

Mediadores didácticos para el desarrollo del pensamiento divergente



Herramienta Digital Canva Como Mediador Didáctico Para El Desarrollo Del
Pensamiento Divergente En Los Niños Y Niñas En Etapa Preescolar del Colegio Adventista del
Municipio de Turbo.

Investigadoras:

Melissa Quejada Osorio

Zulay Torres Osorio

Ivana González Campillo

Corporación Universitaria Minuto de Dios Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Apartadó

Programa Licenciatura en Educación Infantil

Mayo de 2023

Herramientas digitales, mediador didáctico para el desarrollo del pensamiento divergente

Herramienta Digital Canva Como Mediador Didáctico Para El Desarrollo Del
Pensamiento Divergente De Los Niños Y Niñas En Etapa Preescolar del Colegio Adventista del
Municipio de Turbo.

Investigadoras:

Melissa Quejada Osorio

Zulay Torres Osorio

Ivana González Campillo

Avance del proyecto de investigación Decimo Semestre.

Asesor(a)

Mg. Suyis Lozano García

Corporación Universitaria Minuto de Dios Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Apartadó

Programa Licenciatura en Educación Infantil

Mayo de 2023

Tabla de contenido

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTOS	5
Ivana González	5
Resumen	7
Abstract	9
Lista de anexos	11
Introducción	12
CAPÍTULO I	14
1 Definición del problema	14
1.1 Descripción del problema	14
1.2 Formulación del problema	18
1.3 Justificación	18
1.4 Objetivos	20
1.4.1 General	20
1.4.2 Específicos	21
CAPÍTULO II	22
2 MARCO REFERENCIAL	22
2.1 Antecedentes o estado del arte	22
2.2 Marco teórico	24
2.2.1 Herramientas digitales para la construcción de conocimiento	24
2.2.2 Pensamiento Divergente en el proceso de enseñanza-aprendizaje	26
2.2.3 Pensamiento Divergente	27
2.2.4 Canva	28
2.3 Marco legal	34
CAPÍTULO III	36
3 DISEÑO METODOLÓGICO	36
3.1 Enfoque	37
3.2 Diseño	38
3.3 Alcance	38
3.4 Población	39
.....	40
3.5 Muestra	41
3.6 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información	42
3.7 Procesamiento de la Información	43
3.8 Procesamiento de la Información	45
CAPÍTULO IV	47
4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN	47
4.1 Triangulación y análisis de la información	47
CAPÍTULO V	49
5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	49
5.1 Conclusiones	49
5.2 Recomendaciones	50
Referencias	52

DEDICATORIA

Ante todo, a Dios por darnos la capacidad para afrontar el reto que implica nuestro proyecto de investigación como opción de grado, demostrando los conocimientos adquiridos durante nuestra etapa de formación, a nuestros padres y familiares que apoyaron significativamente nuestro proceso formativo, a la Corporación Universitaria Minuto de Dios por haber sido la institución que nos formó como Licenciadas con unos excelentes docentes y profesionales que apoyaron este proceso.

AGRADECIMIENTOS

Melissa Osorio

Quiero agradecer a Dios que es quien me ha dado vida, salud, fuerzas y fortalezas a lo largo de mis estudios en este proceso, a mi madre y pareja por su comprensión, amor, apoyo incondicional y por qué siempre estuvieron dándome ánimos y consejos para no desfallecer.

A la Corporación Universitaria Minuto De Dios que a través de cada uno de los docentes apporto para aprender cosas nuevas y me prepararon para la vida profesional y en especial a la profe Suyis Yajaira Lozano por su acompañamiento, dedicación, apoyo y motivación para llevar a cabo este proyecto.

Y por último a todos mis compañeros y personas que de una u otra forma me dieron la mano en este proceso.

Ivana González

Primeramente, darle gracias a Dios por la oportunidad de seguir con vida, por permitirme seguir estudiando y superarme como profesional, a mi familia por la comprensión y apoyo que me han brindado en este proceso. A la corporación Universitaria Minuto de Dios por la oportunidad que me ofreció de aprender cosas nuevas para aplicarlas en mi vida cotidiana con los niños, a la profesora Suyis Yajaira Lozano García quien me motivó para llevar a cabo el proyecto adelante y a mis compañeras que siempre están puestos para brindarnos otros conocimientos.

Zulay Torres

Agradezco a mi Familia por su constante apoyo y amor incondicional durante toda mi vida. Gracias por haberme dado la oportunidad de recibir una educación de calidad y por

haberme enseñado valores y principios que me han guiado en el camino.

Sin su apoyo, este logro no hubiera sido posible. Gracias por creer en mí incluso cuando yo no lo hacía. Gracias por estar ahí en los momentos difíciles y por celebrar mis éxitos junto a mí.

Este proyecto de grado es un reflejo de todo lo que he aprendido gracias a su ejemplo y enseñanzas. Espero que se sientan orgullosos de mi trabajo y de haber sido una parte fundamental en mi formación académica y personal.

También quiero agradecer este proyecto a la Universidad UNIMINUTO. Esta institución ha sido mi hogar durante los últimos años y ha sido el lugar donde he recibido una educación de calidad y una formación integral. Agradezco a los profesores que me han guiado y me han brindado su experiencia y conocimiento. Agradezco a mis compañeros que han sido mi apoyo y me han inspirado con su creatividad y perseverancia. Agradezco a la Universidad por darme la oportunidad de crecer como persona y como profesional.

Resumen

Este proyecto tiene como objetivo analizar cuál es la importancia del uso de herramientas digitales como mediador didáctico para el desarrollo del pensamiento divergente en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas en etapa preescolar del Colegio Adventista del Municipio de Turbo, centrado específicamente en la herramienta Canva, la metodología utilizada es de enfoque cualitativo, con un diseño de investigación acción, con una línea de investigación formativa y una sublínea de investigación del programa LEID (Educación, Infancia y Políticas públicas educativas).

Las técnicas utilizadas para recolectar la información son: la revisión bibliográfica y la entrevista a las maestras del grado preescolar, con el fin de establecer si las maestras de preescolar hacen uso de las herramientas digitales como estrategia didáctica en el aula de clase con sus estudiantes, y de qué manera las emplean. Los resultados alcanzados fueron:

Se evidencia que las maestras de preescolar del Colegio Adventista de Turbo, no emplean de manera recurrente las herramientas digitales como estrategia didáctica en el aula de clase, y que no es una opción prioritaria para fortalecer el desarrollo del pensamiento divergente, ya que estas utilizan en general algunas estrategias en las que involucran las Tic, como una opción para pasar el tiempo libre.

Las maestras reconocen a las Tecnologías de la información y comunicación en general y su importancia, y como estas podrían transformar su quehacer pedagógico, lo que contribuiría de inmediato en el desarrollo de cada una de las dimensiones de sus estudiantes de preescolar y en

Herramientas digitales, mediador didáctico para el desarrollo del pensamiento divergente

especial el poder potenciar el pensamiento creativo de los niños y niñas.

Adicional a esto, se encontró que existe en los repositorios digitales suficiente bibliografía que orienta y da valor académico al concepto de pensamiento divergente, así mismo al tema de herramientas digitales como apoyo para la gestión de los docentes al interior de sus aulas.

Palabras Claves: pensamiento divergente, Herramientas digitales, Canva, didáctica, estrategia.

Abstract

This project aims to analyze the influence of the use of digital tools as a didactic mediator for the development of divergent thinking in the learning process of preschool children, the methodology used is a qualitative approach, the design is action research, with a formative research line and a research subline of the LEID program (Education, Childhood and Educational Public Policies).

The techniques used to collect the information are: the bibliographic review and the interview with the preschool teachers, in order to establish if the preschool teachers make use of digital tools as a didactic strategy in the classroom with their students, and how they use them. The results achieved were:

It is evident that the preschool teachers of the Educational Institution of the municipality of Turbo, do not use digital tools as a didactic strategy in the classroom for the development of divergent thinking, these are generally used by some strategies that involve the Tics, but they are not focused on digital tools focused on the development of divergent thinking but as an option to spend free time.

The teachers acknowledge ICTs in general, and how you are could transform their pedagogical work, which would immediately contribute to the development of each of the dimensions of their preschool students and especially to be able to promote the creative thinking of the students. boys and girls.

It was possible to find that there is enough bibliography in the digital repositories that guides and gives academic value to the concept of divergent thinking, as well as to the subject of

Herramientas digitales, mediador didáctico para el desarrollo del pensamiento divergente

digital tools, as well as digital tools as support for the management of preschool teachers within their schools. classrooms.

Keywords: divergent thinking, digital tools, didactics, Canva, strategy.

Lista de anexos

Anexo #1 Formato de Encuesta62

Anexo #2 Registro Fotográfico.....66

Introducción

Este proyecto de investigación tiene como título Herramienta Digital Canva Como Mediador Didáctico Para El Desarrollo Del Pensamiento Divergente En Los Niños y niñas en edad preescolar del Colegio Adventista de Turbo, con el fin de conocer las posibilidades que ofrece el uso de las herramientas digitales como mediador didáctico enfocado en el desarrollo de habilidades de pensamiento como lo es el pensamiento divergente., buscando que las herramientas digitales, sean reconocidas por las maestras de preescolar como una estrategia didáctica que posibilita a los estudiantes la adquisición de aprendizaje significativo y adicional a esto facilita el promover las habilidades de pensamiento, para la resolución de conflictos, habilidades matemáticas, lógicas y creativas, lo que permite acercar al estudiante, a nuevas formas de trabajo que les facilitan el manejo adecuado de las situaciones cotidianas que a su edad puedan darse, a hacer nuevas exploraciones que enriquezcan su manera de interactuar entre ellos como pares o con otros contextos, con sus maestras y sus familias de una manera más propicia y eficaz alrededor de todos aquellos elementos que favorezcan en su proceso de desarrollo integral.

El diseño metodológico de la investigación es descriptivo con un enfoque cualitativo y adicional a esto empleado rastreo bibliográfico para la contextualización temática. Así mismo un método inductivo en donde se formularon preguntas que llevan a identificar algunas limitaciones alrededor del objetivo propuesto como lo son: las maestras del grado preescolar, no cuentan con el manejo básico para usar las Tics o que les limita un buen dominio de herramientas digitales, solo se evidencia que en ocasiones hacen uso de un televisor, pero es para entretener a los estudiantes viendo videos que nada tiene que ver con lo planeado para el día.

CAPÍTULO I

1

Definición del problema

1.1 Descripción del problema

En la actualidad los docentes permanecen en el ejercicio constante de encontrar una estrategia de aprendizaje funcional en el aula, es su día a día, los avances en las tendencias para la educación de hoy y del futuro representan cambios y modificaciones que implican en el docente el acercamiento al mundo a través de otros recursos educativos y es allí donde se suman las Tic y en esta ocasión las herramientas digitales como el programa Canva para apoyar a las maestras en la oxigenación de la labor docente y la generación de experiencias de aprendizaje significativos.

Dado lo anterior, y reconociendo el reto que es para el docente mejorar el contexto en el aula se evidencio como problema en el grado preescolar del Colegio Adventista durante el periodo de actividades desarrolladas en la práctica como docentes en formación que es necesario y relevante poder utilizar las Tic como apoyo a la dinámica de clase, pero en especial el determinar que herramienta digital es la más oportuna para ofrecerle otras experiencias a los estudiantes en las aulas de clase. A su vez, también se identificó que no se le da el uso intencionado al computador. Lo que no permite tener claridad de la intención pedagógica

enfocada en el desarrollo de los niños y niñas.

Por otra parte, una de las falencias identificada se basaba en el poder promover el desarrollo del pensamiento divergente en los niños y niñas de preescolar y que en ocasiones las actividades se desarrollaban como parte de una rutina que se convertía en ciertos momentos tediosa y aburrida para los estudiantes

No obstante, es válido reconocer en este escenario que quizás las maestras tienen algunas competencias para el manejo de las TIC o algunas herramientas digitales pero que no lo han visto como una posibilidad para variar y diversificar lo que le ofrecen a los niños y niñas que han nacido en una época que está enmarcada por la era digital y esto rompe con esquemas tradicionales de enseñanza- aprendizaje; lo que pone en aprietos a las maestras de preescolar del Colegio Adventista de Turbo.

Lo anterior, se refleja en las aulas de clase de los estudiantes de preescolar en donde la motivación es poca durante el desarrollo de las actividades que allí las maestras les ponen, en su mayoría son tareas repetitivas que no logran interesarlos efectivamente y por ende llevarlos a experimentar, descubrir y crear nuevas maneras de llegar a una respuesta efectiva en lo que la maestra les esté solicitando y por otra parte las estrategias orientadas para el desarrollo del pensamiento creativo se ven muy limitadas.

También, se evidencio que las maestras de preescolar del Colegio Adventista dentro de su práctica como docentes tienen rutinas de trabajo en las que no les permiten mayor autonomía o nuevas experiencias a los niños y niñas, ya que la participación activa del estudiante en su

proceso para proponer, crear y experimentar se limita. Y esto pasa a ser un factor que influyen en el comportamiento de los estudiantes de transición que requieren participación efectiva en su proceso de aprendizaje, que les facilite adquirir un aprendizaje significativo con elementos que les aporte a su realidad socio familiar en la manera de resolver situaciones, crear nuevas maneras de relacionarse e interactuar entre ellos y con los otros e ir reconociéndose como individuos promotores de nuevas ideas que contribuyan al beneficio común.

Lo anterior, requiere de maestras de preescolar que interactúen con sus estudiantes de manera efectiva a partir de los intereses de los estudiantes, donde puedan generar diferentes tipos de pensamiento que les posibilite la adquisición de un aprendizaje significativo, esto implica la transformación del rol del maestro, de las familias y de los estudiantes de preescolar en el proceso educativo, donde la participación y la interacción entre cada uno transforma el ambiente educativo de manera efectiva y constituye al uso adecuado de las herramientas digitales como Canva en una estrategia didáctica que estimula y mejora el proceso de aprendizaje y adicionalmente el ambiente en el aula, siendo esta la herramienta una aliada que conecta familia, estudiantes y escuela alrededor de un proceso educativo en evolución.

Ahora bien, el problema identificado no es más que un reto que implica la articulación no solo entre institución y familia, sino también a responsabilidad que tiene las disposiciones ministeriales para el fortalecimiento de estas posibilidades didácticas para el desarrollo del aprendizaje divergente apoyado de las TIC, y es por esto que el Ministerio de las TIC - MINTIC presenta actualmente una apuesta nacional por llevar a las comunidades posibilidades de formación, acceso y adquisición de medios tecnológicos que van orientados a alcanzar los

objetivos temas tecnológicos y digitales.

Dando relevancia a asunto como la innegable importancia que tiene a nivel mundial y nacional la primera infancia, como etapa determinante de los procesos de formación de los seres humanos, desde todas las etapas.

Es por ello que se acrecienta cada día el interés colectivo frente la garantía de derechos fundamentales como la educación y se encaminan esfuerzos en la tarea por buscar maneras distintas de ofrecer una educación integral, que se orienta no solo en formar ciudadanos para cumplir con labores orientadas al trabajo sino que se orientan al desarrollo del ser en su máximo potencial, y es allí cuando el pensamiento divergente tiene gran relevancia en estas primeras etapas en la infancia ya que esto no solo le permite a los niños tener habilidades creativas sino que también le desarrollan sus capacidades para la resolución de problemas, el análisis y la generación de nuevas ideas independientemente de su ciclo vital son esfuerzos que desde el aprendizaje y la enseñanza se ven como resultado a corto, mediano y largo plazo.

1.2 Formulación del problema

Darle importancia a uno de los mayores retos de la educación colombiana, no es solo una necesidad, es un deber. Es por esto que el uso intencionado de las Tic para cada ciudadano, más que una materia extra en su currículo educativo, debe convertirse en una experiencia de vida que transforma y nutre de conocimientos. Teniendo en cuenta lo anterior y después de hacer una breve observación de este tema en el entorno educativo del Colegio Adventista, aún no se ha incluido a los niños menores de 5 años en actividades de sensibilización y uso de herramientas digitales para su proceso de enseñanza aprendizaje. Es válido entonces partir desde esta iniciativa para impulsar el uso de Canva como mediador didáctico para el desarrollo del pensamiento divergente como una gran opción educativa en el Colegio Adventista de Turbo y los niños, niñas y maestras de preescolar. Lo que permite formular el siguiente interrogante:

¿Cómo fomentar el uso de la herramienta digital Canva, como mediador didáctico para el desarrollo del pensamiento divergente de los niños y niñas en etapa preescolar del Colegio Adventista del Municipio de Turbo?

1.3 Justificación

Este proyecto de investigación parte de la falta de motivación observada en los estudiantes de los niveles de preescolar con los que a lo largo del proceso de prácticas en la formación de Licenciatura En Educación Infantil pudimos tener contacto, estas diversas experiencias dan pie a la formulación de proyectos que van orientados al poder aportar en mayor

medida a la visibilidad de nuevas estrategias para la promoción del aprendizaje y en especial como en esta ocasión el fortalecimiento del pensamiento divergente a través del uso de las herramientas digitales como Canva.

Como ya se había mencionado antes, el uso de Canva como mediador didáctico es una herramienta funcional en edades tempranas, y para sorpresa de los adultos la manera en la cual los niños y niñas tienen habilidades para entender y dominar las posibilidades que brinda el mundo digital actualmente es una realidad que demuestra que los procesos mentales de los pequeños tienden a ser más fluidos cuando se contempla el uso de las tic en el aprendizaje, es por ello que surge el interés de las investigadoras en utilizar a las herramientas digitales para aportar al desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas en edad preescolar del Colegio Adventista del Municipio de Turbo contemplando nuevas metodologías innovadoras e incluyentes.

Como menciona la investigadora Silvia García (2021)

La aplicación de las metodologías activas en las aulas es cada vez mayor y está mejor aceptada, esto se debe al gran conocimiento que hay acerca de los múltiples beneficios que se pueden obtener de ellas, así como a la buena formación que reciben los docentes para realizar un uso óptimo de las mismas. (Diez, 2021)

En este sentido, el uso de las herramientas digitales como Canva orientadas como mediador didáctico para el desarrollo del pensamiento divergente se reconoce como una metodología activa a través de la cual los niños pueden aprender siendo partícipes de sus propios aprendizajes, dialogando entre iguales, a través de juegos, retos, y múltiples recursos materiales que rompen con los esquemas de la educación tradicional de ceñirse a un libro de texto

exclusivamente, (Diez, 2021).

Adicionalmente, es necesario no solo enfocarse en el papel del docente en el proceso sino también en el apoyo que brindan las instituciones desde sus directivos, las familias y comunidad en general, para que comprendan que el apoyo de mediadores tecnológicos en la enseñanza es una excelente estrategia didáctica, que motiva a los niños y niñas que han nacido para crecer en una era con nuevas tendencias y habilidades por fortalecer y desarrollar.

Es por ello, que se han retomado elementos que orientan el desarrollo de esta investigación como la oportunidad de generar nuevas estrategias para las maestras del Colegio Adventistas del grado preescolar orientadas en aportarle a un mejor uso de las tic y en especial el poder generar aprendizajes significativos en los estudiantes con mediadores didácticos innovadores que desarrollan el pensamiento divergente de los niños y niñas para la mejoría en su rendimiento académico, sus capacidades y habilidades.

Y para finalizar, motivar a las familias para que sigan con el uso de las estas herramientas de forma intencionada y educativa en casa, como apoyo al desarrollo de las tareas con los estudiantes de preescolar, posibilitándoles una comunicación efectiva con ellos, basada en el interés y la motivación por cumplir con su compromiso escolar de manera didáctica y creativa.

1.4 Objetivos

1.4.1 General.

Fomentar el uso de la herramienta digital Canva, como mediador didáctico para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas en etapa preescolar del Colegio Adventista de Turbo, Antioquia.

1.4.2 Específicos

- Hacer un rastreo bibliográfico que permita dar sustento académico a la importancia que tiene el uso de herramientas digitales en el desarrollo del pensamiento divergente de niños y niñas en edad preescolar.
- Promover el fortalecimiento de las habilidades docentes para el uso de nuevas estrategias pedagógicas y en especial la herramienta digital Canva como mediador pedagógico para el desarrollo del pensamiento divergente.
- Crear un portafolio de estrategias pedagógicas que involucren el uso de la herramienta digital Canva para el desarrollo del pensamiento divergente para niños y niñas preescolar del Colegio Adventista de Turbo, Antioquia.

CAPÍTULO II

2

MARCO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes o estado del arte

Para dar inicio a la revisión bibliográfica y antecedentes abordando todo el contexto investigativo de lo que es el pensamiento divergente y el uso de las herramientas digitales en los procesos de enseñanza; se da inicio con el artículo presentado por: Ferrandiz, Ferrando, Soto, Sainz y Prieto (2016), con la temática “Runing ahead: Pensamiento divergente y sus dimensiones: ¿De qué hablamos y qué evaluamos?”. Con asuntos relevantes como el análisis del papel de los procesos cognitivos subyacentes en el pensamiento divergente y los contenidos sobre los que se aplican (verbal y figurativo).

No obstante, se logra inferir que estas pruebas desarrolladas para la investigación que da como resultado el artículo en mención resalta que existe otro tipo de procesos cognitivos apuntan al desarrollo divergente y que no se consideran naturalmente en algunos estudios o se aplican en el contexto educativo para el trabajo con niños y jóvenes.

De igual forma, se considera en este rastreo bibliográfico la investigación titulada: “Incidencia del fortalecimiento del pensamiento divergente en la creatividad de los niños”, de las autoras: Beltrán, Garzón y Burgos (2016), quienes en su investigación presentan la importancia

de fortalecer la creatividad de los estudiantes a través de la implementación de una propuesta pedagógica basada en el desarrollo del pensamiento divergente, y de algunas estrategias descritas por Edward de Bono (2006), que aportaran a los estudiantes técnicas de favorecimiento del pensamiento flexible, fluido, original, elaborado y con capacidad de adaptación y respuesta a los retos que se les presentan en la vida académica y adulta (Beltran, et al ,2016).

Dentro de la metodología presentada, la investigación fue de tipo mixta y se aplicó a tres cursos diferentes: transición, cuarto y séptimo, de dos instituciones educativas de Bogotá. Se usó una metodología de acción, mediante un pretest para medir la creatividad de los estudiantes en el momento inicial, posteriormente se realizó la intervención basada en el fortalecimiento del pensamiento divergente y, por último, se aplicó el postest de creatividad. Con estos resultados se analizó la incidencia de la intervención en los estudiantes (Beltran, et al ,2016).

En esta línea, no solo es importante reconocer las investigaciones que se han desarrollado sobre el proceso en cuando a los niños y niñas sino que también es importante resaltar el papel del docente en estos aspectos y para dicho fin se menciona en esta investigación el estudio hecho por Hernández (2021) en el que se ilustra en todo el tema de las “Dimensiones del Pensamiento Divergente en la formación de los docentes de la Licenciatura en Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Iberoamericana”.

Esta propuesta de investigación es el resultado de la experiencia compartida en la estrategia de movilidad académica de la Cátedra Itinerante, infancias y paz que se ha efectuado con diez instituciones de educación superior que tienen programas de Licenciatura en educación infantil de forma presencial en la ciudad de Bogotá y desde la modalidad virtual y distancia tradicional; impactando al territorio colombiano. De esta manera, se logra convocar a las y los estudiantes a asumir una postura de análisis crítico frente a las realidades que permean las

prácticas educativas como parte del ejercicio académico que promueve la construcción colectiva de conocimiento (Hernandez, 2021)

La recolección de la información se da a través de una revisión de documentos institucionales y de fundamentación teórica que articulados a los planteamientos que propone Guilford, (1950) referidos a: a) fluencia o capacidad de generar muchas ideas diferentes; b) flexibilidad y c) originalidad se relacionan con los Planes Analíticos de Curso (PAC) del área fundamentación disciplinar e interdisciplinar del programa (Hernandez, 2021).

También, se dispuso del proyecto de investigación e Innovación en Educación Infantil Pedro Miralles Martínez: elaborado por los investigadores: Alfageme, Raimundo, Rodríguez (2014), encaminado a identificar el papel del personal docente en situaciones de enseñanza-aprendizaje con las Tic y el descubrir el grado de aceptación de las herramientas Tic por parte de los docentes en el primer ciclo de Educación Infantil.

Y por último, se pueden tener en consideración diferentes proyectos que en la trayectoria académica han desarrollado profesionales licenciados enfocados en el uso de herramientas tecnológicas que permitan impactar el cambio de paradigmas y estrategias para el desarrollo de actividades con estudiantes en etapa preescolar y que están ávidos de conocimiento, y así mismo que muestran interés por las tendencias actuales frente al uso de las tic y de estrategias que involucran al factor sorpresa en los diferentes ambientes de aprendizaje.

2.2 Marco teórico

Para dar mayor valor conceptual teórico se considera en la investigación el poder conocer un poco más sobre los términos claves tales como:

2.2.1 Herramientas digitales para la construcción de conocimiento

Los cambios son el sentido de la vida. Nos encontramos en un período histórico, en el que, una vez más, los hábitos, costumbres y modos de producción de las personas cambian constantemente, a plataformas interactivas, en las que se mueven toneladas de información (Barriga et, al, 2012). Información que se ha convertido en estrategia, en acercamiento a otros contextos y en especial a ver el mundo más cercano y esto se ha convertido en un aliado para los docentes indistintamente de la modalidad o edades que tengan sus estudiantes, puesto que estos retos no limitan capacidades y ciclos vitales, adicional proponen otras acciones de mejorar aunadas a temas de inclusión y diversidad.

En una entrevista concedida por José Hernando Bahamón (Barriga & Andrade, 2011), director académico de la Universidad Icesi, el académico comparte su experiencia desde las instituciones y empresas, en las que señala una clara tendencia, resumiendo al profesional destacado, no como aquel que puede retener la mayor cantidad de información, sino quien puede manejar grandes volúmenes de información, en pro de solucionar un problema (Barriga et, al, 2012).

Estos nuevos retos y desafíos propuestos para el siglo de la información, requieren de herramientas e insumos que, de la mano con el cambio tecnológico, faciliten los procesos de construcción de conocimiento.

El computador es una herramienta, no un tutor (Jonassen, (1996), p.72 citado por Domínguez (2020). Con esta frase, el profesor de la Universidad de Missouri, David Jonassen,

inició una teoría a la que denominó Mindtools (herramientas de la mente), en la cual sostiene, que al momento de apropiarse la tecnología como insumo para la construcción de conocimiento, se fomentan capacidades intelectuales de orden superior, principalmente en el análisis y creación de la información (Barriga et, al, 2012).

Así, no basta con pasar a plataformas táctiles o dotar aulas con los últimos insumos tecnológicos o preocuparse por estar siempre a la vanguardia y contar con los programas más avanzados, si no se adaptan, para que estas nuevas tecnologías sean capaces de cumplir su función como instrumentos para resolver problemas, y no convertirse en la solución per se (Barriga et, al, 2012).

2.2.2 Pensamiento Divergente en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El pensamiento divergente ayuda al desarrollo de habilidades creativas, flexibles e innovadoras de los estudiantes (Cardenas et, al, 2019). Se define al pensamiento divergente como la capacidad de generar múltiples ideas para dar solución a un problema (Dennis Coon & John O. Mitterer, 2013) afirma que: “El pensamiento divergente es el pensamiento que produce muchas ideas o alternativas; un elemento central del pensamiento original o creativo”. (p. 299).
12 A través de éste pensamiento se puede lograr despertar el interés y la motivación a los estudiantes, logrando que desarrollen su creatividad e imaginación. (Cardenas et, al, 2019).

Según (Jaramillo et, al, 2014) nos indica que: “Si descomponemos etimológicamente la palabra metacognición, tenemos que meta, proviene el prefijo griego que significa “más allá” y cognición del latín cognoscere que significa “conocer”. La metacognición, en general se entiende

como “pensar sobre el pensamiento””. (p. 3). (Cardenas et, al, 2019).

La definición de los autores ya mencionados, hace referencia a que el conocimiento surge de las ideas y la creatividad del pensamiento desde la edad temprana, donde es el momento propicio para que los niños, niñas y adolescentes puedan desarrollar éstas destrezas del pensamiento (Cardenas et, al, 2019).

. En conclusión, el pensamiento divergente ayuda a los estudiantes a crear e innovar nuevas ideas, despertar su curiosidad e inconformismo, desarrollar su imaginación; lo que permitirá modificar su metacognición, permitiendo que su aprendizaje sea más flexible y fluido; capaces de desenvolverse en la sociedad con muchas ideas. (Cardenas et, al, 2019).

2.2.3 Pensamiento Divergente

Aquel pensamiento que elabora criterios de originalidad, inventiva y flexibilidad. A través del pensamiento divergente, la creatividad puede plasmarse tanto en la invención o descubrimiento de objetos y/o técnicas, en la capacidad para encontrar nuevas soluciones modificando los habituales planteamientos o puntos de vista; o en la posibilidad de renovar antiguos esquemas o pautas (Alvarez, 2019).

Estos dos conceptos constituyen los extremos de un continuum en el que todos/as nos situamos en alguna de sus ubicaciones. La producción divergente hace referencia a la capacidad para generar alternativas lógicas a partir de una información dada, cuya importancia se evalúa en función de la variedad, cantidad y relevancia de la producción a partir de la misma fuente.

A pesar de que el concepto al que nos referimos: —CREATIVIDAD‖, va calando cada vez más en todos los ámbitos de nuestro entorno; continuamos distanciando, alejando, coartando y retrayendo a aquellas personas que —representan‖ el pensamiento creativo al que se denominó

originalmente como pensamiento divergente. Sobre las Características relacionadas con la creatividad la doctora Carmen Jiménez (2000. P.: 70) relata las siguientes: “* Habilidad para pensar en las cosas holísticamente para pasar después a comprender sus partes. (Alvarez, 2019)

Este modo de aprender suele entrar en conflicto con el sistema de enseñanza, que procede por pequeños pasos para integrarlos al final.

- Impulso natural a explorar ideas, que suele ir acompañado de entusiasmo y tenacidad pero que puede polarizarse o dar como resultado ideas que pueden parecer radicales, fuera de lugar o simplemente extravagantes.
- Desafío o reto ante lo convencional. Estos chicos tienen ideas, interpretaciones, preguntas, propuestas poco corrientes que pueden acarrearle problemas de convivencia con padres, profesores y compañeros, dependiendo del grado de tolerancia que presenten todos ellos así como del resto de las características que adornen la personalidad (...).
- Independencia de pensamiento. Espontáneamente rechazan el criterio de autoridad e intentan dar sus propias respuestas a las situaciones nuevas o ya establecidas. Toleran mejor la ambigüedad y no buscan prioritariamente la solución aparentemente más conveniente para un problema, sino la más lógica y original. (...)
- Juguetón, revoltoso, inconsciente. Tiende a ser juguetón con sus acciones, pensamientos y productos, ve humor en las cosas y puede provocarlo. Manifiestan atracción y cierto temor por las actividades con riesgo y a veces hacen cosas sólo para ver el resultado o las reacciones de los otros”. (Alvarez, 2019).

2.2.4 Canva

Es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, tanto si son para ocio

como si son profesionales. Su método es el de ofrecer un servicio freemium, que puedes utilizar de forma gratuita, pero con la alternativa de pagar para obtener opciones avanzadas. (Fernandez, 2020)

Sirve tanto para diseñadores aficionados como para los más experimentados, incluyendo su propio banco de imágenes y una serie de herramientas variadas. Si eres un diseñador experimentado podrás obtener muy buenos resultados de forma rápida y sencilla, y si eres un aficionado no necesitarás conocimientos para obtener resultados decentes.

Canva ofrece una colección de 8000 plantillas gratuitas para 100 tipos de diseño con múltiples finalidades. También te permite hacer tus propios diseños desde cero, añadiéndoles imágenes, otros elementos y textos. Para ello utiliza una interfaz en la que sólo tienes que mover con el ratón los elementos del menú a la composición.

Entre los diseños que puedes crear con Canva tienes logos, posters y tarjetas de visita. También puedes crear flyers, portadas, programas e invitaciones, así como folletos, calendarios, horarios, encabezados para correos electrónicos y publicaciones para redes sociales entre otras muchas cosas. (Fernandez, 2020)

Pero esta web no sólo te permite crear los diseños, en el caso de que estés creando el diseño para algo público también te va a permitir comprar la impresión para que se te envíe lo que has diseñado. Por lo tanto, además de diseño también ofrece servicios de papelería.

Canva es lo suficientemente flexible como para hacer cosas simples como imprimir tus fotografías, aunque debes recordar que no es una herramienta de retoque fotográfico, sino de composición de imágenes para la comunicación. Esto quiere decir que si quieres editar una de tus fotos tendrás que hacerlo en otra aplicación y luego subirla.

¿Cómo funciona Canva?:

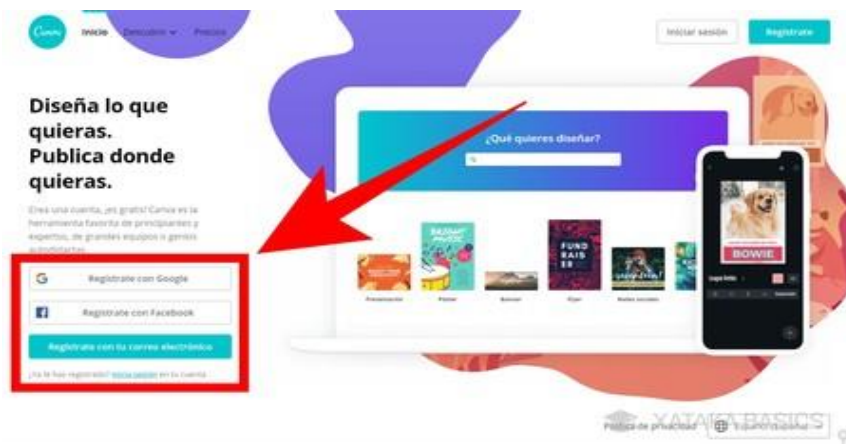
El funcionamiento de Canva es extremadamente sencillo, y cualquier persona va a poder realizar sus composiciones sin necesitar conocimientos de diseño gráfico. Vas a tener una pantalla principal en la que en la izquierda hay una columna con el menú de opciones y elementos que puedes añadir, y a la derecha tienes tu creación. (Fernandez, 2020)

Puedes utilizar muchos tipos de plantillas, y con ellas ya tendrás una composición predefinida muy visual. Esta composición vas a poder cambiarla por completo, ya que podrás hacer doble click en los textos para cambiarlos, pulsar en elementos gráficos para seleccionarlos y editarlos para que queden como quieras, o directamente para borrarlos.

Y luego, lo único que tendrás que hacer es ir eligiendo elementos en la columna de la izquierda y arrastrarlos a tu composición con su sistema de *drag and drop*, que literalmente significa arrastrar y soltar. Los elementos que vas a ver tendrán un símbolo Pro en el caso de que necesites tener una cuenta de pago.

Canva, también te va a permitir subir tus propios archivos multimedia, por lo que podrás poner tus fotos o tus videos en las composiciones que vayas a crear con esta herramienta. Cuando termines, podrás descargarla para usarla en el ordenador o solicitar una impresión en algunos tipos de plantilla para que la propia web imprima la composición y te envíe varias copias.

¿Cómo utilizar Canva?:



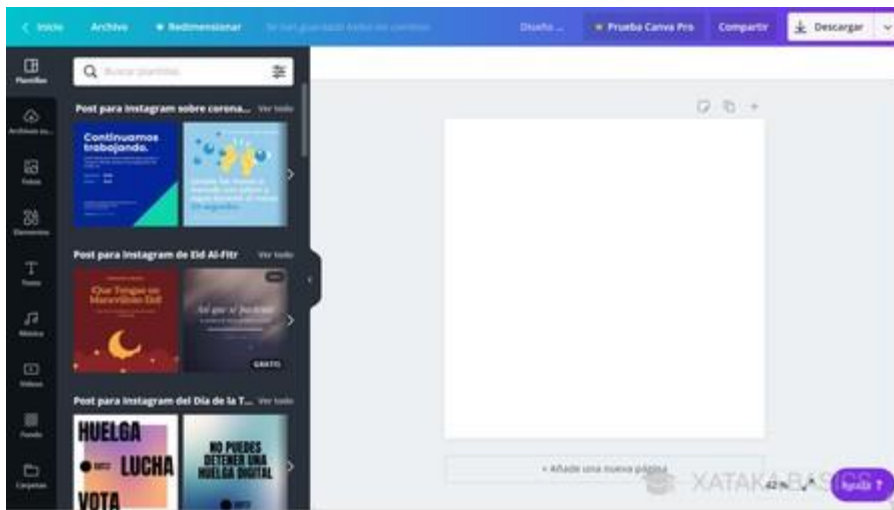
Para utilizar Canva, lo primero que debes hacer es crearte una cuenta de usuario. Puedes hacerlo utilizando tus datos de Google, los de Facebook, o simplemente con tu correo y contraseña. Debajo de estas opciones tendrás la de iniciar sesión por si ya tienes una cuenta creada.



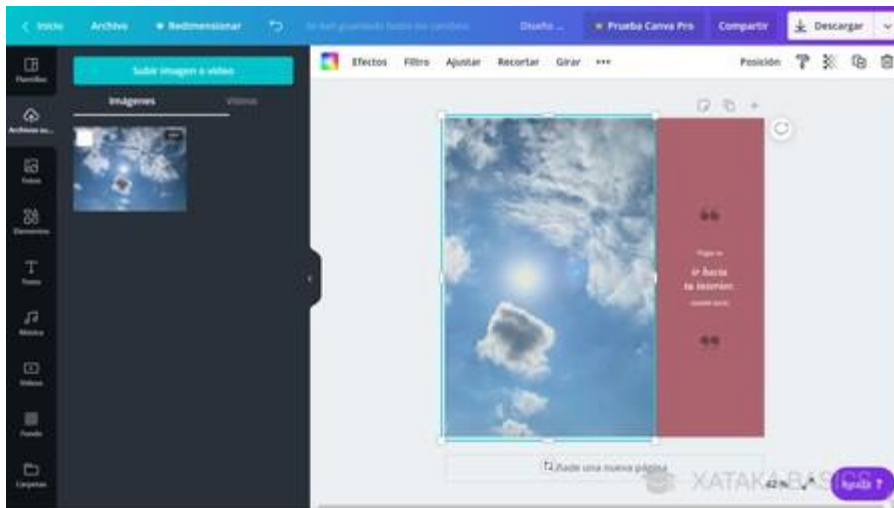
Cuando te creas una cuenta, Canva te preguntará el uso que le quieras dar. Con esta información, la web depurará las sugerencias que vas a ver en tu pantalla principal para crear diferentes tipos de contenido dependiendo de cuál sea el uso que le vayas a dar.

Cuando inicies sesión, en la pantalla principal de Canva tendrás una portada con sugerencias con tipos de diseños, y un buscador para que escribas lo que quieres crear y se te muestren sugerencias. A la izquierda, tienes varias categorías también, con por ejemplo el índice

de todos tus diseños. Nosotros en este ejemplo vamos a ir a lo más fácil, que es la creación de un post para Instagram. Pero es suficiente para enseñarte cómo funciona la interfaz

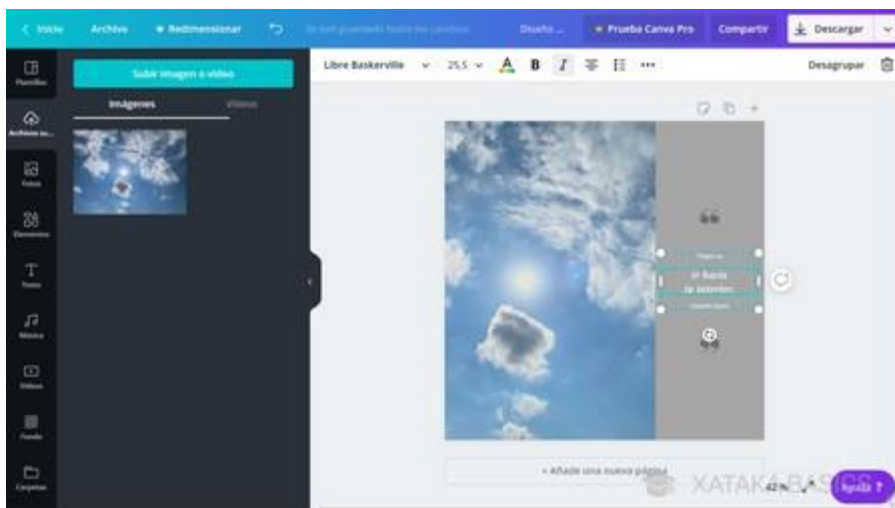


Cuando creas tu publicación, tanto antes como entrar como una vez estés dentro, podrás elegir alguna de las plantillas que ofrece Canva para darle un aspecto concreto a la creación que quieras dar. Estas plantillas, en la pantalla de creación, están en la columna de la izquierda, y los diseños son diferentes para cada tipo de proyecto.

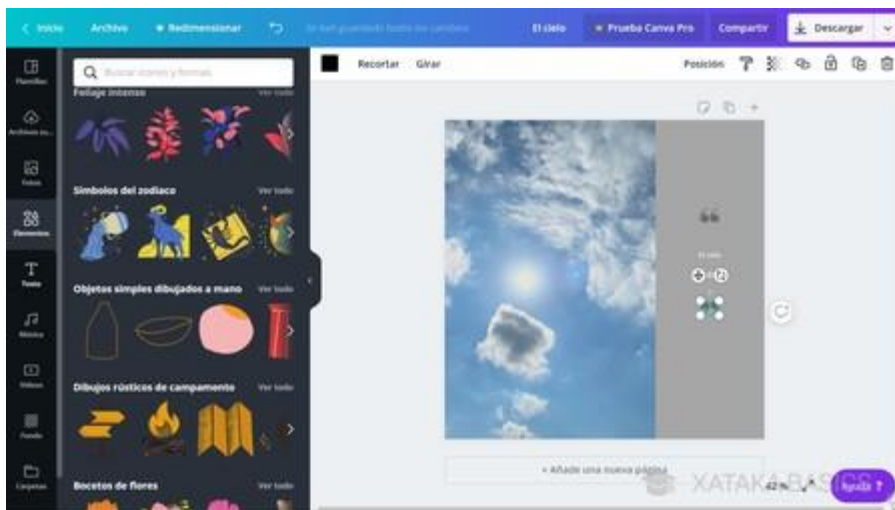


Si eliges alguna plantilla, vas a poder cambiar todos los elementos. Por ejemplo, si pulsas sobre una foto para seleccionarla, en la columna de la izquierda puedes pulsar sobre otra

(o subirla) para cambiarla por la que había. Lo mismo pasa con los fondos de color, y en el texto puedes hacer doble click para editarlo a tu gusto.

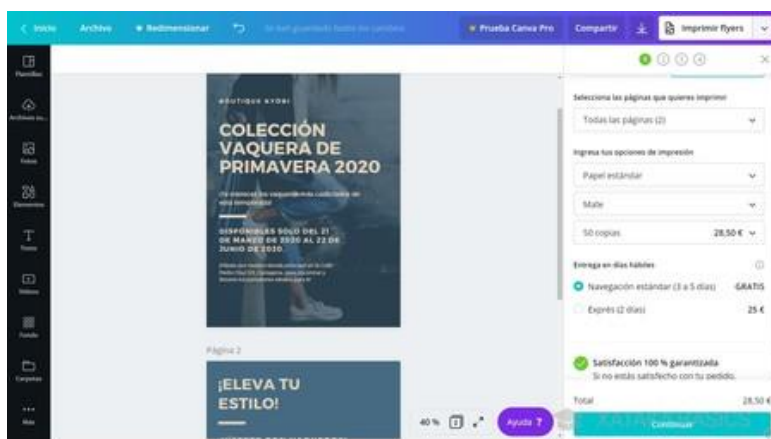


El resto de elementos de la pantalla también los vas a poder mover, pulsando sobre ellos para seleccionarlos y arrastrándolos a otra posición. También puedes cambiarles el tamaño y moverlos, editar los textos y utilizar las opciones que aparecerán encima de tu composición para adaptar el elemento que tengas seleccionado. (Fernandez, 2020)



En la columna de la izquierda tienes diferentes secciones con varios tipos de elementos que puedes incluir en tus diseños. Lo único que tienes que hacer es mantener el ratón pulsado sobre ellos y moverlos directamente sobre tu composición en la derecha. Puedes insertar

desde elementos gráficos hasta otros que sean multimedia, o los tuyos propios. Lo único que necesitas es paciencia y práctica. (Fernandez, 2020)



Una vez hayas terminado, lo que puedes hacer dependerá de cada tipo de diseño. Podrás descargarlos e imprimirlos en algunos casos. Si seleccionas la opción de imprimir será como si le compraras a Canva tu diseño, se convertirá en una papelería y podrás imprimir varias unidades a determinado precio que dependerá del papel o la cantidad que quieras. (Fernandez, 2020)

Este paso a paso para conocer esta herramienta digital permite evidenciar como su versatilidad, fácil acceso y diversidad en los materiales ofrecidos se puede convertir en un gran aliado para maestros en el momento de desarrollar las planeaciones pedagógicas que permitan articular el trabajo entre, familia y escuela.

2.3 Marco legal

Para el desarrollo de la investigación se consideran las políticas y reglamentaciones existentes en Colombia, frente a la regulación del sector educativo y adicional se suman a estas las acciones del Min Tic que están enlazadas a la enseñanza.

Iniciando con la Ley 115 de 1994, denominada Ley General de Educación, que muestra en el numeral 13 del artículo 5 que uno de los fines de la educación, es que la promoción en la

persona y en la sociedad dé la capacidad para crear, investigar, adoptar la Tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Así mismo, en el Art. 4, se dice que le corresponde al Estado, a la Sociedad y a la Familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento. El Estado deberá atender en forma permanente los factores que favorecen la calidad y el mejoramiento de la educación; especialmente velará por la cualificación y formación de los educadores, la promoción docente, los recursos y métodos educativos, la innovación e investigación educativa, la orientación educativa y profesional, la inspección y evaluación del proceso educativo.

En cuanto a la ley 1341 del 30 de julio de 2009, se dice que es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios. Dentro de esta resaltamos lo expresado en los siguientes artículos:

Art.2, este muestra los principios orientadores; que son la investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

(Min Tic, 2009).

Art. 5, señala que las entidades de orden nacional y territorial promoverán, coordinarán y ejecutarán planes, programas y proyectos tendientes a garantizar el acceso y uso de la población, las empresas y las entidades públicas a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (Min Tic, 2009).

Art. 39, En el que se estipula que el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos.

Apoyará al Ministerio de Educación Nacional para: Fomentar el emprendimiento enTic, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación.

Poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital.Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles.

Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.(Min Tic, 2009)

Y en la actualidad, se cuenta con la Ley de Modernización del sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), también conocida como Ley 1978 del 25 de julio de 2019. Esta norma, busca convertir la tecnología en unaherramienta de equidad para cambiar vidas, hace modificación de algunos artículos y numerales de la ley 1341 del 2009, y dispone en su Artículo 3°.

CAPITULO III

Este proyecto está enmarcado en la estrategia de investigación formativa del programa de Licenciatura en Educación Infantil, desde la línea de la línea de investigación del sistema de investigación Uniminuto Educación, Transformación Social e Innovación y la sublínea investigación del programa, Educación, Infancia y Políticas públicas educativas.

El diseño de investigación que se utilizó en el proyecto corresponde a un paradigma mixto su desarrollo se apoyó en la encuesta aplicada a estudiantes y familias, como herramienta de recolección de información para identificar el conocimiento que los estudiantes tienen sobre las TIC, el uso que le dan en su proceso de aprendizaje y cuáles utilizan específicamente; así como también para caracterizar el rol de las docentes de preescolar frente a la utilización de las TIC en el aula de clase.

Además de esto, se utilizó una técnica cualitativa la cual busco conocer la percepción de los docentes frente al uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de la entrevista.

3.1 Enfoque

Esta propuesta de investigación tiene un enfoque cualitativo, el cual estudia la realidad desde su contexto de una manera natural, en la forma en que esta acontece y sucede. Este enfoque intenta interpretar y estudiar fenómenos con relación a los significados de la población en la que se desarrolla en estudio, en este caso los estudiantes de preescolar del Colegio Adventista.

De igual forma, cuando se habla de la investigación cualitativa está alimentada desde la hermenéutica, que parte de la concepción de que los sujetos sociales no pueden ser simplemente objetos de estudio, sino sujetos activos que tienen voz, reflexionan sobre su situación acontecida y son autónomos para tomar decisiones; en el pensamiento hermenéutico preponderan los significados y la comprensión de los fenómenos, dándole prioridad a los procedimientos que le dan valor a las intenciones, expectativas, motivaciones, costumbres y creencias de los individuos, a diferencia de los datos numéricos o estadísticos que explican dichos fenómenos como mera casualidad.

3.2 Diseño

Según Hernández Sampieri (2018) “diseño” se define como el plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación y responder al planteamiento, esto implica seleccionar o desarrollar uno o más diseños de investigación y aplicarlos al contexto particular de su estudio.

También, el diseño responde según el carácter y la naturaleza del problema, el tipo de investigación y los objetivos propuestos. (Hernández Sampieri, 2018)

En este caso, las variables establecidas en esta investigación fueron determinadas a partir de la realización de la matriz operacional de variables, donde, en resumen, se consolidaron las dos variables, o sea, Herramientas digitales y pensamiento divergente.

3.3 Alcance

El alcance de esta investigación es descriptivo, pues hace referencia al tipo de estudios que buscan especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos,

comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.

Es decir, únicamente pretenden medir o recoger una información de manera independiente o conjunta sobre conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar como se relacionan estas. (Hernández Sampieri).

Y como se menciona anteriormente las variables intervenidas, pensamiento divergente, herramientas digitales y la herramienta Canva.

3.4 Población

Este proyecto se desarrollo en el Colegio Adventista del Municipio de Turbo, Antioquia.

Ubicado en la diagonal Juan XXIII. CR 14 102-30, Antioquía, Turbo



Esta institución ofrece servicios educativos para la población de Turbo y sus zonas cercanas, hace parte de toda la congregación Adventista a nivel Colombia.

Con una planta física en buenas condiciones, en este se les brinda educación 538 Estudiantes, una rectora, dos coordinadores una secretaria, un tesorero, un capellán y 18 docentes, ofrece educación en valores cristianos en los grados primaria, básica secundaria y media técnica.

En su misión se define como una institución sólida que promueve una educación cristiana integral que impulse en desarrollo armonioso de las facultades físicas y mentales, espirituales para formar ciudadanos con elevados ideales; capaces, competentes y comprometidos con Dios, consigo mismo con los demás y con el entorno;

Con su visión espera que en el año 2025 el colegio adventista de Turbo sea reconocido como la mejor institución educativa de la población; por la excelencia de sus servicios, principios y valores, fundamentados en la cosmovisión bíblica adventista del séptimo día, que promueva una educación integral.



La Institución Educativa cuenta con recursos tecnológicos como: la sala de sistemas con 20 equipos, televisor Smart TV, y sonido; lo que les facilitaría a las maestras del grado transición hacer uso de las TIC, como mediador didáctico en el aula de clase, para el desarrollo de las actividades, esto se evidencia en las actividades de interacción con el grupo en el proceso de práctica que se desarrolló en dicha institución.

3.5 Muestra

Definido por Sampieri (2014) como un subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de ésta misma.

Se ha decidido escoger a el Colegio Adventista del municipio de Turbo, esta institución cuenta con un solo grado de preescolar el cual esta conformado por 20 estudiantes que oscilan en edades de 5 y 6 años.



Los estudiantes del grado transición de esta Institución Educativa en su mayoría son de estrato medio con buenos recursos económicos, en su mayoría cuentan un núcleo familiar estable lo que permite la interacción con las familias, ya que su compromiso es muy importante en el proceso de aprendizaje en especial para las tareas que se encomiendan para casa. También en su mayoría cuenta con acceso a un computador, Tablet o celular, aspecto muy importante a la hora

de llevar a cabo las recomendaciones sugeridas en este proyecto.

3.6 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información.

Para este proceso investigativo se implementaron los siguientes instrumentos para la recolección de información:

Respondiendo a los objetivos trazados uno de las estrategias empleadas como instrumento de investigación se desarrolló mediante la implementación del método de revisión bibliográfica, aplicando tres momentos. En primera instancia, se realizó la revisión de escritos, artículos e informes concernientes al contexto general del Uso de las TIC y la variable herramientas digitales, en segundo momento se abordó la variable Pensamiento divergente y por último la Herramienta Canva como protagonista de esta investigación.

Este rastreo y contexto bibliográfico permite dar sustento y valor a la importancia de la investigación desarrollada.

Encuesta individual.

Con este cada padre de familia, niño o niña, tendrán la potestad de responder individualmente por escrito las preguntas que se le plantean a través de la modalidad de preguntas abiertas que consisten en dejar totalmente libre al sujeto encuestado de expresarse según convenga.

Vale la pena aclarar que en esta investigación al encuestar los niños los investigadores toman nota las respuestas de estos una a una sin perder detalle de sus palabras.

3.7 Procesamiento de la Información

Se contempla en esta instancia los resultados de las encuestas aplicadas así:

Encuesta familias

Pregunta N° 1

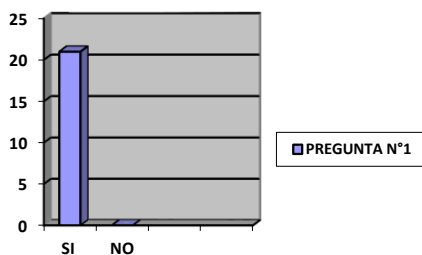


Gráfico N°2, EL 100% de las familias, apoyan positivamente esta propuesta pensando en la importancia de este proceso en el desarrollo de sus hijos o hijas.

Pregunta N°2

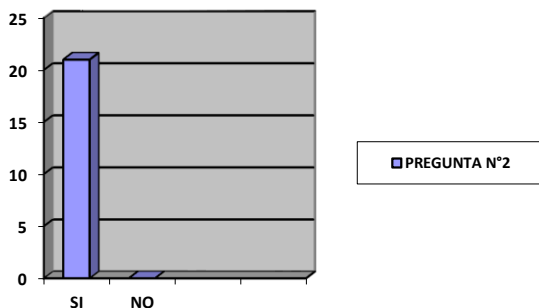


Gráfico N° 3. Las familias consideran de vital importancia contar con esta estrategia pedagógica, ya que no solo ayudaría a los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, sino que también le da un mejor nivel a la institución.

Pregunta N°3

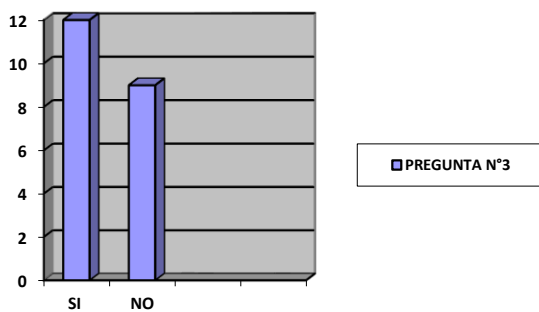


Grafico N°4. Algunas familias no conocen las temáticas y el trabajo que se hace con los niños y niñas para la enseñanza del manejo de las TIC en el preescolar y lo que conocen del tema ha sido a través de sus hijos o hijas que los motivan a estar actualizando sus conocimientos.

Pregunta N°4

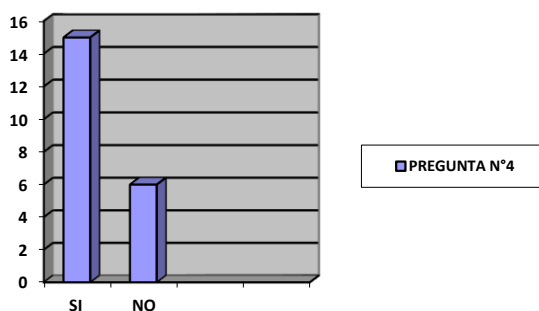


Grafico N°5, algunas familias no están de acuerdo con apoyar las actividades extras para desarrollar en casa, argumentando tener muchas ocupaciones para complementar con otras más del preescolar. Quienes están de acuerdo consideran que es muy importante su colaboración en el proceso educativo de sus hijos o hijas.


Encuesta niños y niñas

Esta encuesta se le realizo a 20 niños con los que se desarrolló la investigación.


Pregunta N° 1

Para esta pregunta dentro la totalidad de los niños y niñas acertaron positivamente en la respuesta con 20 caras felices.

*Pregunta N° 2*

La totalidad de los niños y niñas marcaron con una x la cara feliz  para manifestar su gusto por el uso de la tecnología y las ganas de poder asistir con mayor frecuencia a la sala de sistemas.

Pregunta N°3

Se encontró la oposición de 20 niños a esta pregunta marcada con cara triste de color rojo  argumentaban los pequeños que no los llevan mucho a ese espacio para utilizar los computadores.

Pregunta N°4

Todos los niños y niñas respondieron positivamente a esta pregunta, y en cuanto al nombre el 100% de estos dicen conocer la profesora y manifiestan gran empatía con dicha persona.

3.8 Procesamiento de la Información

La información que a continuación se procesa fue la arrojada en la observación directa que se hizo en el aula de clase de transición del Colegio Adventista , y en las encuestas realizadas a las maestras de este grupo como tal.

La observación como línea de obtención de información en la investigación cualitativa

permitió tener el contexto del ambiente educativo donde se observó la problemática y al fenómeno en sí mismo, observando allí las actividades, la relación de los estudiantes con las herramientas digitales, la innovación en el aula, la posibilidad de desarrollar habilidades de pensamiento como el pensamiento divergente a través de propuestas que tienen inmerso el uso de herramientas tecnológicas, encontrando que el uso más recurrente es el del TV y que los niños están ávidos de poder participar de actividades en las que se logre involucrar las nuevas tendencias y en especial acercarse al mundo a través de la tecnología. .

CAPÍTULO IV

4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Triangulación y análisis de la información

- **Objetivo 1:** Hacer un rastreo bibliográfico que permita dar sustento académico a la importancia que tiene el uso de herramientas digitales en el desarrollo del pensamiento divergente de niños y niñas en edad preescolar.

Se logró recopilar a través del rastreo bibliográfico de información los insumos pertinentes que dan sustento a esta investigación desde el estado del arte y su marco teórico demostrando que, aunque las TIC desde hace algunos años han tomado gran relevancia en las dinámicas académicas

- **Objetivo 2:** Promover el fortalecimiento de las habilidades docentes para el uso de nuevas estrategias pedagógicas y en especial la herramienta digital Canva como mediador pedagógico para el desarrollo del pensamiento divergente.

Desde la investigación desarrollada se puede inferir que las herramientas digitales en especial CANVA tiene un papel importante para que los docentes puedan innovar en

sus prácticas pedagógicas en aula de clase.

- **Objetivo 3.** Crear un portafolio de estrategias pedagógicas que involucran el uso de la herramienta digital Canva para el desarrollo del pensamiento divergente para niños y niñas preescolar del Colegio Adventista de Turbo, Antioquia.

Se Generan diversas Planeación es al interior del Blog en Canva para apoyar la planeación Pedagógica de las docentes.

Enlace para acceder al CANVA SITE:

<https://pensamientodivergente.my.canva.site/>

ACCESO: 251492

CAPÍTULO V

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Se cumplió con el trabajo investigativo y su objetivo, hallando la información necesaria para sustentar la propuesta que lleva a la solución de nuestro interrogante de investigación.

¿Cómo fomentar el uso de la herramienta digital Canva, como mediador didáctico para el desarrollo del pensamiento divergente de los niños y niñas en etapa preescolar del Colegio Adventista del Municipio de Turbo?

Lo que permite aportar al problema identificado, para dar solución a este con nuevas estrategias orientadas al alcance de las metas de la institución en cuanto a la formación integral de niños y niñas.

También, se encontró como puntos a favor en la investigación el apoyo brindado por la institución y su comunidad educativa en general para esta investigación y su constante interés por el seguimiento y aportes para la ejecución y continuidad del proyecto propuesto; siendo esta uno de los más gratificantes hallazgos en el proceso ya que ha sido de gran motivación para poner en marcha la propuesta pedagógica desarrollada a través de la herramienta Canva con actividades que motivan el desarrollo del pensamiento divergente respetando el ciclo vital de niños y niñas y reconociendo los intereses de los ismos para que allá mayor apropiación por parte de los estudiantes.

De igual forma de acuerdo a los objetivos de investigación se encontró que existe en diferentes buscadores bibliograficos aportes significativos con sustento bibliográfico y de

otras investigaciones que aportan al conocimiento científico en cuanto al pensamiento divergente y que pueden ser llevados y dinamizados a través de la Herramienta Digital Canva.

↓

De igual manera se evidencio que al incorporar las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de preescolar del Colegio Adventista, el aprendizaje deja de ser solo recepción y memorización de datos que se dan en clases y se convierte en un aprendizaje significativo motivando el desarrollo del pensamiento Divergente en los niños y niñas y adicionalmente aportando a la vida que en la actualidad se nos invita a explorar nuevas estrategias para un mundo globalizado.

5.2 Recomendaciones

Se invita a las Directivas del Colegio Adventista, el poder generar actividades formativas para sus docentes en la actualización académica que va orientada en el manejo de las Herramientas Digitales no solo Canva sino también otras que apoyan la enseñanza aprendizaje.

Se invita a las maestras del grado transición de la Institución a poder incluir en su planeación pedagógica el uso de las herramientas digitales en especial Canva para desarrollar el pensamiento divergente en los niños de preescolar y que estas también puedan ser replicadas con otros grupos como proyecto piloto, así mismo el autogestionar el conocimiento en el manejo de las TIC.

De este mismo modo se les sugiere a las familias hacerse partícipes del proceso de aprendizaje de los estudiantes de transición, a través de las TIC lo que permite que se involucren más en el desarrollo del aprendizaje de sus hijos, usando las TIC de manera intencionada.

Desarrollar en el equipo de maestros de la Institución Educativa, material didáctico con el apoyo de programas de diseño básicos como Publisher para desarrollar juegos interactivos que estén integrados en los proyectos de aula de los estudiantes de transición.

Referencias

- Alvarez, E. (2019). *Creatividad y Pensamiento Divergente*. Interac.
- Barriga, P. A., & Andrade, J. M. (2012). *Herramientas digitales para la construcción del conocimiento*. Cali: vol. 10, núm. 22.
- Beltran, C., Garzon, Diana Maria, B., & Constanza, N. (2016). *Incidencia del fortalecimiento del pensamiento divergente en la creatividad de los niños*. Bogotá.
- Cardenas, P. M., & Medina, J. A. (Febrero de 2019). *Repositorio Universidad de Guayaquil*.
Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/42078/1/BFILO-PMP-19P130.pdf>
- Diez, S. G. (2021). *El desarrollo del pensamiento divergente en los niños de educación infantil a través del proyecto el bosque*. Palencia .
- Fernandez, Y. (25 de Mayo de 2020). *XATAKA BASIC*. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>
- Ferrandiz, Carmen, F., Mercedes, S., Gloria, Sains, Marta, P., & Dolores, M. (2016). Runing ahead: Pensamiento divergente y sus dimensiones: ¿De qué hablamos y qué evaluamos? *Annals Psychology*, Vol. 33 Núm. 1 (2017).
- Hernandez, M. C. (2021). Dimensiones del Pensamiento Divergente en la formación de los docentes de la Licenciatura en Educación Infantil de la Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Iberoamericana. *Revista Educativa de las Americas* .
- Min Tic. (2009). *Ley 1341*. Bogota .

Anexos**ENCUESTA FAMILIAS**

Marque con una x la respuesta que considera apropiada y arguméntela.

1. Cree pertinente que su hijo o hija inicie una sensibilización con el uso de herramientas tecnológicas a tan temprana edad. Si No

¿Por qué? _____

2. Considera necesario tener un proyecto de aula que permita orientar la enseñanza del manejo de herramientas digitales como Canva para niños y niñas, buscando el desarrollo de pensamiento divergente. Si No

¿Por qué? _____

3. Tiene conocimiento de lo que se trabaja con su hijo o hija en el preescolar sobre las TIC para reforzarlo en casa. Si No

¿Por qué? _____

4. En caso de solicitar su apoyo para reforzar algunos conceptos que se trabajaran con los niños en esta área; estaría dispuesto a participar de estas actividades en casa. Si No

¿Por qué? _____

5. ¿Qué le gustaría que su hijo aprendiera en esta primera etapa de sensibilización frente al manejo de las TIC y en especial herramientas digitales como CANVA?

Gracias por su colaboración.

ENCUESTA NIÑOS Y NIÑAS

Señala con una x la cara feliz amarilla si su respuesta es positiva, señala con una x la cara triste roja si su respuesta es negativa

1. ¿Te gustaría poder usar más herramientas digitales y tecnológicas en clase?



2. ¿Te gustaría ir con mayor frecuencia a la sala de sistemas?



3. ¿En el colegio te dan clases de sistemas?



4. ¿Te gustaría que tú profesora trabaja con más herramientas tecnológicas en clase?



Gracias por su colaboración