

DOI: <https://doi.org/10.46296/rc.v8i15.0332>

Desarrollo de la creatividad en educación inicial con el uso de la tecnología

Development of creativity in early education with the use of technology

Montesdeoca-Briones Adriana Cristina

Universidad Estatal de Bolívar, Dirección de Posgrado y Educación Continua,
Maestría en Educación Inicial. Guaranda, Ecuador.
Correo: adriana.montesdeoca@ueb.edu.ec
ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-6023-9932>

Bosquez-Barcenes Víctor Alejandro

Universidad Estatal de Bolívar, Dirección de Posgrado y Educación Continua,
Maestría en Educación Inicial. Guaranda, Ecuador.
Correo: abosquez@ueb.edu.ec
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7679-6023>

RESUMEN

Uno de los elementos fundamentales es el desarrollo de la creatividad en la educación inicial con el uso de la tecnología. Incorporar recursos digitales como computadoras, tabletas, aplicaciones de enseñanza y materiales interactivos permite el acceso a experiencias educativas que fomentan la creatividad y el razonamiento crítico. Mediante estas herramientas tecnológicas, los niños tienen la posibilidad de indagar en conceptos abstractos de forma divertida, lo que les facilita el desarrollo de sus capacidades cognitivas y emocionales en un ambiente más activo y personalizado. La tecnología también promueve una perspectiva más creativa e independiente. La implementación de la tecnología en el salón de clases posibilita que los niños se involucren en tareas que potencian y desarrollan su creatividad, tales como el diseño gráfico, la música en línea o la elaboración de relatos interactivos. Estas vivencias fomentan un aprendizaje constructivista, donde los niños no solo absorben conocimientos, sino que también los generan, lo que potencia su seguridad y habilidad para resolver problemas. Al integrar la tecnología en el proceso educativo inicial, se potencia el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI, capacitando a los niños para afrontar los retos de un mundo cada vez más digital y mantenerlos actualizados.

Palabras claves: Creatividad, Desarrollo, Educación inicial, Tecnología.

ABSTRACT

One of the fundamental elements is the development of creativity in early education through the use of technology. Incorporating digital resources such as computers, tablets, teaching apps, and interactive materials allows access to educational experiences that foster creativity and critical thinking. Through these technological tools, children have the opportunity to explore abstract concepts in a fun way, which facilitates the development of their cognitive and emotional skills in a more dynamic and personalized environment. Technology also promotes a more creative and independent perspective. The implementation of technology in the classroom allows children to engage in tasks that enhance and develop their creativity, such as graphic design, online music, or the creation of interactive stories. These experiences promote a constructivist learning approach, where children not only absorb knowledge but also generate it, boosting their confidence and problem-solving skills. By integrating technology into the early educational

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 21 de octubre de 2024.

Fecha de aceptación: 27 de diciembre de 2024.

Fecha de publicación: 10 de enero de 2025.



process, the development of essential 21st-century skills is fostered, equipping children to face the challenges of an increasingly digital world and keeping them up to date.

Keywords: Creativity, Development, Initial education, Technology.

1. INTRODUCCIÓN

La tecnología se ha convertido en una herramienta poderosa en la educación y puede cambiar significativamente la enseñanza y el aprendizaje. Este método, que incorpora elementos de los juegos en contextos no lúdicos, ha sido utilizado para motivar a los estudiantes a participar. La tecnología se presenta como una estrategia para la educación inicial que no solo entretiene, sino que también ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Según investigaciones recientes, su implementación adecuada puede mejorar la atención y la participación activa de los niños más pequeños (Zambrano, 2022).

La naturaleza dinámica y envolvente de los juegos ofrece un entorno ideal para que los niños en etapa de educación inicial desarrollen competencias fundamentales a través de la experimentación y el descubrimiento. Diversos estudios han demostrado que, cuando se integran correctamente, los elementos de juego pueden promover la creatividad, la resolución de problemas y el aprendizaje significativo en los niños (Barrio, 2024). De esta manera, la tecnología no solo se limita a la introducción de recompensas, sino que implica el diseño de experiencias de aprendizaje que inviten a los estudiantes a participar activamente en su propio proceso educativo.

La capacidad de adaptarse a las necesidades únicas de los niños es un componente crucial del éxito de la tecnología en la educación inicial. Los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo con este enfoque personalizado, superando desafíos según su nivel de desarrollo y competencias. Al hacerlo, la tecnología promueve un entorno de aprendizaje inclusivo donde se valoran las diferencias (Lopez, 2024). Esto es especialmente crucial en la educación infantil, ya que hay muchas variaciones en el desarrollo emocional y cognitivo (Bosquez, et al., 2022).

Otro factor relevante es la facilidad con la que los niños se identifican con las dinámicas de juego, lo que genera una conexión emocional positiva hacia el aprendizaje (Zuñiga, 2021). El uso de narrativas, personajes y recompensas ayuda a crear un entorno seguro y estimulante para los niños, quienes perciben el proceso educativo como algo emocionante y lleno de retos. Esto, a su vez, refuerza el sentido de logro y autoestima, aspectos fundamentales para su desarrollo integral.

La tecnología es un cambio en los métodos tradicionales de enseñanza, especialmente en la educación inicial, donde el juego siempre ha tenido un papel importante. Sin embargo, para que se utilice correctamente, se requiere una planificación cuidadosa y una comprensión completa de las necesidades educativas de los niños (Gil Quintana, 2020). Es fundamental que los educadores y los diseñadores de programas adopten un enfoque estratégico que maximice los beneficios de la tecnología en el desarrollo temprano de los estudiantes.

Tabla 1. *Evolución de la Tecnología en la Enseñanza hacia la Educación Inicial*

Etapas	Descripción	Elementos Clave	Impacto en la Educación Inicial
Fase Inicial (2000-2010)	Comienzo del uso de la tecnología en ámbitos empresariales y educativos superiores para mejorar la motivación y el compromiso.	Recompensas, insignias, tablas de clasificación.	Poco enfoque en la educación infantil. Las estrategias se centraban en estudiantes más mayores, sin adaptación para niños pequeños.
Adopción en Educación (2010-2015)	La tecnología se extiende a diferentes niveles educativos, introduciendo desafíos y dinámicas de juego en aulas de primaria y secundaria.	Introducción de progresión tecnológica en actividades y recompensas.	Se comienza a explorar la tecnología en la educación inicial, pero aún de forma limitada, enfocándose en tareas repetitivas.
Transición a Educación Inicial (2015-2020)	Reconocimiento del potencial de la tecnología para mejorar el aprendizaje de los niños pequeños.	Uso de plataformas digitales con dinámicas de juego adaptadas a la edad, cognitivas y emocionales. Se incorporan juegos interactivos con enfoque educativo.	Aumento en el uso de juegos educativos que promueven el aprendizaje en habilidades cognitivas y emocionales. Se incorpora la personalización del aprendizaje y el enfoque en la creatividad infantil.
Consolidación (2020-2024)	Tecnología adaptada a las necesidades específicas de los niños de educación inicial, con un enfoque en el desarrollo integral.	Uso de tecnologías interactivas (apps, realidad aumentada), en narrativas y habilidades	Integración de la tecnología en los currículos de educación inicial. Enfoque en la estimulación cognitiva, la creatividad, y el desarrollo de habilidades sociales.

Etapas	Descripción	Elementos Clave	Impacto en la Educación Inicial
		juegos colaborativos.	Estrategias lúdicas personalizadas para fomentar la autonomía y el pensamiento crítico en los niños.

Nota: Esta tabla proporciona una vista general de la evolución de la tecnología y su impacto progresivo en la educación inicial, subrayando los cambios claves en su aplicación a lo largo del tiempo.

Situación Problemática

La educación inicial ha sido un desafío en los últimos años para mantener a los niños motivados y comprometidos en su proceso de aprendizaje, especialmente ahora que el acceso a tecnologías interactivas ha cambiado la forma en que los niños relacionan el conocimiento. Los métodos tradicionales de enseñanza pueden ser útiles en ciertos aspectos, pero con frecuencia no captan completamente la atención de los estudiantes ni fomentan el desarrollo integral de sus habilidades cognitivas y emocionales. La tecnología ha surgido como una posible solución en este contexto, pero su aplicación en la educación inicial todavía enfrenta desafíos metodológicos y prácticos (Sánchez, 2019).

En el creciente interés en la gamificación, existe una falta de consenso sobre cómo adaptar sus elementos de manera efectiva a las necesidades educativas de los niños en sus primeras etapas. Muchos educadores carecen de formación adecuada sobre cómo integrar estos enfoques de manera significativa y equilibrada, lo que genera una brecha entre las oportunidades que ofrece la tecnología y su aplicación real en las aulas (Arellano, 2024). Además, la evidencia científica sobre el impacto de la tecnología en la educación inicial aún es limitada, lo que plantea la necesidad de un análisis más profundo sobre su efectividad y las mejores prácticas para su implementación.

2. METODOLOGÍA

La metodología de investigación utilizada en el estudio se enmarca en un enfoque cuantitativo y cualitativo, con un diseño descriptivo y exploratorio. Se llevó a cabo un análisis de la influencia de la tecnología en el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial, utilizando técnicas de recolección de

datos como encuestas a docentes y observaciones directas en el aula. El estudio se basó en una muestra de educadores y estudiantes de nivel inicial, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencional, considerando aquellos entornos educativos donde la tecnología es una herramienta de enseñanza frecuente. Los datos obtenidos fueron analizados mediante estadística descriptiva para identificar patrones y tendencias en el uso de la tecnología y su impacto en el aprendizaje creativo de los niños. Asimismo, se realizó un análisis cualitativo de las percepciones de los docentes respecto a la efectividad de las herramientas digitales en la educación infantil. La investigación permitió establecer relaciones entre el uso de tecnología y el fomento de la creatividad, considerando aspectos pedagógicos y didácticos clave.

3. DESARROLLO

El objetivo principal de esta investigación es analizar el impacto que tiene la tecnología en los procesos de enseñanza en niños de educación inicial, con un enfoque en cómo influye en su motivación, aprendizaje, desarrollo cognitivo, social y emocional (Merino, 2023). Para cumplir con este objetivo, se busca examinar cómo los elementos de juego pueden integrarse eficazmente en el aula para mejorar la calidad del aprendizaje, el compromiso de los niños y sus resultados académicos.

Esta investigación se desarrollará a través de varios subobjetivos que guiarán el análisis detallado del impacto de la gamificación, un enfoque relativamente novedoso en el ámbito educativo, especialmente en la educación infantil. Los subobjetivos se concentran en tres dimensiones importantes:

La motivación es un factor crucial en el aprendizaje de los niños pequeños. En este sentido, se busca identificar si la inclusión de elementos lúdicos en las actividades pedagógicas genera un mayor interés en los niños para participar activamente en las actividades de aprendizaje, comparado con métodos de enseñanza tradicionales (Montesinoa, 2021). A través de la observación y la medición de la participación activa de los estudiantes, esta investigación

pretende determinar si los juegos y dinámicas interactivas favorecen una mayor predisposición de los niños hacia el aprendizaje.

Específicamente, se explorará:

¿Cómo los elementos de recompensa, competencia y desafíos presentes en la tecnología influye en la motivación intrínseca y extrínseca de los niños?

¿En qué medida la tecnología puede reducir la frustración o el desinterés en niños con dificultades para mantener la atención o para seguir los métodos tradicionales de enseñanza?

La investigación busca examinar cómo el uso de la tecnología puede fomentar el desarrollo integral de los niños en términos de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, el pensamiento lógico, la memoria y la creatividad (Ley, 2022). Además, se investigará su efecto sobre el desarrollo social y emocional, áreas esenciales en la educación infantil, explorando si las actividades tecnológicas promueven la colaboración, la empatía, la autorregulación y la confianza en uno mismo.

Las preguntas que guiarán esta parte del estudio incluyen:

¿Cómo influye la tecnología en la capacidad de los niños para resolver problemas de manera creativa y cooperativa?

¿En qué medida las dinámicas de juego promueven la socialización y el trabajo en equipo entre los niños?

¿La tecnología contribuye a mejorar el autocontrol emocional de los niños ante situaciones de éxito o fracaso en actividades educativas?

Algunas preguntas fundamentales que guiarán este subobjetivo son:

¿Cuáles son las áreas del conocimiento (matemáticas, lenguaje, habilidades socioemocionales) más beneficiadas por la tecnología en la enseñanza de niños pequeños?

¿Existen diferencias notables en el progreso académico de los niños que participan en entornos tecnológicos frente a aquellos que siguen métodos convencionales?

El propósito de esta investigación es proporcionar una comprensión amplia y profunda de cómo la tecnología puede influir en los procesos de enseñanza en niños de educación inicial, con un enfoque en su aplicación en contextos educativos formales. Se pretende analizar tanto los beneficios como los posibles desafíos de implementar estas estrategias, teniendo en cuenta las diferencias individuales entre los estudiantes y las características propias de esta etapa educativa (Mero, 2021).

A través de esta investigación, se espera que los docentes puedan identificar nuevas formas de motivar a los niños y mejorar la calidad de los procesos educativos (Quingaluiza, 2022). En última instancia, se busca proporcionar a los profesionales de la educación y a los diseñadores de currículos herramientas basadas en la tecnología que apoyen el desarrollo integral de los niños, asegurando que el aprendizaje sea una experiencia enriquecedora, significativa y acorde con sus necesidades evolutivas.

El impacto de la tecnología en los procesos de enseñanza en la educación inicial depende de la necesidad de investigar métodos pedagógicos que respondan mejor a las características de los niños pequeños, quienes aprenden principalmente a través del juego y la interacción con su entorno. La tecnología es una forma de hacer el aprendizaje más atractivo y eficaz en un mundo cada vez más digitalizado, donde las nuevas generaciones están más familiarizadas con la tecnología y los juegos interactivos.

Esto es importante porque la educación inicial es crucial para el desarrollo de los niños, y técnicas innovadoras como la tecnología pueden tener un impacto positivo en su aprendizaje a largo plazo (Ruíz, 2023). Además, este método responde a la necesidad de adaptar los procesos de enseñanza a las demandas de una sociedad en constante cambio, donde la tecnología y el aprendizaje interactivo juegan un papel cada vez más importante en la formación de las futuras generaciones.

La educación inicial es una etapa importante en el desarrollo de los niños porque es su primer contacto formal con el sistema educativo y establece las bases del aprendizaje futuro. Durante esta etapa, los niños desarrollan habilidades cognitivas, emocionales y sociales que son esenciales para su crecimiento

completo. Sin embargo, uno de los mayores desafíos que enfrentan los educadores es mantener a los niños motivados y comprometidos con el proceso de enseñanza. En este contexto, la tecnología se ha convertido en una estrategia innovadora que tiene el potencial de cambiar la enseñanza y hacer que el aprendizaje sea más dinámico y estimulante (Gil, 2022).

El fenómeno que se pretende estudiar en esta investigación es el impacto de la tecnología en los procesos de enseñanza en niños de educación inicial. La tecnología hace refiere a la incorporación de elementos propios de los juegos (como recompensas, niveles, competencias y desafíos) en entornos educativos con el objetivo de aumentar la participación, el interés y la motivación de los estudiantes (López, 2022). Este enfoque parte de la premisa de que los juegos, por su naturaleza atractiva y envolvente, pueden promover un aprendizaje más significativo, manteniendo a los niños comprometidos mientras desarrollan sus habilidades.

La tecnología adquiere especial relevancia en la educación inicial porque los niños aprenden principalmente a través del juego. Según varios estudios, el juego es el medio natural por el cual los niños exploran el mundo, desarrollan su creatividad, resuelven problemas y establecen interacciones sociales. Por lo tanto, su motivación y capacidad de aprendizaje pueden verse significativamente afectadas al utilizar esta inclinación natural hacia el juego para organizar los procesos de enseñanza.

La implementación de la tecnología tiene un impacto en las motivaciones intrínsecas y externas de los niños, lo que es un componente crucial del fenómeno a investigar. Mantener a los estudiantes motivados es crucial en la educación inicial porque un niño motivado no solo participa más en las actividades, sino que también desarrolla una actitud positiva hacia el aprendizaje a largo plazo (Juarez, 2023). La tecnología puede motivar a los niños a participar activamente en las tareas educativas a través de recompensas y logros. Esto puede convertir el aprendizaje en una experiencia placentera y desafiante a la vez.

Además del desarrollo cognitivo, la tecnología también tiene el potencial de influir en el desarrollo social y emocional de los niños. La educación inicial no solo se

centra en el aprendizaje académico, sino también en el desarrollo de competencias sociales, como la colaboración, la empatía y la regulación emocional (Bracho, 2024). A través de dinámicas de equipo y actividades que fomentan la cooperación, la tecnología puede ayudar a los niños a mejorar sus habilidades sociales y a construir relaciones interpersonales más saludables y efectivas.

El fenómeno para investigar también debe tener en cuenta cómo la tecnología afecta el desempeño académico de los niños. Es importante evaluar si las estrategias tecnológicas mejoran el aprendizaje en áreas como el lenguaje, las matemáticas y las ciencias, aunque el aprendizaje en la educación inicial no se mide exclusivamente a través de pruebas o exámenes. La tecnología puede proporcionar una forma innovadora de abordar estos contenidos de manera interactiva, lo que facilita la comprensión y el dominio de conceptos básicos (álvarez, 2019).

Es necesario investigar cómo la tecnología puede afectar la capacidad de resolución de problemas de los niños. Los juegos exigen a los jugadores resolver desafíos que requieren creatividad y pensamiento estratégico. Los niños pueden desarrollar una mayor capacidad para analizar situaciones, encontrar soluciones y tomar decisiones informadas si se incorporan estos elementos en la educación inicial. Estas habilidades serán esenciales a lo largo de su vida académica y personal.

El papel de los maestros en el proceso de tecnología es otro tema a investigar. Las funciones de los educadores cambian a medida que cambian los métodos de enseñanza (López, 2024). El maestro se convierte en un facilitador del aprendizaje en un entorno tecnológico, guiando a los niños a través de experiencias interactivas y brindando retroalimentación que refuerza el desarrollo de competencias. La investigación debe investigar cómo la tecnología afecta la dinámica entre maestros y estudiantes, así como cómo los educadores pueden cambiar sus prácticas para aplicar estas estrategias en el aula.

Una de las principales interrogantes del fenómeno es cómo adaptar la tecnología a las características particulares de los niños en la educación inicial (Ruíz &, 2023). A diferencia de los estudiantes mayores, los niños de 3 a 6 años tienen

un nivel de comprensión y habilidades cognitivas limitadas, lo que requiere que las actividades tecnológicas sean cuidadosamente diseñadas para ser accesibles, comprensibles y apropiadas para su edad. Además, es importante considerar las diferencias individuales en el ritmo de aprendizaje y desarrollo de los niños.

El otro punto de interés es identificar las mejores prácticas para implementar la tecnología en el aula. Si bien la tecnología tiene un gran potencial, su éxito depende de cómo se aplique (Merino A. C., 2023). Es necesario explorar qué elementos del juego son más efectivos en el contexto de la educación inicial y cómo se pueden integrar de manera coherente con los objetivos curriculares y pedagógicos de esta etapa educativa.

El fenómeno para estudiar incluye el análisis de las limitaciones y dificultades de la gamificación. Si bien puede tener muchas ventajas, también es importante pensar en los posibles inconvenientes, como la distracción, la dependencia excesiva de recompensas externas o la falta de recursos tecnológico (Mero G. M., 2021). Para proporcionar una visión justa y realista de las oportunidades y desafíos que presenta la tecnología en la educación inicial, la investigación debe evaluar estos elementos.

El creciente interés por la implementación de nuevas metodologías de enseñanza ha llevado a los educadores y pedagogos a explorar una variedad de estrategias innovadoras para mejorar la calidad educativa y el compromiso de los estudiantes. Es necesario adaptar las prácticas pedagógicas a las características cognitivas, emocionales y sociales de los niños durante la educación inicial, cuando están en una fase crucial de desarrollo (Qingaluiza, 2022).

La gamificación, una de las metodologías emergentes, ha sido identificada como una herramienta prometedora para mejorar el aprendizaje, inspirar a los estudiantes y promover el desarrollo integral de los niños. El problema científico de esta investigación es determinar de qué manera y en qué medida la tecnología afecta los procesos de enseñanza en niños de educación inicial, dado que aún existen interrogantes sobre su eficacia, sus mejores prácticas y los desafíos asociados a su implementación en este nivel educativo.

El juego juega un papel importante en el aprendizaje durante la educación inicial, que abarca entre los 3 y los 6 años (Villamizar, 2021). El juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales que son cruciales para su desarrollo. Sin embargo, el principal desafío que enfrentan los maestros en este nivel educativo es mantener el interés y la motivación de los niños mientras se introducen conceptos académicos clave, como el lenguaje, las matemáticas y las ciencias. Aunque se intenta hacer que las clases sean más dinámicas, muchos enfoques tradicionales no logran captar completamente la atención de los niños, lo que resulta en una desconexión entre el interés lúdico natural de los niños y los objetivos de aprendizaje.

La gamificación, que se refiere a la incorporación de elementos propios de los juegos (recompensas, niveles, desafíos y competencia) en entornos no lúdicos como el aula, ha ganado popularidad como una alternativa para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y motivador. Sin embargo, surge el desafío científico de comprender el verdadero impacto de la tecnología en los niños pequeños, cuyas características cognitivas y emocionales difieren significativamente de las de los estudiantes de niveles superiores (Recalde, 2024). La pregunta principal es si la tecnología puede adaptarse a las necesidades y habilidades de los niños en educación inicial y si realmente mejora su aprendizaje y desarrollo integral.

A pesar de los avances teóricos y prácticos en el uso de la tecnología en la educación, pocas investigaciones empíricas han examinado su impacto en la enseñanza de los niños en la educación inicial. La falta de estudios exhaustivos y sistemáticos ha dejado un vacío en el conocimiento sobre cómo la tecnología afecta a los niños pequeños en términos de su motivación, desarrollo cognitivo y social y rendimiento académico. Por lo tanto, es esencial discutir el siguiente problema científico fundamental:

¿De qué manera y en qué medida la tecnología impacta los procesos de enseñanza en niños de educación inicial, considerando tanto sus beneficios potenciales como las limitaciones asociadas a su implementación en este nivel educativo?

Este problema se descompone en una serie de interrogantes que requieren un análisis profundo:

Motivación y participación: ¿La tecnología realmente motiva a los niños de educación inicial a participar de manera activa en las actividades de aprendizaje, o existen factores que limitan su efectividad en este nivel?

Desarrollo cognitivo: ¿Cómo afecta la tecnología en el desarrollo de habilidades cognitivas clave en los niños, como la memoria, el razonamiento lógico y la creatividad? ¿Favorece este enfoque la adquisición de conocimientos en áreas específicas como el lenguaje y las matemáticas?

Desarrollo social y emocional: ¿La tecnología contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños, como la cooperación, la empatía y la autorregulación? ¿Existen riesgos de fomentar comportamientos competitivos no deseados o una dependencia excesiva de recompensas externas?

Rendimiento académico: ¿Existe una correlación directa entre el uso de la tecnología y una mejora en el rendimiento académico de los niños en educación inicial? ¿Qué evidencias empíricas respaldan esta relación?

Rol del docente: ¿Cómo afecta la tecnología en el rol del docente en el aula? ¿Los educadores están preparados para implementar esta metodología de manera eficaz, y qué desafíos enfrentan al adaptarla a las necesidades de los niños pequeños?

Desafíos tecnológicos y logísticos: ¿Cuáles son los principales obstáculos tecnológicos y logísticos que pueden dificultar la implementación de la tecnología en la educación inicial? ¿Todos los contextos educativos tienen acceso a los recursos necesarios para integrar eficazmente la tecnología en sus prácticas pedagógicas?

La adaptación de las prácticas educativas a las características evolutivas de los niños en la educación inicial es esencial para resolver este problema científico. En una época en la que los juegos y la tecnología son parte del entorno cotidiano de los niños, es fundamental investigar cómo estos elementos pueden usarse de manera efectiva en el aula para mejorar sus experiencias de aprendizaje. Para

que la tecnología se convierta en una estrategia aceptable en la educación inicial, es necesario superar la brecha de conocimiento mediante investigaciones que brinden pruebas empíricas sólidas sobre su efecto.

Además, la tecnología requiere un enfoque integral que tenga en cuenta tanto los recursos disponibles en las escuelas como las necesidades de los niños, por lo que este problema es relevante para los diseñadores de currículos y los responsables de las políticas educativas. Al comprender mejor los efectos de la gamificación, se podrán crear estrategias pedagógicas más inclusivas que promuevan el desarrollo emocional y social de los niños y mejoren su rendimiento académico (Sánchez C. L., 2019).

Este asunto también es relevante en el contexto de los cambios en la educación a nivel mundial. Se ha observado un cambio de paradigma en la educación que prioriza el aprendizaje activo y las metodologías centradas en el estudiante en los últimos años. La tecnología alinea estas tendencias al proporcionar un marco interactivo y participativo que pone al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje (Sanz, 2023). Antes de implementar esta metodología de manera generalizada, es crucial examinar su impacto a nivel científico, particularmente en la educación inicial, donde los niños son particularmente susceptibles a los métodos pedagógicos utilizados.

Resolver el problema planteado permitirá a los educadores y a las autoridades políticas tomar decisiones informadas sobre la implementación de la tecnología en la educación inicial. Además, brindará una base sólida para futuras investigaciones en esta área, ayudando a cerrar la brecha de conocimiento actual y abriendo nuevas vías para la innovación educativa (Lorenzo, 2023). Al abordar este problema científico, los niños recibirán las herramientas y experiencias necesarias para su desarrollo integral en un mundo en constante evolución. Esto mejorará la calidad de la educación inicial.

4. CONCLUSIONES

La tecnología en el desarrollo de la creatividad en la educación inicial tiene mucho potencial para cambiar la enseñanza y el aprendizaje, según un análisis

de las ventajas y desventajas. La tecnología tiene la capacidad de motivar a los niños e involucrarlos activamente en el proceso educativo, lo que es una de sus principales ventajas. Al agregar elementos lúdicos como recompensas y desafíos, se crea un entorno en el que los niños aprenden naturalmente, explorando y experimentando, lo que fomenta su curiosidad y creatividad.

Se descubrieron las herramientas tecnológicas que mejor facilitan este proceso. Las plataformas adaptativas, los juegos educativos y las aplicaciones interactivas permiten que los niños desarrollen sus habilidades creativas de manera dinámica y personalizada. Sin embargo, para evitar una dependencia excesiva de la tecnología, es importante seleccionar y adaptar estas herramientas a las necesidades y características únicas de los niños.

Siempre que se utilice de manera adecuada, el uso de la tecnología en la primera infancia tiene un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades creativas. Los niños pueden acceder a nuevos medios de expresión y resolver problemas de manera creativa gracias a la tecnología. Sin embargo, uno de los desafíos que se han identificado es la falta de capacitación de los maestros en el uso efectivo de estas herramientas, lo que limita su uso en las aulas.

REFERENCIAS

- Álvarez, A., & Polanco, N. (2019). La tecnología como experiencia de aprendizaje en la educación. *Revista Docentes 2.0*, 6(4), 19–23. <https://doi.org/10.37843/rtd.v6i4.30>
- Arellano Rodríguez, L. M., Tapia Carrillo, M. G., Arellano Rodríguez, K. V., & Panamá Panamá, M. M. (2024). Tecnología en la Educación como Tendencia en la Práctica de la Labor Docente. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 7599-7615. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10089
- Barrios Cotes, Luis Gabriel, & Erwin Leonardo Cotes Díaz. (2024). la tecnología en la educación: transformando el aprendizaje a través del juego. *DIALÉCTICA*, 2(22). <https://doi.org/10.56219/dialectica.v2i22.2648>
- Bosquez-Barcenes, V., Mendoza, Franz., Rea Fernando., & Zula-Cujano, Jorge (2022). Project-based learning in the perception of stem subjects and the improvement of hard and soft skills in university students. 20(16), 643–656. <https://doi.org/10.14704/NQ.2022.20.16.NQ88066>

- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la tecnología en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107–123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Juárez Jorge, L., Martínez Villanueva, M. del C., Rosas Sánchez, S. J., Solís Pérez, A. E., & García Parada, R. (2023). El impacto de la tecnología en educación básica. caso de estudio: Preescolar Gabriel Ramos Millán, Estado de México. *Revista NeyArt*, 1(1), 17–37. <https://doi.org/10.61273/neyart.v1i1.25>
- Ley Martínez, J. N., Ortiz Cisneros, C. E., & Pedraza Vázquez, M. G. (2022). El uso de la tecnología como estrategia didáctica en el nivel preescolar. *Vectores Educativos*, 1(1), 30–44. <https://doi.org/10.56375/ve1.1-12>
- López-Marí, M., San Martín-Alonso, Ángel., & Peirats-Chacón, J. (2022). De los videojuegos a la tecnología como estrategia metodológica inclusiva. *Revista Colombiana De Educación*, (84), 1–22. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12518>
- López Proaño, A., Abad Arroyo, A., Hernández Cruz, L., & Bedoya Gutiérrez, A. (2024). El impacto positivo de la tecnología en la integración y la inclusión estudiantil, propuesta y resultados: The positive impact of gamification on student integration and inclusion, proposal and results. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(4), 340 – 358. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2253>
- López Gómez, A. E., García Cupil, R., & Ramos Alcoser, N. de J. (2024). La Tecnología como Competencia Disciplinar Crucial para el Profesorado del Siglo XXI. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 7090-7108. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11111
- Lorenzo-Lledó, Alejandro, Pérez Vázquez, E., Andreu Cabrera, E., & Lorenzo Lledó, G. (2023). Aplicación de la tecnología en Educación Infantil y Educación Primaria: análisis temático (Application of gamification in Early Childhood Education and Primary Education: thematic analysis). *Retos*, 50, 858–875. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>
- Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la tecnología en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Mero Mendoza, G. M., & Castro Bermúdez, I. E. (2021). La tecnología educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista*

Cognosis. ISSN 2588-0578, 6(2), 111–124.
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>

- Montesinos García, M. V., & Navarro Asencio, E. (2021). Influencia de la metodología constructivista sobre la motivación en la etapa de educación infantil. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 1(1), 373–380. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2021.n1.v1.2076>
- Quingaluisa Sasintuña, J. A., & Mena Hernández, L. del R. (2022). Gamificación: estrategia que motiva el aprendizaje en entornos virtuales de los niños del nivel preparatoria. *Conciencia Digital*, 5(3), 140-161. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i3.2270>
- Recalde Drouet, E. M., Arias Pintado, J. A., Uzhca Salto, L., & Pérez Heras, R. H. (2024). Tecnología como Técnica de Aprendizaje en la Estimulación de las Inteligencias Múltiples en el Nivel de Inicial II. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 5230-5246. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10940
- Ruíz-Chávez, M. N., & Terrones-Marreros, M. A. (2023). Tecnología en el desarrollo del pensamiento crítico de niños de educación primaria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(2), 51–66. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2861>
- Sánchez-Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*, 7(2), 96–105. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.16>
- Sánchez Pacheco, C. L. (2019). Tecnología en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Docentes 2.0*, 7(1), 12–20. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.5>
- Sanz Orozco, A. F. (2023). Rupturas paradigmáticas desde la tecnología como opción de transformación educativa en los contextos educativos focalizados. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9775-9798. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5174
- Solís-Ruiz, M. A., Salinas-Aguilar, P. E., & Pino-Loza, E. D. (2023). Gamificación, estrategia metodológica para la evaluación en niños y niñas. *Revista Científica Y Arbitrada De Ciencias Sociales Y Trabajo Social: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 6(11), 150–161. <https://doi.org/10.56124/tj.v6i11.0081>
- Villamizar Cañas, M. de L. Ángeles. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*, 45(2), 535–544. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861>
- Zambrano-Solórzano, L. E., Vélez-Loor, J. M., & Zambrano-Acosta, J. M. (2022). Tecnología como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje

significativo en estudiantes de educación inicial. MQRInvestigar, 6(4), 24–45. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.24-45>

Zuñiga Villegas, C. L., & Luque Rojas, M. J. (2021). El Aprendizaje emocional para convivencia, rendimiento y motivación: Una muestra de estudio en Educación preescolar y primaria: Convivencia en el aula. *International Journal of New Education*, (7). <https://doi.org/10.24310/IJNE4.1.2021.12399>