

El currículo de preescolar y las tecnologías para fomentar la creatividad en los estudiantes de las escuelas oficiales del Corregimiento de Vista Alegre

The preschool curriculum and technologies to foster creativity in students of official schools in the Corregimiento of Vista Alegre

Noridis Ledezma

Universidad Cristiana de Panamá. Panamá

noridis@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-4284-9067>

Recibido: 07 de abril de 2025

Aceptado: 24 de junio de 2025

URL: https://relaticpanama.org/_journals/index.php/dialogoseducativos/article/view/135

Resumen

Esta investigación exploró el potencial de las tecnologías en el currículo de preescolar para fomentar la creatividad en estudiantes de escuelas oficiales en Vista Alegre, Panamá Oeste. El objetivo principal fue analizar la importancia del uso de tecnologías para estimular la imaginación y el aprendizaje activo en niños de 4 y 5 años. La metodología empleó un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, utilizando encuestas aplicadas a 14 docentes de nivel inicial.

Los resultados revelaron que, aunque los docentes reconocen la tecnología como un motor de creatividad (65%), existe una carencia crítica de capacitación técnica y pedagógica, además de una infraestructura tecnológica limitada en los planteles. Se concluye que la integración de software

educativo pertinente al currículo es esencial para transformar al estudiante de un receptor pasivo a un agente activo de su propio aprendizaje.

Palabras clave: Currículo de preescolar, tecnologías educativas, creatividad infantil, innovación pedagógica, software educativo.

Abstract

This research focused on exploring the preschool curriculum and the potential of technologies to foster creativity in preschool students from official schools in Vista Alegre, Panama Oeste. The main objective was to analyze the importance of using technologies to stimulate imagination and active learning in 4 and 5-year-old children. The methodological design included a quantitative approach and a descriptive study, using a survey applied to 14 preschool teachers. Results showed a latent need for teacher training and greater availability of technological resources. It is concluded that the integration of relevant educational software is key to enriching the curriculum and stimulating creative learning.

Keywords: Preschool curriculum, educational technologies, children's creativity, pedagogical innovation, educational software.

Introducción

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han integrado en el ámbito educativo como herramientas fundamentales para el desarrollo cognitivo y social desde la etapa inicial. Sin embargo, en Panamá, el plan de estudio de preescolar no contempla la asignatura de tecnología de manera formal, lo que genera un vacío en el seguimiento de contenidos que estimulen la creatividad. La justificación de este estudio radica en la necesidad de transformar al alumno de un receptor pasivo a un agente activo que construye su conocimiento mediante recursos digitales. El problema central se enfoca en las barreras que enfrentan los docentes, como el miedo al uso tecnológico y la falta de recursos, lo cual limita el potencial innovador en el aula de 4 y 5 años.

Materiales y métodos

Tipo y diseño de investigación

En cuanto al tipo de investigación es de carácter descriptiva porque describe una serie de aspectos que permiten fundamentar el estudio planteado, específicamente el currículo de preescolar. Según Arias (2012 p.24) “la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento”.

Lo planteado por Arias, indica que la investigación descriptiva va más allá de una simple observación. Implica un análisis profundo de las características, cualidades y atributos del objeto de estudio, ya sea un hecho, un fenómeno, un individuo o un grupo. Por otro lado, las principales fuentes de referencias bibliográficas son las revistas, periódicos, artículos, libros y otras investigaciones, las cuales ayudarán a detallar información pertinente y verdadera

Población y muestra

La población estuvo constituida por 20 docentes de educación preescolar del Corregimiento de Vista Alegre. Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando una muestra final de 14 docentes pertenecientes a centros oficiales como Residencial Vista Alegre, Ciudad Esperanza, Roberto Chiari y Loma Bonita.

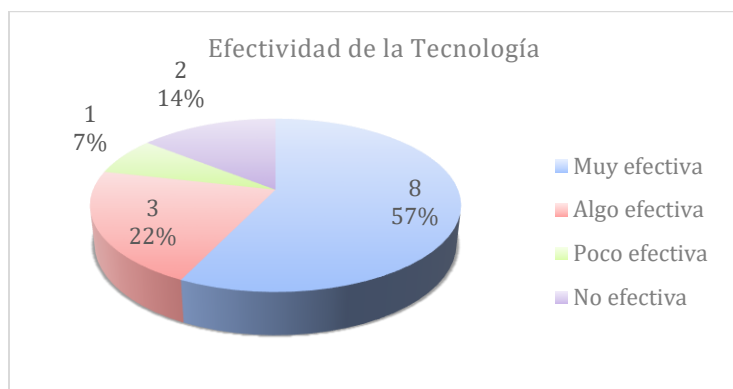
Técnicas de recolección de datos

Se utilizó la encuesta como técnica primordial, aplicada a través de un cuestionario estructurado.

"A continuación, se presentan los hallazgos más significativos derivados del cuestionario aplicado. Los resultados se han organizado en función de las variables principales: el objetivo de las TIC en el aula, las competencias creativas desarrolladas y el estado de la formación docente. Cada figura ilustra la distribución porcentual de las respuestas de los 14 docentes especialistas en educación preescolar.

Gráfica 1

Efectividad de la Tecnología

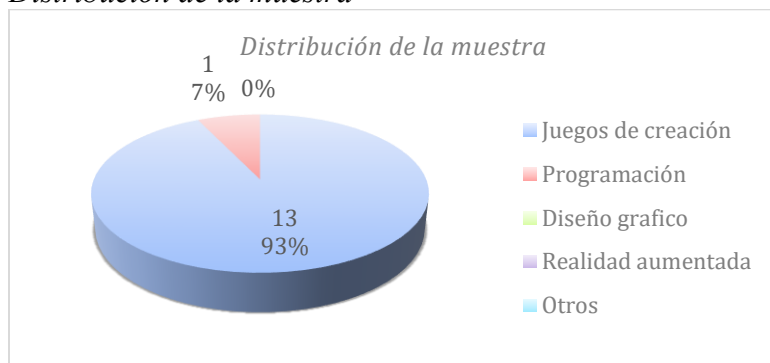


Nota. Distribución de la muestra según, cómo evalúa la efectividad de la tecnología para fomentar la creatividad en sus estudiantes.

Los datos ofrecidos en la gráfica demuestran que ocho (8) docentes que representan el 57%, indican que evalúan el uso de la tecnología para fomentar la creatividad en los estudiantes como muy efectiva, mientras que tres (3) docentes que representan el 22% manifiestan que evalúan el uso de la tecnología como algo efectiva. Así mismo, dos (2) docentes que representan el 14%, señalan que evalúan el uso de la tecnología como No efectiva, mientras que un (1) docente que representa el 7%, señala que evalúan la tecnología para fomentar la creatividad en los estudiantes como poco efectiva.

Gráfica 2

Distribución de la muestra



Nota. Distribución de la muestra según, qué tipo de actividades tecnológicas considera que son más efectivas para fomentar la creatividad.

Según los datos proporcionados en la gráfica 2, muestran que trece (13) docentes que representan el 93%, señalan que el tipo de actividades tecnológicas más efectivas para fomentar la creatividad son los juegos de creación, mientras que un (1) docente que representa el 7%, señala que el tipo de actividades v tecnológicas más efectivas para fomentar la creatividad es la programación. Así mismo, los criterios diseño gráfico y realidad aumentada no fue seleccionada, representando el 0% de la muestra respectivamente.

Gráfica 3

Ha recibido capacitación

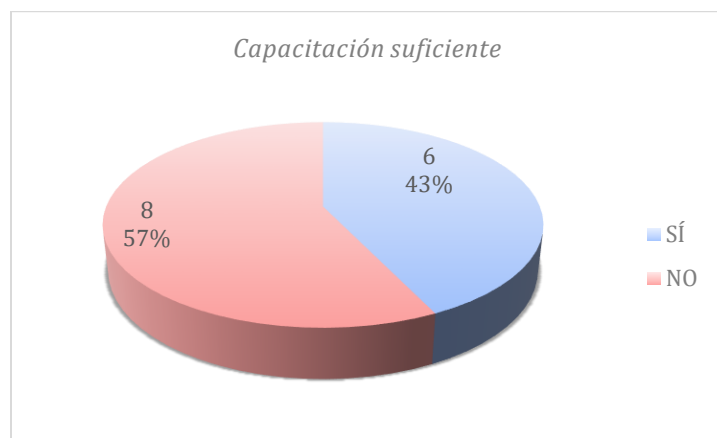


Nota. Distribución de la muestra según, ha recibido capacitación sobre el uso de la tecnología en el aula de preescolar.

Según la frecuencia presentada en la gráfica 3, ocho (8) docentes que representan el 57%, señalan que no han recibido capacitación sobre el uso de la tecnología en el aula de preescolar, mientras que seis (6) docentes que representan el 43%, indican que sí han recibido capacitación sobre el uso de la tecnología en el aula de preescolar.

Gráfica 4

Capacitación suficiente



Nota. Distribución de la muestra según, considera que la capacitación recibida sobre el uso de la tecnología ha sido suficiente.

Los datos presentados en la gráfica 4, muestran que ocho (8) docentes que representan el 57%, señalan que la capacitación recibida sobre el uso de la tecnología sí ha sido suficiente, mientras que seis (6) docentes que representan el 43%, señalan que la capacitación recibida sobre el uso de la tecnología no ha sido suficiente.

Discusión

La integración de las TIC en preescolar permite un "aprendizaje activo y divertido", adaptando los contenidos a las necesidades individuales. Los resultados coinciden con autores como Anaya et al. (2010), quienes sostienen que la tecnología cambia el rol del estudiante hacia la autonomía.

La prevalencia del uso de la tecnología con fines creativos (65%) demuestra que el cuerpo docente de Vista Alegre posee una visión alineada con las tendencias pedagógicas contemporáneas, donde el estudiante debe transitar de un rol de consumidor pasivo a uno de creador digital. Este hallazgo guarda estrecha relación con los planteamientos de Casarini (1999),

quien enfatiza que el currículo debe ser un espacio flexible que permita la experimentación y el descubrimiento.

No obstante, los resultados revelan una contradicción sistémica. Mientras que la teoría curricular y la disposición docente apuntan hacia la innovación, la realidad operativa en las escuelas oficiales de Panamá Oeste está marcada por la insuficiencia de recursos tecnológicos y una falta de acompañamiento institucional. La carencia de capacitación reportada por los docentes es un factor determinante que frena la implementación del currículo de manera efectiva. Como señala la literatura, el hardware por sí solo no transforma el aprendizaje; es la mediación pedagógica la que otorga sentido educativo a la herramienta.

La identificación del "pensamiento crítico" como una competencia desarrollada mediante las TIC sugiere que, incluso con un uso ocasional, el impacto en el desarrollo cognitivo infantil es notable. Esto refuerza la necesidad de que el Ministerio de Educación (MEDUCA) considere la formalización de contenidos tecnológicos dentro del programa de preescolar, no como una carga adicional, sino como un eje transversal que potencie la imaginación y las habilidades sociales desde la temprana edad.

Conclusiones

La integración de las TIC en preescolar permite un "aprendizaje activo y divertido", adaptando los contenidos a las necesidades individuales. Los resultados coinciden con autores como Anaya et al. (2010), quienes sostienen que la tecnología cambia el rol del estudiante hacia la autonomía.

No obstante, la efectividad del recurso depende exclusivamente de la mediación pedagógica; el hardware por sí solo no garantiza aprendizaje de calidad si no hay una planificación docente coherente. Las limitaciones encontradas en Vista Alegre sugieren que la falta de infraestructura escolar es el mayor obstáculo para implementar juegos digitales de simulación y construcción que potencian la empatía y el pensamiento crítico.

Referencias

- Blanquicet, C. (2022). Las TIC en el Proceso de Enseñanza de la Educación Preescolar en la IE Santa Cruz.
- Casarini, M. (1999). Teoría y Diseño Curricular. Trillas.
- Cedillo G, (2021) La TIC como instrumento para el aprendizaje en niños de 4 y 5 años Universidad del Azuay Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación (Cuenca – Ecuador) <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10943/1/16484.pdf>
- Cuela H. (2016) El Software Educativo y el desarrollo de competencias del área de ciencia, tecnología y ambiente en estudiantes del segundo grado de colegios Técnicos de Juliaca – 2013. Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez. Perú.
- Díaz-Barriga, F. (2005). Metodología de diseño curricular para educación superior. Trillas.
- García, José y García, Sofía (2020) Las Tecnologías en (y para) la Educación. Flacso. Uruguay.
- Hernández S. Beatriz y García G. (2017) Currículum y práctica docente: Hacia una Educación Transformadora. Congreso Nacional de Investigación Educativa Universidad Autónoma De Zacatecas “Francisco García Salinas”. San Luis Potosí
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2014). Metodología de la Investigación. (6ª ed.). México: McGraw-Hill Education.
- Implementación de un Software Educativo basado en el Modelo Learning by Doing para mejorar el rendimiento académico de la asignatura de matemática en alumnos de tercer grado de educación primaria de la I.E. 10132 Jesús Divino Maestro. Universidad Católica de Santo Toribio de Mogrovejo.
- Ledezma, N. (2024). El currículo de preescolar y las tecnologías para fomentar la creatividad en los estudiantes de las escuelas oficiales del corregimiento de Vista Alegre. Tesis de Maestría. Universidad Cristiana de Panamá.
- Serrano Sánchez, J. L., et al. (2016). Tecnología educativa y procesos de aprendizaje.