

La creatividad a través del aprendizaje autónomo en ambientes virtuales en los
niños de la primera infancia en el contexto escolar

Elaborado por:

Ana María Daza Velasco

Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del
Aprendizaje Autónomo (EPDAA)

Asesor

Numar Alvarez Cardona

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y ADISTANCIA - UNAD

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN- ECEDU

ESPECIALIZACIONES - ECEDU

Bogotá, marzo de 2020

DEDICATORIA

Dedicado a todos los que han sido mis estudiantes,

para que sigan viviendo en un

mundo lleno de creatividad e imaginación.

A mi familia que me apoyan en este proceso, y en especial a mis hijos,

su creatividad no tiene límites.

Tabla de contenido

Tablas de figuras	5
Introducción	10
Justificación	13
Definición del problema	15
Objetivos	17
Objetivo general	17
Objetivos específicos.....	17
Marco teórico	18
Primera Infancia	18
Creatividad	22
Ausubel.....	23
Freud.....	23
Bruner	23
Piaget	24
Montessori	24
Importancia del desarrollo de la creatividad en la infancia.....	29
¿Cómo potenciar la creatividad del niño?	32
Educación	34
Docente.....	37
Aprendizaje autónomo	39
Tecnología de la Información y Comunicación (TIC).....	43
Ambiente virtual de aprendizaje	47
Ventajas de utilizar LMS (Learning Management System o plataformas educativas).....	52
Diseño Metodológico.....	54
Recolección de la información.....	57
Instrumentos	57

Discusión de resultados	60
Conclusión	62
Referencias.....	64

Tablas de figuras

Figura 1. Planificación de la investigación. Hilda Sorando.....56

Figura 2. Metodología de la investigación.58

Resumen Analítico Especializado (RAE)	
Tipo de Documento	Monografía: La creatividad a través del aprendizaje autónomo en ambientes virtuales en los niños de la primera infancia en el contexto escolar
Autor	Ana Maria Daza Velasco
Palabras claves	Creatividad, Aprendizaje autónomo, Primera infancia, Ambientes virtuales de aprendizaje
Descripción	La monografía está basada en la creatividad como estrategia a un aprendizaje autónomo e individual en un proceso de formación en los niños y niñas de la primera infancia fortalecido en ambientes virtuales como herramienta a dicho aprendizaje en el desarrollo de sus conocimientos y estimulación en cada etapa.
Fuentes	<p>Assmann. H. (2002). <i>Placer y Ternura en la Educación</i>. Madrid. España. Narcea, s.a ediciones.</p> <p>Recuperado de: https://es.scribd.com/embeds/52694668/content?start_page=1&view_mode=scroll&access_key=key-mufzgf2jb1mdtxt91i&show_recommendations=true</p> <p>Bengoechea. B. (2017). <i>Ejercicios para estimular la creatividad de los niños</i>. hacer familia/educación. Recuperado a partir de : http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-</p>

	<p>ejercicios-estimular-creatividad-ninos-20150223125605.html</p> <p>Cabero. J. (2007). <i>Tecnología Educativa</i>. España. McGraw-Hill.</p> <p>Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 del 8 de febrero del 1994 por lo cual se expide la ley general de educación. Bogotá D.C.: Congreso de la república de Colombia. Recuperado a partir de:</p> <p>https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf</p> <p>González. P. (2011). <i>Aprendizaje autónomo</i>. PAP Unad. Recuperado a partir de:</p> <p>http://datateca.unad.edu.co/contenidos/434206/434206/captulo_4_aprendizaje_autnomo.html</p> <p>Logan.L., y Logan.V. (1980). <i>Estrategias para una Enseñanza Creativa</i>. Ed. Oikos-tau. Barcelona. 1980.</p>
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Portada • RAE Resumen analítico del escrito • Índice general • Índice de tablas y figuras • Introducción • Definición del Problema

	<ul style="list-style-type: none"> • Justificación • Objetivos • Marco teórico • Aspectos metodológicos • Resultados • Discusión • Conclusiones y recomendaciones • Referencias
<p>Metodología</p>	<p>El trabajo de grado es basado desde un paradigma mixto de tipo exploratorio que lleva a la planificación, recepción y ejecución de dicha información empleado fuentes secundarias de diversos documentos consolidando una monografía que busca recopilar información secundaria acerca de la creatividad mediante el aprendizaje autónomo en ambientes virtuales para los niños y niñas de la primera infancia, se busca información relevante sobre este importante tema, donde se recolecta y se analiza dicha información concerniente al tema monográfico.</p> <p>Esta monografía busca información relevante para que quienes la leyeran puedan encontrar horizontes abiertos que los orienten a motivar la creatividad en los estudiantes más pequeños que hoy en día inician sus conocimientos y estímulos más temprano; esta información brinda apoyo a docentes, padres de familia y comunidad en general que requieran participar del apoyo en el proceso del aprendizaje autónomo mediante el uso de las TIC.</p>

Conclusiones	Fomentar la creatividad empleando ambientes virtuales de aprendizaje y el uso adecuado de las TIC, permite a los niños y niñas desde la primera infancia ser autónomos, a adquirir mayores conocimientos y habilidades mediante un aprendizaje significativo por medio de las TIC.
---------------------	--

Introducción

La creatividad es un camino para enriquecer el aprendizaje tanto significativo como autónomo en los niños y niñas de la primera infancia, permitiendo desarrollar habilidades motoras, motrices y emocionales, les ayuda a expresar por si mismos su iniciativa y confianza, a desarrollar su pensamiento abstracto, a resolver problemas con su entorno y de relacionarse mejor con los demás a lo largo de su vida. Seguera (2006) citado en López, (2008) indica que la creatividad “apunta que los niños son creativos por naturaleza, que más que enseñar creatividad, se trata de estimularla” (p.62).

Es así como se define la creatividad, en una forma innata del ser humano y que debe ser estimulada en todo momento generando cambios en los pequeños. Riao, (2005) afirma que: “la cualidad del ser humano que le permite generar nuevos universos, ampliando el mundo de lo posible. Esta lleva a transformar y transformarse para vivir momentos únicos, gratificantes, reveladores, vitales, que contribuyen a la construcción de una existencia plena” (p.1).

El presente proyecto recopiló información secundaria acerca de la creatividad a través del aprendizaje autónomo en ambientes virtuales para los niños y niñas de la primera infancia dentro de su contexto escolar, se busca información relevante sobre este importante tema, donde se recolecta y se analiza

dicha información concerniente al tema monográfico. Definiendo este término como: “Una monografía es un documento escrito que tiene la función de informar de forma argumentativa sobre una temática en particular” (Raffino, 2019).

Cabe destacar que la creatividad comienza desde el primer año de vida, partiendo que el desarrollo de las funciones básicas como la visión, la audición, el lenguaje, las funciones cognitivas y superiores, comienzan a fortalecerse; de allí se ve la necesidad de aprovechar todo este potencial en los pequeños, buscando información que permita fomentar la creatividad; contamos en la actualidad con el universo de la tecnología la cual se constituye en una herramienta fundamental para un aprendizaje autónomo que estimula su desarrollo evolutivo generando prácticas e imaginarios que les ayuda a construir su mundo.

No todos los niños manejan un estilo de creatividad similar, por tal motivo se hace necesario el acompañamiento que permita fomentar dicha creatividad dentro de las aulas de clase, los entornos familiares y los contextos en donde niños recrean sus vidas mediante ambientes virtuales que generen estímulos, con actividades creativas para que este aprendizaje alcance sus mayores logros y sea más impactante y práctico. Piaget, (1964) citado por Domínguez, (2018) indica: “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”. El docente

es quien debe motivar este proceso y despertar la imaginación creativa de los estudiantes para fortalecer sus nuevos conocimientos.

Justificación

Las nuevas generaciones nacieron inmersas en un mundo donde la tecnología está al alcance de todos, en especial de los niños y niñas en la primera infancia, cuando este elemento se hace cada vez más indispensable en su proceso de aprendizaje y en su vida cotidiana. Aprovechar este recurso para promover la creatividad en los niños y niñas dentro del ámbito escolar y familiar constituye la base fundamental de este proyecto, recopilando información que estimule un aprendizaje autónomo basado en ambientes virtuales teniendo como base el placer de enseñar.

Los infantes se encuentran con numerosos artefactos y tecnologías, por eso es un reto disponer de dichos recursos y herramientas para que se puedan relacionar de manera directa e indirecta con su uso, pero que permita a la vez estimular e impulsar entornos protectores en los diferentes ambientes, educativo, familiar y público, para que desarrollen su creatividad, sean autónomos, desarrollen y potencialicen sus habilidades en el proceso de aprendizaje. Guadalinfo, (2010) citado en Taranenko, (2014) menciona que “las herramientas tecnológicas, audiovisuales e informáticas, ocupan un lugar privilegiado ya que en sí mismos, se presentan como contenidos, objetivos y objetos de desarrollo cognitivo” (p.35).

Las TIC, son herramientas que ofrecen ventajas y desventajas para el sistema educativo-familiar, y sobre todo para los niños porque estas generan un recurso que estimula la creatividad en diferentes ambientes a través de juegos, la diversión, y la investigación en diversas plataformas como: mundo primario, Jigsaw Planet, entre otras. Según Guerrero Cárdenas, (2009) citado en Taranenko (2014) “una de las ventajas que tienen las TIC para el estudiante en el proceso de desarrollo creativo es que éste puede sentir que se está divirtiendo y jugando, al tiempo que produce y aprende efectivamente” (p.35).

La creatividad debe ser la base fundamental que permita a los niños de la primera infancia a través de las TIC un ambiente de aprendizaje autónomo y divertido; en la actualidad se observa que los más pequeños nacen con capacidades o sistemas avanzados que les facilita el uso, pero también el abuso en el manejo de los computadores; se debe tener en cuenta que los juegos son llamativos para ellos y es allí donde se debe aprovechar para enfatizar el aprendizaje autónomo motivado hacia una actitud positiva desde la creatividad, de lo significativo para cada uno de estos pequeños.

Definición del problema

En el mundo contemporáneo, los infantes están a la vanguardia del uso de las TIC constantemente, como forma de aprendizaje, de juego e entretenimiento, pero motivarlos a ser creativos en la construcción de sus habilidades y destrezas, a la solución de problemas, a la curiosidad, la autoconfianza y a los procesos de aprendizaje; es la base fundamental para fomentar la creatividad por medio de ambientes virtuales como aprendizaje autónomo en los niños y niñas de la primera infancia, donde se les permita desenvolverse ágilmente teniendo en cuenta también los riesgos a los que están expuestos con el manejo de estas tecnologías, pero enfatizando su aprendizaje.

De lo anterior nace la presente monografía, donde la creatividad debe convertirse en un pilar fundamental de la educación en los pequeños creando o permitiendo ambientes virtuales para el proceso de formación autónomo, donde esta autonomía requiera compromiso para construir y desarrollar conocimientos y competencias desde la primera infancia y sea el docente o familiar el pilar para facilitar esta experiencia de aprendizaje.

Esta monografía busca información relevante para que quienes la leyeran puedan encontrar horizontes abiertos que los orienten a motivar la creatividad en los estudiantes más pequeños que hoy en día inician sus conocimientos y estímulos más temprano; esta información brinda apoyo a docentes, padres de

familia y comunidad en general que requieran participar del apoyo en el proceso del aprendizaje autónomo mediante el uso de las TIC.

Objetivos

Objetivo general

Identificar la importancia de la creatividad a través del aprendizaje autónomo en ambientes virtuales en los niños de la primera infancia en el contexto escolar.

Objetivos específicos

- Determinar la importancia de la creatividad en el desarrollo del aprendizaje autónomo en los niños de la primera infancia para poder desarrollar clases más amenas.
- Resaltar la implementación de ambientes virtuales en los niños para el desarrollo de la creatividad dentro del aula de clase logrando con ello maestros más comprometidos.

Marco teórico

Primera Infancia

La primera infancia es definida en todo el mundo desde la preconcepción hasta los seis años, es en esta edad cuando se da el desarrollo más importante del cerebro en todos sus sentidos, cuando se cimientan las bases fundamentales del ser humano, no solamente en su formación física, sino también en su proceso de aprendizaje. La ciencia ha demostrado que las conexiones del cerebro se realizan durante los primeros años de vida a una velocidad que no se puede repetir.

Según Piaget este desarrollo del cerebro en lo cognitivo comprende las etapas: Preoperacional, concretas y formales dando espacio a la creatividad; el mismo indica que “es una construcción continua del ser humano, marcada por varias etapas, necesidades y acciones” (Londoño. 2019.), no solamente en ambientes familiares por medio del juego y la tecnología, sino también en los ámbitos escolares, ya que se considera que la escuela involucra nuevas relaciones de conocimiento, proponen diferentes recursos y emplea el uso de plataformas tecnológicas para un mejor desempeño académico tanto sensorial y emocional.

Los primeros años en el desarrollo de los niños son fundamentales en su formación cognitiva, social, lingüística, comunicativa y creativa. Por eso se recomienda motivar desde muy temprano habilidades como el pensamiento crítico, con estrategias innovadoras, mejorando la práctica escolar y familiar, formando infantes competentes para que desarrollen habilidades creativas, a

través de la tecnología como recurso para ayudar en este proceso de creatividad del niño y niña, ya que es la forma como hoy en día se hacen entender, las ideas, necesidades y dudas, por ello es importante que desde la infancia, el pequeño se involucre en actividades para que desarrolle su lenguaje creativo, través del buen uso de tecnología, destacando la importancia de la labor del docente y la familia en el proceso.

Fomentar la creatividad desde pequeños, incluso desde el nacimiento, dándoles estímulos, educación y cuidados para que puedan sacar todo su potencial y aplicarlo por el resto de sus vidas, generará un aprendizaje significativo y autónomo, es así como Campos (2019) afirma:

Los primeros años de vida son esenciales para el desarrollo del ser humano ya que las experiencias tempranas perfilan la arquitectura del cerebro y diseñan el futuro comportamiento. En esta etapa, el cerebro experimenta cambios fenomenales: crece, se desarrolla y pasa por periodos sensibles para algunos aprendizajes, por lo que requiere de un entorno con experiencias significativas, estímulos multisensoriales, recursos físicos adecuados; pero, principalmente, necesita de un entorno potenciado por el cuidado, la responsabilidad y el afecto de un adulto comprometido. (p.8).

Por ello, es durante la etapa de educación infantil cuando se producen más cambios en los niños en todas las áreas: física, motora, cognitiva, lingüística, afectiva, creativa y social.

Y, por todo esto, es recomendable empezar cuanto antes a potenciar la creatividad de nuestros niños y niñas. Ellos crean y desarrollan a través de su imaginación el lenguaje, sus capacidades cognitivas y socio -afectivas, por medio de su experiencia vivencial dentro de su entorno social, ya sea educativa o familiar, de esta forma se debe motivar al niño para aprovechar sus habilidades y sean ellos los que sigan explorando y creando con la ayuda de las maestras y sus padres, para lograr que sean autónomo y creativos dentro de un aprendizaje significativo.

En la primera infancia es primordial construir bases sólidas en los niños, porque permite desarrollar todos sus ambientes universales para relacionarse consigo mismo y con el mundo que los rodea, según el congreso de la república que en la Ley 1804 de 2006:

Artículo 5°. La educación inicial. La educación inicial es un derecho de los niños y las niñas menores de seis (6) años. Se concibe como un proceso educativo y pedagógico intencional, permanente y estructurado, a través del cual los niños desarrollan su potencial, capacidades y habilidades en el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, contando con la familia como actor central de dicho proceso.

Su orientación política y técnica, así como su reglamentación estarán a cargo del Ministerio de Educación Nacional y se hará de acuerdo con los

principios de la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre. La reglamentación será de obligatorio cumplimiento para toda la oferta oficial y privada, nacional y territorial y definirá los aspectos relativos a la prestación, inspección, vigilancia y control de este derecho y proceso.

El desarrollo de un niño o niña durante la primera infancia depende esencialmente de los estímulos y las herramientas que se le den y de las condiciones en que se desenvuelva. Es por esto, que en “la etapa comprendida de los cero a los seis años se hace necesario atenderlos de manera armónica, teniendo en cuenta los componentes de salud, nutrición, protección y educación inicial en diversos contextos (familiar, comunitario, institucional), de tal manera que se les brinde apoyo para su supervivencia, crecimiento, desarrollo y aprendizaje” MEN. (2017). Entendido así que es desde esta etapa del ser humano donde se debe fomentar la creatividad para un aprendizaje autónomo y significativo que sea relevante en su proceso de formación en la nueva era de la tecnología que hoy en día se vive.

En la primera infancia podemos detectar, conocer y potencializar algunas características en niños creativos y que son de gran relevancia para mejorar su desarrollo integral y no incurrir en limitar dichos rasgos.

Como son la:

- A) Fluidez verbal, por la que se expresan rápidamente las ideas y las asociaciones.
- B) Flexibilidad para no obcecarse en un único procedimiento, camino o punto de vista; existen muchas perspectivas.
- C) Originalidad, que asombra por la novedad de lo propuesto, lo mismo que por su grado de acierto o sutileza.
- D) Especial sensibilidad, siempre se ve una posibilidad de mejorar; ningún artista "acaba" una obra, sino que en algún momento se ve obligado a abandonarla. (Bengoechea, 2008).

Ahora bien, es de suma importancia, no pretender que todos los niños y niñas sean creativos desde la primera infancia, algunos lo serán y otros no, lo verdaderamente importante es motivar la creatividad detectando algunos aspectos que se deben estimular y otros que se deben fomentar, de allí la suma importancia del papel del docente en su labor por propiciar mecanismos para fortalecer ambientes y herramientas que propicien experiencias significativas de conocimientos en los pequeños.

Creatividad

Debemos entender primero que todo, ¿Qué es creatividad?, para lo cual existen muchos significados.

La creatividad en el arte no es sólo imposible, sino indeseable, ya que el arte es una destreza, es decir, la destreza para fabricar ciertas cosas, y esta destreza presupone un conocimiento de las normas y la capacidad para aplicarlas: quien las conoce y sabe aplicarlas es un artista. (Tatarkiewicz, 1990, p. 280).

Las destrezas son las que se deben estimular los pequeños permitiendo un desarrollo cognitivo y un papel importante para la estimulación de destrezas son los padres y el entorno donde se mueven los niños.

Muchos son los autores que han opinado sobre la creatividad en los niños y niñas; aquí un listado con diferentes definiciones de alguno de ellos tomado de la fundación privada para la creatividad:

Ausubel (1963): “La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”.

Freud (1963): “La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”.

Bruner (1963): “La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior”.

Piaget (1964): “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.

Montessori (1907): “Precursora del método de la creatividad, la escuela no es solo un lugar donde se transmite conocimiento, sino un lugar donde la inteligencia del niño se desarrollará a través de un trabajo libre con material didáctico especializado”. (Esquivias, 2004. P.5).

La creatividad juega un papel muy importante en la estimulación cognitiva, afectiva y social de los niños; López (2008) nos sintetiza una propuesta, partiendo de los planteamientos realizados por Nickerson sobre los elementos que podrían favorecer la creatividad; en ella se sugiere que:

Para mejorar la creatividad, además de tener en cuenta que las actitudes no se enseñan con normas sino con el ejemplo, es necesario:

- 1) Afirmación de propósitos e intenciones. Se refiere a la necesidad de un trabajo continuo para hacer posible la creatividad.
- 2) Construcción de las habilidades básicas. Son necesarios tres niveles de desarrollo: adquisición de habilidades básicas como el lenguaje; el aprendizaje de sistemas estructurados de solución de problemas y la ejecución de proyectos independientes auto dirigidos.
- 3) Adquisición de conocimientos específicos de los dominios.
- 4) Estimulación de la curiosidad.
- 5) Construcción de la motivación.

- 6) La autoconfianza y disposición al riesgo: expresión de sus propias ideas y apoyo del éxito, interpretación de los fracasos no como una debilidad.
- 7) Centrarse en la pericia y propio rendimiento.
- 8) Fomentar creencias que apoyen la creatividad: por ejemplo, la convicción de que la creatividad está determinada en gran parte por la motivación y el esfuerzo.
- 9) Proporcionar oportunidades de elección y descubrimiento.
- 10) Desarrollar habilidades de autodirección.
- 11) Enseñar técnicas y estrategias para facilitar el rendimiento creativo.
- 12) Proporcionar equilibrio entre libertad y estructura (p.65).

La creatividad parte de incentivar al niño y niña desde la primera infancia, como se mencionaba anteriormente, lo importante es crear espacios donde se dé una interacción entre herramientas de aprendizaje y conocimiento, reconociendo fortalezas para potencializar las debilidades a través del uso de la tecnología dentro de los ambientes educativos y familiares, de allí parte la importancia de estimular la creatividad en el fortalecimiento del aprendizaje autónomo en ambientes virtuales con acompañamientos y desde las habilidades propias de cada estudiante; Logan y Logan (1980) citado en Ridao (2005) indican que “ la creatividad empieza en la mente y es impulsada por una fuerza irresistible que exige la expresión” (p.35). Esto permitirá sentar bases conceptuales, enfoques metodológicos que garanticen un desarrollo pleno que

unido a sus entornos, bajo unos estructurantes fortalecidos, puedan disfrutar todas las realizaciones que se deben dar en la primera infancia, como lo enmarca el congreso de la república en la ley 1804 de 2006.

La creatividad es una de las capacidades más importantes que se debe desarrollar en el ser humano, “Sin creatividad, sería verdaderamente difícil distinguir a los seres humanos de los monos” (Csikszentmihalyi, 1998) citado en (Gutiérrez, 2010, P.27) porque la creatividad permite, crear e inventar nuevas cosas, objetos, elementos a partir de lo que ya existente en el mundo lejano, solución de problemas; podemos transformarla en capacidad innovadora a partir del uso de la tecnología y fomentar en los niños y niñas de la primera infancia capacidades como educar la voluntad, el crecimiento personal, descubrir el yo interno y fortalecer dones que como seres humanos poseemos pero que muchas veces no descubrimos en este paso por la vida.

En la primera infancia se construye la identidad del pequeño, y sí se les proporciona medios de aprendizajes a través de la tecnología se puede contribuir al desarrollo intelectual para que trasciendan horizontes de límites y exploren a medida que crecen nuevos mundos, nuevos retos, nuevas dimensiones que como seres humanos podemos alcanzar.

El propósito de incentivar la creatividad en los niños y niñas de la primera infancia, es utilizar las ventajas que ofrece el uso de ambientes virtuales de aprendizaje que involucren herramientas para diversas áreas de desarrollo cognitivo, social y familiar reconociendo que la metacognición se desarrolla intrínsecamente cuando se hace uso adecuado de la tecnología. Es desde la primera infancia que se debe fomentar la creatividad como competencia con acceso a diferentes herramientas de aprendizaje autónomo, con el fin de que sean ellos los que encuentren soluciones, creen estrategias para alcanzar las metas deseadas y afrontar el contexto actual que los rodea.

La creatividad surge en el ser humano principalmente como un método de subsistencia. ¿Por qué? Porque el hombre ha debido entender a lo largo del tiempo y de la historia que los problemas que se le presentaban podían ser solucionables y que para todo valía la pena buscar una alternativa, algo nuevo, una solución que le permitiera seguir adelante. Así sucedió cuando aproximadamente en el 8500 a.C. el ser humano aprendió a cultivar las semillas que antes recolectaba y logró así revolucionar la historia, pero además mejorar su vida y asegurar su subsistencia. (Bembibre, 2011)

Cuando imaginamos nace un pensamiento; cuando nace una idea, se da un pensamiento original, siendo un proceso mental, dándole paso a la imaginación, dando como resultado final un pensamiento creativo; así mismo la creatividad es

una forma de expresarse uno mismo y esa forma de expresión es una característica fundamental de los niños de la primera infancia por su sencillez de ver el mundo que los rodea; la creatividad no solo se limita a las áreas fundamentales en la educación, sino también se puede expresar en otras áreas de la vida como la ciencia, los negocios o la cocina, pero para el caso se debe enfocar en como fomentar la creatividad en los niños de la primera infancia mediante el uso de la tecnología por medio de ambientes virtuales de aprendizaje en el contexto escolar.

A los pequeños se les debe crear espacios, un espacio educativo significativo es un escenario de aprendizaje estructurado, retador y generador de múltiples experiencias para los niños que participan en él. Se trata de una situación o conjunto de situaciones relacionadas entre sí, que facilitan la construcción de un nuevo conocimiento y permiten desarrollar formas de pensamiento más avanzadas y modalidades más complejas de interacción con el mundo. (Puche, Orozco, Orozco y Correa, 2009, p.86).

A los niños y niñas se debe dejar tiempo libre para la creatividad, un tiempo estimado por actividades que le ayuden a desarrollar su pensamiento creativo, es cierto que los niños necesitan reglas para ejecutar dichas actividades, pero también necesitan tiempo para crecer en su imaginación y espontaneidad y poder lograr sus objetivos.

Durante el tiempo que el pequeño emplee su creatividad, es importante mostrar interés por parte del docente o familiar por lo que hace, proporcionarle confianza en sí mismo, motivarlo en corregir sus errores dando alternativas de solución a dichos problemas presentados, permitirle el derecho a la equivocación - solución.

Hay que dejar que los niños hagan preguntas para satisfacer su curiosidad y aprender cosas nuevas; si no sabes la respuesta, busca información junta, haz que participe.” Cuando un niño comienza a jugar con juegos, básicamente motores y sensoriales, estos con el paso de los días ya no resultan de interés y el niño debe recurrir a su propia imaginación”. (Sánchez, 2019).

Todos los niños y niñas nacen con una creatividad innata, pero hay que fomentarla y dar las herramientas adecuadas y fundamentales, para que sean capaces de imaginar, para que avance hacia mejores y nuevas formas de expresión creativa mediante medios tecnológicos en ambientes virtuales de aprendizaje, destacando que existen plataformas que fortalecen el aprendizaje de forma creativa, como Cistic, aprendiendo de forma interactiva y jugando.

Importancia del desarrollo de la creatividad en la infancia

Organizar actividades lúdicas, artísticas que generen el desarrollo de la imaginación y creatividad del niño, dejando que construyan y desarrollen su pensamiento e imaginación, brindándoles herramientas en que se puedan

desenvolver con el buen uso de las tecnologías, el niño o niña creará a la vez su pensamiento lógico, donde la tecnología como herramienta, les ayude a crear y desarrollar su pensamiento con las técnicas que se les pueda ofrecer.

La infancia es la edad idónea para el desarrollo de la creatividad, como ya se ha mencionado, porque el niño es mucho más receptivo a los estímulos y tiene una gran capacidad de imaginación que aún no está limitada por el conocimiento ni la racionalidad que impone la sociedad. El niño es por naturaleza un ser creativo, sin embargo, esa creatividad tendrá pocas manifestaciones si no se desarrolla en un clima adecuado, con condiciones favorables para la creación. (Polanco, 2016).

Dicha creatividad se debe ser estimulada por docentes, familiares y cuidadores, propiciando o creando ambientes virtuales de aprendizaje que permita al niño y niña desarrollar su potencial creativo, que le permita un aprendizaje autónomo y significativo en su desarrollo cognitivo, emocional y social, sabiendo que la creatividad es aquello de lo que son capaces de crear los niños y niñas y dar soluciones nuevas dentro de su entorno.

En un artículo desarrollado por Periódico El tiempo el 5 de marzo de 2013, se afirma que, según las investigaciones científicas, existen cinco destrezas necesarias para triunfar en este nuevo siglo. Estas son: comunicación,

colaboración, compromiso, creatividad y pensamiento crítico. Los niños deben desarrollar estas destrezas para luego ser adultos exitosos. (Acevedo, 2013).

Como se menciona anteriormente la creatividad debe ser una destreza necesaria en los niños y niñas que les permita forjar un mejor futuro, pero no debemos desconocer que el mal uso de ellas deteriora y muchas veces limita espacios creadores; de allí la importancia de generar ambientes que les permita un acompañamiento adecuado fomentando y desarrollando la creatividad.

Crear ambientes virtuales que permitan un aprendizaje autónomo hace parte de la globalización y que los niños y niñas no están exentos de los avances tecnológicos; es importante abrir espacios de interconexión donde los niños pueden interactuar entre sí, espacios que les permitan crear, fomentar y poner en práctica valores, establezcan lazos de amistad, generen espacios lúdicos y de juegos, que sean ellos mismos a través de la creatividad quienes lideren, establezcan reglas, compromisos, propongan temas y desarrollen nuevas formas de comunicación, pero con un acompañamiento permanente dentro de su contexto.

Estos espacios de interconexión en ambientes virtuales deben motivar la creatividad en diversas áreas o temas como, matemáticas, lingüística, inglés, motricidad visual y dimensiones como auditiva, agilidad mental y comprensión lectora, todos estos ambientes que se pueden desarrollar por medio de las TIC van

a contribuir en los pequeños a que empiecen a pensar en términos diferentes de los usuales y así, poco a poco, van desarrollando su creatividad de manera sencilla, amena y fácil.

La creatividad es algo idóneo que no se desarrolla sola, debe ser guiada, inspirada, supervisada para que el niño o niña empiece a generar ideas nuevas y originales; los pequeños ya son felices al momento de crear por sí solos; al implementarse la creatividad dentro del aula de clase o en el ambiente familiar, permite al estudiante un aprendizaje más divertido e interesante y de mucho agrado, aumentando la confianza en sí mismo y la curiosidad.

¿Cómo potenciar la creatividad del niño?

La educación debe estar al servicio de la creatividad antes que el conocimiento, por ello deberán aplicarse estrategias para su desarrollo y promover un medio de estímulos donde el niño pueda aprender a ser más abierto, más flexible, más imaginativo y de esta manera sea capaz de crear ideas innovadoras. La creatividad puede ser potenciada mediante:

- 1) El juego. Jugar con los hijos y/o alumnos puede servir de mucho a la hora de potenciar la creatividad, promoviendo el uso de la imaginación y no limitándola por lo que creemos que es correcto.
- 2) Las Artes. El dibujo y la música son excelentes actividades para el desarrollo de la sensibilidad y en consecuencia de la propia creatividad.

3) La libertad de expresión. La creatividad se manifiesta a través de la comunicación, no se debe ni criticar, ni juzgar las expresiones espontáneas o las ideas de los niños, ni sus puntos de vista, por el contrario, se debe estimular a que tenga sus propias ideas sobre las cosas aun cuando no sean bien recibidas. (Watts y Lee, 2017).

La creatividad no solo está definida con las áreas descritas anteriormente, también se deben relacionar con otras como el teatro, la danza, la pintura, la música, el dibujo, etc., estas relaciones permiten interconexiones exploratorias y guían a los niños y niñas a construir nuevos procesos mentales que más adelante podrían influir en la ciencia y forjar personas pensadoras y autónomas, convirtiéndose en nativos digitales, colocando a los niños, niñas y jóvenes a la vanguardia de iniciativas dinámicas responsables que permitan generar y promover usos tecnológicos.

También se hace necesario contar con condiciones que favorezcan el desarrollo de la creatividad mediante medios tecnológicos; según Guerrero (2009) Las condiciones necesarias para que surja la creatividad en el aula son la seguridad y libertad psicológica de los/las alumnos/as. Es decir, si ellos se sienten comprendidos, aceptados y libres de amenazas desarrollarán cualidades que le permitirán actuar con entrega personal y, así mismo tendrán libertad para tomar sus propias decisiones. (p.3)

En los últimos años se puede notar que hay una recuperación de la iniciativa por parte de los estados para desarrollar programas orientados a equipar, capacitar e incorporar en el territorio escolar las nuevas tecnologías, en Colombia una de ellas es el programa TODOS A APRENDER de la secretaria de educación y el ministerio de las TIC; las experiencias son muy diversas, ya que potencian mecanismos para que los colegios tengan acceso a elementos tecnológicos (equipos-internet) y se trabaje desde las plataformas tecnológicas, permitiendo la motivación en los estudiantes en sus procesos de aprendizaje para que puedan crear mediante ambientes virtuales con aprendizajes autónomos, guiados por los docentes en su proceso creativo.

Educación

La educación está destinada a desarrollar en los pequeños la capacidad intelectual, emocional y moral dentro de una cultura, facilitando el aprendizaje, como también habilidades, hábitos, creencias y valores para convivir en sociedad.

La misión de la sociedad frente a la educación implica el compromiso de todas las partes para asegurar su calidad; a lo que el congreso de la república en la ley 115 o general de educación de 1994, define:

“artículo 1. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”.

De donde parte la importancia de la motivación y la pasión que debe tener un docente para incentivar la formación permanente de los procesos de vida y procesos de aprendizaje por medio de la experiencia.

Como se ha mencionado anteriormente, la educación va desde la primera infancia y según el congreso de la república en la ley de educación afirma que esta etapa se comprende como educación preescolar, “ARTICULO 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas”. Esta etapa es de suma importancia, ya que es la primera formación que recibe el niño dentro de un establecimiento educativo sea privado u oficial, teniendo como objetivo el conocimiento de su cuerpo, desarrollo de su motricidad, creatividad, habilidades y destrezas, que le permitirán en un futuro su realización personal y social.

Según Assmann, (2002) “la escuela debe ser un lugar agradable, pero sabemos que muchas veces no lo es” (p.23). Los gobiernos hoy en día han buscado mejorar físicamente los establecimientos educativos que permitan una educación de calidad, a lo que el mismo Assmann, afirma “La educación debe preocuparse por propiciar ecologías cognitivas que faciliten experiencias de aprendizaje y posibiliten la competencia de cada persona y de la sociedad misma para seguir aprendiendo”, los establecimientos educativos no han sido los mejores, pero se ha buscado mejorar sus estructuras e implementar el uso de las

TIC para mejorar procesos de aprendizaje, pero también se debe enfatizar en la formación de docentes, quien debe ser una persona idónea que muestre su entusiasmo con el papel que desempeña en la formación de los niños y niñas de la primera infancia.

Educar no es fácil, ya que no se busca que los estudiantes solo adquieran conocimientos, sino que los aprenda, mediante procesos vivenciales que les permita a los niños y niñas procesos significativos generando experiencias de aprendizaje, estimular habilidades tecnológicas en el manejo de máquinas complejas en el contexto social y virtual, fomentar la creatividad para construir conocimientos, precisando que en el ambiente escolar es el docente quien debe amar su profesión en el arte de enseñar.

No hay que olvidar que el proceso de formación en la educación también encierra educar niños y niñas con dificultades de aprendizaje, es decir, que se debe tener en cuenta la inclusión en el proceso de enseñanza.

La educación busca proporcionar oportunidades de crecimiento profesional y personal a través de experiencias significativas que conduzcan al desarrollo de habilidades, conocimientos, aptitudes y hábitos útiles para vivir y servir a la sociedad. (Watts y Lee, 2017, p. 93-94).

Es de gran importancia, apoyar la implementación de herramientas en la educación inclusiva, que ha tomado un gran lugar para mejorar la calidad de vida en los pequeños en su desarrollo aprendizaje autónomo. “La educación

inclusiva constituye un proyecto que propone construir una educación que rechace cualquier tipo de exclusión y que potencie la participación y el aprendizaje equitativo, por tanto, la implementación en el contexto escolar”. (Watts y Lee, p.94).

Docente

Es el encargado de orientar y dirigir la educación dentro del contorno escolar y para lo cual debe estar preparado por que según el congreso de la república en el ARTICULO 104 de la ley 115, “El educador es el orientador en los establecimientos educativos, de un proceso de formación, enseñanza y aprendizaje de los educandos, acorde con las expectativas sociales, culturales, éticas y morales de la familia y la sociedad”. (Ley general de educación, 1994)

Esta persona es quien vela por la seguridad e integridad de los niños, niñas y adolescente en nuestro país dentro del contexto escolar, quien cada día se fortalece en su quehacer profesional dentro de las aulas de clase. Es quien debe fomentar las habilidades de pensamiento como:

-Interrelación, expectativas, (como motivación permanente en saberes útiles para la vida), modelos, además de la tecnología y el acompañamiento, para que los estudiantes profundicen los temas aprendidos y reflexionen sobre ellos. Los maestros en esta etapa son los que deben tener la mayor disposición afectiva para poder relacionarse con los niños. Su pedagogía debe ser de escucha y

sensibilidad para poder comunicarse. Por eso, se necesita que haya una reflexión en la pedagogía de la educación inicial, (Jerez, 2017).

Los docentes son los encargados de un buen aprendizaje para el futuro de los niños y niñas del mundo, considerando que no importa si la educación es pública o privada, está en sus manos impartir mejores conocimientos y hacer de estos estudiantes unas mejores personas autónomas de sí mismo, por eso es de suma importancia impartir una excelente educación e inclusiva desde la primera infancia; ya que si hay calidad de educación, será mejor la vida de los niños; aunque no hay que evadir la responsabilidad que debe tener el ambiente familiar, ya que es la edad infantil la que define el futuro del mundo.

Un docente, es parte fundamental del proceso de aprendizaje del estudiante, tal como Assmann (2002) afirma que: “Para los educadores, la primordial militancia e intervención política debería consistir en la propia mejora de la calidad pedagógica y socializadora de los procesos de aprendizaje” (p.24). porque es la persona que vela por la calidad educativa de los niños y para esto debe estar preparado, para cualquier eventualidad con los pequeños

Ampliando el concepto anterior, Espinosa citado en Jerez, (2017) indica que: “Un docente para la primera infancia debe comenzar por tener en cuenta que cada niño y niña es diferente, lo que le implica adaptar sus aproximaciones pedagógicas a estas particularidades”.

Es allí, donde el docente no solamente debe tener la capacidad de interactuar con los pequeños, sino responder a las necesidades de los niños y niñas en sus respectivos contextos y sociedad; desde su cuidado físico, donde implica comer solos, ir al baño, manejar sus emociones... hasta las necesidades sociales (compartir, socializar aceptar las diferencias, inclusión social, entre otras).

A lo que Mancera citado en Jerez, (2017) añade: “La reflexión sobre la pedagogía en esta etapa debe llevar a que los maestros reconozcan en los niños capacidades y lenguajes, que se les enseñe lo que les interesa, teniendo claro cómo aprenden mejor”. Y uno de esos lenguajes a esa edad, es el juego.

Vivimos en una nueva era digital y la manera tanto de aprender como de enseñar ha cambiado; “lo que significa que tanto la figura del docente como las metodologías de enseñanza han de adecuarse a la manera de concebir el conocimiento que se acaba de exponer” (Viñals y Cuenca. 2016).

Un docente debe estar dispuesto al cambio constante que se vive con la implementación de las TIC en la educación como una herramienta para un aprendizaje autónomo.

Aprendizaje autónomo

El aprendizaje autónomo es una metodología de estudio que tiene el estudiante para aprender por sí mismo, en este caso guiado por una persona que desea fomentar la creatividad para un aprendizaje significativo, que influye en la vida posterior de los niños y niñas en la primera infancia. En el ámbito escolar, es

un proceso que busca estimular al individuo para que sea el autor propio de su propio conocimiento, para el caso un aprendizaje mediante ambientes virtuales que permitan el desarrollo de la creatividad y pueda vivir su propia experiencia.

El ejercicio autónomo posibilita y estimula la creatividad, la necesidad de la observación, sin embargo, dicho aprendizaje debe ser confrontado por todos los actores de la comunidad educativa e incluso por la sociedad en la cual interactúa los pequeños. La experiencia de muchos pedagogos ha demostrado que cuando el estudiante tiene una mayor participación en las decisiones que inciden en su aprendizaje, aumenta la motivación y facilita la efectividad del proceso educativo. (González, 2011).

La jornada de permanencia de los estudiantes en una institución educativa en ciertos casos es corto (media jornada de estudio) y en otros no (jornada completa), pero el desarrollo del conocimiento para que cada individuo debe estar preparado y sobre todo abierto a aprender, no ocurre solamente en las instituciones, es la dinámica de la evolución de los saberes y el avance de las investigaciones en todas las áreas de aprendizaje y el medio social lo que marca el aprendizaje autónomo, así la tecnología se convierte en una de las mejores herramientas para el aprendizaje autónomo significativo y permanente en los niños, permitiéndoles estar al día en el devenir progresivo de la vida misma.

El campo educativo ha descubierto una amplia gama de posibilidades a través de estas herramientas que modifican y facilitan la forma de aprender y producir conocimiento, esta influencia de las TIC en los sujetos hoy ha permitido un ejercicio consiente de aprendizaje que debe ser reconocido por la comunidad educativa para fortalecer el aprendizaje autónomo. (Cepeda, 2019, p.8).

Hoy en día cada niño y niña cuentan con acceso al manejo de las TIC como un medio de interacción con el mundo que los rodea; es importante tomar estas herramientas con responsabilidad para que posibiliten un aprendizaje autónomo en los pequeños, que puedan tomar sus decisiones ante la diversidad de juegos y aprendizajes que estas les brindan, además de aprender por sí mismos, de interactuar con compañeros; ya que lo creativo para ellos es el manejo de las TIC en sus procesos de aprendizaje de manera autónoma, les resulta divertido e interesante.

Un niño o niña autónomo es capaz de realizar por si mismos diversas actividades y tareas propias de su edad de acuerdo con su entorno en todos los ámbitos como en el manejo de las TIC, estos pequeños por lo general son independientes tanto en su ámbito personal como social, esto les genera responsabilidad, capacidad de concentración, seguridad, motivación por aprender más de las cosas y disciplina en todo lo que deseen realizar.

No cabe duda, que un aprendizaje autónomo comienza a influir desde casa, los padres son responsables de crear espacios que generen capacidades en los pequeños que les permita desempeñarse por sí solos, es solo cuestión de orientación y comunicación; luego desde el salón de clases se va ver reflejado dicha autonomía del niño para desarrollar diversas actividades con solo la orientación del docente, sin dudar que los pequeños de esta generación son muy pocos los que no desarrollan su aprendizaje autónomo.

Los padres son guías de sus hijos, y de ellos depende el futuro y progreso de cada niño, para convertirlos en personas creadoras, exitosas, con alta autoestima, sin temores para enfrentarse a los retos de la vida diaria, teniendo en cuenta que esta guía comienza desde que los pequeños nacen.

Dejar que se desenvuelvan solos, les permite comprobar que son capaces de hacerlo. Cuando no se les deja hacer determinadas tareas por sí mismos, pensando que no son responsables, se les está privando de una valiosa experiencia de desarrollo. Esta experiencia les va a permitir, por un lado, comprobar sus capacidades y ganar confianza y por otro desarrollar estrategias que mejore su responsabilidad y desarrolle este valor en su conciencia.

(Rodríguez, 2017).

Todo esto permite en los estudiantes favorecer su autoestima, confianza, su personalidad e independencia, mediante el uso de las TIC.

Tecnología de la Información y Comunicación (TIC)

Definir las TIC, es fundamental para saber qué tan importante es el uso de las nuevas tecnologías en la educación, (García, 2003) citado en (Pérez y Fernández, 2005, p.2). definen las TIC como el

“Conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, transmisión, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Lo más significativo de las nuevas tecnologías, y lo que ha supuesto la verdadera revolución comunicativa, es la creación de redes de comunicación globales.

Por lo anterior, se conoce a las TIC como herramientas en las cuales la interactividad, búsqueda de información y el auto-aprendizaje son importantes características que el estudiante puede manejar y desarrollar para el fortalecimiento de su conocimiento.

Hoy en día, con los nuevos procesos educativos, sabemos que para nadie es un secreto la evolución de la tecnología y la implementación de enfoques pedagógicos basados en acercar a los estudiantes a dicha herramienta, como la educación STEM que permite descubrir y potenciar el rol activo de los estudiantes.

Las TIC son una realización social que facilita los procesos de información y comunicación; gracias a los diversos desarrollos tecnológicos, en

aras de una construcción y extensión del conocimiento que derive en la satisfacción de las necesidades de los integrantes de una determinada organización social. (Álvarez y Cantón, 2009. p.2).

La Tecnología de la Información y Comunicación ha permitido el crecimiento y desarrollo de las instituciones educativas en cuanto a los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues no se amarran a las aulas de clase con tableros presenciales, sino que se basan en aulas virtuales en donde los estudiantes pueden hacer uso y distribución de su tiempo y espacio, generando impactos positivos en el ámbito económico y en la disponibilidad del interesado en fortalecer y aumentar su conocimiento.

Al respecto; el impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) sobre la educación, propicia posiblemente uno de los mayores cambios en el ámbito de la Educación. A través de Internet y de las informaciones y recursos que ofrece, en el aula se abre una nueva ventana que nos permite acceder a múltiples recursos, informaciones y comunicarnos con otros, lo que nos ofrece la posibilidad de acceder con facilidad a conocer personalidades de opiniones diversas. (Belloch, 2012. p.7)

Con el uso correcto de las TIC se llega a la obtención del resultado que se desea con los estudiantes, puesto que se debe pensar y planear un ambiente virtual en el cual se pueda obtener un buen desarrollo de las habilidades en el uso de

éstas y de esta manera incentivar su uso en la construcción de nuevos conocimientos, los cuales se puedan usar para el futuro personal y profesional.

Es así como; independientemente de su potencial instrumental y estético, son solamente medios y recursos didácticos, que deben ser movilizados por el profesor cuando les puedan resolver un problema comunicativo o le ayuden a crear un entorno diferente y propicio para el aprendizaje. No son por tanto la panacea que van a resolver los problemas educativos, es más, algunas veces incluso los aumentan, cuando como por ejemplo el profesorado abandona su práctica educativa a las TIC. (Cabero, 2007, p.3).

Por tal razón, es importante sensibilizar al estudiante sobre la verdadera importancia que tiene el adecuado uso de las TIC, como oportunidades de aprendizaje, herramientas de comunicación y estrategias de investigación basadas en proyectos. El computador seguirá siendo una herramienta de enseñanza que se debe utilizar de manera reflexiva, promueve mejor el desarrollo de destrezas comunicativas, y algunas áreas del conocimiento, allí los niños pueden beneficiarse del uso de las tecnologías, si se hace de una forma adecuada y práctica.

El uso de la tecnología en los niños y niñas de la primera infancia debe ser en conjunto con el acompañamiento de un adulto (padres, tíos, vecinos, docentes); debemos tener en cuenta que el uso de tabletas, celulares, pantallas o

computadores, cambia el desarrollo cerebral de los niños y niñas en años primeros años de vida, pero no solamente de manera negativa.

Si se da el acompañamiento necesario por parte de un adulto, deteniéndose a escoger lo que el niño y niña ve, escucha o interactuar con el dispositivo y se limita el tiempo de uso, puede ser una herramienta muy importante de aprendizaje.

Los pequeños, pueden ser participantes activos al momento de usar las TIC, escoger sus cuentos, sus juegos interactivos que les permita aprender números, letras, incluso otros idiomas, escuchar música y participar, pero siempre y cuando están bajo la supervisión de un adulto, no solamente supervisando, sino también siendo participe de su interacción y participación del proceso.

En el caso de los infantes con algún tipo de discapacidad mental o física, el uso de estas tecnologías debe ir apoyado con profesionales de la salud y educadores, ya que cada uno de ellos tienen un ritmo diferente de aprendizaje y desarrollo, para así sacarle mayor ventaja a estas tecnologías.

Sabiendo utilizar adecuadamente la tecnología, se tendrán niños y niñas a un futuro con habilidades en zonas cerebrales relacionadas con la motricidad fina. No se trata de utilizar las herramientas de las TIC como forma de entretenimiento, sino de aprendizaje educativo, donde el niño a pesar de estar jugando e interactuando, sin fijarse está adquiriendo conocimientos. Este uso de la

tecnología es una herramienta, no es una distracción y no debe sustituir la interacción con los padres.

Sin darnos cuenta estos pequeños desarrollan habilidades más rápido como: tomar fotos, participar en un juego, hacer un dibujo, grabar una historia, números, idiomas, aprender a leer, entre otras. Estos dispositivos ayudan a los pequeños a la exploración un ámbito tan necesario para ellos.

Ambiente virtual de aprendizaje

Los ambientes virtuales de aprendizaje o virtual learning environment son plataformas donde se desarrollan espacios de estudio para un aprendizaje en la web prestadas por las instituciones educativas a sus estudiantes. En tal sentido el congreso de la república en el artículo 38 de la Ley 134 (2009) se refiere a la clasificación del uso de las TIC y cierre de la brecha Digital aclarando que el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, revisará, estudiará e implementará estrategias para la masificación de la conectividad, buscando sistemas que permitan llegar a las regiones más apartadas del país y que motiven a todos los ciudadanos a hacer uso de las TIC.

A los entornos virtuales para el aprendizaje “aulas sin paredes” se les conoce como un espacio social virtual, cuyo mejor exponente actual es la Internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior,

frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países. (Bello, 2005).

Los materiales digitales son llamados recursos educativos digitales y son desarrollados para facilitar el desarrollo de las habilidades dentro del aprendizaje, donde pueden ser diversos tales como: imágenes, tutoriales, videos, páginas web, entre otros, para ser utilizados en diversos contextos con un propósito educativo y que comprende contenidos, actividades y elementos de contextualización. A lo que Bautista (2006), citado en (Sepúlveda, 2017) define como:

Un espacio magnético creado en un ordenador, donde concluye seres humanos por medio de tecnologías de la información y la comunicación, capaz de contener recursos y transmitir información en forma de mensajes de datos que se traducen en texto, audio, video etc., este espacio tiene una estructura lógica que alberga contenidos educativos, para la realización de actividades académicas por medio de esta.

Crear un sistema educativo basado en web no es una cuestión de simplemente digitalizar textos educativos o hacer libros electrónicos: tomar una iniciativa de este estilo puede desperdiciar todas las ventajas y las oportunidades que ofrece Internet para la educación. Actualmente las instituciones emplean plataformas como ejemplo CIBERCOLEGIOS, que permiten interactuar con toda la comunidad educativa. El desarrollo de un ambiente educativo en línea posee

algunas particularidades que lo diferencian de un sistema educativo basado en computador tradicional y en otros medios que permiten distanciar el espacio y tiempo para aprender. (Mendoza y Galvis, 1999, p 296).

Es un espacio en el cual el estudiante accede a información, interactúa con sus compañeros, recibe la orientación de su profesor para su proceso de aprendizaje. Es posible acceder a los ambientes virtuales de aprendizaje todos los días, a cualquier hora, de forma gratuita, es decir, no hay una barrera en límite de tiempo y espacio, siempre y cuando el estudiante tenga acceso a una computadora e internet. Los usuarios no tienen ninguna restricción en el uso de herramientas, que para el caso serían juegos, plataformas, etc., donde pueden acceder cuantas veces deseen a los contenidos deseados.

Para los niños y niñas más pequeños, existen herramientas educativas a la mano de padres y docentes, que se ajustan a la edad de los menores y las capacidades de cada uno, como lo son:

- Typedrawing
- Google Autodraw
- Puppetpals HD
- My scene
- Autodesk sketchbook
- Mundo primario
- Cerebriti

- Planetanimado
- Minecraft EDU entre otras.

“Lo mejor de estas aplicaciones y sitios es que están diseñados para ser utilizados de una forma intuitiva, facilitando el aprendizaje, fomentando la curiosidad y, sobre todo, promoviendo la creatividad, elemento fundamental en los procesos de formación”. (Londoño, 2017).

Si hablamos del docente, este debe tener una buena orientación y buen uso de los ambientes para permitir a los estudiantes usar sus habilidades investigativas, creadoras y analíticas para un aprendizaje autónomo; estos ambientes virtuales le permiten a los estudiantes compartir toda clase de información, recursos y pensamientos en el desarrollo de diversas actividades; por eso un ambiente virtual de aprendizaje brinda muchos servicios y herramientas que permiten construcción de conocimientos, cooperación e interacción con los demás.

En la actualidad existen muchas páginas que sirven de recursos para un aprendizaje significativo y autónomo, como:

Los sistemas de gestión de contenidos (content management systems o CMS) es un software que se utiliza principalmente para facilitar la gestión de webs, ya sea en Internet o en una intranet, y por esto también son conocidos como gestores de contenido web (web content management o WCM). Cabe tener en cuenta, sin embargo, que la aplicación de los CMS no se limita sólo a las webs, y en el caso del e-learning la gestión no

está centrada en la web, sino en los contenidos educativos (RLOs,9 recursos, documentos y pruebas evaluadoras, entre otros). (Boneu. J. 2007. P. 39).

Esta web, emplea técnicas centradas en la creatividad, motivando y potencializando dicha habilidad en los estudiantes para la solución de problemas, conexiones, habilidades artísticas, entre otras, y donde el docente asume el rol de gestor para la distribución de actividades y guiador en los ejercicios.

Pero no solamente existe estas técnicas, por medio de diversas plataformas, se encuentran miles de programas o APP adecuados para los infantes, dependiendo de la edad, los intereses de cada uno y su interacción.

Existen muchas instituciones que por medio de estas plataformas afianzan los conocimientos y las habilidades de los estudiantes como PROGENTIS, diseñada para las habilidades lingüísticas. Así muchas entre otras como aplicaciones móviles educativas, que ayudan al proceso de aprendizaje, otras proporcionan opciones novedosas e interactivas. (Suarez, 2020). Estas aplicaciones que suelen emplearse entre los pequeños y docentes son: Duolingo, Udemmy, Edx, Kahoot.

Ventajas de utilizar LMS (Learning Management System o plataformas educativas).

Hoy en día los establecimientos educativos emplean plataformas educativas conocidas como LMS, ofreciendo la interconexión con otras plataformas para procesos de aprendizaje que desarrollen en los pequeños, habilidades, capacidades, personalidad y conocimiento; facilitando la enseñanza y el seguimiento de toda la comunidad educativa (padres, docentes, estudiantes y directivos), permitiendo ventajas de comunicación, de actividades creativas, aprender otros idiomas, entre otros.

El empleo de las TIC favorece el desarrollo de la creatividad en los niños teniendo muchas ventajas para su proceso de aprendizaje, (Lopez, 2019) afirma que siempre que el niño sea supervisado por un adulto, los juegos online, las aplicaciones móviles y la utilización de internet, pueden ser elementos sumamente positivos. Está comprobado que aquellos niños que integran la tecnología en su vida cotidiana y juegan a determinados juegos acordes a su edad, fortalecen la empatía y la capacidad creativa.

De acuerdo a las necesidades, herramientas, servicios, beneficios que requiera la institución educativa se puede determinar los procesos de dichas plataformas y capacitar para su correcto y adecuado manejo, contando con diversas características como:

- Sistema de gestión de contenidos.
- Herramientas de aprendizaje y contenidos multimedia.
- Disposición de actividades, ejercicios y evaluaciones.
- Visualización de evaluaciones.
- Seguimiento y monitoreo. (González, 2019).

Todo esto permitiendo la participación en general de toda la comunidad educativa de manera activa desde cualquier lugar y tiempo.

Diseño Metodológico

La presente monografía denominada, “La creatividad a través del aprendizaje autónomo en ambientes virtuales en los niños de la primera infancia en el contexto escolar”, toma la creatividad como un camino para enriquecer el aprendizaje significativo y autónomo en los pequeños de la primera infancia; partiendo de los paradigmas, se define el estado del arte como investigativo y formativo, ofreciendo ideas, fuentes, hipótesis para la solución de problemas al tema de investigación, que lleva al estudio de la literatura, fuentes para analizar, interpretar dicha información y luego sintetizar un documento como el presente.

Dicha monografía,” La creatividad a través de ambientes virtuales en los niños”, se apoyó en lo conceptual, la planeación de diseño, lo empírico, lo analítico y la difusión, un paradigma cuantitativo que permite una revisión literaria exhausta de un gran contenido que lleva a la planificación y ejecución del tema, permitiendo tener un problema a investigar basado en unos objetivos claros y concisos, diseñar un marco teórico que sustente dicha investigación, un diseño metodológico apropiado para su ejecución en base a la recolección de datos, análisis y conclusiones para poder concluir en un informe final. Para su desarrollo, se dieron los siguientes pasos basados en Sorando, (2008) y que se explican en la figura1.

- a) Definición del problema: Teniendo como base la falta de creatividad para un aprendizaje autónomo empleando ambientes virtuales en los pequeños.
- b) Formular hipótesis: ¿La creatividad se puede fomentar mediante ambientes virtuales de aprendizaje? ¿Los TIC fortalecen el aprendizaje autónomo?
- c) Formular definiciones operaciones: Conceptos que sustentan la monografía.
- d) Diseñar instrumentos de investigación: Un instrumento basado en la planeación del desarrollo de cada paso metodológico.
- e) Recopilar y analizar información: Se realiza lectura y análisis de referentes bibliográficos que orientan los conceptos y soportan la discusión de la creatividad a través del aprendizaje autónomo en ambientes virtuales.
- f) Elaborar conclusiones y resultados: Basado en el marco teórico se concluyen los resultados obtenidos de los conceptos, respondiendo al planteamiento del problema y las conclusiones responderán a los objetivos propuestos.

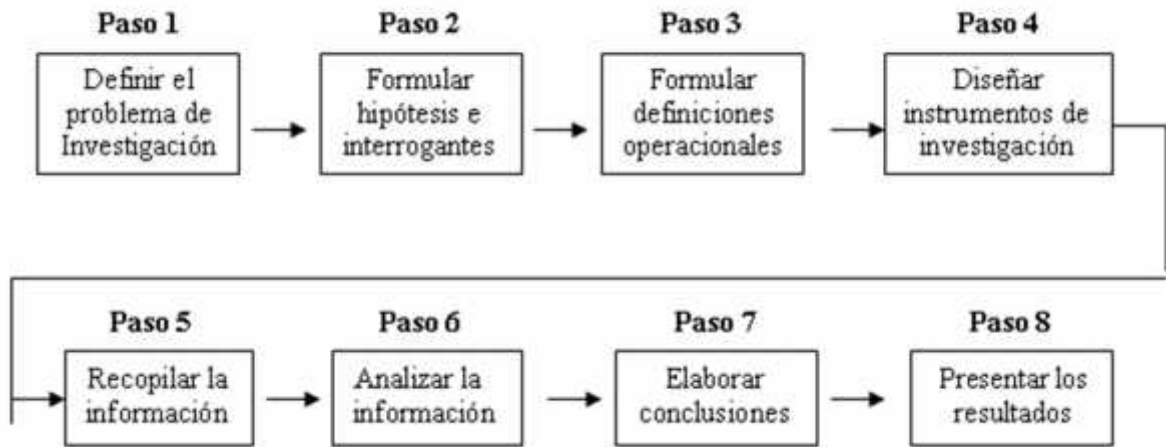


Fig. 1. Planificación de la investigación.
Fuente: Sorando (2008)

La propuesta de desarrollo es de tipo cualitativo, basada en la hermenéutica el cual se conoce como el arte de interpretar textos, refiriéndose a todo tipo de textos. Se busca hacer una recopilación de fuentes de información que permita interpretar y conceptualizar la creatividad en los infantes para un aprendizaje autónomo mediante ambientes virtuales, seleccionar la documentación requerida y realizar el diseño metodológico, desarrollando un trabajo con un gran avance en el análisis de contenido y del discurso. Concluyendo que ambos tipos de enfoques contienen información que permite concluir la monografía en un enfoque mixto.

Existe un tipo de investigación que fundamenta el análisis de la información escrita sobre el tema objeto de estudio, como lo es el tipo documental diseñado para las monografías.

Recolección de la información

Las principales fuentes de recolección de la información para esta monografía se encuentran en las fuentes secundarias, directamente de libros, documentales, periódicos e internet, entre otros, como tipo de investigación documental.

Instrumentos

Lo documental es el instrumento adecuado para dicho estudio; basado en una planificación, que implica un análisis y síntesis de una variedad de documentos que sustenten la interpretación del estudio realizado, donde se opta por una técnica de recopilación de datos de diversas fuentes, como se muestra en la figura 2.



Fig. 2. Metodología de la investigación.
Fuente. blogsplot.com

La planificación como instrumento de estudio del proyecto se desarrolló de la siguiente manera:

- 1) La revisión del tema a tratar como base principal a la monografía,
- 2) Recopilación exhausta de la investigación sobre la creatividad a través del aprendizaje autónomo en ambientes virtuales en los niños, basado en el problema de la misma; se tomó como punto de partida la búsqueda y selección de la fuentes bibliográficas como técnica principal de este estudio, para diseñar una monografía realizando lecturas de dicho material informativo

(Hemerográfica, Bibliográfica, Audigráfica, Videografía, Iconográfica, entre otras) que llevaron a un resumen de diversas ideas de teóricos, que sustenten la creatividad para llegar a la sustentación a dicha problemática y sus conclusiones.

3) Análisis de la información obtenida.

Resultados

Como se ha mencionado anteriormente, la creatividad juega un papel importante en el aprendizaje autónomo y significativo de los niños y niñas de la primera infancia, así lo han destacado los referentes mencionados en el desarrollo de la propuesta y que nos han demostrado que la creatividad es esencial en la vida de los pequeños para su desarrollo cognitivo, de habilidades y destrezas, para estimular el pensamiento, el interés, la confianza a sí mismo y la curiosidad bajo la implementación de ambientes virtuales.

La creatividad como aprendizaje autónomo empleando estrategias en el uso de las herramientas digitales, permite en los estudiantes de la primera infancia fortalecer su aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo y su curiosidad, generando habilidades para la vida.

La revista ser padres, publico una encuesta realizada por Pew Research Center en el 2016 en España, donde arrojó que el 67% de los encuestados indicaban que la creatividad y el pensamiento independientes debe ser el papel más relevante en las instituciones educativas, contra un 24 % en emplear competencias académicas básicas. (Montero,2016).

Emplear ambientes virtuales que permiten a los pequeños fortalecer sus conocimientos y ser autónomos en su aprendizaje, permite a los niños y niñas ser más creativos, algunos ambientes virtuales son:

- a) Poisson rouge, es una web diseñada para que los niños aprendan por sí mismos, colores, figuras, música, memoria, entre otras.
- b) Planetanimado: es una página diseñada para que los más pequeños de sus primeros pasos con el ordenador de forma interactiva.
- c) Socrative: es una herramienta online que permite al docente crear cuestionarios para los estudiantes, realizando seguimientos.
- d) Chiltopia.com: esta página brinda actividades lúdicas para mejorar la capacidad de memoria, la creatividad y observación para diferentes asignaturas. (Pérez, 2017).

Hoy en día todavía se emplean métodos de estudios tradicionalistas, con el temor de abordar nuevas formas de enseñanza, es hora de alejarse de métodos que reprimen las habilidades de los pequeños y proponer estrategias basadas en la implementación de la TIC.

Son los docentes, cuidadores o miembros de una familia, los encargados de fomentar la creatividad en los menores de primera infancia, como estrategia para un aprendizaje autónomo mediante ambientes virtuales. Este estudio recopiló información necesaria que sirve de base a los interesados en estimular este proceso creativo en el uso de las Tic.

Conclusión

Con la presentación de los resultados y atendiendo los objetivos presentados en la monografía, se definen las siguientes conclusiones:

Fomentar la creatividad en los niños es de gran importancia para el desarrollo de las habilidades y competencias a las se enfrente a lo largo de la vida y a la solución de problemas que debe solucionar de forma amena asegurando seres felices y creativos.

En la etapa de primera infancia, la creatividad juega un papel importante para que el niño experimente nuevas sensaciones y capacidades que ira desarrollando en su proceso de aprendizaje desde su ambiente familiar, social y escolar. Se buscó en la monografía proporcionar claves que servirán de ayuda a quien interese, dentro del entorno en que se mueva el pequeño para desarrollar la creatividad empleando las TIC como una herramienta fundamental en su proceso de aprendizaje autónomo.

Emplear ambientes virtuales de aprendizaje y el uso adecuado de las TIC, permite a los niños y niñas desde la primera infancia ser autónomos, a adquirir mayores conocimientos y habilidades mediante un aprendizaje significativo por medio de las TIC.

El uso de la Tecnología de la Información y Comunicación es una herramienta, no una distracción, indispensable para el desarrollo del conocimiento

y habilidades en ambientes virtuales de aprendizaje; convirtiendo al profesor, al padre o adulto en guía para el estudiante; pero el docente es quien se convierte en el eje principal del proceso y guiador para desarrollar la creatividad en los niños y niñas a través de estos ambientes como aprendizaje significativo y creativo dentro del aula.

Teniendo en cuenta las necesidades de cada uno de los niños y niñas en su proceso de aprendizaje significativo, se debe tener claro la implementación del uso de las TIC como una herramienta pedagógica para dinamizar las clases y bajo la supervisión adecuada para el manejo de estas mismas.

Referencias

Acevedo. A. (5 de marzo de 2013). Desarrolle la creatividad en sus hijos. *El tiempo*. Recuperado a partir de:

<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12643583>

Álvarez. R., y Cantón. I. (10 de noviembre de 2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. *Revista Iberoamericana de educación*. Recuperado de:

<https://rieoei.org/historico/deloslectores/3034Baelo.pdf>

Assmann. H. (2002). *Placer y Ternura en la Educación hacia una sociedad aprendiente*. Madrid. España. Narceaediciones. Recuperado de:

[https://es.scribd.com/embeds/52694668/content?start_page=1&view](https://es.scribd.com/embeds/52694668/content?start_page=1&view_mode=scroll&access_key=key-mufzgf2jb1mdtxt91i&show_recommendations=true)

[_mode=scroll&access_key=key-](https://es.scribd.com/embeds/52694668/content?start_page=1&view_mode=scroll&access_key=key-mufzgf2jb1mdtxt91i&show_recommendations=true)

Bello. R. (2005). *Educrea: Educación virtual: Aula sin paredes*. Chile.

Recuperado a partir de: <https://educrea.cl/educacion-virtual-aulas-sin-paredes/>

Belloch, C. (2012) *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Material docente [on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de

Valencia. Disponible en:

<http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>

Bembibre. C. (2011). Importancia de la creatividad. [Mensaje en un blog]

Recuperado de :<https://www.importancia.org/creatividad.php>

Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de

contenidos educativos abiertos. *Revista de universidad y sociedad del conocimiento*. 4 (1), 39. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2291412.pdf>

Bengoechea. B. (2017). *Ejercicios para estimular la creatividad de los niños*.

hacer familia/educación. Recuperado a partir de :

<http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-ejercicios-estimular-creatividad-ninos-20150223125605.html>

Cabero. J. (2007). *Tecnología Educativa*. España. McGraw-Hill.

Campos. A. (2010). *Primera infancia: una mirada desde la neuroeducación*.

OEA/OEC. Lima, Perú. Cerebrum. Recuperado de:

<http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/primerainfancia-esp.pdf>

Cepeda. W. (2019). *Las TIC como herramienta de fortalecimiento al*

aprendizaje autónomo. (Tesis de Especialista). Recuperado de:

<https://stadium.unad.edu.co/preview/UNAD.php?url=/bitstream/10596/25949/1/wilson.cepeda.pdf>

Congreso de la República de Colombia. (2009). Ley 1341 del 30 de julio de 2009 por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y la comunicación – TIC-, se crea la agencia nacional del espectro y se dictan otras disposiciones. Bogotá D.C.: congreso de la república.

Congreso de la República de Colombia. (2006) Ley 1804 del 2 de agosto del 2006 por lo cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre y se dictan otras disposiciones. Bogotá D.C.: Congreso de la República.

Recuperado de:

https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1804_2016.htm

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 del 8 de febrero del 1994 por lo cual se expide la ley general de educación. Bogotá D.C.: Congreso de la república de Colombia. Recuperado a partir de:

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Domínguez. V. (2018). Creatividad en la enseñanza. España. Santa cruz de Tenerife. *Campus educación revista digital docente*. 4 (13) (29-31)

Recuperado de: https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/creatividad-la-ensenanza/#_ftnref1

Esquivias. M. (31 de enero de 2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista digital universitaria*. 5, (1), 3-17. Recuperado

de: https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

González. P. (2011). *Aprendizaje autónomo*. PAP Unad. Bogotá, Colombia.

Recuperado a partir de:

http://datateca.unad.edu.co/contenidos/434206/434206/captulo_4_aprendizaje_autnomo.html

Guerrero. A. (noviembre de 2009). La importancia de la creatividad en el aula.

Revista digital para profesionales de la enseñanza. No.5. pp (226-

227)Recuperado de:

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>

Gutiérrez, R (2010). *Practica educativa y creatividad en educación infantil*.

(Tesis doctoral). Recuperado de:

https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ_GUTIERREZ.pdf?sequence=6

Jerez. A. (9 de julio de 2017). La edad en que deberían estar los mejores profes.

El tiempo. Recuperado de:

<https://www.eltiempo.com/vida/educacion/la-importancia-de-los-profesores-en-la-primera-infancia-107004>

Logan. L., y Logan. V. (1980). *Estrategias para una Enseñanza Creativa*. Ed.

Oikos-tau. Barcelona. 1980.

Londoño. C. (2019). *Según Jean Piaget, estas son las 4 etapas del desarrollo*

cognitivo. Chile. Elige educar. Recuperado de:

<https://eligeeducar.cl/segun-jean-piaget-estas-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo>

Londoño. C. (2017). *7 herramientas digitales para que niños y adolescentes*

exploren su creatividad. Chile. Elige educar. Recuperado de:

https://eligeeducar.cl/7-herramientas-digitales-ninos-adolescentes-exploren-creatividad?__cf_chl_jschl_tk__=f285f4ee9a3c8f5b5153320906d17fd424d4a724-1585412878-0-AfehUFMAHnPOCicA-3dyivADCon5JhxPwDUNAHitd2duyVQLmVfCuUaO2KNwFKpDVdQU DiVnniIPyT8kuUoSACKeaV7AXbr3-zKkrxNkw4ZTOfyFoWmDjcprj5y_2tLHmq2GND7dXH9SK_Bw_A-f5G-

Dh084pLNA9uXtpzAZfSewiipiuN7vC1vJzbfSqMSxPcgI8g1UFmckF7rL
ZPRIZmvGK5QKIBwcvthMI00JYPng_Uc10qBBoL_fdqY1irdQ03Ovob
2TIWCtG2B56XP43O1c7Wji8tEzCCrcp-
gv7SHYSPDD9HICbMjksEL5PI4wGTw0rQ28T9DIc863eSWp92HL0Hq
Zmzzbo1TKLEuE5G

López, O. (2008). *Enseñar creatividad*. El espacio educativo. Murcia. España.

Recuperado de:

[https://educacion.udd.cl/files/2018/08/Ense%C3%B1ar-creatividad.-
El-espacio-educativo.pdf](https://educacion.udd.cl/files/2018/08/Ense%C3%B1ar-creatividad.-El-espacio-educativo.pdf)

López, D. (2019). La tecnología y los niños: ventajas y desventajas asociadas.

[Mensaje en un blog]. Recuperado de:

<http://david-lopez.net/la-tecnologia-y-los-ninos/>

Mendoza, B. Galvis, A. (1999). Ambientes Virtuales de aprendizaje: una metodología para su creación. *Informática Educativa*. 12 (2), 295-

317. Recuperado a partir de:

https://avabenm2014.ucoz.com/_ld/0/10_APA6.pdf

Montero, L. (2016). Ayuda a los niños a desarrollar su creatividad. *Revista Ser*

Padres. Recuperado de:

<https://www.serpadres.es/1-2-anos/educacion-estimulacion/articulo/desarrollar-creatividad-imaginacion-ninos>

Pérez. V. Fernández. R. (2005). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación de profesores de educación física.*

Alcalá. España. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2777601.pdf>

Pérez. O. (2017). Las mejores plataformas educativas para aprender jugando.

[Mensaje en un blog]. Recuperado de:

<http://ciec.edu.co/pedagogia-e-innovacion/las-mejores-plataformas-educativas-para-aprender-jugando/>

Polanco. M. (2016). Blog de tecnología educativa. [Mensaje de blog].

Recuperado de:

<http://blogeducativodemelida.blogspot.com/2016/08/la-dimension-creativa-y-expresiva-en-la.html>

Puche. R., Orozco. M., Orozco. B., y Correa. M. (2009). *Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia.* Documento No. 10. Bogotá,

Colombia. Recuperado de:

https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf

Raffino, M. (2019). Concepto de monografía. Argentina. Recuperado a partir de: <https://concepto.de/monografia/>

Ridao, A. (2005). Creatividad en educación inicial. *Revista recrearte*. No. 3.

Recuperado de:

http://www.iacat.com/Revista/recrearte/recrearte03/Motos/creacion_drama.htm

Rodríguez, C. (2017). 8 claves para que los niños sean autónomos. [Mensaje en un blog]. Recuperado de:

<https://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-claves-ninos-sean-autonomos-20150211150800.html>

Sánchez, L. (2019). ¿En qué van las plataformas educativas? Colegios y Jardines. Edición No. 19. 1019-2020.

Sepúlveda, C. (2017) *Estrategias para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo en los estudiantes de preescolar del CE los pollitos, en el uso temprano de sistemas de gestión de aprendizaje (SGA) para proporcionarles acceso a la exploración de herramientas digitales* (Tesis de especialista). Recuperado de:

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/12096/43842015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Sorando, H (2008). *Planificación de la investigación*. Valencia. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Suarez. A. (2020). Importancia de la TIC en educación: Ventajas y desventajas del e-learning. [mensaje en un blog]. Recuperado de:
<https://www.armadilloamarillo.com/blog/las-tic-la-educacion-ventajas-desventajas-del-e-learning/>
- Taranenko, O. (2014). *Creatividad y Tics: reto en el aula* (Tesis de Maestría). Islandia. Recuperado de:
<https://docplayer.es/1762754-Creatividad-y-tics-un-reto-en-el-aula.html>
- Tatarkiewicz, W. (1990): Historia de seis ideas (F. R. Martín, trad.; 2ª ed.). Madrid: Tecnos. (Obra original publicada en 1976).
- Viñals. A., y Cuenca. J. (2016) El rol del docente en la era digital. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. 30 (2),103-114.
Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.htm>
- Watts. C., y Lee. L. (2017). Las TIC como herramientas de inclusión educativa. *Acta scientiae informaticae*.1(1) 93-94. Recuperado de:
<https://revistas.unicordoba.edu.co/index.php/asinf/article/view/1167>