expectativas distintas a la adultez que pueden ser el reflejo de las dimensiones propuestas. Dichas dimensiones o desarrollos no son lejanas al cambio de percepción sobre el infante y su estatus dentro de la sociedad, por tanto, demandan el desarrollo de un conjunto de habilidades y competencias que debe darse desde los más pequeños.

En la *Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible* (2017) existe la ratificación casi universal de la *Convención sobre los Derechos del Niño*, millones de niños en todo el mundo siguen siendo abandonados y sus derechos negados, en particular los más discriminados o los que viven en situaciones precarias de vulnerabilidad, como los niños de la calle, en instituciones o en situaciones de migración. Los niños también sufren los impactos de la pobreza, la violencia, la desigualdad y la exclusión de forma desproporcionada, debido a su delicada fase de vida y desarrollo.

Se reconoce que el niño es sujeto de derecho que tiene estatus de persona y de ciudadano, goza de derechos y asume obligaciones como todo actor social. Entonces, las políticas y los derechos de la infancia: “configuran en sí mismas, en última instancia, formas de interrelación entre la infancia y los adultos como grupos o categorías sociales” (Casas, 2015). Dichas formas de interrelación apuntan a un cambio en la concepción que tienen los adultos sobre los niños, lo que da un mayor reconocimiento y participación a la infancia tanto a nivel familiar como a nivel social. Lo anterior, permite pensar que, al ser reconocido como sujeto social de derecho, el niño debe ser objeto de programas y políticas sociales que influyan positivamente en el desarrollo de esta importante etapa vital.

Esta idea se reafirma desde “La concepción pedagógica moderna de la infancia, define a ésta como un periodo reservado al desarrollo y a la preparación para el ingreso de la vida adulta; y la concepción pedagógica contemporánea de la infancia, entiende a ésta como un período vital reservado al desarrollo psicobiológico y social en el marco de los procesos educativos institucionales” (Álzate Piedrahita, 2002, pág 9)

En este panorama, la creatividad emerge como una fuerza constituyente para el cambio social, lo que permite a todos los ciudadanos participar activamente en la construcción de alternativas desde todos los ámbitos. “Si el siglo XIX fue el siglo de industrialización y el siglo XX el siglo de los avances científicos y de la sociedad del conocimiento, el siglo XXI está llamado a ser el siglo de la creatividad, no por conveniencia de unos cuantos, sino por exigencia de encontrar ideas y soluciones

nuevas a los muchos problemas que se plantean en una sociedad de cambios acelerados, adversidades y violencia social” (*Saturnino de la Torre, 2006, p. 12*). En este orden de ideas, la educación aparece como protagonista de la transformación social, para fomentar la capacidad creativa de los estudiantes en todos los niveles educativos y elevar, de esta manera, la creatividad al nivel del valor social, convirtiéndola en un reto educativo para todos.

De este modo, “la creatividad es una herramienta a la que todos tienen acceso y que podrá alcanzar mayor o menor nivel en dependencia de los métodos que se utilicen para su desarrollo, pues puede desarrollarse si se aprovechan las facultades personales y se complementa el trabajo educativo de la escuela desde los primeros grados y hasta el nivel superior” (*Yamala, 2019, p.2*).

(*Froebel, 1852*) centra su atención en el juego como procedimiento metodológico principal, creando materiales específicos con el fin de transmitir el conocimiento, a los que denomina “dones” o regalos, y que están constituidos por una serie de juguetes y actividades graduados. Desde este punto de vista concibe la educación como la posibilidad de promover la actividad creadora, espontánea y libre del niño. Asimismo, (*Decroly, 1932*) se apoyaba en otros principios básicos; como son el principio de la libertad, búsqueda de ideales educativos, formar grupos homogéneos y que la escuela fuera activa. Se debe respetar el proceso de cada individuo. Pensando la educación como una integración de actividades, como un recurso didáctico.

Actualmente la sociedad está sufriendo transformaciones de todo tipo que dan como resultado cambios en la manera como pensamos, nos relacionamos, trabajamos e interpretamos nuestro entorno. Los niños no son ajenos a esta realidad y por tanto son llamados a enfrentar diariamente diversos problemas que para ellos son complejos, dichos problemas demandan de los infantes una familiarización con su entorno y formas de adaptación al mismo. Es aquí donde la creatividad es fundamental para resolver las situaciones problemáticas que se presenten, además de fomentar en ellos la capacidad de ser independientes, de razonar, de cuestionar los hechos de su entorno y de explorar el mundo que les rodea para plantear diferentes e innovadoras soluciones a diferentes problemáticas que también les permitan reconocerse a sí mismos.

De acuerdo con diferentes teorías, un niño desarrolla en los primeros seis años de vida un conjunto de capacidades que le servirá de insumo para enfrentar su futuro. Entre esas capacidades está la de crear que, si bien es cierto está presente en todos los niños, existen diferentes maneras de estimularla con el fin de que permanezca y se potencie a medida que va creciendo. La creatividad cobra mayor importancia, porque no solo le permite al niño aportar soluciones a diferentes problemáticas, sino que le permite tener una mayor adaptabilidad a su entorno, una buena actitud frente a situaciones nuevas y mayor tolerancia al cambio. Entonces, la creatividad llama a recorrer nuevos caminos, a cambiar la mirada, a ser flexibles y a ser creadores de sí mismo y de la realidad; implica tener habilidades de observación, exploración, imaginación, abstracción, invención, deconstrucción y flexibilidad, entre otras. Al desarrollar dichas habilidades, se potencia en los niños la facilidad para relacionarse en diferentes ambientes, por lo tanto, se logra una mayor disposición para interactuar y aceptar a las personas que lo rodean tal y como son.

El entorno de la educación requiere, a su vez, de la emergencia de nuevas concepciones frente a los propósitos formativos, nuevas metodologías, estrategias pedagógicas y didácticas, así como el compromiso de los docentes, los estudiantes y las instituciones frente a la calidad de los procesos de enseñanza - aprendizaje, todo esto para que se fortalezca el pensamiento creativo. Por su parte, (*Vygotsky, 1987*), considera

que: “la creatividad es una función psicológica superior relacionada con la imaginación y la actividad sensoriomotora, mediada por la cultura, que favorece el procesamiento complejo de la realidad”. Citado en (*Yamala, 2019, p.2*). Esta idea sustenta de forma precisa lo que se ha planteado: la urgencia por el desarrollo de la creatividad como herramienta de progreso y dignidad de los niños y niñas que deben enfrentarse a este siglo lleno de retos y complejidades.

En la década del 2000, la expansión de la educación infantil presentó considerables avances en todos los países, alcanzando un promedio regional del 48% de cobertura (*UNESCO, 2003*), lo que permitió afrontar nuevos retos a nivel educativo. Así, la educación inicial fue considerada como derecho fundamental y los gobiernos comenzaron a intervenir brindando mejores condiciones para que la población infantil fuera provista como tal, pero su condición asistencial y preventiva se mantuvo vigente (*Rodríguez, 2003*).

En Colombia se empieza a hablar de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como medios que permiten facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje no solo en la población infantil, también en adolescentes y adultos. El Plan Nacional de TIC (Ministerio de Comunicaciones, 2008, p.3), define las TIC como el “conjunto de herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como voz, datos, texto, vídeo e imágenes”. Además, según (*Tedesco, 2000*), las TIC incluyen los dispositivos con los que se dispone en la actualidad, estos son la televisión, el ordenador y los teléfonos. Por su parte, el Ministerio de Educación Nacional (*2008*), propone, además, el radio, las redes sociales e Internet.

El interés por la incorporación de las TIC al igual que la resistencia a su entrada en la escuela, han persistido y aún son vigentes (*Cabello, 2012*), sin embargo, los aparatos por sí solos no implican cambios ni propuestas, sino más bien la concepción que el docente tenga sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y las actividades que subyacen a los contextos de uso y apropiación de las TIC (Gándara, 2012; Coll, 2009). Desde este panorama, la creatividad emerge como una fuerza constituyente para el cambio social y permite a todos los ciudadanos participar activamente en la construcción de alternativas desde todos los ámbitos, incluyendo el componente tecnológico.

Desarrollo de la investigación

Teniendo en cuenta lo anterior, se pueden plantear dos escenarios en los que la incorporación de las TIC son protagonistas. Por un lado, se presenta el temor frente a la transformación de los espacios académicos en los que la figura del docente no va a ser necesaria dada la concepción de los niños como nativos digitales que no necesitan de guía en su interacción con la tecnología. Este escenario pone en evidencia la poca información que se tiene sobre las múltiples ventajas que se generan al incorporar de manera adecuada las TIC a la cotidianidad de nuestros infantes, negando, además, la realidad de que la tecnología hace parte de nuestras vidas. Por otro lado, un escenario más alentador en el que se debe propender por el aprovechamiento de las potencialidades de las TIC desde la primera infancia, con ayuda de la familia y de la escuela. En este escenario, se debe recordar el desarrollo de habilidades que se relacionan con la creatividad abordadas en el presente documento. Dados estos dos escenarios, se hace necesaria la formación adecuada de los docentes en la que se den herramientas que permitan el desarrollo de habilidades de planeación y ejecución de proyectos de aula que vinculen a las TIC.

Es claro que el primer acercamiento a la tecnología que tienen los niños es en su hogar, esto desde el uso del televisor, hasta pasar un

tiempo importante con celulares y tabletas. Además, los niños son capaces de escoger la clase de juegos que les interesa y formar pequeñas sociedades con amigos de gustos similares. Por lo anterior, se evidencia que la red relacional que los niños establecen desde su primera infancia se está determinando por las TIC y el soporte de Internet que tienen. Dicha red relacional basada en las TIC está determinada, además, por factores como la ubicación de los niños y la facilidad de interacción física con sus amigos después del espacio común que es la escuela. Así, la interacción con la tecnología se convierte en la continuidad de la interacción física dada en la escuela.

Esta red relacional basada en las TIC no solo es buena, además es necesaria, dado que las habilidades desarrolladas en entornos de juego pueden ser el insumo para el aprendizaje de herramientas digitales en el que es importante, en primera instancia, que se dé un tiempo de exploración y experimentación. Aquí es relevante la figura del adulto como ente que acompaña este proceso, ya sea el padre de familia o el docente. Dicha compañía es relevante para establecer diferentes niveles de desarrollo que logran los niños. Además, esta supervisión es fundamental para lograr nuevas interacciones, establecer preguntas, proponer nuevos problemas y ampliar la experiencia con las TIC que tienen los niños. Así, las TIC permiten nuevas formas de experimentar, descubrir y crear proyectos, sin limitarse al espacio físico, disponiendo de recursos y comunidades disponibles en Internet.

Al usar las tecnologías para desarrollar actividades con los niños se entiende que hay nuevas oportunidades educativas, por tanto, es necesario prepararlos para valorar los recursos tecnológicos y enseñarlos a identificar la potencialidad que tienen. Al respecto (Buckingham, 2002), afirma:

“No podemos devolver a los niños al jardín secreto de la infancia, ni encontrar la llave mágica que les tenga por siempre encerrados en sus muros. Los niños escapan hacia el mundo adulto más extenso, un mundo de peligros y oportunidades, en el que los medios electrónicos desempeñan un papel cada vez más importante. Está concluyendo la época en que cabía confiar en proteger de ese mundo a los niños. Debemos tener la valentía de prepararlos para que sepan desenvolverse en él, comprenderlo y convertirse en partícipes más activos por derecho propio” (p. 226).

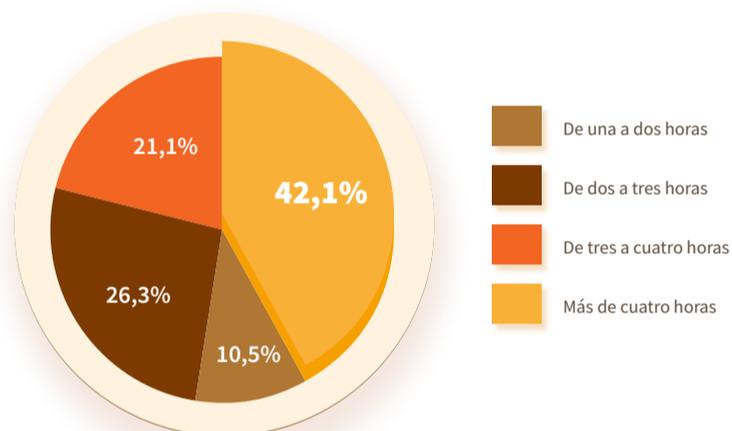
Así, se propone que los medios electrónicos con los que cuentan los niños deben entenderse como herramienta que les permita: plantear y resolver problemas, interactuar socialmente, crear nuevas formas de interactuar con la tecnología y un factor que contribuya al desarrollo de habilidades requeridas en diferentes áreas de conocimiento.

Por lo anterior, surge como foco de esta investigación el interés por establecer una conexión entre los procesos de pensamiento y de creación (mediados por la virtualidad) que involucran a infantes y a docentes en formación. Dado esto, la integración de las TIC en las instituciones educativas se debe dar como un proceso que implica programas sistemáticos en la formación de profesores. Lo anterior, porque los docentes están preparados en diferentes áreas de conocimiento que necesitan en muchas ocasiones de las TIC para ser integradas y, además, ser parte de los planes de estudio existentes. Aquí, no se debe desconocer que en muchas ocasiones la capacitación de los docentes frente a una variedad de herramientas tecnológicas es insuficiente, esto si no se cuenta con un grupo interdisciplinario que sirva de apoyo en la aplicación de dichas herramientas en la práctica docente.

Considerando lo anterior, se hace relevante la formación docente en herramientas tecnológicas antes de llegar al aula de clase, es decir, en su proceso de formación como educador infantil. Así, no es fácil integrar procesos de enseñanza - aprendizaje en el aula, sin que no haya un tiempo de sensibilización en el que se motive a los docentes con experiencias de otros y la creación de otras. Por ello, es importante involucrar en la formación docente capacitación en tecnología y herramientas de las TIC, de tal manera que las incorpore en el diseño e implementación de actividades de aprendizaje en el aula. Dichas herramientas son un apoyo para la práctica docente y al aplicarlas, puede redundar en mayor calidad educativa.

Para realizar esta investigación se tomó como muestra aleatoria un grupo de 66 estudiantes de noveno y décimo semestre del programa Licenciatura en Educación Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO UVD-Bogotá). Algunos de ellos se encontraban en zonas rurales de departamentos del interior del país: Cundinamarca, principalmente municipios de la cordillera oriental; Boyacá, ubicado dentro de la cordillera de los Andes oriental y Santander, situado al noreste del país en la región andina; y otros en la zona urbana de Bogotá, cuyos estratos eran dos y tres.

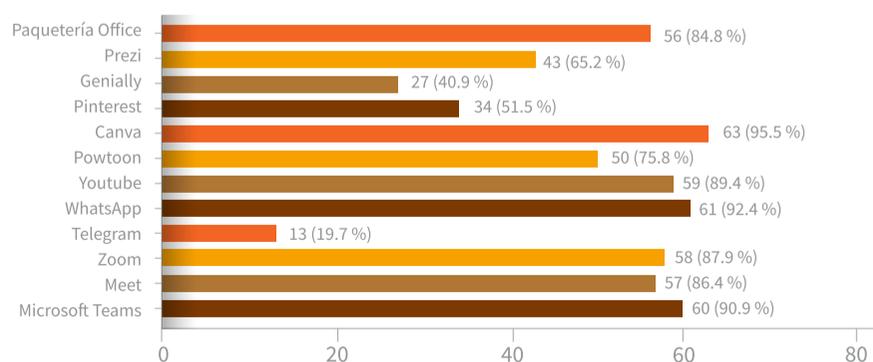
Figura 1. Horas promedio dedica a navegar en la red.
¿Cuántas horas en promedio dedica al día para navegar en la red?



Fuente: elaboración propia.

Nota: En cuanto a las Horas promedio dedica a navegar en la red, el gráfico muestra que de la población encuestada el 42,1 % navega más de cuatro horas, el 26,3 % navega de dos a tres horas, el 21,1 % navega de tres a cuatro horas y el 10,5 % navega de una a dos horas.

Figura 2. Herramientas digitales y de comunicación que conoce y utiliza como parte del proceso enseñanza aprendizaje.
Del siguiente listado, marque todas las opciones de herramientas digitales y de comunicación que conoce y utiliza como parte del proceso **enseñanza - aprendizaje**:



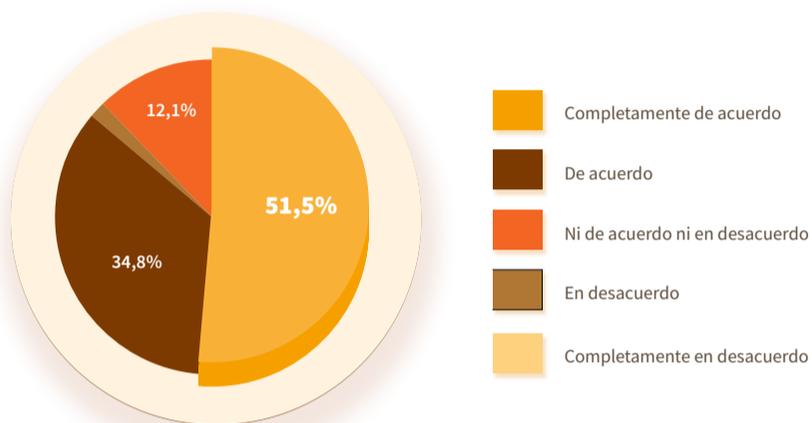
Fuente: elaboración propia.

Nota: En cuanto a las Herramientas digitales y de comunicación de mayor uso como parte del proceso de enseñanza aprendizaje, el gráfico muestra que de la población encuestada el 95,5 % utiliza la aplicación de Canva, el 90,9 % utiliza la aplicación de Teams y el 89,4 % utiliza el canal de YouTube.

Para caracterizar el acceso a internet de este grupo de estudiantes, se aplicó como instrumento una encuesta escrita con preguntas cerradas orientadas a identificar, entre otras cuestiones, el dominio frente al manejo de internet y la facilidad a su acceso, horas de navegación en la red. Dadas las respuestas, se tiene como panorama general que este grupo de estudiantes considera tener un dominio básico respecto al uso y manejo de las TIC, además, en número de horas navegando en la red, (42.1%). Por último, hay estudiantes que afirman tener un alto uso de herramientas digitales y de comunicación para su proceso educativo (95.5%), lo que significa que son capaces de hacer uso de herramientas digitales y de comunicación en pro del diseño y aplicación de actividades y experiencias que aporten al desarrollo de la creatividad.

Figura 3. Herramientas digitales y tecnológicas como parte del proceso educativo.

El uso de **herramientas digitales y tecnológicas** como parte del proceso educativo le ha permitido un mejor aprendizaje:

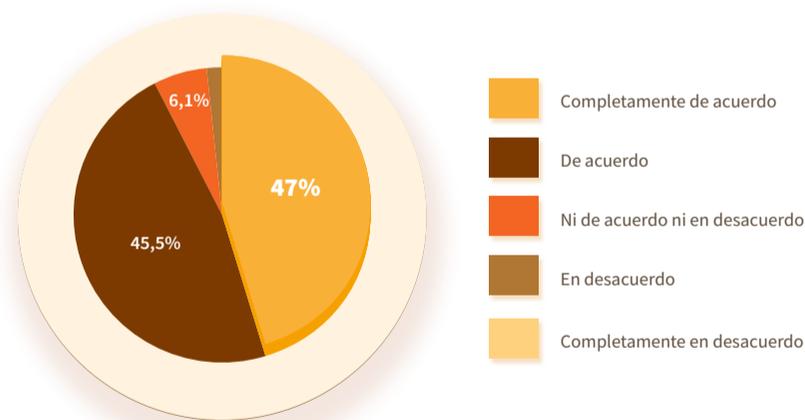


Fuente: elaboración propia.

Nota: En cuanto a las herramientas digitales y tecnológicas como parte del proceso educativo el gráfico muestra que de la población encuestada el 51,5 % manifiesta estar completamente de acuerdo, el 34,8 % manifiesta estar de acuerdo y el 12,1 % manifiesta estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Figura 4. El uso Las herramientas digitales y tecnológicas favorece el desarrollo de la creatividad.

¿El uso de **herramientas digitales y tecnológicas** en el aprendizaje favorece el desarrollo de su creatividad?



Fuente: elaboración propia.

Nota: En cuanto a uso de las herramientas digitales y tecnológicas en el aprendizaje favorece el desarrollo de la creatividad, el gráfico muestra que de la población encuestada el 47,5 % manifiesta estar completamente de acuerdo, el 45,5 % manifiesta estar de acuerdo y el 6,1 % manifiesta estar ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Dadas las respuestas anteriores, las estudiantes consideran que el uso de las herramientas digitales y tecnológicas como parte del proceso educativo le ha permitido mejorar su proceso formativo, también, manifiestan que el uso de las herramientas digitales y tecnológicas favorece el desarrollo de la creatividad e los procesos formativos. Aquí, es importante recordar la necesidad de potenciar la formación de un

docente innovador que entienda que el dominio de la herramienta tecnológica es la base, pero no el propósito de la formación en tecnología, es decir, es relevante apropiarse de la herramienta para diseñar y ejecutar actividades que desarrollen habilidades y competencias entorno a la creatividad de los niños.

Respecto a las cifras anteriores, es relevante decir que, según Forbes Colombia, hasta el mes de noviembre de 2021, el 56% de los hogares en el país contaba con Internet y las zonas rurales presentaban un panorama desalentador: solo el 23.8% tenía acceso a Internet. Dado esto, se entiende que en el país uno de los aspectos a mejorar es el de la conectividad: “Podemos decir que Colombia en materia de conectividad a internet parece conformada solo por 14 departamentos. Pero esto también nos muestra, sin duda, la gran brecha que existe entre las cabeceras con las zonas rurales de Colombia”, afirmó Oviedo, director del Dane. Dado esto, es importante mencionar que la investigación empezó en el mes de abril de 2021 y según la entidad mencionada (DANE) hubo un crecimiento en el uso de paquetes de datos móviles de 1.8%.

De ahí que, conviene subrayar la brecha que aún existe sobre el acceso a las TIC entre estudiantes de zonas rurales y zonas urbanas de nuestro país, lo que se constituye como un reto, dada la necesidad de una adecuada formación docente que fomente la planeación, diseño y elaboración de Recursos Educativos Digitales (RED).

Así mismo, se presenta otra dificultad: para que haya una integración curricular de las TIC se debe contar con la disposición y el interés por parte del docente (en formación y profesional) frente al manejo de diversos programas y aplicaciones que pueden enriquecer la planeación y desarrollo de sus espacios académicos, esto incluye la construcción de material didáctico virtual y físico y el uso de herramientas informáticas que pueden enriquecer los ambientes de aprendizaje que se dan en el desarrollo de experiencias y proyectos de aula. Aquí, también se convierte en un reto que el docente, tanto en formación como el profesional, reciba como aliadas las herramientas tecnológicas y no como un peso o carga adicional en su quehacer laboral.

El diseño de dichas experiencias de aprendizaje, por tanto, es un complemento a las múltiples experiencias que deben tener los niños de preescolar y puede generar en ellos la circulación de sus ideas sobre las comprensiones que hacen del mundo físico y social que les rodea. Al respecto, (*Sanmartí e Izquierdo, 2006*) afirman que no es posible que el aprendiz construya comprensiones sobre un determinado concepto solo con el empleo de software especializado o con la información disponible en Internet, por el contrario, es necesaria la interacción con un adulto experto para adecuar la actividad a las características e intereses de cada estudiante, lo que posibilita el intercambio entre pares y el aprendizaje.

Por lo anterior, se hace necesaria la presencia de un docente innovador, que tenga conocimiento de la herramienta digital y además, un dominio pedagógico de los recursos tecnológicos que tiene a su disposición en el aula. Además, un docente que esté motivado frente a la creación de material físico y multimedia, que sea capaz de desarrollar metodologías novedosas y lograr los mejores resultados de sus estudiantes. Infortunadamente este perfil es el que menos se encuentra en la escuela y por lo tanto, no se logra conocer el uso real que se da a las tecnologías en los ambientes de aprendizaje. Al respecto, Rodríguez y Pozuelos (2009), hablan de dos perfiles de docente: el tecnológico, que hace uso de las herramientas tecnológicas en procesos de enseñanza convencionales y tradicionales y, el perfil innovador, que es un docente integra las TIC en el desarrollo de los planes de estudio, apoyándose en una programación sólida, donde “el interés del alumnado, los procesos de investigación-acción, y la reflexión sobre la práctica son los postulados más importantes” (*Rodríguez y Pozuelos, 2009, p. 35*).

La formación docente debería estar orientada a lograr el perfil de docente innovador, por lo cual no debe buscarse un aprendizaje fijo, sino una capacitación para adaptarse a una realidad en constante transformación. Este es un aspecto fundamental a la hora de diseñar planes formativos, ya que el desarrollo de productos y contenidos tecnológicos evoluciona a gran velocidad. En este sentido, no es necesaria únicamente la formación en el uso de una herramienta tecnológica concreta, también se debe capacitar en el desarrollo de habilidades y competencias para el uso de las TIC, especialmente en aquellas que se vinculan con el funcionamiento efectivo en sociedades digitales. Entonces, los docentes deben ser formados en la capacidad de aprender y desaprender constantemente, en adaptarse a los cambios y a las tecnologías que surgen y se transforman (Area, Gros y Marzal 2008).

Conclusiones

Para finalizar, las TIC brindan como elemento fundamental el juego, entendido como actividad que posibilita acceder a información, construir conocimiento al corroborar ideas y disfrutar con nuevos aprendizajes. Así, la gamificación permite nuevas formas de comunicación y se convierte en un contexto motivador que muestra la tarea, a veces complicada de estudiar, en una actividad que involucra la creatividad basada en el interés del estudiante. Entonces, los beneficios del juego involucrados en un entorno educativo son cada vez mayores y ayudan a cambiar la forma y la efectividad de la educación. Lo anterior, no implica que el aprendizaje no requiera esfuerzo, al contrario, la inclusión del juego en el entorno educativo permite el encuentro de otros caminos que pueden favorecer el interés del estudiante por estudiar o investigar sobre cualquier tema. De esta manera, se genera en el juego que el estudiante construya y comprenda un entorno en el que está obligado a pensar y no a repetir.

Las nuevas tecnologías nos permiten un aprendizaje más proactivo y sin duda el juego promete ser el medio ideal para esta nueva forma de enseñanza. Lo anterior, no solo se da en los infantes, también se presenta en sus docentes. La lúdica se contempla como uno de los tres principios de la educación preescolar y es considerada como una actividad en la que el niño puede construir conocimiento y comprensiones sobre su entorno (Decreto 2247,1997). Precisamente, la metodología utilizada por los docentes constituye el asunto clave en la orientación del proceso educativo hacia la creatividad, esto teniendo en cuenta que nos referimos a una comunidad vulnerable o con difícil acceso a internet.

La cuestión de la metodología de la enseñanza creativa, plasmada en las estrategias pedagógicas y didácticas especialmente organizadas y dirigidas a fomentar la creatividad, remite al asunto de la relación entre la enseñanza y el desarrollo. Así, las instituciones de educación superior deben orientar un perfil formativo de estudiantes en educación infantil diverso en el que influya el contexto relacional con las poblaciones atendidas, de manera que se posibiliten condiciones investigativas que dirijan acciones para repensar la formación docente. Así, desarrollar acciones y posturas reflexivas en este tema, aportará de manera ineludible desde un ámbito comunitario a la producción del conocimiento acerca del pensamiento creativo y la educación virtual, en un campo de estudio de especial relevancia como lo son las infancias y la constitución del niño y la niña como sujeto social a partir de las tensiones que emergen en su abordaje desde el campo de la educación.

Referencias

- Álzate, P. (2002). Revista Ciencias Humanas No. 28.
- Area, M., Gros, B. y Marzal, M.A. (2008). Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación. Madrid: Editorial Síntesis.
- Bachelard, G (2001). La poética de la ensoñación. Fondo de Cultura Económica Carretera Picacho-Ajusco 227; 14200 México, D. F.
- Buckingham, D. (2002): Crecer en la era de los medios electrónicos: tras la muerte de la infancia. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Casas, F (2015). Bienestar en la infancia y la adolescencia. Perspectivas: Individuo y sociedad. Volumen 14, No. 1. 2015.
- Decroly. (1032). La creatividad en las didácticas. Obtenido de <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/73371.pdf>
- Delors, J (1996). La Educación encierra un tesoro, informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (compendio) https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa_locale=en
- Froebel. (1852). Los modelos pedagógicos de la educación de la primera infancia. Obtenido de http://www.waece.org/web_nuevo_concepto/textos/5.pdf
- Mineducación, (2017). Bases Curriculares para la educación inicial y preescolar. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf
- Jaramillo, L. (2007). Concepciones de infancia. Zona próxima, (8), p.p. 108-123.
- Rodríguez Miranda, F.P. y Pozuelos Estrada, F.J. (2009). Aportaciones sobre el desarrollo de la formación del profesorado en los centros TIC. Estudios de casos. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, p.p,35, 33-43.
- Torre, S. de la (2003). Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica. Barcelona: Octaedro.
- Yamala, N. I. (01 de 04 de 2019). Scielo. Obtenido de Revista pedagógica de Universidad de Cienfuegos: <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n67/1990-8644-rc-15-67-354.pdf>.