



Trabajo Final de Grado:

“El uso de las TIC en Educación Inicial: posibles relaciones con la Creatividad y la Imaginación en el niño”

Docente Tutor: Andrea Viera

Estudiante: Inés M. Rowland Inciarte

CI: 4597935-3

30 de Octubre de 2015, Montevideo.

ÍNDICE

RESUMEN.....	3
1. Introducción	4
2. Evolución del concepto de Infancia.....	6
3. Aprendizaje y desarrollo desde la Teoría Sociocultural de Vygotsky.....	9
3.1-Aprendizaje Significativo.....	12
4. Noción del Juego Infantil.....	13
5. Conceptualización de la Imaginación y la Creatividad.....	17
6. Las TIC: ¿De qué hablamos cuando hablamos de TIC?.....	22
7. TIC y Educación Inicial.....	26
8. Reflexión Final.....	31
9. Referencias Bibliográficas.....	34



Un nuevo espectro recorre el mundo: las nuevas tecnologías. A su conjuero ambivalente se concitan los temores y se alumbran las esperanzas de nuestras sociedades en crisis. Se debate su contenido específico y se desconocen en buena medida sus efectos precisos, pero apenas nadie pone en duda su importancia histórica y el cambio cualitativo que introduce en nuestro modo de producir, de gestionar, de consumir y de morir (Castell y otros, 1986, citado por Cabero, 1994, p.14).

Resumen

El presente trabajo propone la profundización acerca del uso de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación Inicial, y así encontrar las posibles relaciones de este tipo de tecnologías con la imaginación y la creatividad en el niño.

El trabajo se apoya en la teoría sociocultural de Vygotsky, donde el desarrollo y el aprendizaje del niño se llevan a cabo mediante la interacción con la cultura, a través de la mediación y la internalización; y en diversas conceptualizaciones como las del juego infantil, la creatividad y la imaginación.

Desde los distintos avances de la tecnología en la sociedad a lo largo de la historia y su rápida inmersión en el ámbito educativo, hasta cómo se halla la sociedad frente a su llegada, mediante la recolección de algunos resultados de distintas investigaciones relacionadas con el Plan Ceibal en Uruguay, así como investigaciones realizadas en otras regiones como Estados Unidos y Venezuela.

Palabras clave: *Educación inicial-Aprendizaje-Creatividad-Imaginación-TIC*

1. Introducción

El siguiente trabajo, con formato Monográfico, corresponde al Trabajo Final de Grado de la Licenciatura en Psicología de la Universidad de la República.

A través del mismo se pretende relevar el impacto de las Tecnologías en la sociedad y más precisamente en la Educación Inicial, de acuerdo con los distintos autores que pueden enmarcarse en la perspectiva teórica socio-cultural.

Existen dos razones que me llevan a indagar en dicha temática.

En primer lugar y la principal de estas dos razones, es que me encuentro íntimamente relacionada con la misma dado que soy maestra en un Jardín de Infantes hace siete años.

En segundo lugar, es evidente la omnipresencia que la Tecnología de la Información y la Comunicación tienen en nuestra sociedad haciendo que su uso sea cada vez más común y recurrente; lo cual ejerce una gran presión en la educación ya que se ve obligada a actualizar su currículo e introducirla como una herramienta más del aprendizaje.

Como educadora inicial, me he visto en reiteradas ocasiones utilizando este tipo de tecnología dentro del aula, por lo que soy testigo de la atracción que genera en los niños.

Dentro de este contexto, fue inevitable que surgieran algunas interrogantes en cuanto a su uso dentro del ámbito educativo. Una de las principales, que sirvió como impulsora de este trabajo es la siguiente: ¿cuáles son las posibles relaciones de las TIC con la creatividad y la imaginación en el niño?

Frente a este fenómeno y su relación con la enseñanza y los niños, surgen diversas controversias. Hay quienes sienten miedo frente a su llegada, y hay quienes la consideran una herramienta que puede influir de manera muy positiva en el aprendizaje.

Se intenta encontrar una respuesta a esta interrogante impulsora desde Vygotsky y su teoría sociocultural, que indica a la interacción con el medio como base del desarrollo y el aprendizaje.

Resulta pertinente también indagar en el concepto de juego infantil, en la creatividad y la imaginación, así como en las concepciones y evolución de las TIC a lo largo de la historia.

Se realiza una búsqueda de investigaciones en distintas regiones para así rastrear los diferentes resultados en cuanto a las ventajas y desventajas del uso de las TIC en el ámbito educativo.

2. Evolución del concepto de Infancia

En principio, resulta pertinente ahondar en el concepto de infancia, que a lo largo de la historia ha ido adquiriendo diferentes posturas.

Jaramillo (2007), por su parte sostiene que a lo largo del tiempo el concepto de infancia ha ido variando, ya que este se ha visto fuertemente afectado por el contexto y la cultura que lo rodea.

Piedrahita (2002) coincide en que son diversos los factores que influyen en dicha concepción, como ser la organización socioeconómica, las formas de crianza, los intereses sociopolíticos, el desarrollo de las teorías pedagógicas, así como también el reconocimiento de los derechos de la infancia y el desarrollo de las políticas sociales.

Ferrán Casas (1992) y Jaramillo (2007) se refieren al concepto de infancia como un consenso social, más que un concepto objetivo y universal. Esto se debe a que en un primer momento, se concibe al niño como un ser dependiente e indefenso, hasta se lo considera un estorbo. Luego debido a su calidad de indefenso, se considera que necesita ser cuidado, donde se lo trata como “propiedad”. Más adelante, alrededor del siglo XVI, se considera al niño como un “adulto pequeño”. Cerca del siglo XVII se reconoce en el niño cierta bondad y se lo considera “un ángel” y ya en el siglo XVIII se le otorga la categoría de “infante” pero como un “ser primitivo”, al que le falta para ser alguien.

En el siglo XX hasta el día de hoy, el niño es considerado como sujeto social de derecho. Esto consiste en pensar a los niños como ciudadanos, reconocer igualmente los derechos y obligaciones de todos los actores sociales. Se considera que el niño tiene formas particulares de ver, entender, percibir, sentir y que por eso deben existir formas específicas de educación e instrucción (Vargas & Marín, 2002 & Jaramillo 2007).

Tradicionalmente, cuando se hablaba de educación en niños se referían a esta como “Educación Preescolar”, ya que se consideraba a la misma como una preparación para el ingreso a la escuela y la educación básica (Jaramillo, 2007). Con el paso del tiempo el término “Educación Preescolar” fue dando paso al de “Educación Inicial”, como una etapa con su propio perfil (Sarlé, Ivaldi & Hernández, 2014)

En la actualidad, se reconoce ese periodo de educación como algo que va más allá de esa preparación, se trata de una etapa fundamental para el desarrollo integral de los niños y su futuro desempeño.

En la educación infantil del mundo moderno, se busca la formación integral del niño, así como lo planteó la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI en 1996, poniendo de manifiesto cuatro dimensiones con respecto al aprendizaje humano: el de aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y el de aprender a vivir juntos (Vargas & Marín, 2002).

Por su parte, Mara (1996) define a la educación inicial como la etapa educativa que va desde el nacimiento del niño e incluso antes, hasta su ingreso a la educación primaria. Tanto la socialización como los vínculos que se establecen en esta etapa son determinantes con respecto a la personalidad, actitudes y formas de relacionamiento consigo mismo y los demás.

Los acontecimientos de los primeros años de vida son de suma importancia para las potencialidades de desarrollo del niño y despliegan una acción decisiva para el futuro del ser humano. Para poder alcanzar un desarrollo óptimo en el avance de las capacidades, el niño requiere de diversas estimulaciones afectivas, cognitivas y psicomotrices. Las mismas las obtendrá a partir del intercambio con su realidad inmediata, como ser la familia y la sociedad. Para todo esto también necesita de la orientación, la guía hacia ellas; y es aquí donde la educación inicial cumple un rol fundamental. El rol de dar apoyo, dando respuestas a las necesidades en los distintos niveles: cognitivo, físico y afectivo-social.

Peralta (1989, referida por Mara, 1996) propone siete principios básicos dentro de la educación inicial.

En primer lugar, el **de la actividad relacionada al rol dinámico del niño** que asumirá al sentir, pensar y actuar durante las distintas etapas de su desarrollo.

En segundo lugar, el **de libertad**, haciendo referencia a la posibilidad de elección, por parte del niño, entre diferentes opciones en las distintas circunstancias de aprendizaje.

En tercer lugar, el **de individualidad**, cada niño como ser único e individual debe ser respetado en las distintas situaciones educativas.

En cuarto lugar se encuentra el **de socialización**, que remite al niño como un ser en sociedad, por ende se deben tener en cuenta situaciones educativas que desarrollen su capacidad para lograr una vida en comunidad.

En quinto lugar se ubica el **de autonomía**, tratándose de que el niño vaya obteniendo dominio de sí mismo mientras actúa y hace uso de su libertad.

En sexto lugar, el **de realidad**, el significado de las cosas debe derivar de la vida misma.

Por último, está el **de juego**, tratando de que la acción educativa no se aleje de la actividad natural del niño.

La “Educación Inicial” de nuestros tiempos, sin embargo, se enfrenta a una cantidad de cambios y condiciones. Se encuentra con el concepto de “multiplicidad de infancias” introducido por Sarlé, Ivaldi & Hernández (2014), como producto de la globalización, la desigualdad y el avance de las tecnologías.

3. Aprendizaje y Desarrollo desde la Teoría Sociocultural de Vygotsky

La relación entre aprendizaje y desarrollo es algo que sigue siendo metodológicamente confuso, pero todas las concepciones existentes pueden reducirse a tres posiciones teóricas relevantes (Vygotsky, 1979).

En un primer lugar, la que se centra en la suposición de que los procesos de desarrollo del niño son independientes del aprendizaje. Sostiene que el desarrollo es algo previo al aprendizaje.

En segundo lugar, la que sostiene que el desarrollo es aprendizaje.

En tercer lugar, la que combina a las dos anteriores. No es ni un extremo ni el otro, el proceso de aprendizaje estimula y hace avanzar al proceso de maduración.

El autor sostiene que el desarrollo: “Es un proceso dialéctico complejo, caracterizado por la periodicidad, la irregularidad en el desarrollo de las distintas funciones, la metamorfosis o transformación cualitativa de una forma en otra, la interrelación de factores internos y externos, y ciertos procesos adaptativos” (p.182).

Para el autor, es un proceso culturalmente organizado del cual el aprendizaje, en contextos de enseñanza, será un momento interno y necesario. Es la conversión de los procesos sociales en funciones psicológicas; a través de la interacción social, el sujeto convierte las herramientas en símbolos (Baquero, 2009).

Haciendo referencia a las herramientas, Vygotsky las define como un medio de la actividad humana externa que aspira a dominar la naturaleza.

En cuanto al signo o símbolo, refiere a este como el medio de la actividad interna para dominarse a uno mismo.

Para explicar este proceso, el del desarrollo, se basa en dos conceptos: el de mediación y el de internalización.

El primero refiere a que la adquisición y el dominio de la simbolización se aprehenden por medio de otros individuos que poseen tal habilidad. Mediante la interacción colectiva aquellos que ya poseen altos procesos de pensamiento sirven de puente para aquellos en vía de adquirirlos. El lenguaje vendría a ser una de las herramientas de mediación.

El segundo refiere a la conversión de lo externo en interno, o sea la mutación de las herramientas en símbolos. Se trata de la reconstrucción interna de una operación externa, conduciendo a transformaciones conductuales, creando un vínculo entre las formas tempranas y tardías del desarrollo del individuo.

Estas transformaciones consisten en reconstruir una operación que inicialmente representaba algo externo, en algo interno; un proceso interpersonal se transforma en uno intrapersonal. Esto refiere a que en el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces, a nivel social y más tarde a nivel individual. La transformación de lo interpersonal a lo intrapersonal es el resultado de una prolongada serie de sucesos evolutivos.

Considera que dentro de un proceso de desarrollo general, pueden distinguirse dos líneas de desarrollo cualitativamente distintas, de origen distinto: por un lado los procesos elementales, los de origen biológico, y por otro lado, los procesos psicológicos superiores, de origen sociocultural.

Las estructuras y procesos mentales específicos pueden rastrearse a partir de las interacciones con los demás. Las interacciones sociales no solo influyen en el desarrollo del proceso cognitivo, sino que son las principales creadoras de nuestras estructuras cognitivas y los procesos de pensamiento.

Los procesos psicológicos superiores difieren de los elementales por las siguientes razones: están constituidos en la vida social y son específicos de los seres humanos, regulan la acción en función de un control voluntario, superando su dependencia y control por parte del entorno, están regulados de forma consciente, se valen en su organización del uso de elementos de mediación, como la mediación semiótica.

No son el estado avanzado de los procesos elementales, presuponen la existencia de ellos pero no son condición suficiente para su aparición.

“La historia de la conducta del niño nace a partir de la interrelación de estas dos líneas” (Vygotsky, 1979, p.78).

Existen dos tipos de PPS, los Rudimentarios y los Avanzados.

Dentro de los “Rudimentarios”, estarían el lenguaje oral como PPS adquirido en la vida social general y por todos los miembros. Su adquisición se produce por medio de la internalización de actividades organizadas socialmente, como el habla.

Los “Avanzados” se adquieren en el seno de procesos instituidos como los de escolarización. Poseen un grado mayor de uso de instrumentos de mediación, con creciente independencia contextual, de regulación voluntaria y realización consciente. Un ejemplo sería el dominio de la lectoescritura, que no se adquiere en un proceso de socialización genérico.

Por ende, la distinción entre PP Elementales y PP Superiores, estaría en la diferenciación y transición entre el dominio filogenético (nacimiento) y el sociocultural (contexto), y la diferencia entre los Rudimentarios y los Avanzados, que operan dentro de los PPS, es que supone un tratamiento de las mutaciones genéticas dentro del dominio sociocultural mismo (Baquero, 2009).

Haciendo referencia al aprendizaje, Vygotsky (1979) sostiene que es un proceso activo por parte del niño, donde el contexto social es un determinante en el desarrollo. El sostiene que la interacción social es el pilar fundamental para el proceso de desarrollo y por ende, para el aprendizaje; ya que los considera dos procesos que van de la mano, suceden en simultáneo.

Para este autor, el contexto social, tan importante en el desarrollo y aprendizaje del individuo, debe ser tomado en cuenta en tres niveles: el nivel interactivo inmediato, que refiere a los individuos con quien el niño interactúa en esos momentos; el nivel estructural, refiriéndose a las estructuras sociales que influyen en el niño como la familia y la escuela; y el nivel cultural o social general, que involucra a la sociedad en general, como por ejemplo al lenguaje, a los números, la tecnología y demás (Martínez, 2008).

Para poder obtener los alcances del aprendizaje escolar, Vygotsky introduce el concepto de “zona de desarrollo próximo”.

El mismo refiere a la distancia entre el nivel real de desarrollo (funciones mentales de un niño), basado en la capacidad de resolver un problema de manera independiente, y el nivel de desarrollo potencial, refiriéndose a este como la resolución de un problema con la ayuda o guía de un adulto u otro compañero. Esta zona define qué funciones no han madurado y cuales se encuentran en vías de maduración, permitiendo trazar el futuro inmediato del niño, ya que no solo señala los aspectos que maduraron sino también lo que está en curso. La misma brinda a psicólogos y educadores un instrumento que sirve para medir el curso interno del desarrollo.

“El aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso, mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que los rodean”. (Vygotsky, 1979, p.136)

Desde la perspectiva vygotskyana, y no solo desde ella, puede hablarse legítimamente de un “impacto” cognitivo de la escolarización, de un sesgo particular de los procesos de desarrollo constituidos en el seno de las prácticas escolares (Baquero, 2009).

Igualmente, Vygotsky (1979) sostiene que la relación existente entre instrucción y desarrollo en general no se encuentran por primera vez desde la edad escolar, sino que se hallan conectados desde el primer día de vida del niño.

3.1. Aprendizaje Significativo

En cuanto a la significación y el sentido del aprendizaje, vale la pena introducirse en este concepto.

“...el concepto de aprendizaje significativo pone de relieve la acción constructiva de la persona que aprende, acción que consiste en un proceso de atribución de significados mediante el concurso del conocimiento previo.” (Coll & Solé, 2001, s.p)

Ausubel (1963,1968) citado por Coll & Solé (2001) lo utilizó para definir lo opuesto al aprendizaje repetitivo.

Para este autor la significatividad del aprendizaje representa el crear vínculos reales entre lo que hay que aprender y lo que ya se sabe. El poder darle un significado a lo nuevo, y ese significado se lo da a partir de lo que ya hay en la estructura cognitiva del sujeto. No se trata de que los esquemas solamente asimilen la nueva información, sino que haya una revisión y modificación para establecer nuevas conexiones y relaciones, logrando así mayor funcionalidad y memorización comprensiva de los contenidos aprendidos.

Al hablar de funcionalidad, refiere a que la persona pueda utilizarlo efectivamente en una situación concreta para resolver determinado problema.

La información aprendida es integrada en una red de significados, modificada por los nuevos contenidos. En este caso la memoria no se trata de un recuerdo de lo aprendido sino que compone el equipo que hace posible afrontar contenidos y situaciones nuevas.

El autor considera que se necesitan tres condiciones para que el aprendizaje significativo se lleve a cabo:

En primer lugar, el material a aprender debe ser potencialmente significativo, esto significa que sea claro, coherente y organizado.

En segundo lugar, se requiere que el alumno disponga de los conocimientos previos pertinentes que le permitirán abordar el nuevo aprendizaje.

En tercer lugar, la actitud por parte del alumno es de suma importancia. El alumno debe estar lo suficientemente motivado para el abordaje del nuevo contenido.

4. Noción del Juego Infantil

“...el juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo” (Vygotsky, 1979, p.154).

Vygotsky (1979) sostiene que el juego no es la actividad predominante de la infancia, igualmente lo considera como el medio básico para el desarrollo cultural del niño y señala que la influencia del mismo sobre el niño es formidable.

En los comienzos de la edad inicial, cuando aparecen deseos que no pueden ser rápidamente gratificados u olvidados y se retiene todavía la predilección a la rápida satisfacción de los mismos, característica del estadio anterior, la conducta del pequeño sufre un cambio. Para poder remediar este tipo de tensiones, el niño en esa etapa ingresa en un mundo ilusorio e imaginario, donde aquellos deseos no gratificados encuentran su lugar, ese mundo lo llamamos Juego.

Además dice que la actividad lúdica es el motor del desarrollo, porque en este se crean crónicamente zonas de desarrollo próximo. Durante este, el niño está por encima de su edad promedio, por encima de su conducta cotidiana. El juego del niño se encuentra cargado de todas las disposiciones evolutivas, siendo esta una de las razones por la cual el autor, considera al juego una de las principales fuentes de desarrollo.

López Chamorro (2010) en concordancia con esto, también sostiene que el desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, ya que además de ser una actividad natural y espontánea, potencia el desarrollo de su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras. Le brinda experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y restricciones.

Radrizzani & González (1987) dicen que el juego va más allá de su valor afectivo, es una función vital del pensamiento infantil. Lo consideran un medio para el desarrollo cognitivo.

Desde su aporte, López Chamorro en un artículo llamado “El juego en la Educación Infantil y Primaria” (2010) cita a Gros (1898,1901), quien sostiene que el juego es una

manera de ejercitar los instintos previo a su desarrollo completo. Sería un ejercicio preparatorio para el futuro desarrollo de funciones necesarias para la etapa adulta.

En cuanto a la clasificación del juego, Palacios, Marchesi y Coll (1990), lo dividen en tres tipos: el sensorial, el rudo-desordenado y el socio-dramático.

La primera clasificación, lleva al niño a conocer a los objetos y las reglas, estimula su creatividad y se afirma un sentimiento de seguridad, confianza y dominio del entorno.

La segunda clasificación, ayuda a los niños a descargar energías, también a aprender a controlar sentimientos e impulsos, a diferenciar entre lo real y lo que se simula, y a consolidar el sentimiento de filiación y colaboración.

La tercera clasificación, es donde el niño ejercita la simulación, enriqueciendo su conocimiento social. Le permite actuar y experimentar en el mundo del adulto imitando sus roles. También le ayuda a expresar sentimientos intensos, a resolver conflictos y a integrarlos entre las cosas que ya saben.

Este último tipo de juego está fuertemente asociado con lo que dice Vygotsky (1979), que el pensamiento del niño se halla separado de los objetos, la acción surge a partir de las ideas que se tienen de las cosas, y no de las cosas mismas. El niño utiliza naturalmente la capacidad de separar el significado de un objeto sin saber que lo está haciendo. Al igual que ocurre con el habla, lo hace sin prestar atención a las palabras. Es así que mediante el juego el niño accede a una definición funcional de los conceptos u objetos, y las palabras se convierten en partes integrantes de una cosa.

Por un lado, Vygotsky expresa que el juego no es el simple recuerdo de una vivencia sino la transformación creadora de las emociones vividas. La mixtura y organización de esas emociones alcanzan la formación de una nueva realidad que responde a las pretensiones del propio niño (2007). Sostiene que se acerca más a la recopilación de algo ocurrido en la realidad que a la imaginación. Lo piensa más como memoria en acción que una situación nueva y producto de la imaginación (1979).

Por otro lado, refiriéndose a la imaginación y a la creación de una situación imaginaria en la vida del niño, considera que no es un hecho casual, sino que es la primera expresión de liberación de las restricciones situacionales.

De acuerdo con esto, Radrizzani & González (1987) sostienen que en el juego, el niño encuentra situaciones donde puede ejercitar su poder, expresar su dominio y

mostrar la capacidad de transformar el mundo real, y así vivenciar sentimiento de asombro y goce por lo nuevo.

Asociado también a lo que Freud sostiene del juego, ya que este lo relaciona con la necesidad de satisfacer impulsos instintivos, liberándose así de conflictos que resuelve mediante la ficción.

A su vez, a Vygotsky (1979) le resulta inadecuado que el juego se defina como una actividad que siempre es placentera, y esto es por dos razones.

En primer lugar, existen muchas actividades que brindan al niño experiencias de placer además del juego.

En segundo lugar, existen actividades que no son placenteras en sí mismas, sino que el niño puede encontrar placer en el resultado. Estas suelen prevalecer más que nada al final de la etapa inicial y al principio de la etapa escolar.

Además, durante el juego el niño adopta la línea de menor resistencia, esto significa que a través del juego realiza lo que más le apetece, porque está relacionado con el placer, pero a su vez, aprende a alcanzar la línea de mayor resistencia ya que se somete a ciertas reglas, renunciando a lo que desea. El atarse a las reglas y renunciar a esa acción entusiasta es lo que lleva al máximo placer del juego.

El juego plantea demandas al niño constantemente para evitar el impulso inmediato. A cada paso el niño se enfrenta a un conflicto entre las reglas del juego y aquello que le gustaría hacer si de improviso pudiera actuar espontáneamente. En el juego actúa de modo contrario al que le gustaría actuar. En el juego se da el mayor autocontrol del que un niño es capaz.

Para Vygotsky la conducta en la vida cotidiana resulta contraria a la conducta del juego, durante este la acción subordina al significado, en cambio, en la vida real el significado domina a la acción. Lo esencial del juego reside en la relación que se crea entre los significados y lo visual, por ende, entre situaciones imaginarias del pensamiento y situación reales, ya que para el autor uno de las características principales del juego es que el niño manipula con un significado ligado a una situación real.

Por último, López Chamorro (2010) considera que son cinco los aspectos que logran desarrollarse durante el juego:

La **Afectividad**, ya que sostiene que el juego colabora en el desarrollo afectivo o emocional porque es una actividad que brinda placer, entretenimiento y alegría, le admite libertad y liberación de tensiones.

El segundo aspecto refiere a la **motricidad**, a través del juego el niño va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos como la coordinación y el equilibrio, desarrollando capacidades sensoriales, adquiriendo destreza y agilidad.

Otro aspecto que se favorece a través del juego, es la **Inteligencia**, ya que desde un principio el desarrollo de las capacidades intelectuales está ligado al desarrollo sensorio motor. El cómo se adquieren esas capacidades depende no solo de las potencialidades hereditarias, sino también de los recursos y medios que el entorno le ofrece al niño.

La **Creatividad**, otro aspecto que se ve influenciado por el juego, ya que este es una herramienta que conduce de modo natural a la creatividad dado que en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

Por último, el de la **Sociabilidad**, ya que los juegos y juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse y así facilitarle la integración social.

5. Conceptualización de la Imaginación y la Creatividad

“La imaginación es una de las elevadas prerrogativas del hombre. Por esta facultad combina imágenes e ideas previas independientemente de su voluntad, y así crea brillantes y nuevos resultados”. (Darwin, 1987 referido por Romo, 1997, p.131)

Vygotsky (2007) propone a la imaginación como sostén de toda actividad creadora que se manifiesta en todos los aspectos de la vida dando lugar a la creación artística, científica. Toda la cultura es producto de la imaginación y creación humana que se basa en esa imaginación.

Entiende a la imaginación como una función vital y necesaria; y propone cuatro formas principales que relacionan la actividad de la imaginación con la realidad.

En primer lugar, toda creación de la imaginación siempre se forma a partir de elementos de la realidad, que se almacenan de experiencias vividas anteriormente. La imaginación siempre se ve moldeada por los distintos materiales que le brinda la realidad. Cuanto más rica sea su experiencia, mayor material para el trabajo de la imaginación. Cuanto más ve, más escucha y más vive, más conoce, más asimila, por lo tanto más productiva es la actividad de la imaginación.

En segundo lugar, esta forma resulta más compleja y se basa en la relación entre el producto terminado de la fantasía y algunos fenómenos complejos de la realidad. Estos productos de la imaginación están compuestos por elementos procedentes y transformados de la realidad y se requiere de un gran caudal de experiencia anterior para que se puedan estructurar estas imágenes de sus elementos. Esta relación es el producto final de la imaginación con uno u otro fenómeno real y se hace posible sólo gracias a la experiencia ajena o social. La imaginación, en estos casos, no trabaja sola sino guiada por experiencias ajenas, podríamos decir que es dirigida por otros. Esto significa que la imaginación no está limitada a la experiencia personal, sino que también se nutre de lo que no ha visto pero ha sido contado por otros.

En tercer lugar, encontramos a la relación emocional, de forma doble. Todo sentimiento o emoción busca tomar forma en alguna imagen conocida correspondiente. La emoción, tiene la capacidad de seleccionar impresiones, ideas de acuerdo al estado de ánimo de determinado momento.

Las imágenes de la fantasía le dan un lenguaje interior a los sentimientos, que seleccionan elementos de la realidad y los combinan basándose en el estado de ánimo, y no en la lógica de las propias imágenes.

Esta influencia de lo emocional sobre la fantasía es denominada por los psicólogos “ley del signo emocional general”. Esta consiste en que las impresiones o imágenes que tienen un signo emocional común, o sea que producen en nosotros una emoción similar, tienden a juntarse, lográndose una obra combinada de la imaginación. Las imágenes se juntan no porque se hayan dado así anteriormente, sino por tener una emoción parecida, marcados por un mismo signo emocional.

En cuarto lugar, esta forma de relación, por un lado está muy ligada a lo anterior, pero por otro lado, se diferencia de ella. Su esencia está en que la estructura de la fantasía puede presentarse como algo nuevo, que no ha estado en la experiencia del hombre y que no corresponda a ningún elemento de la realidad, sin embargo, al ser una materialización exterior, al hacerse cosa, comienza a existir en el mundo y a influir sobre otras cosas.

Para Vygotsky (1979) la imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño que representa una forma específicamente humana de actividad consciente. Así como todas las funciones del conocimiento, la misma proviene originalmente de la acción.

Distingue dos tipos de actividad imaginativa, por un lado, la reproductiva, la que sería resultado de su experiencia, y por otro lado, la combinatoria o creativa, resultado de la combinación de su experiencia en formas o actividades nuevas (2007).

Cuando un niño imagina disparar con un palo o juega a ser la mamá cuando da de comer a su muñeca, son tipos de juegos que resultan de la actividad imaginativa, se refleja la más auténtica y verdadera creación del niño; naturalmente sus juegos reproducen mucho de lo que ven, escuchan y vivencian (Gras, 2008, párr. 2).

Según Pelaprat & Cole (2011), Vygotsky ofrece una lectura de la imaginación como un proceso por el cual se crea el mundo y a su vez, sirve al sujeto para experimentar ese mundo que se creó.

Estos autores, por su parte, definen a la imaginación como la facultad básica de materializar el pensamiento y la acción, en oposición a la imaginación como una actividad marginal y especializada de la mente. La imaginación como el proceso por el cual se resuelven y se conectan experiencias fragmentadas o desordenadas que se tienen del mundo, y así obtener una imagen estable de este. La denominan “gap filling process”, ya que creen que la mente humana al estar limitada por factores biológicos, culturales e individuales, opera en distintos tiempos y con diversos mecanismos, dejando espacios vacíos. La imaginación sería la encargada de llenar esos espacios.

“Toda invención, grande o pequeña, antes de cobrar forma ha sido producto de la imaginación, una idea formada y trazada en la mente mediante nuevas combinaciones y correlaciones” (Ribot referido por Vygotsky, 2007, p.14).

A través de esta cita, se puede percibir que para Vygotsky, la fuente principal de la creatividad resulta ser la imaginación, en base a experiencias, imágenes, ideas, emociones y demás. La Creatividad resulta de una compleja actividad mental, ya que el cerebro no solo conserva y reproduce las experiencias anteriores sino que también se encarga de combinar, transformar y crear a partir de esas experiencias vividas, las nuevas ideas y la nueva conducta. Para el autor la creación de la cultura en su totalidad, nace de productos de la imaginación.

Vygotsky (1986, referido por Gras, 2008) nos ofrece una división de esta compleja actividad en dos aspectos, subjetiva y objetiva.

En cuanto a la creatividad subjetiva, refiere a la vida emocional, los conflictos. Esta permite la ocurrencia de una vida interior, el desarrollo psicoactivo y la resolución de conflictos.

En cuanto a la creatividad objetiva, se desarrolla paralelamente a la anterior, a través de esta se crean imágenes, ideas, conceptos y esquemas nuevos para explicar la realidad. Depende mucho de las experiencias sociales y colabora con la generación de nuevas formas de adaptación y el desarrollo intelectual.

La libertad y confianza que se observa en la actividad creativa del niño se integra con el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas y sociales, y con la maduración psicoactiva, surgiendo así nuevas formas de imaginación y generando otro tipo de actividad creadora, diferente, que llevará a un pensamiento creativo maduro y más productivo en la adultez.

Mihaly Csikszentmihalyi (1996, 2003) referido por Fernández, Eizagirre, Arandía, Ruiz de Gauna Bahillo & Ezeiza Ramos (2012) hace especial hincapié en el aspecto social, ya que cree que la creatividad opera dentro de un sistema que abarca más que el aspecto cognitivo incluyendo, también, el medio y el contexto. Pero insiste en que la creatividad no se produce dentro de las personas sino más específicamente en la interacción entre ellas, su pensamiento y el contexto sociocultural en que se encuentran inmersos.

Rendón (2009) por su parte, concibe a la creatividad como una capacidad, por lo tanto un elemento estructural de la personalidad susceptible de ser desarrollado, con bases neurológicas y características sociales. Todos los seres humanos somos

portadores de capacidad creadora y las habilidades que la componen, seamos niños o adultos. Esto significa que todos somos potencialmente creativos; y con la experiencia y el conocimiento se logran construir productos creativos que sean novedosos, que den soluciones ya sea para nosotros mismos o para la sociedad. La eficacia de esta capacidad varía en función del empleo de nuestra energía mental, y de la motivación de la persona para transformar y generar resultados o productos; permitiendo al hombre solucionar problemas, crear nuevos productos materiales o espirituales que enriquecen a la sociedad en general y a él en particular.

Introduciéndonos en el aspecto educativo, De la Herrán (2000), indica que la creatividad es una capacidad fuertemente asociada al acto de aprender, ya que se trata de descubrir, encontrar ideas o experiencias nuevas y originales.

Se relaciona con el diseño de nuevos caminos a nivel neurobiológico, ya que trata del desarrollo y expresión de procesos y acciones relacionadas al encuentro personal y al asombro. Es la capacidad de dar respuestas, buscar soluciones novedosas, elaborar y realizar cosas nuevas.

Como complemento a esto, Scottish (2006, referido por Cobo, 2009) sostiene que la creatividad en el proceso formativo tiene relación con estimular la automotivación, el autoaprendizaje, la confianza, la curiosidad y la flexibilidad. El profesor estimula y da pie a los estudiantes a construir conocimientos sobre la base de sus ideas, habilidades y talentos.

En cuanto a la creatividad dentro del aula, es necesario tener en cuenta *dos dimensiones* (Rendón, 2009).

Por una lado, *la psicosocial*, referente a la que actúa en relación al aspecto humano y sus sensibilidades. Es fundamental el contexto y la situación específica donde se interactúa, debiéndose estimular, motivar y conservar la creatividad. A través de la seguridad y la confianza que se le transmite al alumno, se genera creatividad. Primero se debe trabajar en esta dimensión, para lograr un contexto que genere espontaneidad en todos y cada uno de los participantes.

Por otro lado, la de *la enseñanza*, la misma se debe dirigir a enriquecer el proceso creativo a través de los diferentes métodos implementados en el aula. La clave es que esos métodos den cabida a la imaginación y la diferencia. Dar la libertad al niño para que manipule el material libremente, lo hará descubrir relaciones nuevas, nuevos conceptos, sin estructuras de antemano. Esto no significa que siempre debe ser así,

pero si ayudará al desarrollo de un pensamiento creativo, constituyéndose en el medio óptimo e ideal.

Este autor, sostiene que el niño a través del proceso docente educativo, empieza a construir conceptos y logra aprehender algunas nociones básicas a partir de las cuales puede comenzar su proceso de transformación de la capacidad creadora y de desarrollo de producciones creativas. Esto significa que la producción creativa depende de las habilidades que se vayan adquiriendo, de las nociones básicas que se construyan y del aumento del cúmulo cognitivo. La creatividad actúa como mediadora del intelecto y como una capacidad necesaria para el desarrollo a nivel personal.

6. Las TIC:

¿De qué hablamos cuando hablamos de TIC?

El surgimiento del lenguaje, la codificación del pensamiento mediante sonidos producidos por las cuerdas bucales y la laringe, fue sin duda, un hecho revolucionario.

El habla proporcionó una nueva dimensión a la interacción humana. Convirtió el pensamiento en una mercancía social. Con el habla se hizo posible hacer pública y almacenar la cognición humana. El conocimiento de los individuos podía acumularse y el conocimiento acumulado de la sociedad era almacenado en los cerebros de los mayores...la palabra hablada proporcionó un medio a los humanos de imponer una estructura al pensamiento y transmitirlo a otros (Bosco, 1995, referido por Adell 1997).

La segunda revolución fue producto de la creación de signos gráficos para registrar el habla.

La escritura estabilizó, despersonalizó y objetivizó el conocimiento.

Ong (1995, referido por Adell, 1997) destaca que la misma reformó la conciencia y creó el discurso independiente, libre de contexto, independiente del parlante.

Bosco (1995, referido por Adell, 1997) por su parte, sugiere que la escuela como institución es una consecuencia de la alfabetización: *“El desarrollo de las escuelas como lugares alejados de los procesos productivos primarios de la sociedad está estrechamente conectado con el desarrollo de la escritura”* (p.4).

La tercera revolución se debió a la aparición de la imprenta.

Para Harnad (1991 referido por Adell, 1997) la posibilidad de reproducir textos en grandes cantidades tuvo una influencia decisiva en el conjunto de las transformaciones políticas, económicas y sociales que han configurado la modernidad y el mundo tal como es ahora.

La imprenta significó la posibilidad de producir y distribuir textos en masa, restaurando en parte la interactividad del habla, perdida en el texto manuscrito. El mundo tal como lo conocemos es producto de la imprenta (Einsenstein, 1994, referido por Adell, 1997).

Bosco (1995, referido por Adell, 1997) hace una comparación en cuanto a la estructura del libro como algo lineal, que se divide en capítulos; y la estructura de

nuestro conocimiento, el cual se divide en disciplinas relacionadas, permanentes, acumulativas, ordenadas lógicamente y demás.

Por su parte, Adell (1997) indica que la imprenta fue uno de los generadores de una auténtica revolución en la expansión del conocimiento y de las ideas, y así en la evolución de nuestros sistemas políticos, la religión, la economía, prácticamente en todos los aspectos de nuestra sociedad.

En la actualidad, estamos viviendo una cuarta revolución, en la que está inmersa nuestra generación, la de los medios electrónicos y la digitalización, un código más abstracto y artificial de representación de la información.

Entendemos por "nuevas tecnologías de la información y la comunicación el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información" (Gisbert et al., 1996 referido por Mena, 2011, p.18).

Desde mediados del siglo XX, las sociedades avanzadas están experimentando el paso de una sociedad industrial a una sociedad informacional globalizada, que se caracteriza por la libre circulación de flujos materiales y económicos, donde la información, las comunicaciones y las habilidades son el bien central sobre el que se estructura el entramado económico mundial (De Angelis & Rodrigues, 2011).

A lo largo de los años, las tecnologías de la información y la comunicación han tenido mucho protagonismo en la configuración de la sociedad y la cultura (Adell, 1997).

Los cambios tecnológicos que se han ido dando, han llevado a cambios rotundos en la organización del conocimiento, en las prácticas, en las formas de organización de la sociedad, en la cognición humana, y sobre todo en la subjetividad y la formación de la identidad.

Han aparecido nuevos tipos de materiales como: multimedia, hipermedia, simulaciones, documentos dinámicos producto de consultas a bases de datos.

Este es el entorno de los niños y los jóvenes de hoy, el mundo para el cual debemos formarlos en las instituciones educativas, el mundo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Un entorno que presenta a los ordenadores como una herramienta para acceder a información, a recursos y servicios prestados por ordenadores remotos, como sistema de publicación y difusión de la información y como medio de comunicación entre seres humanos.

Una sociedad donde la digitalización de la información está cambiando el soporte principal del saber y el conocimiento, y así cambiará nuestros hábitos y costumbres en relación al conocimiento y la comunicación, por ende, nuestras formas de pensar. Las nuevas tecnologías no solo se incorporan a la formación como contenidos a aprender o como destrezas a adquirir sino que también conducen a una nueva visión del conocimiento y el aprendizaje.

Breton & Proulx (1990, referidos por Adell, 1997) consideran que la sociedad actúa como propulsor decisivo no solo de la innovación sino de la difusión y generalización de la tecnología.

En cuanto a las TIC y su relación con el aprendizaje, Coll (2008) se refiere a las mismas como un instrumento poderoso que promueve el aprendizaje desde dos puntos de vista: cuantitativo y cualitativo.

Por un lado, hacen posible que más personas accedan a la información y la educación, ya que brindan la supresión de barreras espaciales y temporales.

Por otro lado, las tecnologías multimedia e internet brindan nuevos recursos y posibilidades educativas.

Haciendo referencia al punto de vista cualitativo, está fuertemente relacionado con lo que aporta Buckingham (2008) quien considera que las TIC no son solo portadoras de información, sino que por el contrario, son portadoras de imágenes, relatos y fantasías que trabajan tanto en la imaginación como en el intelecto.

Por su parte, Coll (2008) sostiene que siempre hemos utilizado tecnologías diversas para comunicarnos, transmitir información y expresarnos, desde señales o signos tallados en piedras o árboles, señales de humo, telégrafo, teléfono, radio, televisión, a través de gestos y movimientos corporales lenguaje de signos, lenguaje oral, lengua escrita e imprenta.

Lo innovador de las TIC es que permiten crear entornos que integran sistemas de signos conocidos y amplían ilimitadamente la capacidad humana para representar, procesar, transmitir y compartir inconmensurables cantidades de información con cada vez menos limitación de espacio y tiempo, casi instantáneamente y con un valor económico cada vez más bajo.

Desde la perspectiva vygotskyana, las TIC, digitales o no, resultan instrumentos psicológicos en cuanto su potencialidad semiótica se utiliza para organizar la actividad y los procesos psicológicos propios y de otros.

Esto significa, que ese poder mediador de las TIC solo se hace efectivo cuando son empleadas por alumnos y profesores con el fin de planificar, regular y orientar las actividades propias y ajenas, generando así cambios significativos en los procesos intra e inter- psicológicos comprometidos con la enseñanza y el aprendizaje.

El autor sostiene que a través de la utilización de contenidos digitales se enriquece el aprendizaje, mediante simulaciones y animaciones se ilustran conceptos y principios que de otro modo sería complicado entender para los alumnos. El uso de las TIC favorece la colaboración, la exploración y estimula a los estudiantes a desafiar su propio conocimiento y construir nuevos marcos conceptuales. Son fuertemente motivadoras y brindan encuentros de aprendizaje más activos.

La incorporación de las TIC dentro del ámbito educativo viene a romper con la idea del alumno como objeto de aprendizaje ya que le da un papel más participativo y activo dentro de la construcción del aprendizaje (Silva, 2013), dando lugar a la educación y el aprendizaje constructivista y significativo (Sánchez, 1999, referido por Silva, 2013).

7. TIC y Educación Inicial

Los niños de nuestra sociedad son considerados nativos digitales, y resulta necesario prepararlos para que puedan sacar provecho de las potencialidades de las TIC, por lo que se hace inevitable utilizar este tipo de formación y orientación desde la primera infancia, desde el ámbito familiar hasta el ámbito escolar (Santos, Miranda-Pinto & Osorio, 2008).

En las escuelas, concurren una generación de niños que han crecido en este mundo de constantes cambios, socializando así en un contexto constituido por videojuegos, computadoras e Internet (De Angelis & Rodrigues, 2011).

El uso de la tecnología en centros educativos, es una cuestión que desde su postulación en la conferencia Mundial de Educación para todos, en el año 1990, ha generado polémica entre educadores, sindicatos y responsables de la administración educativa e investigadores (Rodríguez, Zidán, s/f).

Su llegada genera cierta ambivalencia, actitudes de entusiasmo y alegría por un lado y temor e incertidumbre por otro. En reiteradas ocasiones, en el ambiente escolar, se presenta como una especie de invasión, una responsabilidad más para el docente y hasta como un elemento que poco se sabe qué hacer con él (De Angelis & Rodrigues, 2011).

La integración de las nuevas tecnologías trae consigo un cambio integral del sistema educativo, que simultáneamente, debe adaptarse a las modificaciones que esta conlleva, como el concepto de trabajo, tiempo, espacio, información y demás (Gros, 2000, citada por Angeriz, Bañuls, Da Silva & Silva, 2014).

“...la educación desde sus inicios, debe favorecer la construcción de un sujeto capaz de buscar, encontrar, analizar y profundizar” (Silva, 2013, p.58).

Al utilizar TIC con fines educativos se ponen en juego, al menos, dos conjuntos de saberes.

Por un lado, los conocimientos ligados al uso y cuidado de las tecnologías involucradas, y por otro lado, los relacionados con el contenido curricular que estos recursos acarrearán (De Angelis & Rodrigues, 2011).

Esto significa, en primer lugar, el indagar en las distintas partes de una computadora y sus funciones, el ratón, la impresora, el escáner, los altavoces, el botón de encender y apagar, entre otros; y en segundo lugar, la búsqueda, tratamiento y comunicación de la información, el conocer y usar distintos lenguajes, conocer el

significado de los distintos logos, imágenes, usar programas de dibujo y de texto como forma de *expresión y creatividad*, navegar en internet y demás (Ferrando et al., s/f, referido por De Angelis y Rodrigues, 2011).

Garassini y Padrón (2004) como ejemplo, nos presentan una serie de dispositivos específicos como los Cds. recreativos para el uso en aula de educación inicial. Estos se relacionan con Géneros Literarios, Talleres y Juegos.

Los primeros incluyen cuentos electrónicos y diversos formatos digitales de historias, novelas. A través de estos se pretende recrearlos y así aumentar el disfrute a la hora de leerlos y escucharlos, el observar animaciones de objetos y personajes.

En cuanto a los Talleres, se tratan de herramientas para crear cosas. Existen de diseñar dibujos, música, escritura, ropa para muñecas, y diversas construcciones. Por ejemplo: el taller de diseño de Barbie.

Los Juegos, incluyen formatos que permiten al niño deleitarse con distintos pasatiempos y juegos de asociación, estrategia y lógica.

Los niños se sienten fuertemente atraídos por estas tecnologías y sus componentes, por sus imágenes, sus colores, sus sonidos, entre otros elementos, facilitando el trabajo con esta herramienta. Lo que Papert (1996) citado por Buckingham (2008), denomina “romance apasionado”, un sentimiento de pertenencia para con la tecnología.

Además posee una capacidad de ofrecerle al niño experiencias divertidas, *estimular el pensamiento y la creatividad*, motivándolos a investigar, *explorar y crear*.

La computadora y su naturaleza, estimulan al niño en lo viso y psicomotor, le permite aprender a compartir recursos, con la iniciación de la lectura y escritura, la aproximación a la lógica- aritmética, a codificar y decodificar el lenguaje icónico propio de cada programa, a establecer otros códigos de comunicación y sobre todo, a estimular la autonomía en el trabajo y valorar su autoestima (Azzerboni, et al., 2008).

De Angelis & Rodríguez (2011) y Gros (2008) sugieren que la tecnología debe ser tomada en cuenta como un complemento al proceso de aprendizaje y enseñanza como un artefacto, una herramienta mediadora en el aprendizaje colaborativo.

Existen distintas perspectivas con respecto al uso de la tecnología en el ámbito escolar y sus posibles efectos en el niño, ya sea en lo cognitivo, en lo social, en lo motriz; que intentaré plasmar a través de la indagación en distintas prácticas e investigaciones llevadas a cabo.

En el año 2007 se crea en Uruguay un proyecto para la inclusión social a través de la inclusión digital, el ya conocido Plan Ceibal (Conectividad Educativa de Informática Básica para el Aprendizaje en Línea). A través de esta iniciativa se intenta proveer a cada estudiante y docente de las escuelas públicas con una computadora portátil. Entre los años 2007, 2008 y 2009 se logró cubrir a todo el país. En el año 2014 se realiza una extensión del Plan Ceibal donde se da la inclusión de las tablets en educación inicial y primaria.

A través de un proyecto formulado por la Facultad de Psicología de la UdelaR y el centro ceibal, se constata que, con respecto a la inclusión de las tablets en educación inicial, las Tic son y se convierten en fuertes aliados de aprendizaje de calidad, por la motivación e implicancia, que introducen a los niños en experiencias significativas y les brindan el contacto con nuevas formas de *experimentar, descubrir y crear* (Angeriz, et al., 2014).

A partir de intervenciones realizadas en distintos Jardines de Infantes públicos de la mano de Flor de Ceibo, Silva (2012) considera que las tecnologías multimedia son capaces de enriquecer las prácticas y favorecer nuevos aprendizajes desde el desenvolvimiento social y emocional, lingüístico, matemático, físico motor y de cultura universal.

Las actividades lúdicas planteadas usando TIC en el ámbito educativo, favorecen el desarrollo cognitivo e intelectual, y si se da en un ambiente adecuado afectivamente, con confianza y seguridad, respaldaran a *la imaginación, creatividad, esfuerzo y dedicación*; siempre y cuando sea un recurso atractivo que el niño quiere conocer, experimentar y manipular para así apropiarse de él y así *construir, crear y hacer* (Silva, 2013).

Por otro lado, Lynch & Warner (2004) nos ofrecen a través de su artículo "*Informes de directores sobre el uso de computadoras en programas preescolares* ", el resultado de varias investigaciones llevadas a cabo por diferentes investigadores.

Hess y McGarvey (1987, referidos por Lynch & Warner, 2004) logran percibir cambios en la matemática, la *resolución de problemas* y habilidades científicas. Clements (1999, referido por Lynch & Warner, 2004) quien sostiene que la tecnología puede *cambiar la manera de pensar* de los niños, la manera de aprender y de relacionarse con sus pares y adultos. Además sugiere a la tecnología como una herramienta que conduce al mejoramiento del aprendizaje a través de la exploración, *la resolución creativa de problemas* y la autonomía.

Lynch y Warner (2004) también nos ofrecen la mirada de Fischer y Gillespie (2003) que, por su parte, sugieren que el software de uso abierto anima a los niños a explorar y desarrollarse más allá de su forma de pensar. Consideran que las computadoras se presentan como una opción más en el aula y que ayudan a conectar el pensamiento concreto y el abstracto, además de que estimula comportamientos cooperativos entre los niños.

La combinación de diversos medios y distintos tipos de comunicación, donde se mezclan sonidos, imágenes, textos y gestos da lugar a *posibilidades expresivas novedosas* y desafiantes dentro de la escuela, *incitando a la creatividad y la imaginación*, tanto por parte del niño como del docente a la hora de crear el currículo (Dussel & Quevedo, 2010) .

Jenkins (2006) y Tyner & otros (2008) citado por Dussel y Quevedo (2010) se refieren a las prácticas de los nuevos medios como "*permisibilidades*", definiéndolas como acciones y procesos que dan lugar a nuevas formas de interactuar con la cultura, de forma más *participativa, creativa y con adjudicaciones originales*.

Sarlé, Ivaldi & Hernández (2014) por su parte señalan varios aspectos positivos en cuanto al manejo de la tecnología desde edades más tempranas, como la agudeza de los sentidos, el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas, la concentración, la memoria y la identificación de signos.

Desde su aporte, Romero (1999, referido por Garassini & Padrón, 2004) en su artículo "Experiencias de uso de las TIC en el Educación Preescolar en Venezuela", sostiene que las habilidades que se desarrollan a través del uso de programas software en los niños son diversas, de las cuales muchas coinciden con otros autores citados anteriormente.

A nivel psicomotor, a través del manejo del ratón logran estimular la percepción óculo-manual, desarrollar la motricidad fina, reforzar la orientación espacial y recortar, doblar y pegar.

A nivel cognitivo, trabajan la memoria visual, relacionar medio y fin y desarrollar la memoria auditiva.

A nivel identificadorio y de autonomía personal, logran identificar características individuales, identificar sentimientos en función de gestos y ademanes y logran promover la autoconfianza y autoestima a través de las distintas actividades.

A nivel del lenguaje y la comunicación, a través de la escucha y el trabajo con cuentos interactivos, narrativa de cuentos, logran expresar ideas, sentimientos y deseos.

A nivel de convivencia y relaciones, logran hábitos de buen comportamiento. El trabajar en grupo, respetando actividades de los demás, los ayuda a desarrollar el espíritu de ayuda y colaboración (Garassini & Padrón, 2004).

En contraposición a todo esto, "Alliance for Childhood" citado por Buckingham (2008) sostiene que las computadoras impiden el desarrollo de cualidades, como la imaginación y la creatividad. Más concretamente, denuncian falta de creatividad y atrofia de la imaginación, además de aislamiento social, pensamiento abstracto y demás.

8. Reflexión Final

En base a lo leído y desarrollado, podemos ubicar como uno de los efectos más importantes de la tecnología, el resurgimiento del paradigma constructivista en el ámbito educativo. Mediante el uso de los distintos dispositivos tecnológicos, el alumno deja de ser un sujeto pasivo, deja de ser solamente un receptor de información.

Se puede percibir como a partir del uso de las TIC el niño recibe una gran estimulación por parte de esta, incitándolo a buscar, investigar, explorar y querer saber más. El alumno pasa a ser parte de su aprendizaje, a ser constructor de su propio conocimiento, llevándolo también por el camino del “aprendizaje significativo”, el entender lo que se aprende, el buscar soluciones a problemas que se plantean, y no solo aprender porque alguien se lo enseña.

Siguiendo la postura de Vygotsky, tanto el profesor como la tecnología son los mediadores entre el niño y la cultura. La tecnología se le presenta al niño como una herramienta más para su construcción. Es aquí que surge una de las grandes problemáticas que se plantean en cuanto a su uso. Algunos lo ven como una fuerte amenaza, y otros como una herramienta muy poderosa.

Queda evidenciado a través de los distintos resultados presentados en esta monografía, que las TIC repercuten en diversos aspectos del desarrollo del niño, como la lectoescritura, el habla, la participación, la imaginación, la creatividad, entre otros.

“Cada vez más, la evidencia muestra que el uso de las TIC contribuye al desarrollo de la creatividad y la inventiva... (Morrisey, s/f, p.82)”

Tomando a la imaginación como una función vital y necesaria del ser humano (Vygotsky, 2007), cabe destacar que inevitablemente se verá influenciada por el uso de las TIC como herramienta de aprendizaje.

En consecuencia, también se verá afectada la creatividad ya que sostiene que su fuente principal es la imaginación, en base a experiencias, imágenes, ideas, emociones y demás.

¿De qué manera?

Tomando a De la Herrán (2000) quien sostiene que la creatividad está fuertemente asociada al acto de aprender, es evidente que toda herramienta que se utilice en el proceso enseñanza- aprendizaje, influirá de alguna manera en la creatividad. Es la capacidad de dar respuestas, buscar soluciones novedosas, elaborar y realizar cosas nuevas.

A partir de esto, la tecnología debería ser tomada en cuenta como una herramienta que se suma a este proceso de aprender, que brinda ciertas facilidades y a su vez incita y estimula a la búsqueda, la investigación y demás.

Están quienes sostienen que a través de las distintas herramientas tecnológicas se le permite al niño cierta libertad y autonomía, permitiéndole así hacer uso de su imaginación y la búsqueda de soluciones creativas; y están quienes piensan de forma contraria.

Cabe destacar que son muchos los factores que inciden en el niño a la hora de utilizar la tecnología como un medio más de aprendizaje, por lo que es una tarea compleja alcanzar una respuesta objetiva en cuanto a su uso. Desde ¿cómo se usan?, ¿dónde?, ¿cuándo? Hasta ¿con que frecuencia?, y ¿con quién?

Estas preguntas que parecen tan insignificantes, son el pilar fundamental en cuanto al uso de las TIC y sus posibles efectos.

Si se da en un ambiente adecuado afectivamente, con confianza y seguridad, respaldaran a la imaginación, creatividad, esfuerzo y dedicación; siempre y cuando sea un recurso atractivo que el niño quiere conocer, experimentar y manipular para así apropiarse de él y así construir, crear y hacer...(Silva, 2013)

Es a partir de este aporte de Silva que se refleja la influencia de muchos factores a la hora de trabajar con las TIC en el aula.

Suponiendo un “clima ideal”, como el que la autora plantea, no solo la imaginación y la creatividad se ven influenciadas, sino el área cognitiva-intelectual, social, de lenguaje y demás como plantea Romero, y otros.

Por otro lado, “Alliance for Childhood” citado por Buckingham (2008) quien sostiene que las computadoras impiden el desarrollo de cualidades, como la imaginación y la creatividad, más concretamente, denuncian falta de creatividad y atrofia de la imaginación, además de aislamiento social, pensamiento abstracto y demás.

Aquí les presento la contracara a este dilema de las TIC. “Alliance for Childhood” no es el único de este lado pero representa a muchísimos que no están a favor de su uso.

Debo confesar, que me cuesta tomar partido por el estar a “favor” o en “contra”. Por un lado, creo que son realmente ventajosas de acuerdo con lo planteado por Silva, entre otros, pero por otro lado, me surgen varias interrogantes que me llevan a seguir profundizando en esta temática que tanto me interesa y que presenta muchas contradicciones.

El hecho de que la tecnología se presente como un facilitador, ***¿nos sitúa a maestros y alumnos en un estado de “comodidad” o “relajación”?***

Muchas veces se acude a la tecnología en busca de respuesta y soluciones, ***¿esto limita la actividad de la imaginación y la creatividad en el niño?***

9. Referencias Bibliográficas

Adell, Jordi (1997). Tendencias en la educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Revista electrónica de tecnología educativa*. N° 7. Recuperado de: http://nti.uji.es/docs/nti/Jordi_Adell_EDUTEC.html

Angeriz, E., Bañuls, G., Da Silva, M. & Silva, P (2014) Inclusión de Tablet en Educación Inicial y Primaria. Estudio exploratorio en grupos pilotos del Plan Ceibal. Facultad de Psicología, Universidad de la República.

Azzerboni, R., D., Moreau, L., Filipas, M. I., Pedroza de Fasce, N., Porstein, A. M., Roelaw, E. & Salles, N (2008). *Del cuerpo a la PC: Buscando sentidos en el Nivel inicial*. Buenos aires: Puerto Creativo.

Baquero, R (2009). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Psicología cognitiva y educación. Buenos Aires: Aiqué

Buckingham, D (2008). *Más allá de la tecnología*. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Buenos Aires. Ed. Manantial

Cabero, J (1994). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. Recuperado de: [file:///C:/Users/DT/Downloads/Dialnet-NuevasTecnologiasComunicacionYEducacion-635397%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/DT/Downloads/Dialnet-NuevasTecnologiasComunicacionYEducacion-635397%20(1).pdf)

Casas, F (1992). Las representaciones sociales de las necesidades de niños y niñas, y su calidad de vida. *Anuario de Psicología*, (53), 27-45. Facultad de psicología, Universidad de Barcelona. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/article/view/61042/88715>

Cobo, J., C (2009). Conocimiento, Creatividad y Software libre. *Revista sobre la Sociedad del Conocimiento*. N° 8. Recuperado de: <http://www.uoc.edu/uocpapers/8/dt/esp/cobo.html>

Coll, C. & Solé, I (2001). Aprendizaje Significativo y Ayuda pedagógica. *Revista Candidus*. N° 15. Recuperado de: http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_38/nr_398/a_5480/5480.htm

Coll, Cesar (2008). "Aprender y enseñar con las Tic: expectativas, realidad y potencialidades." Recuperado de:

http://bibliotecadigital.educ.ar/uploads/contents/aprender_y_ensenar_con_tic0.pdf

De Angelis, S. & Rodrigues, C (2011). *Senderos didácticos con TIC: Proyectos y experiencias con nuevas tecnologías en la educación infantil*. 1ª ed. Buenos Aires: Centro de publicaciones educativas y Material didáctico.

De la Herrán, Gascón, A (2000). *Hacia una creatividad total*. Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado de:

https://www.uam.es/personal_pdi/fprofesorado/agustind/textos/haciacreatot.pdf

Dussel, I & Quevedo, L., A (2010). *Educación y Nuevas Tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos aires: Santillana. Recuperado de:

<http://virtualeduca.org/ifdve/pdf/ines-dussel.pdf>

Fernández, I., Eizaguirre, A., Arandia, M., Ruiz de Gauna, P., Ezeiza Ramos, A (2012). *Creatividad e Innovación*. *Revista Electrónica Iberoamericana*, 10(2), 23-40.

Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4115093>

Garassini, M. E., & Padrón Valery, C (2004). Experiencias de uso de las Tics en la Educación Preescolar en Venezuela. Vol.4, p.221 a 239. Recuperado de:

<http://www.comunicainfancia.cl/wp-content/uploads/2010/10/Experiencias-de-uso-de-las-TICs-en-la-educacion-preescolar-en-Venezuela.pdf>

Jaramillo, L (2007). Concepción de Infancia. *Revista Zona Próxima*. N°8. Recuperado de: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewFile/1687/1096>

Limiñana, Gras, R (2008). Cuando crear es algo más que un juego: creatividad, fantasía e imaginación en los jóvenes. Recuperado de:

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-81042008000200003&script=sci_arttext

López Chamorro, I (2010). El Juego en la Educación Infantil y Primaria. *Revista de la Educación en Extremadura*. Recuperado de: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf>

Lynch, S., A., & Warner, L (2004). Informes de directores sobre el uso de computadoras en programas preescolares. *Revista ECRP, Investigación y práctica de la niñez temprana*. Recuperado de: <http://ecrp.uiuc.edu/v6n2/lynch-sp.html>

Mara, S (1996). *Educación Inicial. Una alternativa válida en zonas desfavorecidas*. Editorial Roca Viva.

Martínez, N., J (2008). La Teoría del Aprendizaje y Desarrollo de Vygotsky. *Revista de Innovación pedagógica y curricular*. Recuperado de:
<https://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/la-teoria-del-aprendizaje-y-desarrollo-de-vygotsky/>

Martínez, J (2008). La teoría del Aprendizaje y Desarrollo de Vygotsky. Recuperado de: <https://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/la-teoria-del-aprendizaje-y-desarrollo-de-vygotsky/>

Mena, B (2011). El conocimiento e integración de Tics en proyecto “Jardín Digital” de los jardines infantiles de Fundación Integra. Universidad de Chile. Recuperado de:
<http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/113304/cs39-menab1073.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Morrissey, J (s.f). “El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje: Cuestiones y desafíos”. Recuperado de:
<http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD30/contenido/pdf/morrissey.pdf>

Palacios, J., Marchesi, A. & Coll, C (1990). *Desarrollo psicológico y educación: Psicología Evolutiva*. Madrid: Editorial Alianza (Compilación)

Pelaprat, E. & Cole, M (2011). “Minding the Gap”: Imagination, Creativity and Human Cognition. **(Traducción propia)**.

Piedrahita, A (2002). Concepciones e Imágenes de la Infancia. *Revista Ciencias Humanas*. N°28

Radrizzani, A., M. & González, A (1987). *El niño y el juego: Las operaciones infralógicas espaciales y el juego reglado*. Buenos aires: Nueva Visión.

Rendón, Uribe, M., A (2009). Creatividad y emoción: elementos para el trabajo en el aula. *Revista Recrearte*, 11. Recuperado de:
http://www.revistarecrearte.net/IMG/pdf/R11 - 2.B - _Creatividad_y_emocion._Elementos_para_el_trabajo_en_el_aula._M.Rendon.pdf

Rodríguez, Zidán, E (s/f). Aportes para una reflexión crítica sobre la relación entre tecnología y educación. La experiencia del Plan Ceibal en Uruguay. Recuperado de:
<file:///C:/Users/DT/Downloads/Dialnet-AportesParaUnaReflexionCriticaSobreLaRelacionEntre-3655844.pdf>

Romo, M (1997). *“Psicología de la Creatividad”* Buenos aires: Paidós.

Santos, M. & Pintos, J (2008). Las TIC en la primera infancia: Valorización e integración en la educación inicial. *Revista Iberoamericana de Educación*. N°46/9. Ed. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (OEI). Recuperado de: <http://www.rieoei.org/deloslectores/2655Osoriov2.pdf>

Sarlé, P., Ivaldi, E & Hernández, L (2014). Arte, educación y primera infancia: sentidos y experiencias. Organización de los Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Recuperado de: <http://www.oei.es/publicaciones/LibroMetasInfantil.pdf>

Silva, P (2012). Acompañando procesos desde los temprano de la Infancia. Anuario Flor de Ceibo, N°5. Universidad de la Republica.

Silva, P (2013). Aportes al proceso de construcción del sujeto cognoscente: las TIC en el aula. Anuario Flor de Ceibo. Universidad de la Republica del Uruguay.

Vargas, E. & Marín, O, W (2002). Tendencias actuales en Educación Infantil. *Revista de Ciencias Humanas*. N°30

Vygotsky, L., S (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Editorial Crítica.

Vygotsky, L.S (2007). *“Imaginación y creación en la edad infantil”*. Caps. 1 ,2 y 4. Segunda Edición: Nuestra América. Bs. As.

Imagen recuperada de: <https://carapablanca.wordpress.com/2015/06/>

