



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL**

**DEPARTAMENTO DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y  
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

**TRABAJO DE TITULACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN  
EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA  
DIVERSIDAD**

**TEMA  
HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD DE  
LOS ESTUDIANTES CON DIVERSAS CAPACIDADES DE EDUCACIÓN  
BÁSICA MEDIA**

**Autor:**

**MARLENE ALICIA JAÑA LOMBEIDA**

**Tutora:**

**MSc. ÁNGEL MORÁN OCHOA**

**GUAYAQUIL-ECUADOR**

**2023**



<b>REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>	
<b>FICHA DE REGISTRO DE TESIS</b>	
<b>TÍTULO Y SUBTÍTULO: HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES CON DIVERSAS CAPACIDADES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA</b>	
<b>AUTOR/ES: ALICIA MARLENE JAÑA LOMBEIDA</b>	<b>REVISORES O TUTORES: MSc. ÁNGEL MORÁN OCHOA</b>
<b>INSTITUCIÓN: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil</b>	<b>Grado obtenido: Magíster en Educación Mención Inclusión Educativa y Atención a la Diversidad</b>
<b>MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>	<b>COHORTE: I</b>
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN: 2023</b>	<b>N. DE PÁGS: 129</b>
<b>ÁREA TEMÁTICA: Formación de Personal Docente y Ciencias de la Educación.</b>	

**PALABRAS CLAVE:**

Herramientas virtuales, creatividad de los estudiantes, diversas capacidades.

**RESUMEN:**

En base al trabajo de investigación titulado herramientas virtuales para potenciar la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades de educación básica media, se define como un proyecto de mucha importancia cuyo objetivo es contribuir al desarrollo y la potenciación de la creatividad de los estudiantes aprovechando las bondades de las herramientas virtuales, el objetivo de la investigación es identificar las herramientas virtuales que potencien la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades. En el marco teórico se ha expuesto la literatura correspondiente de cada una de las variables las herramientas virtuales y la creatividad. La metodología que se utilizó, es de tipo descriptivo con un enfoque mixto cuantitativo-cualitativo donde se aplicaron diferentes instrumentos como la encuesta, la observación y la entrevista que permitieron recolectar la información requerida dentro del proceso, se trabajó sobre una población de estudiantes y docentes de la institución educativa disponiendo de una muestra no probabilística intencional. Los diferentes resultados de la investigación fueron tabulados y explicados mediante tablas donde se realizó el respectivo análisis e interpretación de resultados conociendo así las dificultades que presentan los docentes en sus actividades, al trabajar con estudiantes no tienen dominio y estrategias con el uso de las herramientas virtuales con este análisis se elabora una propuesta que es plan de capacitación para docentes, orientados al uso de herramientas virtuales para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades con el que se da respuesta a la problemática planteada en la investigación.

**N. DE REGISTRO (en base de datos):****N. DE CLASIFICACIÓN:****DIRECCIÓN URL (tesis en la web):****ADJUNTO PDF:**SI NO

<p><b>CONTACTO CON</b></p> <p><b>AUTOR:</b></p> <p>Alicia      Marlene      Jaña</p> <p>Lombeida</p>	<p><b>Teléfono:</b></p> <p>0982814856</p>	<p><b>E-mail:</b></p> <p>alisonmarlenejl@gmail.com</p>
<p><b>CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:</b></p>	<p>PhD. Eva Guerrero López</p> <p><b>Teléfono:</b> 259 6500 Ext. 170 <b>E-mail:</b> eguerrerol@ulvr.edu.ec</p> <p>Directora de Posgrado ULVR</p> <p>Mg. Santa Elizabeth Veliz Araujo</p> <p><b>Teléfono:</b> 259 6500 Ext. 160 <b>E-mail:</b> sveliza@ulvr.edu.ec</p> <p>(Coordinador de maestría)</p>	

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación, está dedicado a Dios y a mi familia. A dios por que ha estado conmigo en todo momento guiándome, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mi familia quienes han estado conmigo a pesar de toda adversidad. A todas las personas que me acompañaron en esta etapa, aportando a mi formación tanto profesional y cómo ser humano.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios y la Virgen del Cisne por su presencia permanente.

A la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil y sus docentes por la abnegada y esforzada labor de formar y enseñar.

A mi tutor de Tesis MSc. Ángel Moran Ochoa, por su paciencia, siempre dispuesto ayudar en su asesoramiento constante, clarificando mis dudas y orientándome en la elaboración de esta investigación.

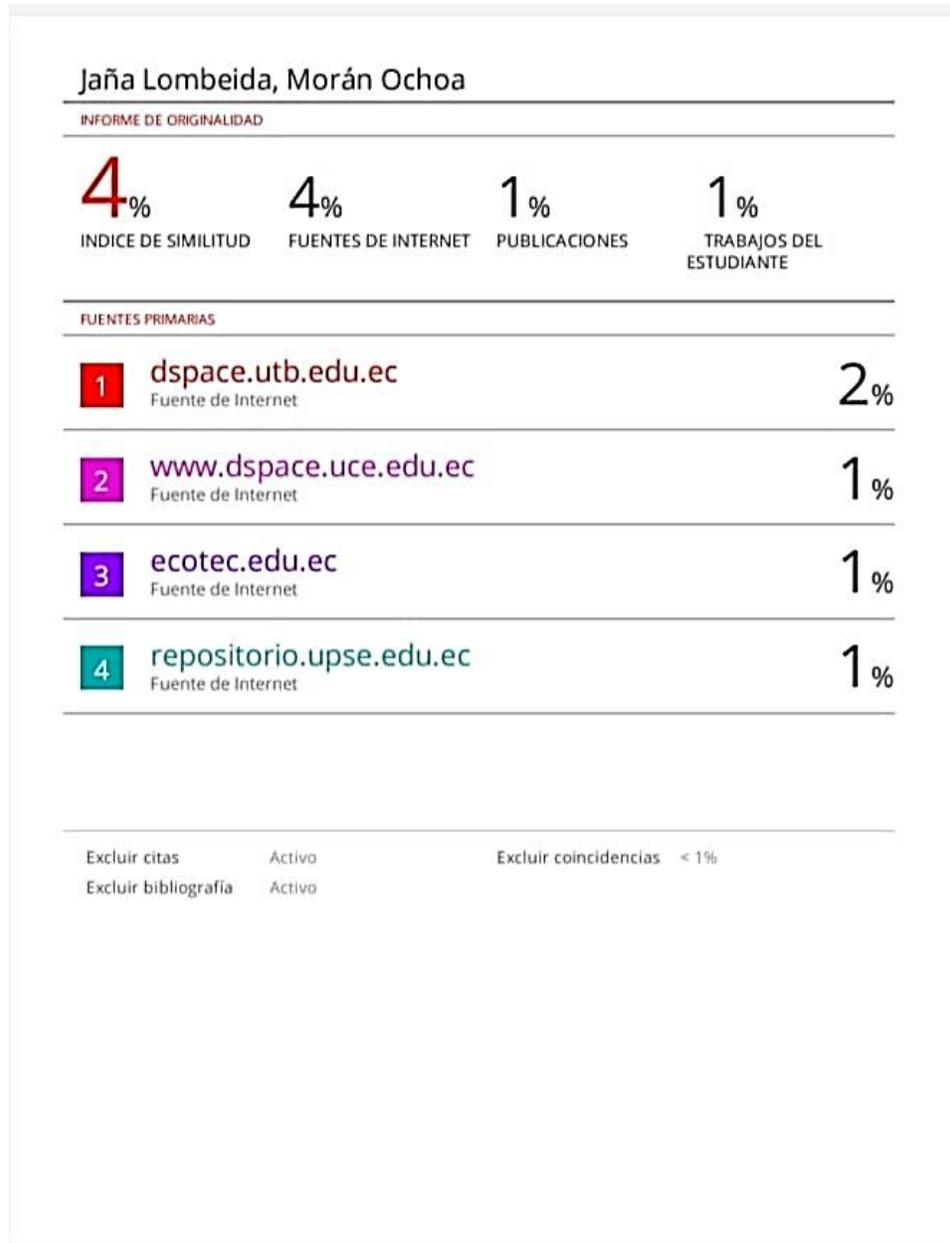
A mi esposo e hijas por su comprensión y paciencia.

A mis amigos Daniel T y Alexandra F que siempre estuvieron motivándome y apoyándome en los momentos más difíciles.

Así como también al director y docentes de la Escuela “Joaquín Gallegos Lara” quienes me facilitaron la información necesaria para poder realizar la presente investigación.

Y a todas aquellas personas que de alguna forma son parte de mi culminación, quienes con su ayuda, apoyo y comprensión me alentaron a lograr esta hermosa realidad.

# INFORME ANTIPLAGIO



Firma:



MSc. Ángel Morán Ochoa

## **CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Guayaquil 28 de octubre del 2022

Yo, Alicia Marlene Jaña Lombeida declaro bajo juramento, que la autoría del presente trabajo me corresponde totalmente y me responsabilizo con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedo mis derechos de autor a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establecido por las normativas Institucionales vigentes.

Firma:



Marlene Alicia Jaña Lombeida

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DE LA TESIS

Guayaquil 28 de octubre del 2022

Certifico que el trabajo titulado **“HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES CON DIVERSAS CAPACIDADES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA”** ha sido elaborado por Marlene Jaña Lombeida bajo mi tutoría, y que el mismo reúne los requisitos para ser defendido ante el tribunal examinador que se designe al efecto.

Firma:



MSc. Ángel Morán Ochoa

## **RESUMEN EJECUTIVO**

En base al trabajo de investigación titulado herramientas virtuales para potenciar la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades de educación básica media, se define como un proyecto de mucha importancia cuyo objetivo es contribuir al desarrollo y la potenciación de la creatividad de los estudiantes aprovechando las bondades de las herramientas virtuales, el objetivo de la investigación es identificar las herramientas virtuales que potencien la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades. En el marco teórico se ha expuesto la literatura correspondiente de cada una de las variables las herramientas virtuales y la creatividad. La metodología que se utilizó, es de tipo descriptivo con un enfoque mixto cuantitativo-cualitativo donde se aplicaron diferentes instrumentos como la encuesta, la observación y la entrevista que permitieron recolectar la información requerida dentro del proceso, se trabajó sobre una población de estudiantes y docentes de la institución educativa disponiendo de una muestra no probabilística intencional. Los diferentes resultados de la investigación fueron tabulados y explicados mediante tablas donde se realizó el respectivo análisis e interpretación de resultados conociendo así las dificultades que presentan los docentes en sus actividades, al trabajar con estudiantes no tienen dominio y estrategias con el uso de las herramientas virtuales con este análisis se elabora una propuesta que es plan de capacitación para docentes, orientados al uso de herramientas virtuales para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades con el que se da respuesta a la problemática planteada en la investigación.

**Palabras claves:** Herramientas virtuales, creatividad de los estudiantes, diversas capacidades.

## **ABSTRACT**

Based on the research work entitled virtual tools to enhance the creativity of students with various abilities in basic secondary education, it is defined as a project of great importance whose objective is to contribute to the development and enhancement of the creativity of students taking advantage of the benefits of virtual tools, the objective of the research is to identify virtual tools that enhance the creativity of students with different abilities. In the theoretical framework, the corresponding literature of each of the variables, virtual tools and creativity, has been exposed. The methodology that was used is of a descriptive type with a mixed quantitative-qualitative approach where different instruments were applied such as the survey, the observation and the interview that allowed collecting the information required within the process, we worked on a population of students and teachers. of the educational institution having an intentional non-probabilistic sample. The different results of the investigation were tabulated and explained by means of tables where the respective analysis and interpretation of results was carried out, thus knowing the difficulties that teachers present in their activities, when working with students who do not have mastery and strategies with the use of virtual tools. With this analysis, a proposal is elaborated that is a training plan for teachers, oriented to the use of virtual tools for the development of the creativity of students with diverse abilities with which the problem raised in the investigation is answered.

.

Keywords: Virtual tools, student creativity, various capacities.

## ÍNDICE GENERAL

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA.....	ii
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
INFORME ANTIPLAGIO.....	vii
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR .....	viii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DE LA TESIS.....	ix
RESUMEN EJECUTIVO.....	x
ABSTRACT.....	xi
ÍNDICE GENERAL.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xvi
ÍNDICE DE TABLAS .....	xvii
ANEXOS .....	xviii
CAPÍTULO I.....	1
1.1 Tema del trabajo de titulación .....	1
1.2 Planteamiento del problema de investigación .....	1
1.3 Formulación del problema.....	5
1.4 Sistematización.....	5
1.5 Delimitación del problema de investigación .....	6
1.6 Línea de investigación.....	6
1.7 Objetivos .....	6
1.7.1 Objetivo general .....	6
1.7.2 Objetivos específicos .....	7
1.8 Justificación del trabajo de titulación.....	7

1.9	Idea a Defender .....	8
1.10	Definición de las variables .....	8
CAPÍTULO II .....		9
2.1	Antecedentes .....	9
2.2	El internet en la educación .....	11
2.3	Herramientas virtuales en la educación .....	12
2.3	Tipos de herramientas virtuales.....	14
2.3.1	Mensajería .....	14
2.3.2	Aulas virtuales.....	15
2.3.3	Plataformas interactivas .....	17
2.3.4	Gamificación.....	20
2.4	La creatividad .....	22
2.4.1	El aprendizaje y la creatividad. ....	24
2.4.2	El pensamiento creativo y crítico.....	25
2.4.3	La creatividad en el contexto educativo.....	27
2.4.4	Estrategias de estimulación creativa con enfoque a herramientas virtuales. 29	
2.4.5	Beneficios de la enseñanza creativa con herramientas virtuales.....	30
2.5	Diversas capacidades.....	31
Inclusión de las diversas capacidades .....		34
2.6	Marco Conceptual .....	35
2.7	Marco legal.....	36
CAPÍTULO III .....		39
MARCO METODOLÓGICO .....		39
3.1	Enfoque de la investigación .....	39

3.2	Tipo de investigación .....	39
3.3	Método de investigación .....	40
3.3.1	Métodos teóricos .....	40
3.3.2	Métodos empíricos .....	41
3.4	Técnicas de la investigación.....	41
3.5	Población y muestra .....	41
3.6	Análisis e interpretación de los resultados .....	43
3.6.1	Encuesta realizada a docentes de la institución educativa .....	43
3.6.2	Observación áulica .....	53
3.6.3	Entrevista a directivos .....	58
3.6.3	Entrevista al DECE .....	60
3.7	Triangulación de resultados.....	61
CAPÍTULO IV .....		63
4.1	Título de la propuesta .....	63
4.2	Objetivos .....	63
4.2.1	Objetivo general .....	63
4.2.2	Objetivo específico.....	63
4.3	Justificación.....	63
4.4	Descripción de la propuesta de solución .....	64
4.5	Estructura de la propuesta .....	65
4.5.1	Primera fase socialización a los docentes .....	67
4.5.2	Herramientas virtuales para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.....	77
4.5.3	Herramienta virtual para la evaluación de estudiantes.....	95
4.6	Factibilidad de aplicación.....	97

4.7	Beneficiarios directos e indirectos .....	98
4.8	Conclusiones de la propuesta .....	99
	Conclusiones .....	101
	Recomendaciones.....	102
	Referencias .....	103

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Importancia del desarrollo de la creatividad.....	43
Figura 2 Estrategias para el desarrollo de la creatividad.....	44
Figura 3 Creatividad y su aporte en las actividades .....	45
Figura 4 Innovación en el aprendizaje con herramientas virtuales .....	46
Figura 5 Herramientas virtuales y el desarrollo de la creatividad .....	47
Figura 6 Uso de herramientas virtuales para el desarrollo de la creatividad .....	48
Figura 7 Herramientas virtuales más utilizadas .....	49
Figura 8 Desarrollo adecuado de la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades .....	50
Figura 9 Capacitado en el uso de herramientas virtuales .....	51
Figura 10 Ha recibido capacitaciones en el uso de herramientas virtuales.....	52
Figura 11 Fases de la propuesta .....	65
Figura 12 Estructura de la propuesta.....	66

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y muestra.....	42
Tabla 2 Importancia del desarrollo de la creatividad.....	43
Tabla 3 Estrategias para el desarrollo de la creatividad.....	44
Tabla 4 Creatividad y su aporte en las actividades.....	45
Tabla 5 Innovación en el aprendizaje con herramientas virtuales.....	46
Tabla 6 Herramientas virtuales y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.....	47
Tabla 7 Uso de las herramientas virtuales para el desarrollo el desarrollo de la creatividad.....	48
Tabla 8 Herramientas virtuales más utilizadas.....	49
Tabla 9 Desarrollo adecuado de la creatividad de estudiantes con diversas capacidades.....	50
Tabla 10 Capacitado en el uso de herramientas virtuales.....	51
Tabla 11 Ha recibido capacitaciones en el uso de herramientas virtuales.....	52
Tabla 12 Observación áulica.....	53
Tabla 13 Triangulación de resultados.....	61
Tabla 14 Desarrollo de la creatividad.....	67
Tabla 15 La creatividad como herramienta para motivar a estudiantes con diversas capacidades.....	69
Tabla 16 Importancia de las herramientas virtuales.....	71
Tabla 17 Actividades de trabajo colaborativo con los estudiantes.....	73
Tabla 18 Aula virtual para el desarrollo de la creatividad.....	77
Tabla 19 Plataformas interactivas en el aprendizaje.....	81
Tabla 20 Herramienta virtual para el aprendizaje creativo.....	84
Tabla 21 Herramienta virtual para el aprendizaje creativo.....	88
Tabla 22 Quizizz una herramienta creativa.....	90
Tabla 23 Live worksheet evaluando conocimientos.....	95

## **ANEXOS**

Anexo 1 Instrumentos de evaluación (Docentes).....	107
Anexo 2 Instrumentos de evaluación (observación a estudiantes).....	109
Anexo 3 Instrumento de Evaluación (entrevista a directivo).....	110
Anexo 4 Entrevista al DECE.....	111

## **CAPÍTULO I**

### **1.1 Tema del trabajo de titulación**

Herramientas virtuales para potenciar la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades de educación básica media.

### **1.2 Planteamiento del problema de investigación**

Las herramientas virtuales para el aprendizaje son sistemas informáticos que permiten la comunicación y participación de todos los interesados, sin importar el momento o el lugar donde se encuentren. Estas herramientas permiten una interacción rápida, simple y económica entre las personas en sus diversas actividades.

Las herramientas virtuales, a nivel global, son ahora parte de la corriente principal de nuestra sociedad y la escuela ya no puede ignorar su influencia, pues ya a nivel universal se recomendó el uso de herramientas informáticas para asegurar que la formación escolar se adapte al mundo exterior y para animar a los jóvenes, con la ayuda de sus maestros, para adquirir una capacidad de reflexión abierta a la creatividad, la colaboración y el razonamiento superior (Condemarin & Blomquist, 2016, p. 66).

A nivel latinoamericano muchos docentes han presentado dificultades en el uso de las tecnologías y el desarrollo del aprendizaje se ha visto afectado según un estudio realizado por el Tecnológico de Monterrey realizó un estudio a más de 800 docentes que concluyó en lo siguiente:

En Argentina y Perú, 40 % y 30 % de los docentes, respectivamente, consideran que la falta de acceso a internet es el principal obstáculo.

El 27 % de los docentes en Colombia y 22 % en México considera la falta de financiamiento y acceso a nuevas tecnologías como los principales retos.

En todos los países participantes, la falta de capacitación docente presenta una de las principales dificultades para la implementación de tecnologías digitales para el aprendizaje. (Arias et al., 2020)

Este apartado demuestra que aún hay una gran brecha en el uso de las tecnologías que actualmente se han convertido en un reto para la integración donde muchos docentes a nivel latinoamericano no poseen o no tienen acceso a diferentes recursos virtuales para facilitar la creatividad de los estudiantes que es un aspecto fundamental en el proceso educativo.

En el Ecuador actualmente se puede considerar que diferentes organismos estatales como el Ministerio de Educación (MINEDUC) han tomado iniciativa de incorporar las TIC en el aprendizaje con programas y capacitaciones relacionados al uso de las tecnologías los cuales aún no han llegado a todos los docentes en este sentido se presentan dificultades en el manejo de las herramientas virtuales.

Respecto a la tecnología en la educación ecuatoriana, el MINEDUC (2013) ha creado el Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad (SÍTEC) que diseña y ejecuta programas y proyectos tecnológicos para mejorar el aprendizaje digital en el país y para democratizar el uso de las tecnologías. Como parte de la dotación de equipamiento tecnológico, además el SÍTEC entrega computadoras, proyectores, pizarras digitales y sistemas de audio, tanto a instituciones de Educación General Básica como de Bachillerato. Hasta el año 2013, uno de los objetivos es que todos los planteles educativos fiscales del país tengan acceso a recursos informáticos.

Así también, en el año 2020, el gobierno nacional a través del Ministerio de Educación ha buscado estrategias para garantizar el acceso a las herramientas virtuales como parte del proceso de enseñanza aprendizaje para garantizar la educación de niños y jóvenes haciendo énfasis a las bondades que brinda los recursos virtuales y la posibilidad del intercambio de conocimientos y experiencia.

En la actualidad son de gran importancia las herramientas virtuales para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias en cualquier nivel de educación, por cuanto, dada la globalización la información científica está registrada en sus archivos, más aún el docente y sus estudiantes deben tener acceso a su información, siempre que esta sea de calidad y de base científica. (Campaña, 2018, p. 3)

Las herramientas virtuales han sido consideradas recursos que promueven el fortalecimiento de diferentes habilidades, así como, estrategias muy importantes en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, en este sentido muchas instituciones educativas han optado con esta alternativa donde los docentes hacen uso de la virtualidad en el proceso de aprendizaje con los estudiantes de diversas capacidades.

La gestión educacional creativa en redes es una propuesta para administrar organizaciones con funciones pedagógicas y operacionalizar proyectos educativos con énfasis en una visión creativa y comunicacional de la organización guiada por una noción transdisciplinar. Su finalidad principal es la de promover la creatividad de todos los participantes en el proceso educativo (alumnos, profesores, gestores, padres, comunidad, etc.) y la de facilitar, a través de indicadores operacionales claros, la visualización e implementación de una gestión educativa más actual y flexible. (Chivas et al., 2014, p. 146)

Como mencionan los autores el uso de la tecnología es importante para promover la creatividad de todos los participantes tanto de docentes y estudiantes, en este sentido es necesario que haya un claro conocimiento en el uso de los recursos tecnológicos para facilitar un aprendizaje innovador a nivel de las instituciones educativas. Así también los recursos digitales son utilizados como alternativas para el trabajo con la diversidad de estudiantes favoreciendo un trabajo continuo en el fortalecimiento de sus destrezas.

En este sentido, se ha visualizado que en la escuela de Educación Básica Joaquín Gallegos Lara, situada en el recinto Sabana Grande perteneciente a la parroquia Progreso hay varios estudiantes del subnivel medio que tienen diversas capacidades relacionados

con dificultades de aprendizaje en las actividades desarrolladas en el aula, además se ha observado que tienen poca capacidad de creatividad y al momento de realizar sus tareas se encuentran desmotivados por lo que sus calificaciones están muy por debajo de los promedios requeridos, ante esta situación también se ha detectado el poco acompañamiento que reciben de parte de sus docentes a cargo por lo que el desarrollo de su aprendizaje se da con mucha lentitud.

Atender a estudiantes con capacidades diversas requiere de una formación y capacitación y contar con estrategias que favorezcan un aprendizaje creativo e innovador atendiendo a las dificultades que presentan, las herramientas virtuales se han convertido en la actualidad un recurso valioso en el desarrollo del conocimiento y para que pueda ser aplicado en el campo educativo se debe atender adecuadamente de manera inclusiva a todos los estudiantes haciendo participe con actividades interactivas que dinamicen el aprendizaje en la institución educativa

Las dificultades que se presentan regularmente en la institución educativa es la falta de conocimiento para utilizar las herramientas virtuales en el aprendizaje, los docentes carecen de formación y conocimiento en el manejo de estos recursos, por lo que siguen la línea de aprendizaje tradicionalista, esto ha llevado a que sus actividades sean monótonas lejos de potenciar la creatividad de los estudiantes, aun cuando la institución educativa cuenta con recursos tecnológicos muchos maestros no han aprovechado estos recursos para trabajar con sus estudiantes.

Para desarrollar la creatividad de los estudiantes los docentes requieren innovar su estilo de enseñanza y así potenciar las habilidades de los estudiantes que tienen dificultades principalmente en entender las actividades guiadas por el docente. En el periodo lectivo actual muchos docentes se han limitado al uso de las herramientas virtuales por falta de conocimiento, debido a la pandemia con el programa aprendiendo juntos desde casa el Ministerio de Educación diseño ha dado apertura al uso de los recursos digitales, muchos docentes no ha podido ejecutar actividades a través de diferentes herramientas disponibles para facilitar el aprendizaje, esto ha llevado que cada

vez más muchos estudiantes con diversas capacidades no hayan sido atendidos con eficiencia.

Los estudiantes con diversas capacidades con problemas de aprendizaje de la institución educativa en mención no reciben clases con medios didácticos tecnológicos que despierten su creatividad y facilite un aprendizaje más dinámico e interactivo que fortalezca sus destrezas para que desarrollen sus actividades con mayor facilidad, el no desarrollar la parte creativa de los estudiantes ha dificultado la asimilación de los conocimientos, haciendo de ellos un aprendizaje rutinario y desmotivador, provocando que los recursos y dispositivos digitales a su alcance no sean utilizados adecuadamente.

Siendo así, los estudiantes con diversas capacidades requieren ser atendidos con mayor eficiencia y los recursos que utilizan los docentes deben ser aquellas herramientas que despierte el interés del educando para una formación inclusiva motivando a continuar su proceso de aprendizaje y fortaleciendo su capacidad de desenvolverse en las actividades diarias.

### **1.3 Formulación del problema**

¿De qué manera el uso docente de las herramientas virtuales puede potenciar la creatividad en los estudiantes con diversas capacidades?

### **1.4 Sistematización**

- ¿Cuáles son los antecedentes teóricos que refieren la importancia de las herramientas digitales?
- ¿Cuáles son las características de las herramientas virtuales para potenciar la creatividad en el aprendizaje?
- ¿Cómo potenciar la creatividad de los estudiantes con capacidades diferentes?

- ¿Cuáles son las herramientas virtuales que ayudan a potenciar la creatividad de los estudiantes con capacidades diversas?

## **1.5 Delimitación del problema de investigación**

**Campo:** Inclusión Educativa y atención a la diversidad

**Área:** Maestría en Educación y Atención a la Diversidad

**Aspecto:** Pedagógico – Tecnológico

**Delimitación Espacial:** La investigación se realizó en la provincia del Guayas-Guayaquil, parroquia el Progreso, recinto Sabana Grande, Institución Educativa Joaquín Gallegos Lara.

**Delimitación Temporal:** Se realizó en el periodo lectivo 2021-2022

**Grupo humano involucrado:** Directivo, Docentes, estudiantes

## **1.6 Línea de investigación**

Formación integral, atención a la diversidad y educación inclusiva

**Líneas de Investigación de la Facultad de Educación**

Desempeño y profesionalización del docente

**Sublíneas de Facultad de Educación**

Competencias comunicativas en docentes y estudiantes

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo general**

Analizar cómo el uso docente de las herramientas virtuales puede potenciar la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades.

### **1.7.2 Objetivos específicos**

- Determinar los fundamentos teóricos de las herramientas virtuales y su aporte en potenciar la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades.
- Diagnosticar la situación actual del docente en el manejo de las herramientas virtuales con estudiantes con diferentes capacidades.
- Elaborar plan de capacitación para docentes sustentadas en herramientas virtuales para potenciar la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades.

### **1.8 Justificación del trabajo de titulación**

El presente trabajo de investigación busca dar respuestas a las dificultades educativas que se vienen presentando en la actualidad que a raíz de la pandemia se ha hecho visible las falencias de aprendizaje de los estudiantes y principalmente de aquellos niños y niñas que tienen capacidades diferentes que no han sido atendidos adecuadamente con un programa de estudio haciendo uso de la virtualidad como una herramienta que facilite conectar y desarrollar la interacción con el docente.

Esto demuestra que la era digital está al alcance de todos el cual debe ser aprovechado por docentes para llevar el aprendizaje con mayor facilidad y fortalecer los espacios continuos en el proceso de enseñanza donde se desarrolle las destrezas y habilidades de los estudiantes con mayor facilidad dando espacio a la creatividad con recursos que promuevan la participación activa innovando el proceso de aprendizaje.

La investigación es novedosa por su alto grado de impacto con contenidos que van a beneficiar el trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes convirtiéndose en un modelo de transformar los aprendizajes a través de medios virtuales para niños y niñas, así también busca contrastar con investigaciones que se han realizado sobre las ventajas de hacer uso de las herramientas virtuales como un recurso que va a potenciar la

creatividad de los estudiantes con diversas capacidades con lo cual se busca alternativas que beneficien el aprendizaje.

Se considera necesario ya que se busca dar solución a la problemática encontrada en la institución educativa sobre las dificultades que tienen los docentes en manejar diferentes herramientas virtuales, estos recursos no han sido utilizados adecuadamente y los estudiantes van a tener mayor posibilidad de interactuar mediante la incorporación de nuevas estrategias que facilite un aprendizaje dinámico y creativo en la institución educativa.

Tiene un alto grado de importancia ya que va a ser un modelo que favorezca al trabajo organizado y diversificado que permita aprovechar los diferentes dispositivos electrónicos disponibles incorporando al proceso educativo donde el estudiante pueda desarrollar su creatividad con estrategias educativas guiadas por el docente en la realización de las actividades escolares.

Con el diseño de un plan de capacitación a docentes se busca brindar estrategias orientadas al uso de herramientas virtuales para motivar el aprendizaje de los estudiantes con capacidades diferentes, todo esto contribuirá a que futuras investigaciones puedan también tomar en consideración sobre la importancia de los recursos digitales como un medio que aporta significativamente la creatividad en el aprendizaje de los estudiantes.

### **1.9 Idea a Defender**

La utilización por parte de los docentes de las herramientas virtuales potenciará la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades.

### **1.10 Definición de las variables**

Variable1: El uso docente de las herramientas virtuales

Variable 2: Creatividad de los estudiantes con diversas capacidades

## CAPÍTULO II

### 2.1 Antecedentes

Las herramientas virtuales se han convertido en la actualidad en un recurso que beneficia la creatividad en el aprendizaje facilitando la interactividad e innovación pedagógica en el proceso educativo. Entre las investigaciones realizadas por diversos autores, nacionales y extranjeros sobre el tema herramientas virtuales para potenciar la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades, se mencionará los siguientes, quienes reforzaron el siguiente proyecto de investigación:

Cano (2012) en su artículo científico cuyo tema es “**Antecedentes internacionales y nacionales de las TIC a nivel superior**” publicado en la Revista indizada en REDALYC hace mención de lo siguiente:

Este escepticismo se origina a raíz del desafío que enfrentan los sistemas educativos de todo el mundo para la utilización de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) de manera que estas funcionen como un medio o recurso para brindarle al estudiantado las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI, que les permita ser exitosos y competitivos en su vida personal y profesional, y que les abra las puertas en su integración al mundo globalizado donde se relacionan y conviven. (p.2)

Ortiz (2018) en su tesis de posgrado Efectos de las herramientas virtuales en el aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes de la escuela profesional de ciencias de la comunicación de la UNSA, AREQUIPA indica:

La tecnología es innovación, es avance y ayuda a los seres humanos, en la mayoría de casos facilitan las actividades de las personas. Entre los avances tecnológicos

más resaltantes están la educación virtual y las herramientas que brinda para facilitar el aprendizaje. (...) (p.13)

El autor de la investigación hace énfasis en el uso de la tecnología ha brindado espacios a la educación virtual haciendo uso de las herramientas virtuales como un medio de aprendizaje con los estudiantes, sabiendo la importancia que tiene la vinculación de estos recursos con el aprendizaje en la actualidad.

Lo manifestado por el autor tiene una relación con la investigación presente ya que a medida que el tiempo avanza las herramientas virtuales se han constituido una estrategia de aprendizaje dinámica en los niños para lograr en ellos un aprendizaje significativo.

Ortega (2017) en su trabajo de titulación denominado El uso de las herramientas virtuales y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes del Segundo año Bachillerato de Educación Básica de la unidad educativa “José Rodríguez Labandera” del Cantón Quevedo se menciona lo siguiente:

La tecnología a nivel mundial, siempre ha sido parte importante dentro de la sociedad y de la educación, esta ha evolucionado a pasos agigantados y ha contribuido en todas las profesiones en las que se desenvuelve el ser humano, de una manera satisfactoria, gracias a la tecnología el individuo ha experimentado nuevas formas de aprender, nuevos conocimientos, logrando obtener un aprendizaje satisfactorio, para adquirir nuevos hábitos, actitudes y valores que permita convivir en una sociedad justa y avanzada, y así, elevar el nivel académico en el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de la aplicación de nuevos métodos y técnicas de enseñanza, para que el sujeto pueda enriquecer su formación personal y profesional. (p.1)

En el cual hace mención sobre la importancia de las tecnologías como un recurso muy útil para el aprendizaje y que mediante su uso facilita experimentar nuevas experiencias en el aprendizaje.

## **2.2 El internet en la educación**

El internet en el siglo XX fue creado con propósitos militares, pero a medida que han transcurrido los años fue tomando un rumbo hacia el campo educativo proyectándose como un recurso interactivo que ha llegado a transformar el desarrollo del aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta muy valiosa que ha permitido fortalecer nuevas maneras de enseñanza.

En los años 60 Ronald Kleinrock comenzó elaborar una serie de bases para sobre el internet y la Open University Británica que se toma como un inicio a la educación multimedia que fue precursora para que, en los años 70, se dé paso a la educación a distancia. En los años 80, la evolución y transformación de la informática comienza a dar un paso importante en el desarrollo del aprendizaje haciendo uso de los recursos tecnológicos, que facilitó que los procesos de aprendizaje se den en diferentes campos virtuales.

A medida que transcurre el tiempo, los procesos de actualización han ido acercando más al uso de la tecnología y el internet como recursos que permiten afrontar desde una perspectiva tecnológica las actividades de aprendizaje facilitando mecanismos innovadores que promuevan un aprendizaje más dinámico a los estudiantes.

El internet, en la actualidad, es parte de la vida diaria de las personas, se encuentra en distintos lugares, tanto en hogares, en el ámbito laboral, educativo; siendo utilizado por todo el mundo, además su utilización alcanza diversas áreas, siendo una de las más importantes en la educación, a través de las diferentes aplicaciones que son utilizadas por los docentes para el desarrollo de sus clases, facilitando la labor del educador y el estudiante pueda mejorar su aprendizaje y sea más accesible. (Guevara F. , 2020, pág. 1)

Tal como menciona el autor el internet se ha convertido en un medio de interacción de vivencias diarias de las personas ya sea como un medio de comunicación o también,

como una herramienta que es utilizada en diferentes campos entre ellas la educación. “El uso de Internet en la educación permite intercambiar información, reforzar la comunicación, debatir y expandir las fronteras del conocimiento”. (Unir, 2020) Partiendo de esta afirmación hacer uso del internet en la educación se ha vuelto un medio tan necesario en intercambiar un proceso de aprendizaje que está basado en la utilización de nuevos recursos didácticos que se hacen mediante las redes. En la investigación realizada por Navarrete & Mendieta (2018) se menciona lo siguiente:

Hoy en día es necesario la utilización de las herramientas tecnológicas para un desarrollo del aprendizaje. La nueva era de la tecnología obliga a la educación a cambiar desde sus bases para conseguir en los estudiantes una formación integral y como parte de ella, la habilidad de aprender, a hacer, a vivir y a convivir. (p.126)

Esta perspectiva demuestra la importancia que tiene el internet en el proceso de aprendizaje siendo el motor que mueve a la tecnología en la búsqueda y recolección de información y dando paso a un nuevo esquema que requiere ser atendido y revisado cuantiosamente por quienes están al frente de la educación.

### **2.3 Herramientas virtuales en la educación**

A medida que avanza la tecnología, cada vez más y nuevos recursos aparecen orientados al desarrollo educativo que han transformado el proceso de enseñanza aprendizaje, estas herramientas brindan facilidades a docente y estudiantes para interactuar directamente, implementando actividades dirigidas y participativas.

Las herramientas virtuales dentro de la educación han tomado fuerza a partir de las necesidades educativas basadas en la innovación, participación y creatividad forjando un cambio en la educación, Sabaduche (2015, citado por Chao y Chen, 2009) considera que:

Las herramientas virtuales de aprendizaje se han convertido en elementos fundamentales para el nuevo modelo educativo, basado en un aprendizaje colaborativo o participativo, con aplicaciones telemáticas, en el cual interactúan la informática y los sistemas de comunicaciones, donde los estudiantes participan en diferente tiempo y lugar por medio de una red de ordenadores. (p.14)

Partiendo de la premisa del autor la relación entre la virtualidad y el aprendizaje están ligados a un modelo de enseñanza que se viene desarrollando en la actualidad con el uso de diferentes recursos didácticos digitales puestas en operación como medios de apoyo o ayuda para los docentes y estudiantes.

Los medios utilizados por las herramientas virtuales están dirigidos al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, TIC, que en gran parte juegan un rol decisivo y cuya importancia se viene dando a medida que las tecnologías favorezcan el desarrollo del aprendizaje, canalizando espacios interactivos que requiere la educación. En este aspecto UNIR (2020) menciona que “el uso correcto de la tecnología puede ser un motor que impulse el aprendizaje” (p.1). Por este motivo, muchas instituciones educativas vienen dando prioridad en introducir el manejo de las diferentes herramientas virtuales como un medio para motivar tanto a docentes y estudiantes a un aprendizaje más dinamizado.

Zambrano et al. (2021) menciona que “los recursos virtuales de aprendizaje, contribuyen a la educación al utilizar herramientas didácticas que desarrollen competencias y conocimientos en los estudiantes” (p.74). Aplicar la tecnología en el aprendizaje sugiere de grandes cambios a la estructura educativa como: el acceso a la información con mayor rapidez, la búsqueda de nuevos recursos educativos, uso de aplicaciones y plataformas educativas, sin embargo, es necesario que tanto estudiantes y docentes como beneficiario de las bondades de los recursos virtuales estén orientado a un cambio de lo tradicional a lo digital.

Las herramientas virtuales están cambiando la forma de enseñanza. El docente, por ahora, puede buscar formas de llevar el aprendizaje a través de diferentes dispositivos que se convierten en instrumentos para recibir actividades, realizar tareas y ejecutar acciones correspondientes del proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, es importante que el maestro esté capacitado para tomar las acciones pertinentes en el uso y manejo de estos recursos.

### **2.3 Tipos de herramientas virtuales**

Diferentes plataformas y aplicaciones han brindado alternativas de búsqueda y presentación de información mediante el uso del internet llevando un aprendizaje digitalizado como herramientas de apoyo como de mensajería que ha facilitado la comunicación instantánea a través de correos y aulas virtuales para una conexión directa y comunicación frente a frente con el alumno como la plataforma de classroom, plataformas interactivas como Zoom, Teams o Meet que se han convertido en herramientas para el desarrollo de las actividades de clase y finalmente la gamificación también es considerada como un recurso de apoyo muy importante en el desarrollo de la motivación con actividades de juegos didácticos, esto ha sido un aporte fundamental para docentes y estudiantes en el campo educativo como estrategias para promover un aprendizaje innovador.

#### **2.3.1 Mensajería**

La mensajería ha sido un medio de comunicar y enviar información ya sean documentos o archivos que son cargados en la red, pero anteriormente era utilizado de manera manual para que la información sea llevada a través de Courier, o servicios de entrega postales hasta que en la década de los 70 aparece una nueva forma de comunicarse con el apareamiento del mail un medio que permitió acceder a la información con más rapidez.

La mensajería es un medio a través del cual se prioriza el envío de archivos o documentos, así también, la recepción del mismo. El correo electrónico es la herramienta que más se utiliza en las instituciones educativas a nivel institucional, siendo utilizados como instrumentos que facilitan el envío de las tareas por parte de los estudiantes.

### **2.3.1.1 Correos electrónicos**

Es una herramienta de comunicación electrónica que mediante el uso de cualquier dispositivo se puede dar uso como un recurso que permite la interacción de actividades relacionados al ámbito educativo Pastor (2014) menciona, lo siguiente:

En el ámbito educativo virtual, el correo electrónico es un instrumento muy utilizado y habitual ya que es el único medio posible para comunicarse e interactuar con profesores y alumnos. Además de su gran valor añadido que aporta al aprendizaje del alumno y pudiendo mantener un contacto más directo con el profesor. (p.2)

El correo electrónico también se ha convertido en un medio de comunicación que es utilizado en las instituciones educativas como una herramienta que facilita al docente y estudiantes interactuar con envíos de mensajes, revisión de actividades, contestar inquietudes, pero también, actualmente las cuentas de correo electrónico vienen anexadas con otras aplicaciones adicionales que se pueden ser muy provechosas para la educación.

### **2.3.2 Aulas virtuales**

Es un nuevo modelo de aprendizaje a través de este recurso que ha favorecido a millones de estudiantes quienes han podido recibir sus actividades en línea y con un contacto virtual entre el docente y estudiante, basta con tener un dispositivo conectado en cualquier lugar. Las instituciones educativas han logrado diseñar procesos a través de diferentes aplicaciones que están disponibles para así, llegar al estudiante y principalmente, a aquellos que presentan dificultades de aprendizaje.

La aparición de nuevas tecnologías está produciendo cambios en todos los ámbitos de la sociedad y en las relaciones entre los individuos. La educación, obviamente, no está alejada de estos procesos de cambio: han aparecido nuevas modalidades de formación (como el aprendizaje electrónico -electronic learning- y semipresencial o —mezclado -blended learning-) y de educación masivas (como los cursos en línea masivos y abiertos (Sánchez et al., 2017, p. 342)

La transformación educativa hacia el uso de nuevas tecnologías da lugar a descubrir métodos de aprendizaje ligados a la virtualidad, siendo un proceso que está en un constante avance acercando la escuela directamente hacia el hogar, dejando el tradicionalismo atrás.

### **2.3.2.1 Classroom**

Es una aplicación de Google que permite a las instituciones educativas aplicar en el ámbito educativo como una herramienta de soporte para las actividades de aprendizaje que son guiadas por los docentes hacia los estudiantes, la aplicación permite mantener el contacto a la hora de interactuar y trabajar en clase siendo uno de los recursos que han brindado una interacción directa en diferentes actividades que desarrolla el docente.

Classroom integra Google Docs., Drive y Gmail para ayudar a los maestros a crear y recopilar las tareas sin necesidad de utilizar papel. Ellos pueden ver rápidamente quién ha completado el trabajo y quién no, y proporcionar retroalimentación directa en tiempo real a cada uno de los estudiantes. (Guevara et al., 2019, p. 7)

Aprovechar cada una de las herramientas que brinda Classroom como una herramienta digital que fácilmente puede estar abierta en cualquier dispositivo electrónico con solo tener el acceso a internet y automáticamente se puede participar de las actividades que desarrollan los estudiantes. Esta herramienta ayuda al docente a

proporcionar mayor facilidad de aprendizaje al estudiante donde van a obtener los siguientes beneficios:

- Facilita crear, enviar, recibir y revisar tareas.
- Se pueden incluir materiales didácticos y videos.
- Interacción directa y en tiempo real entre estudiantes y docentes.
- Facilidad para programar actividades grupales.

El proceso de incorporar la tecnología a la educación lleva de la mano el desarrollo y la oportunidad para que los jóvenes estudiantes adquieran conocimiento actual y que de mayor forma el interés crezca, así como la posibilidad de aclarar dudas más fácilmente dado que hoy en día la mayoría de los alumnos y maestros cuenta con una computadora y/o teléfono celular con acceso a internet. (Guevara et al., 2019, p. 2)

Tal como menciona el autor, es importante el uso de la tecnología para innovar el proceso de aprendizaje, así también, facilitar un espacio creativo para los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades, como también para potenciar sus conocimientos.

### **2.3.3 Plataformas interactivas**

Con la llegada de los sistemas informáticos aparece un nuevo modelo de construir el aprendizaje y esto se da a través de la creación de plataformas interactivas didácticas cuyo fin ha sido el fortalecer el conocimientos de los educadores con un esquema de aprendizaje interactivo y dinámico en el entorno escolar con sus estudiantes, la propuesta innovadora se da por los años 90 y esto también viabiliza el desarrollo de la educación a distancia donde los estudiantes comenzaron a recibir clases a través de estos medios digitales.

Las plataformas interactivas han permitido interactuar de manera directa las actividades de clase entre docentes y estudiantes a nivel de las instituciones educativas ya que debido a la pandemia han tenido que reforzar cada vez más un método de aprendizaje

que está basado al uso de las herramientas digitales. “Los avances tecnológicos dan posibilidades de innovación en el ámbito educativo, que llevan a repensar los procesos de enseñanza-aprendizaje y a ejecutar un proceso continuo de actualización profesional” (López et al., 2018, pág. 441).

### **2.3.3.1 Zoom**

Zoom es una plataforma interactiva creada en el año 2011 por la empresa estadounidense Eric Yuan siendo una plataforma interactiva de comunicación directa, ha sido utilizada como un medio para la proyección de actividades educativas y también empresariales, pero a raíz de la pandemia tuvo un realce muy importante convirtiéndose en uno de los recursos más utilizados por docentes y estudiantes como un medio de interconexión de las actividades de clase de manera directa.

El programa Zoom, como herramienta de interacción virtual ha ayudado al sector educación. Ello es central para zanjar épocas de pandemia, direccionada a incrementar las posibilidades de la formación de las personas y grupos, estudiantes de todos los niveles y modalidades del sistema educativo, como para los programas no formales, artísticos, de difusión científica, y otros. (Frianholc, 2020, pág. 1)

Zoom ha sido uno de los programas más utilizados en el ámbito escolar, las instituciones educativas han optado por utilizar esta herramienta como un recurso para la presentación de sus las actividades académicas de virtual con los estudiantes. El programa ha facilitado opciones de participación directa, como la presentación de contenidos, así también, el compartir información inmediata y ha facilitado que los estudiantes reciban sus actividades de manera compartida, brindando el espacio de mensajería instantánea, la formación de salas de trabajo lo cual ha dado la facilidad al docente diversificar el proceso de aprendizaje de manera virtual.

(...) El herramental del zoom, como otras plataformas subraya las incógnitas de los impactos de la tecnología digital en general en la vida de las personas, si se piensa en aprendizajes socialmente útiles y productivos y el desarrollo de su autonomía, y revisar el empeño de alimentar y procesar con información predictiva, el sistema de mercado tecnológico vigilante. (Friarholc, 2020, pág. 1)

Si bien es cierto que las aplicaciones tecnológicas hoy en día, brindan la facilidad de poder conectarse en tiempo real, también han permitido que muchos estudiantes puedan desarrollar sus habilidades con una interacción directa y selectiva con el docente lo que ha convertido en una alternativa educativa mediante videoconferencias que permiten una comunicación virtual acompañado de bondades como:

- Comunicación interactiva virtual.
- Compartir documentos, archivos y videos en clase
- Chat interactivo en clase
- Presentación de exposiciones
- Control de asistencia
- Formación de equipos de trabajo por salas
- Grabación de actividades de clase

### ***2.3.3.2 Microsoft Teams***

Microsoft Teams es una de las herramientas de Microsoft 365 que ha brindado un sin número de beneficios al ámbito educativo, facilitando tanto al docente como al estudiante clases virtuales directas, así también en el seguimiento de las actividades que desarrollan en clase.

En la educación virtual el problema no es la herramienta, sino el uso que hacemos de ella. Con esta frase queda en evidencia que sin bien es cierto, la herramienta no forma al estudiante, sino que el estudiante forma a la herramienta, por lo que planteamos la idea de escoger o de preferir herramientas colaborativas e interactivas lo que justifica quizá el contenido de la plataforma Microsoft Teams,

llevando así la transformación de clases presenciales a un formato online calificando como aceptable las medidas tomadas por la institución (Sarauz et al., 2020, p. 14)

Las bondades que ofrece Microsoft Teams son variadas desde las clases virtuales directas como la formación de equipo de trabajo entrega y recepción de actividades facilitando al docente una conexión a través de un link entre las principales son.

- Compartir actividades de aprendizaje
- Guardar archivos y trabajos
- Horarios de actividades sin límite de tiempo
- Grabación de clases
- Creación de grupos de trabajo por asignatura.
- Participación de los estudiantes.

#### **2.3.4 Gamificación**

La gamificación es una herramienta virtual que mediante la mecánica de juegos ha logrado posicionarse como un recurso muy valioso para el aprendizaje cuyo propósito es facilitar mejoras educativas de los estudiantes utilizando la diversidad de actividades que permiten potenciar la creatividad.

La efectividad de la gamificación permite conseguir que los alumnos en su afán competitivo muestren mayor implicación en las diversas asignaturas, y al mismo tiempo les sirve como repaso para pruebas escritas posteriores que se les planteen sobre cuestiones prácticas. Todo ello permite abordar continuamente contenidos de clase sin resultar repetitivos. (Dabán et al., 2017, p.2)

La gamificación se ha convertido en una estrategia de aprendizaje de “aprender jugando” el estudiante recibe las orientaciones requeridas y guiadas por el docente quien debe estar con conocimiento sobre cuál es la actividad que va a desarrollar el niño o niña para que puedan descargar en su dispositivo y empezar a realizar las actividades.

### **2.3.4.1 Kahoot**

Kahoot es una herramienta muy útil para el desarrollo de la creatividad es un recurso gamificado que a través de juegos didácticos y recompensas hace mucho más atractivo y dinámico el aprendizaje, las actividades que se puede desarrollar en esta plataformas son variados, pueden escoger la asignatura que deseen trabajar oportunamente acorde a la necesidad de los estudiantes, como menciona Dabán et al., (2017) “ lo que es el clásico repaso de un tema concreto antes de una prueba escrita donde haya preguntas cortas, como es el caso de una de las prácticas docentes que pasamos a analizar” (p.4). Haciendo mención sobre la interactividad que se logra tener con este recurso entre docentes y estudiantes.

Kahoot es una aplicación que apareció en el 2011 y ha venido evolucionando constantemente con actividades de juegos, logros y recompensas activando la fase creativa y haciendo provechoso de los recursos digitales disponibles a su alrededor como teléfonos y computadoras como menciona Jaber el al., (2016)

Esta herramienta integra el juego como elemento importante para la actividad docente en el aula, haciendo que el alumno aprenda, pero teniendo la conciencia de que lo está haciendo desde una perspectiva lúdica. De esta manera, su principal objetivo consiste en incrementar la satisfacción del estudiante, así como una mayor implicación en su propio aprendizaje. (p.225)

Las herramientas virtuales se han convertido en medios favorables en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes a nivel de las instituciones educativas, además ayudan al fortalecimiento de un aprendizaje que despertará la creatividad y motivará que niños y niñas logren adquirir conocimientos con mayor facilidad siendo recursos que apoyarán la labor del docente brindando mayor capacidad de realizar nuevos medios didácticos con la utilización de la virtualidad dentro del campo educativo.

## 2.4 La creatividad

La creatividad es un recurso o habilidad muy valiosa para el aprendizaje, “crear” es sinónimo de hacer algo nuevo y distinto, en el aprendizaje es necesario que el docente y los estudiantes estén en constante proceso de crear ya sean estas, nuevas ideas, proyectos, modelos de enseñanzas, elaboración de recursos y diseños de trabajo en el aula, depende mucho de las ideas que logre canalizar para efectivizar su plan de acción.

Hurtado et al., (2018, citado por Castillo et al., 2017) “la creatividad es la capacidad que tiene una persona para generar ideas o productos originales, novedosos en un contexto social determinado” (p.4). La creatividad es un proceso muy importante en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes por lo que, fomentar este espacio tan esencial es brindar una herramienta para que el estudiante pueda desenvolverse adecuadamente en sus actividades, además es necesario para despertar la motivación que requiere para realizar cada una de las acciones que desarrolla en clase.

Es una tarea de los docentes desarrollar creatividad en sus estudiantes. Para ello debe apoyarse de todo lo que le resulte útil para de esta forma transmitir conocimientos y a la vez educar. La creatividad es inherente al desarrollo de la personalidad de cada individuo. (Zambrano, 2019, p. 355)

Generar nuevas ideas requiere de la formación y personalidad del individuo y como este está capacitado para tomar el reto de realizar algo nuevo considerando la opinión del autor la personalidad de cada ser humano es diferente y depende cual sea para que logre llegar a su fin. El docente en el aula es aquel transformador de conocimientos y depende mucho de su labor para crear entornos de aprendizajes creativos que favorezca a sus alumnos aprender construyendo.

Así también, la creatividad juega un rol muy esencial en el aprendizaje ya que depende del enfoque con el que se realice cada proceso de desarrollo del conocimiento y cómo el docente adapte a su enseñanza cimentando en los estudiantes el interés

correspondiente en realizar el papel transformador dentro del ámbito educativo cuyos resultados sean favorable en la construcción de un nuevo aprendizaje.

Esta, se comienza a desarrollar desde los primeros grados de la educación básica y continúa hasta en la educación superior y se incrementa a través del número de vivencias que tiene el individuo y en la medida en la que el docente a través de su actividad pueda potenciar un pensamiento creador. (Zambrano, 2019, p. 355)

Así mismo, todo proceso empieza desde que la escolaridad del estudiante donde empieza a formarse y depende mucho de la labor del docente en construir conocimientos duraderos que no se enfoquen en un método que sea a corto plazo, sino en que esto sea duradero y que en cada año educativo vaya logrando avanzar o desarrollar con mayor facilidad mecanismos que permitan elaborar sus tareas y trabajos con facilidad.

Proceso de la creatividad está compuesto por fases los cuales deben ser tomados en cuenta antes del desarrollo de la actividad en sí dentro de los cuales se identifican de la siguiente manera:

- Preparación
- Incubación de ideas
- Análisis de contenidos
- Materialización de las ideas

Los componentes que abarca el proceso creativo son los siguientes:

- Fluidez
- Flexibilidad
- Originalidad
- Elaboración

### **2.4.1 El aprendizaje y la creatividad.**

La creatividad en la educación está ligada al desarrollo del aprendizaje durante el transcurso de la construcción de conocimiento, los docentes y estudiantes como un equipo son quienes están inmersos en este proceso dentro del aula, cuyas estrategias aplicadas son las que van a permitir al alumno desarrollar adecuadamente su formación, sin embargo, es necesario tener mecanismos y herramientas que ayuden a aplicar la innovación de una manera más fácil, y entre ellas la tecnología un recurso que ha permitido garantizar un espacio de trabajo interactivo y participativo.

La creatividad y la innovación se constituyen como fuente principal de conocimiento, puesto que son las encargadas de incentivar una nueva forma de enseñanza en la que tanto maestros y estudiantes se involucren de un modo asertivo, cambiando radicalmente las clases tradicionales y monótonas. (Latorre, 2021, p. 39)

Anderson (2015) menciona la importancia que tienen los docentes en despertar la creatividad de los estudiantes y su rol fundamental esté ligado al aprendizaje.

Como educadores, cuando se trata de la creatividad en el aula, hay dos cosas que podemos hacer. Podemos tomar el camino de menor resistencia y sacar la creatividad de los procesos de aprendizaje. O podemos crear un entorno que fomente la creatividad en el aprendizaje y permitir a los niños que exploren sus talentos. (p.2)

La creatividad también está en constante conexión con el uso de la tecnología, en este sentido ha sido utilizado en el campo educativo como un método que permita favorecer el aprendizaje, también consiste en crear nuevos espacios de enseñanza en el entorno educativo y con el uso de la tecnología se da facilidad a que los estudiantes sean más creativos, propiciando un entorno amigable y didáctico para los alumnos.

Utilizar la tecnología creo que a estas alturas entendemos el poder que la tecnología puede tener en el proceso de aprendizaje. Adoptar la tecnología y todo lo que puede hacer ciertamente puede ayudar a los estudiantes a descubrir cuán creativos pueden ser. (Anderson, 2015)

Los recursos tecnológicos han brindado herramientas necesarias para contrarrestar las falencias educativas y para que el docente pueda optar en crear recursos didácticos interactivos los cuales han sido canalizados como un medio que ayuda a mejorar el aprendizaje de los estudiantes, además mediante las actividades que logren realizar permite al estudiante despertar su creatividad haciendo cada vez más su manera de aprender sea participativa y dinámica.

#### **2.4.2 El pensamiento creativo y crítico**

Acuña (2017) El desarrollo del pensamiento crítico y creativo se está volviendo una realidad y a la vez una necesidad el cual debe ser canalizado con los estudiantes por lo que las instituciones educativas deben tomar en cuenta con mucha seriedad el proceso transformativo que se está llevando a cabo a nivel educativo ya que, en sí, no basta tener el conocimiento sino en aplicar cada una de las estrategias que permitan desarrollar las habilidades creativas para razonar con criterio y resolver problemas que se presenten en el entorno educativo.

El concepto de pensamiento creativo ha girado alrededor de 4 enfoques: como un proceso creativo, producto creativo, por la característica de la persona, o como un fenómeno donde el contexto desempeña un papel importante. El proceso creativo surge ante una situación, una idea, un problema, el pensamiento se plantea resolverlo pasando por una serie de fases hasta llegar a una solución aquí relacionan los conocimientos previos y los nuevos para resolver adecuadamente (Acuña, 2017, citado por Arreola y Hernández, 2017, p.148).

La conexión que existe entre el pensamiento crítico y creativo es generar nuevas ideas y al mismo tiempo dar la validez de lo que existe, el aprendizaje está basado no solo en el desarrollo de la creatividad, sino también, que se genere el razonamiento de lo que está en su alrededor. Para Pérez et al., (2017) “respecto al pensamiento creativo, es definido como un proceso que no está anclado a lo mental, sino que se manifiesta en la interacción de los pensamientos de una persona y el contexto en el cual se llevan a cabo” (p.2). En este sentido es muy importante que se tome en cuenta la participación que debe tener el estudiantado en las actividades realizadas por el docente, así mismo los tutores deben buscar alternativas que permitan mejorar las habilidades creativas de sus alumnos.

Las habilidades de pensamiento crítico y de pensamiento creativo son construidas con otros y ampliadas a través del uso de herramientas tecnológicas. Las habilidades de los estudiantes para buscar y localizar información, ya sea en medios tradicionales o en medios electrónicos, analizar y organizar información identificando y haciendo uso de estructuras argumentativas, asumir posturas que sustenten estrategias para abordar distintas problemáticas educativas, están siempre relacionados con las formas en que los profesores las promueven a través del diseño didáctico y pedagógico. (Pérez et al., 2017, p.3)

Desde la perspectiva del autor hace un enfoque del desarrollo de las habilidades creativas mediante el uso de la tecnología, tanto en la búsqueda, análisis e investigación de la información que en la actualidad es utilizada como un recurso valioso en dar respuestas inmediatas a la información requerida.

El pensamiento crítico promueve la creatividad. Para llegar a una solución creativa a un problema implica no solo tener nuevas ideas. También debe ser el caso de que las nuevas ideas que se generan son útiles y relevantes para la tarea en cuestión. El pensamiento crítico juega un papel crucial en la evaluación de nuevas ideas, la selección de los mejores y modificarlos si es necesario. (Campos, 2017, párr. 6)

### **2.4.3 La creatividad en el contexto educativo.**

La creatividad en el contexto educativo requiere ser tomado en cuenta como una realidad educativa al cual deben adaptarse, los docentes y estudiantes están en una constante participación y requieren estrategias que permitan hacer algo distinto y en ella está la creatividad como un aspecto necesario para impulsar un nuevo proceso educativo.

Desde hace algún tiempo la creatividad se ha convertido en un fenómeno indispensable en la educación. Como ocurre con todo aquello que emerge de manera impulsiva, se ha transformado en un factor esencial en los procesos de aprendizaje. (Valero, 2018, p.150)

Sin duda alguna, la creatividad debe inducir a los estudiantes a favorecer caminos que ayuden a mejorar su aprendizaje y es así que en la actualidad hay un sin número de herramientas que han permitido a los docentes mejorar la calidad de enseñanza, además de brindar métodos que promuevan un aprendizaje creativo que éste tomado de la mano de las materias de la malla curricular. En el ámbito educativo los niños y niñas requieren tener el apoyo y seguridad de quienes están orientando la enseñanza y de saber lo que logran realizar cada vez más va a tener una mejoría, así lo menciona Valero (2018).

Una persona creativa tiene confianza en sí misma, una buena intuición, gran imaginación e ilusión y, sobre todo, curiosidad por descubrir cosas nuevas. El reto está en hacer que todas esas capacidades se desarrollen por los niños en la escuela a través de proyectos o sistemas innovadores. (p.153)

Se debe estar consciente de que la creatividad educativa no solo consiste en elaborar algo nuevo, sino también en mejorar un aprendizaje ya existente, en dar una forma diferente a lo tradicional y buscar un esquema que potencie con mayor facilidad e interiorice el conocimiento de los educandos para lo cual es necesario fomentar programas educativos que den el espacio suficiente a que el niño o niña pueda desarrollar adecuadamente su proceso creativo.

La creatividad también tiene que ver con las aptitudes que desarrollan los docentes en el aula y cómo aprovecha cada recurso disponible de su entorno, un docente puede tener todo en sus manos, pero si no sabe cómo explotar no podrá aprovechar cada herramienta que pueda encontrar, el contexto educativo está rodeado de un sinnúmero de factores que pueden alterar la capacidad creativa del estudiante la dirección con el que el docente adapte sus conocimientos y brinde a sus alumnos hará la diferencia.

A los niños les resulta sencillo aprender a ser creativos si se les potencia el entusiasmo por la indagación o la exploración. Tanto los padres como los docentes deben hacer ver o mostrar que un problema o circunstancia puede tener diferentes soluciones. La escuela debe ofrecer a los niños actividades que premien la innovación y en las que se acepten los errores y fracasos, y en este ámbito es donde hay que estimular a los niños a que rompan con los juegos estereotipados y creen otros nuevos. No obstante, a medida que se crece biológica e intelectualmente, la crítica puede frustrar la creatividad, por ello, es necesario que los niños aprendan a expresar y a recibir críticas constructivas, y a saber discernir las críticas positivas de las negativas. (Valero, 2018, p.150)

La creatividad se ha convertido en un instrumento pedagógico donde no solo se trata que el niño o niña esté ligado a una materia específica o al arte (pintura, poesía, música) sino en actores que puedan realizar cambios en diferentes ámbitos del aprendizaje, los docentes deben explotar y no frustrar el arte creativo en la construcción de nuevas ideas.

Un niño creativo puede participar en cualquier momento y en cualquier escenario de actuación debido que su persona evidencia agudeza, sensibilidad, habilidades, capacidad de solución de problemas y razonamiento crítico. Desarrollar esta competencia amerita una toma de decisiones desde el nivel más elevado hasta el desarrollo de actividades en aula. Esto debido que si se atiende esta variable significa que estamos formando las futuras generaciones potencialmente en sus

habilidades como desarrollo afectivo y cognitivo como parte del pensamiento independiente, creativo y analítico en los niños (Zuloeta et al., 2021, citado por Corte, 2010, p.261).

A los niños y niñas, el docente debe brindar seguridad para que ellos puedan desarrollar sus actividades, es esta confianza la que permite desenvolverse con celeridad y sus habilidades creativas están presentes a lo largo de su vida escolar. También, es puntual afirmar que una de las estrategias a las que el docente debe dirigirse es motivar al niño o niña haciendo uso de diferentes instrumentos que sean factibles para el aprendizaje.

#### **2.4.4 Estrategias de estimulación creativa con enfoque a herramientas virtuales.**

Las herramientas virtuales son medios que el docente puede hacer uso para favorecer el proceso creativo en niños y niñas Saenz (2017) menciona en una entrevista que “los modelos educativos han ido cambiando a medida que la sociedad también lo ha hecho, adaptándose a la realidad y la necesidad de cada momento. Estamos viviendo una revolución en el mundo de la educación” (p.1). Desde la perspectiva del entrevistado, los cambios educativos se vienen dando a raíz de la adaptación a la nueva realidad, así mismo hace mención sobre la importancia de la tecnología en transformar la capacidad creativa de los estudiantes.

La tecnología es la clave para ayudar a los estudiantes a tener éxito; tiene el poder de capacitar a los estudiantes de hoy para crear el mundo del mañana. Aquellos estudiantes a los que equipemos con habilidades digitales trabajarán en profesiones que ni se nos pasan por la cabeza y construirán tecnología que aún no somos capaces de imaginar. Educadores, padres y empresas de tecnología tienen la responsabilidad de ofrecerles la mejor educación y herramientas posibles para convertir su futuro en una realidad. Pero la tecnología por sí sola no es la respuesta a la transformación de la educación. Líderes educativos decididos, grandes profesores, estudiantes motivados y familias involucradas son los que cambian la

educación. La tecnología es una herramienta para potenciar la creatividad de los estudiantes, su ingenio y es esta oportunidad la que motiva nuestro trabajo en educación. (Sáenz, 2017, p.3)

Las estrategias que aporta las herramientas virtuales en el entorno creativo es despertar el interés, pero al mismo tiempo formar estudiantes participativos, el trabajo colaborativo tiene mucho que ver en las actividades que realice el docente, la conectividad y el internet han moldeado un nuevo sistema de aprendizaje y sus recursos son la herramientas virtuales la cantidad de aplicaciones y programas que facilita la tecnología hace que cada vez más el docente tenga opciones de elección acorde a las necesidades requeridas por sus alumnos.

Cada vez más diferentes instituciones educativas han optado por elegir herramientas virtuales con el afán de favorecer un aprendizaje interactivo, los resultados de la aplicación de estos recursos han estimulado a los estudiantes a mejorar su desempeño educativo. Así, Urazán (2021) indica que “el sistema educativo tiene que estar orientado hacia el futuro, se tiene que educar hoy, pensando que esos conocimientos se pondrán en práctica mañana, en este sentido es necesario intensificar los “desbloques” de la creatividad”. (p.3)

#### **2.4.5 Beneficios de la enseñanza creativa con herramientas virtuales**

Los beneficios que aporta la creatividad en el estudiante mediante las herramientas virtuales es despertar el interés y motivar su aprendizaje para que el desarrollo de su aprendizaje sea más armónico, además con la creatividad permite responder ciertas inquietudes y despejar las mismas en su proceso de generar nuevas ideas.

Según Aragundi & Game (2021, citado por, Olcina, 2017) Entre los beneficios de la enseñanza creativa como herramienta metodológica inculca valores como el respeto, la solidaridad y la tolerancia, también se le suman los beneficios de que

incorpora experiencias positivas para los estudiantes, y facilita el conocimiento de la cultura propia y el respeto por las diferentes (p.73).

Los principales beneficios que se pueden encontrar son los siguientes.

- Mejora la autoestima
- Mejora en las relaciones interpersonales
- Fortalece la confianza en sí mismo
- Facilita la comunicación
- Mejora de la resolución de los problemas
- Mayor capacidad de adaptación
- Salir de lo rutinario

El mismo autor recalca que, además, mejora la autoestima, fortalece su personalidad, permitiendo adaptarse a diferentes cambios que se puedan presentar durante su vida para lo cual es importante que el niño o niña vaya preparándose desde temprana edad y el docente debe ser un guía que aporte con su enseñanza para que pueda llegar a tal cometido.

## **2.5 Diversas capacidades**

Capacidades diversas es un término que está asociado a las discapacidades el término no hace más, ni menos inclusivo solo un cambio de nombre, pero tiene que ver mucho con los desafíos permanentes a las que son sometidos las personas que tienen dificultades, pero las capacidades diversas también están asociadas a las necesidades educativas especiales que presenta un estudiantes en el ámbito educativo y cuando presentan las dificultades en el aprendizaje se diría que cada uno presenta una capacidad diversa y cada individuo tiende a poseer una capacidad y sobresalir en ella.

Hacer conciencia de que cada niño o niña presenta una capacidad diversa ha sido el eje que mueve en relación de la inclusión, sin duda alguna presentar estas capacidades no han sido fáciles, los niños y niñas han tenido que convivir a diario con la hostilidad y

la inaccesibilidad por una parte muy importante de personas de su entorno, así mismo la desatención a nivel de las instituciones educativas se han convertido en tema que debe ser analizado profundamente.

Las diversas capacidades rodean el entorno educativo esto refiere a que la escuela o entidades educativas cuentan con una gran diversidad de estudiantes y acorde a su nivel de aprendizaje o su dificultad se ha podido identificar para dar una atención requerida.

La educación para la primera infancia declara un enfoque diferencial e inclusivo frente a la discapacidad; lo cual sugiere que las niñas y niños con algún tipo de diversidad funcional deben contar con escenarios favorables que permitan el desarrollo de las competencias del hacer, saber y poder hacer a través de las actividades rectoras. (Martínez y Vargas, 2018, p. 4)

Según la afirmación del autor es importante dar un enfoque inclusivo a las capacidades diversas haciendo partícipes de actividades que faciliten una participación plena, acorde a las necesidades educativas que presenten cada estudiante. Además, es fundamental que cada estudiante sea valorado según las dificultades que presente para luego ser atendido de acuerdo a su nivel de aprendizaje.

En muchas situaciones la falta de atención se ha vuelto normal en el sistema educativo, las instituciones educativas no han tomado acciones pertinentes para ayudar a aquellos estudiantes que presenten estas capacidades diversas por lo que, tienden a ser discriminados y no ser tomado en cuenta.

La discriminación por motivo de su diversa capacidad es un fenómeno presente en nuestra sociedad, que experimentan cotidianamente muchas personas con capacidades diversas. Se están haciendo progresos importantes en el reconocimiento de los derechos y de la igualdad de las personas con discapacidad, aunque son muchos los casos en que las personas con discapacidad encuentran obstáculos importantes para llevar una vida plena y participar, en pie de igualdad,

en las actividades que desarrolla el resto de la ciudadanía. Hay un tipo de discriminación basada en el rechazo, el miedo y el desconocimiento, que está presente prácticamente en todas las actividades de la vida diaria de las personas con discapacidad. (Terrassa, s.f.)

El sistema educativo, actualmente, presenta a través de acuerdos ministeriales diferentes directrices para la inclusión de un aprendizaje inclusivo en las instituciones educativas. Dichos parámetros establecen la importancia de la igualdad y participación de todos y todas de manera igualitaria y con las mismas oportunidades, potenciando sus capacidades acordes al aprendizaje que se presenten.

Por su parte, Martínez y Vargas (2018, citado por MEN, 2009) plantean que:

La educación para la primera infancia debe tener un enfoque diferencial e inclusivo frente a la discapacidad; de esta manera, se entiende que las niñas y los niños que tengan algún tipo de capacidad diversa deben contar con escenarios favorables para su desarrollo integral teniendo en cuenta los diferentes elementos que necesitan para sus procesos de aprendizaje y los respectivos avances cognitivos, sociales, entre otros. (p.5)

Lo que sustenta el autor es sobre la importancia de tomar medidas necesarias para apoyar, ayudar y acompañar el proceso educativo de manera integral, inclusivo y participativo creando espacios oportunos para fortalecer el desarrollo de las habilidades de aprendizaje teniendo en cuenta las diferencias que presenta cada uno para dar el respectivo avance de acuerdo a su necesidad educativa.

Cuando se habla de capacidades diversas para Martínez y Vargas (2018, citado por Rodríguez, 2012), se infiere que:

Implica asumir la diversidad del educando como una oportunidad para reconocer al otro y valorar las distintas capacidades que posea, entendiendo que éstos son

distintos respecto a su manera de pensar, aprender, actuar y realizar determinadas actividades. El autor plantea que dichas capacidades pueden ser modificadas de acuerdo a su motivación intrínseca o extrínseca; son dinámicas dadas las cualidades psíquicas complejas del cerebro. (p. 8)

Del mismo modo, cuando se hace una relación entre la creatividad y las capacidades diversas, muchos pueden considerar que no producirían efectos positivos. Ante esta afirmación, Ballesta et al., (2011) hacen mención a la importancia del uso de la creatividad, que permite a los niños y niñas que poseen capacidades diferentes trabajar de manera espontánea lo que demuestra que, aplicar la creatividad es fundamental en el proceso de aprendizaje.

### **Inclusión de las diversas capacidades**

La importancia que tiene la inclusión de niños que tienen diversas capacidades en el ámbito educativo requiere realizar un trabajo integral en el aula como también con la familia, el propósito es que todos quienes se encuentran involucrados en el desarrollo del aprendizaje deben facilitar estrategia y mecanismos que permita avanzar el proceso de aprendizaje forjando la creatividad en las actividades que desarrollan en la enseñanza, cuando se habla de atención a las diversas capacidades se involucra a diferentes limitaciones que puede tener el ser humano en este aspecto Heras (2018) menciona lo siguiente:

Al hablar de capacidades diferentes hablamos de personas que tienen algún tipo de limitación para cumplir con alguna actividad lo que también se le conoce como discapacidad o Necesidades Especiales por lo que para el Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades del Ecuador los ha agrupado en cinco grupos los cuales son física, intelectual, auditiva, visual y psicosocial. (p.102)

Cada una de las diversas capacidades deben ser atendidas acorde a su necesidad por lo que es importante tomar en consideración la inclusión como parte del proceso

educativo para involucrar a todos a un trabajo compartido y participativo eliminando cualquier tipo de barreras que limite su participación no solo en el campo educativo, sino a nivel general.

Las diversas capacidades que se han logrado detectar en los individuos pueden ser congénitas o adquiridas las cuales pueden permanecer de manera temporal o permanente por lo que es importante tomar acciones que ayuden a fortalecer y potenciar sus capacidades brindando una atención sin barreras, además se requiere que cada una de las capacidades de los niños y niñas sean clasificadas para que puedan ser ayudados como corresponde.

A nivel de las instituciones educativas es fundamental implementar estrategias de trabajo inclusivo para todos los estudiantes de esta manera facilitar que la diversidad de estudiantes no se convierta en un problema, más bien en una oportunidad para aprovechar y conocer cuáles son sus limitaciones y sus potencialidades respetando sus derechos y fortaleciendo la igualdad, solidaridad y participación no solo dentro del aula, sino en el diario vivir de cada uno de ellos.

## **2.6 Marco Conceptual**

**Aprendizaje.** - El aprendizaje estimula al sujeto a generar una solución a un problema a partir de la experiencia obtenida con anterioridad, donde prevalece la idea de que no existen respuestas correctas, sino múltiples soluciones para un mismo problema. (Ramírez, 2017)

**Aprendizaje de los estudiantes.** - Es el proceso donde se desarrolla la construcción del conocimiento y la adquisición de habilidades de los estudiantes.

**Aprendizaje creativo.** - aprendizaje creativo se puede decir que es una forma de aprendizaje en el cual la creatividad tiene un papel importante que destaca en este

concepto, depende del estímulo que se le dé para generar una idea que se vuelve importante porque resuelve un problema establecido. (Rodríguez et al., 2020, p. 572)

**Creatividad.** - La creatividad se refiere a la capacidad de crear de una persona. Consiste en encontrar procedimientos o elementos que nos permitan realizar labores de forma distinta a la habitual para lograr un determinado objetivo. (Valero, 2018)

**Herramientas virtuales.** - Son recursos virtuales de aprendizaje, contribuyen a la educación al utilizar herramientas didácticas que desarrollen competencias y conocimientos en los estudiantes. (Zambrano et al., 2021)

**Herramientas virtuales y la creatividad.** - Es un recurso de conocimiento, puesto que son las encargadas de incentivar una nueva forma de enseñanza en la que tanto maestros y estudiantes se involucren de un modo asertivo, cambiando radicalmente las clases tradicionales (Latorre, 2021, pág. 39)

**Motivación.** – La motivación es un recurso que impulsa a realizar una acción precedida por la voluntad e interés de alcanzar un propósito.

**Diversas capacidades.** - Término que sugiere a alguna dificultad que presenten niñas y niños con algún tipo de diversidad funcional para quienes se debe contar con escenarios favorables que permitan el desarrollo de las competencias (Martínez & Vargas, 2018)

## **2.7 Marco legal**

### **Constitución de la República**

En el art. 26, 27 y 28 de la Constitución de la República del Ecuador hace mención sobre la igualdad e inclusión social como una condición indispensable para el buen vivir, así también sobre el respeto a los derechos de cada individuo a su participación intercultural, democrática e incluyente en la diversidad, como también, al acceso libre sin

discriminación al proceso educativo que facilite el aprendizaje de manera escolarizada y no escolarizada.

Y el art. 358 hace mención sobre potenciar las capacidades para una vida integral y participativa de los individuos.

Según estos artículos se refieren a la importancia de la educación de todos y todas de manera libre e incluyente independientemente de las dificultades que presenten en el desarrollo de su proceso de aprendizaje deben ser atendidos e incluidos en su escolaridad.

### **Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe LOEI**

En el art. 2 de la LOEI literal h y el art. 80 tienen relación con el fortalecimiento del interaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades con la implementación y la importancia del acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo nivel científico que conviva con los avances tecnológicos.

Así también, en el Art. 36 menciona sobre la importancia de apoyar la provisión de sistemas de acceso a las tecnologías de la información y comunicaciones. En este sentido guarda una gran relación con el trabajo de investigación que refiere el uso de la tecnología con herramientas virtuales como recursos que fortalezcan las diversas capacidades de los estudiantes mediante la creatividad.

### **ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00038-A**

En el Art. 2 hace mención sobre la educación abierta así se refiere en el literal a) Virtual: Se afianza principalmente en las herramientas de las nuevas tecnologías de la información, especialmente el internet. Este tipo de educación está especialmente dirigida a estudiantes que tienen acceso a un dispositivo tecnológico y a tiempos de conectividad.

En este sentido impulsa el desarrollo de un aprendizaje creativo y participativo mediante el uso de herramientas virtuales tal como se presenta en el trabajo de investigación.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

En el presente capítulo se presenta la información sobre la recopilación de los datos que se obtuvieron durante el proceso de investigación y que sirvieron para dar respuesta a la problemática planteada en el presente trabajo de titulación.

#### **3.1 Enfoque de la investigación**

El enfoque que se utilizó en la investigación es mixto. La combinación entre lo cuantitativo y cualitativo permitió obtener datos relevantes en el proceso investigativo que, a través de la aplicación de diferentes instrumentos, permitió obtener resultados claros y pertinentes sobre cómo se aplican las herramientas tecnológicas como parte del proceso creativo con los estudiantes.

Con la investigación cuantitativa se realizó la encuesta dirigida a docentes de la institución educativa quienes aportaron con sus criterios acorde al cuestionario facilitado para luego ser tabulados y llevados al análisis respectivo. En lo cualitativo, se realizó la entrevista a los directivos de la institución de la misma manera aportaron con su opinión frente a la problemática planteada, así también, la ficha de observación aplicada a estudiantes permitió corroborar y contrastar la información que ha sido proporcionada por los instrumentos aplicados.

#### **3.2 Tipo de investigación**

La investigación es descriptiva ya que, a través de este proceso se describió cada una de las acciones pertinentes sobre las dificultades que tienen los docentes en potenciar la creatividad de los estudiantes en actividades realizada con herramientas virtuales en la institución educativa mediante la aplicación de los diferentes instrumentos de recolección

de información con los cuales se lograron evidenciar las acciones desarrolladas por los docentes en el trabajo creativo con los estudiantes. Los datos obtenidos fueron trasladados a la interpretación y análisis de cada uno de los resultados para la elaboración de las conclusiones respectivas.

De la misma manera, la investigación también es de campo ya que se los datos recopilados se realizaron en el lugar de los acontecimientos que fue la institución educativa y cuyo proceso se llevó a cabo directamente desde el lugar donde se presenta la problemática.

La investigación es bibliográfica ya que su información se sustentó en referentes teóricos que fueron recopilados de revistas científicas, libros, y sitios webs que demostraron la importancia que tiene las herramientas virtuales para fomentar la creatividad de los estudiantes.

### **3.3 Método de investigación**

Los métodos aplicados en la investigación fueron teóricos y empíricos:

#### **3.3.1 Métodos teóricos**

A través del método análisis-síntesis se logró realizar el proceso del análisis correspondiente sobre cómo desarrolla el docente las actividades creativas de los estudiantes, así también, conocer cuáles son las estrategias utilizadas a través de las herramientas virtuales en el proceso de aprendizaje con sus estudiantes para luego ser sintetizado cada una de sus partes lo que facilitó obtener una conclusión para proceder a dar la solución a la problemática que se presenta en la investigación.

### **3.3.2 Métodos empíricos**

Los métodos empíricos utilizados en la investigación fue la observación a través de la cual se logró conocer de manera directa los hechos suscitados en el campo investigativo y cada una de las manifestaciones de cómo es el trabajo del docente en el conocimiento que tienen sobre el dominio de las herramientas virtuales y su desenvolvimiento frente a la potenciación de la creatividad de los estudiantes.

### **3.4 Técnicas de la investigación**

A continuación, se describen las técnicas aplicadas en la investigación.

**Encuesta.** - Fue aplicada a docentes del nivel medio de la institución educativa con un cuestionario desarrollado con escala de Likert donde cada uno de los participantes facilitaron sus respuestas en relación a la problemática planteada en la investigación.

**Entrevista.** - Fue aplicada a directivos de la institución educativa cuyos criterios sobre la importancia de la creatividad con herramientas virtuales fueron muy importantes ya que desde su perspectiva y conocimiento de las situaciones cómo se desarrolla el aprendizaje aportaron con criterios muy valiosos en la investigación.

**Guía de observación.** - La observación se realizó a los estudiantes de básica media que presentan dificultades de aprendizaje con el cual se constató el trabajo realizado por los docentes y como desarrollan la creatividad en el aula.

### **3.5 Población y muestra**

La población elegida en la investigación son docentes del nivel medio (5to, 6to y 7mo año de Educación General Básica), estudiantes del nivel medio y directivos de la Institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara” quienes forman parte de la población de estudio. La muestra de la investigación es no probabilística intencionada ya que por ser

una población finita se tomó en consideración a todos los participantes los estudiantes que participan en la muestra son aquellos que tienen dificultades de aprendizaje y en el último quimestre han presentado bajas calificaciones.

*Tabla 1 Población y muestra*

<b>EXTRACTO</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>	<b>PORCENTAJE</b>	<b>TIPO DE MUESTRA</b>
<b>Docentes</b>	6	6	100%	No probabilística
<b>Estudiantes</b>	84	25(intencional o conveniencia)	30%	No probabilística
<b>DECE</b>	1	1	100%	No probabilística
<b>Directivos</b>	2	2	100%	No probabilística
<b>TOTAL</b>	93	34		

**Fuente:** Población docente, estudiantes y directivos de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”

**Elaborado por:** Jaña (2022)

### 3.6 Análisis e interpretación de los resultados

#### 3.6.1 Encuesta realizada a docentes de la institución educativa

##### 1. ¿Considera Ud. que es importante desarrollar la creatividad de los estudiantes?

Tabla 2 Importancia del desarrollo de la creatividad

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	100
Casi siempre	0	0
A veces	0	0
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”

Elaborado por: Jaña (2022)



Figura 1 Importancia del desarrollo de la creatividad

Fuente: Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”

Elaborado por: Jaña (2022)

#### Análisis de resultados

Según los datos obtenidos de la encuesta a docentes se puede apreciar que el 100% de los encuestados manifiestan que siempre es importante desarrollar la creatividad de los estudiantes como parte del proceso de aprendizaje en las instituciones educativas, por lo que es importante fomentar acciones que ayuden a los docentes realizar de manera eficiente actividades orientadas a crear e innovar en conjunto con sus estudiantes dentro del aula.

## 2. ¿Conoce cuáles son las estrategias que sirven para desarrollar la creatividad de los estudiantes?

Tabla 3 Estrategias para el desarrollo de la creatividad

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	17
Casi siempre	2	33
A veces	3	50
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)

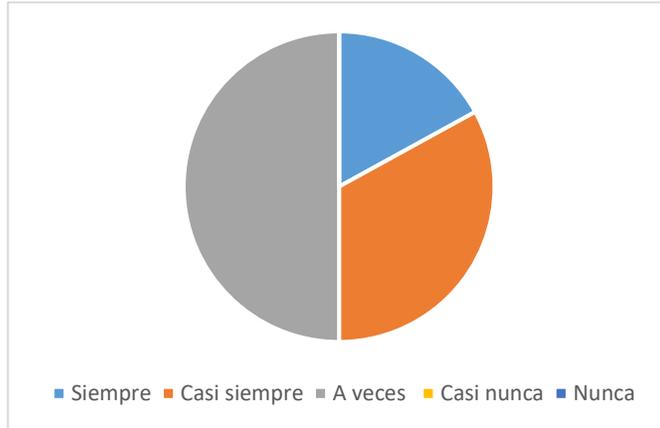


Figura 2 Estrategias para el desarrollo de la creatividad

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)

### Análisis de resultados

Los datos de la encuesta indica con el 17% que siempre los docentes cuentan con estrategias para ayudar a sus estudiantes a desarrollar la creatividad, el 33% mencionan que casi siempre y el 50% indican que a veces, esta información demuestra que los docentes en su mayoría no conocen estrategias que sirvan para favorecer la creatividad de los estudiantes los por lo que solo en ocasiones pueden aplicar alguna estrategia que no es suficiente, por lo que se requiere tomar medidas necesarias para facilitar estrategias que ayuden a un trabajo más dinámico y creativo con sus estudiantes.

**3. ¿Considera Ud. que sus estudiantes son creativos y su aporte ha significado el avance en sus actividades?**

*Tabla 4 Creatividad y su aporte en las actividades*

<b>Ítems</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	1	17
Casi siempre	1	17
A veces	2	33
Casi nunca	2	33
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)



**Figura 3** Creatividad y su aporte en las actividades

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)

**Análisis de resultados**

Así también, en la pregunta sobre si considera que los estudiantes son creativos el 17% de los encuestados hacen mención que si son creativos, el 17% que casi siempre, el 33% indican que a veces y el 33% mencionan que casi nunca, esto demuestra que si hay falencias en el desarrollo de la creatividad ya que los estudiantes en su mayoría no son creativos y principalmente se debe también a las dificultades que tienen los docentes en fomentar espacios creativos en las actividades educativas que desarrollan dentro del aula con sus estudiantes.

**4. ¿Considera que es importante innovar el proceso de aprendizaje de los estudiantes con capacidades diversas con el uso de herramientas virtuales?**

*Tabla 5 Innovación en el aprendizaje con herramientas virtuales*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	67
Casi siempre	2	33
A veces	0	0
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)



**Figura 4** Innovación en el aprendizaje con herramientas virtuales

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)

**Análisis de resultados**

Según los datos obtenidos el 67% de los encuestados manifiestan que es siempre es importante innovar el proceso de aprendizaje de los estudiantes que presentan capacidades diversas con el uso de herramientas tecnológicas, del mismo modo el 33% mencionan que casi siempre, estos datos reflejan que es importante que los docentes trabajen con actividades innovadoras que permitan despertar el interés de los estudiantes para que su aprendizaje sea más comprensible principalmente de aquellos que presentan diferentes capacidades.

## 5. ¿Piensa Ud. que las herramientas virtuales desarrollan la creatividad de los estudiantes?

Tabla 6 Herramientas virtuales y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	83
Casi siempre	1	17
A veces	0	0
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”

Elaborado por: Jaña (2022)



Figura 5 Herramientas virtuales y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes

Fuente: Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”

Elaborado por: Jaña (2022)

### Análisis de resultados

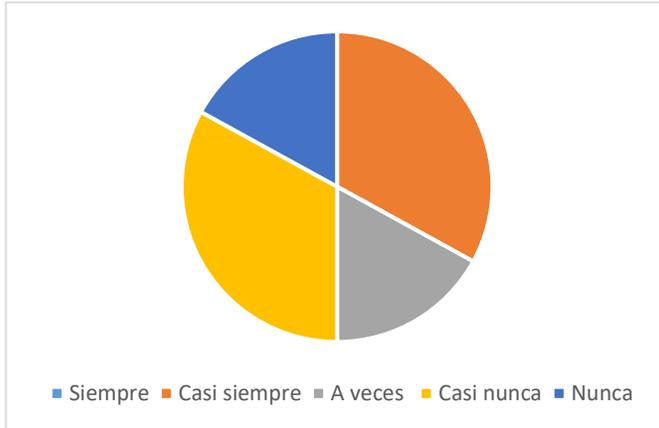
Los datos recabados indica con el 83% que las herramientas virtuales siempre desarrollan la creatividad de los estudiantes y el 17% mencionan que casi siempre. Esto sugiere la importancia que tienen los recursos virtuales en el aprendizaje de los estudiantes por lo que es necesario que se utilicen diferentes herramientas tecnológicas que favorezcan el desarrollo creativo de los estudiantes en las instituciones educativas para lo cual se requiere que el docente tenga conocimiento y capacitación en el manejo de estas herramientas muy importantes para el aprendizaje.

**6. ¿Ha utilizado herramientas virtuales para desarrollar la creatividad de los estudiantes que presentan diversas capacidades?**

*Tabla 7 Uso de las herramientas virtuales para el desarrollo el desarrollo de la creatividad*

<b>Ítems</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	0	0
Casi siempre	2	33
A veces	1	17
Casi nunca	2	33
Nunca	1	17
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)



**Figura 6** Uso de herramientas virtuales para el desarrollo de la creatividad  
**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)

**Análisis de resultados**

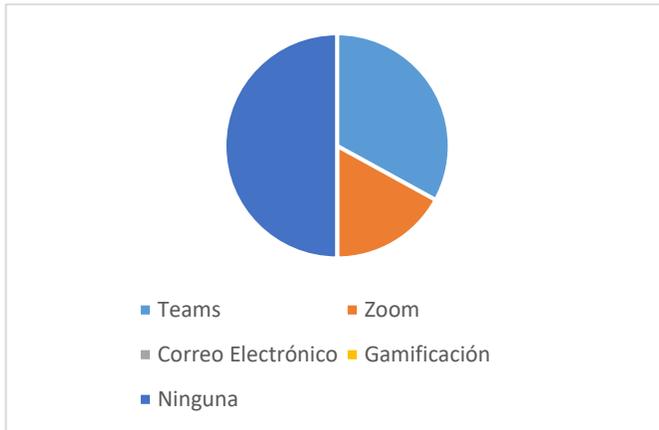
En la recolección de información indica que el 33% de los encuestados mencionan que casi siempre han utilizado herramientas virtuales para fortalecer la creatividad de los estudiantes, el 17% mencionan que a veces y el 33% indican que casi nunca y el 17% nunca, estos datos reflejan que hay un gran porcentaje de docentes que no utilizan las herramientas virtuales por lo que es importante que tomar las acciones necesarias que permitan fortalecer el conocimiento de los docentes para que hagan el uso adecuado de la tecnología en el aprendizaje con sus estudiantes.

**7. En el caso de que su respuesta sea afirmativa mencione ¿Cuáles son las herramientas virtuales que ha utilizado?**

*Tabla 8 Herramientas virtuales más utilizadas*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Teams	2	33
Zoom	1	17
Correo electrónico	0	0
Gamificación	0	0
Ninguna	3	50
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)



**Figura 7** Herramientas virtuales más utilizadas

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)

**Análisis de resultados**

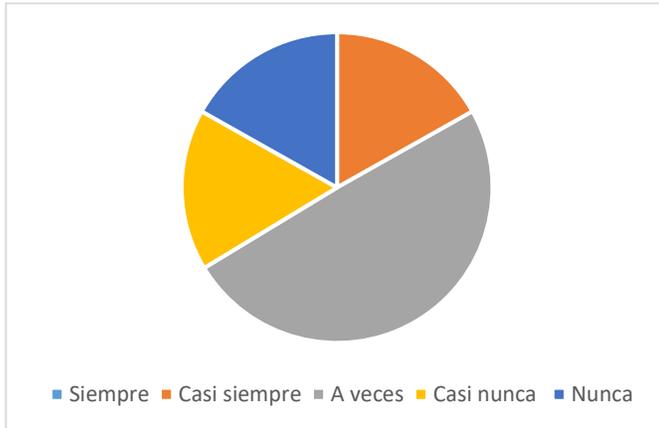
En la pregunta relacionada sobre las herramientas que utilizan más a menudo los docentes respondieron con el 33% Microsoft Teams, el 17% indica que Zoom y el 50% indican que ninguna de las opciones dadas lo que refiere que la mitad de los participantes no usan o no tienen conocimiento sobre el manejo de alguna herramienta virtual por lo que no hacen el uso respectivo de alguno de ellos, esto sugiere que el docente debe tener mayor preparación en conocer diferentes recursos que ayuden a promover la creatividad de los estudiantes para lo cual necesita estar más capacitado en la variedad de herramientas disponibles en la actualidad.

**8. ¿Los estudiantes con diversas capacidades han desarrollado adecuadamente su creatividad en el aprendizaje?**

*Tabla 9 Desarrollo adecuado de la creatividad de estudiantes con diversas capacidades*

<b>Ítems</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	0	0
Casi siempre	1	17
A veces	3	50
Casi nunca	1	17
Nunca	1	17
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)



**Figura 8** Desarrollo adecuado de la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades  
**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)

**Análisis de resultados**

Según los datos obtenidos el 17% de encuestados mencionan que los estudiantes casi siempre desarrollan su creatividad, el 50% indican que a veces, el 17% casi nunca y el 17% nunca, los resultados muestran que hay dificultades en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes ya que los datos recopilados anteriormente demuestran que los docentes no utilizan adecuadamente estrategias creativas que refuercen el proceso de aprendizaje con los estudiantes por lo que es necesario fomentar la participación y dinamizar las actividades con los estudiantes dentro del aula.

**9. ¿Se siente capacitado para manejar diferentes herramientas y plataformas virtuales que favorezcan la creatividad de los estudiantes que presentan capacidades diversas?**

*Tabla 10 Capacitado en el uso de herramientas virtuales*

<b>Ítems</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	0	0
Casi siempre	1	17
A veces	2	33
Casi nunca	2	33
Nunca	1	17
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”

**Elaborado por:** Jaña (2022)



**Figura 9** Capacitado en el uso de herramientas virtuales

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”

**Elaborado por:** Jaña (2022)

**Análisis de resultados**

Los datos recopilados indica que el 17% de los encuestados consideran que casi siempre están capacitados para manejar herramientas virtuales para desarrollar la creatividad de los estudiantes, el 33% mencionan que a veces, el 33% casi nunca y el 17% nunca, lo que indica que la mayoría de docentes no se sienten capacitados para desarrollar la creatividad de los estudiantes por lo tanto, se sugiere que se proporcione capacitaciones a la planta de docentes en la institución educativa a todos los docentes con el fin de facilitar estrategias que permitan el fortalecimiento de la creatividad de los estudiantes con capacidades diversas.

**10. ¿Ha recibido capacitaciones sobre cómo utilizar las herramientas virtuales en el aula con estudiantes que tienen capacidades diferentes?**

*Tabla 11 Ha recibido capacitaciones en el uso de herramientas virtuales*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0
Casi siempre	0	0
A veces	3	50
Casi nunca	3	50
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)



**Figura 10** Ha recibido capacitaciones en el uso de herramientas virtuales

**Fuente:** Encuesta a docentes de la institución Educativa “Joaquín Gallegos Lara”  
**Elaborado por:** Jaña (2022)

**Análisis de resultados**

Así también, en la pregunta sobre si han recibido capacitaciones los docentes dieron sus respuestas con el 50% que a veces, y el otro 50% indica que casi nunca, lo que concuerda con la información anterior sobre si están capacitados en el uso de herramientas virtuales donde hacían mención de que no lo están, ante esta situación es necesario que haya un plan establecido de capacitaciones que permita al docente reforzar sus conocimientos sobre cómo hacer uso de diferentes recursos tecnológicos con los estudiantes.

## Análisis de resultados de la encuesta

Los resultados proporcionados por el instrumento de la encuesta demuestra que los docentes presentan dificultades en usar diferentes herramientas virtuales en el aprendizaje de los estudiantes que tienen diversas capacidades, la falta de conocimiento y capacitación en manejar los recursos tecnológicos ha hecho que los maestros utilicen adecuadamente en el aprendizaje, ante esta situación se concibe que los estudiantes no desarrollan adecuadamente su creatividad por lo que es necesario preparar a la planta de docentes con el propósito de facilitar herramientas necesarias que ayuden al fortalecimiento de sus habilidades y de esta manera puedan trabajar con sus estudiantes con mayor eficiencia.

### 3.6.2 Observación áulica

Se realizó la observación áulica tanto a docentes y estudiantes de la institución educativa para corroborar los datos de los diferentes instrumentos de recolección de información.

**Tabla 12 Observación áulica**

		CRITERIOS	ESCALA VALORATIVA 2DO QUIMESTRE (2021-2022)						
			SI		A VECES		NO		TOTAL
	#	ITEMS		%		%		%	
Docentes	1	Los docentes desarrollan actividades creativas durante las actividades clase.	1	17 %	2	33 %	3	50%	100%
	2	El docente maneja estrategias creativas para motivar a sus estudiantes en el aula.	0	0%	2	33 %	4	67%	100%
	3	El docente tiene dominio en el manejo de herramientas virtuales con los estudiantes.	0	0%	2	33 %	4	67%	100%
	4	El docente realiza actividades de aprendizaje de manera creativa mediante herramientas virtuales.	0	0%	2	33 %	4	67%	100%
	5	El docente toma las acciones correspondientes para atender a los estudiantes con diversas capacidades.	1	17 %	2	33 %	3	50%	100%

	6	El docente está capacitado para manejar herramientas virtuales con los estudiantes para el desarrollo del proceso creativo.	0	0%	2	33%	4	67%	100%
Estudiantes	7	Los estudiantes con diversas capacidades presentan dificultades en el desarrollo creativo en el aprendizaje.	18	72%	5	20%	2	8%	100%
	8	Los estudiantes manejan algunas herramientas virtuales que han sido presentadas por el docente.	5	20%	7	28%	13	52%	100%
	9	El estudiante se siente motivado en recibir las clases guiadas por el docente.	4	16%	9	36%	12	48%	100%
	10	El estudiante con diferentes capacidades requiere mayor atención por parte del docente para fortalecer su creatividad.	20	80%	5	20%	0	0%	100%

Elaborado por: Jaña (2022)

### 1. Los docentes desarrollan actividades creativas durante las actividades clase.

Los datos obtenidos de la observación áulica demuestran que el 17% de docentes si desarrollan actividades creativas con los estudiantes, mientras que el 33% lo realiza a veces y el 50% no lo realiza, esta situación indica que la mayoría de docente no canalizan actividades creativas con los estudiantes por lo que es importante tomar acciones que requieran preparar al docente y a su vez este incluya en sus clases actividades que fortalezcan la creatividad con los estudiantes.

### 2. El docente maneja estrategias creativas para motivar a sus estudiantes en el aula.

La información refleja que el 33% tiene a veces estrategias creativas con sus estudiantes, mientras que el 67% no lo tienen, lo que indica que en su mayoría los docentes no tienen estrategias para promover la creatividad con estudiantes que tienen diversas capacidades, en este sentido se requiere facilitar estrategias creativas a los docentes con capacitaciones que ayuden a mejorar su conocimiento.

**3. El docente tiene dominio en el manejo de herramientas virtuales con los estudiantes.**

Los datos recopilados de la observación en el criterio indicado muestran que el 33% dominan a veces las herramientas virtuales y el 67% no tienen dominio, lo que indica que no tienen mayor preparación en el uso de la tecnología como un aspecto importante en el desarrollo del aprendizaje con los estudiantes, por lo tanto, es necesario que el docente se prepare consecuentemente.

**4. El docente realiza actividades de aprendizaje de manera creativa mediante herramientas virtuales.**

Así también, en el siguiente criterio el 33% de los docentes realizan a veces actividades creativas con sus estudiantes con el uso de herramientas virtuales y el 67% no lo realiza, lo que corrobora que la mayoría de docentes no tienen preparación y conocimiento para utilizar herramientas virtuales como recursos de apoyo en el trabajo que realizan con estudiantes que presentan diferentes capacidades por lo que se sugiere que deben capacitarse.

**5. El docente toma las acciones correspondientes para atender a los estudiantes con diversas capacidades.**

En este criterio el 17% de los docentes observados si toman acciones para atender a los estudiantes que presentan capacidades diferentes, el 33% lo realiza a veces y el 50% no lo realiza, esto demuestra que la mayoría de los docentes no toman las acciones correspondientes y estrategias oportunas para atender adecuadamente a los estudiantes que tienen capacidades diversas.

**6. El docente está capacitado para manejar herramientas virtuales con los estudiantes para el desarrollo del proceso creativo.**

En la observación realizada la información concuerda con el resultado del criterio 4 con el 17% los docentes están capacitados ocasionalmente para manejar herramientas virtuales con los estudiantes, mientras que el 67% no está capacitado. Ante los datos obtenidos se requiere que el docente se prepare en manejar el funcionamiento de los recursos virtuales y de esta manera trabajar con sus estudiantes realizando actividades creativas dentro y fuera del aula.

**7. Los estudiantes con diversas capacidades presentan dificultades en el desarrollo creativo en el aprendizaje.**

Así también, en la observación realizada a los estudiantes sobre el criterio mencionado el 72% si presentan dificultades en el desarrollo creativo en el aprendizaje, el 20% a veces y el 8% no presentan dificultades. Estos resultados muestran que la mayoría de los estudiantes tienen dificultades para desarrollar la creatividad dentro de las actividades de aprendizaje, ante esta situación los docentes deben tomar iniciativas que despierte el interés de sus estudiantes y faciliten mecanismos que ayuden a que puedan realizar actividades creativas dentro del aula.

**8. Los estudiantes manejan algunas herramientas virtuales que han sido presentadas por el docente.**

En el siguiente criterio se pudo observar que el 20% si manejan herramientas virtuales, el 28% lo realizan a veces y el 52% no tienen conocimiento por lo que no manejan ninguna herramienta virtual. Según estos resultados es necesario fortalecer las habilidades tecnológicas en los estudiantes para lo cual se requiere que el docente se encuentre preparado para trasladar estos conocimientos a sus estudiantes.

### **9. El estudiante se siente motivado en recibir las clases guiadas por el docente.**

El 16% de los estudiantes si se sienten motivados por las actividades brindadas por el docente, el 36% a veces y el 48% no se siente motivado, los resultados de la observación muestran que la mayoría de los estudiantes están desmotivados. Ante esta situación el docente debe canalizar actividades que motiven y despierten el interés de los estudiantes para lo cual debe realizar actividades innovadoras y creativas que favorezcan un trabajo dinámico y armonioso.

### **10. El estudiante con capacidades diferentes requiere mayor atención por parte del docente para fortalecer su creatividad.**

En el criterio mencionado el 80% de los estudiantes con diferentes capacidades si requieren una atención inmediata por parte de los docentes, así también, el 20% lo requiere a veces. Estos resultados reflejan que se deben tomar acciones inmediatas que favorezcan un trabajo más creativo dentro de la institución educativa, del mismo modo, es importante que los docentes utilicen estrategias que ayuden a fortalecer la creatividad en el aprendizaje de los estudiantes.

### **Análisis de resultados**

La observación áulica realizada a docentes y estudiantes sobre el uso de las herramientas virtuales y el desarrollo de la creatividad facilitaron que se pueda conocer en el campo real cada una de las acciones tomada por el docente donde se pudo encontrar lo siguiente.

Los docentes presentan dificultades en manejar herramientas virtuales por lo que muy pocos realizan actividades con sus estudiantes utilizando los recursos tecnológicos lo que no favorece al desarrollo de la creatividad dentro del aula, así mismo, muy pocos estudiantes tienen conocimiento en manejar las herramientas tecnológicas que hayan sido considerados por sus maestro lo que demuestra que los docentes carecen de estrategias

creatividad e innovadoras que impulse motivación y despierte el interés de los niños y niñas dentro del aula.

### **3.6.3 Entrevista a directivos**

**1. ¿Considera Ud. que es importante el fortalecimiento de la creatividad en los estudiantes para el aprendizaje?**

Siempre es importante que los estudiantes sean creativos y los docentes son una pieza fundamental en el desarrollo de esta habilidad primordial en el campo educativo.

**2. ¿Conoce cómo se desarrolla el proceso creativo dentro del aula por parte de los docentes?**

Se ha realizado periódicamente la observación áulica respectiva donde se ha podido observar el trabajo de los docentes en el cual se ha podido apreciar que hay muchos compañeros que todavía están implementando modelos tradicionalistas quitando el espacio creativo en el aula.

**3. ¿Ha evidenciado estrategias utilizadas por los docentes para desarrollar la creatividad de los estudiantes que presentan capacidades diversas en la institución educativa?**

Si, los docentes aplican algunas estrategias como el trabajo grupal e individual, pero considero que se puede implementar un sinnúmero de actividades que pueden fortalecer el proceso creativo.

**4. ¿Considera Ud. que las herramientas virtuales son una alternativa para desarrollar la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades?**

Por supuesto, las herramientas virtuales bien canalizadas en el ámbito educativo siempre van a ser herramientas oportunas para el aprendizaje.

**5. ¿Los docentes han utilizado alguna herramienta virtual como estrategias para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades?**

A partir de la pandemia se logró utilizar periódicamente diferentes recursos para el aprendizaje, pero no se pudo canalizar adecuadamente, en muchos casos los docentes no tenían basto conocimiento para emplear las herramientas virtuales con sus estudiantes.

**6. ¿Considera Ud. que los docentes están capacitados para manejar los recursos virtuales como estrategias para el fortalecimiento de la creatividad?**

Tienen conocimiento, pero considero que no están capacitados en la magnitud que se requiere para trabajar con diferentes recursos empleando las herramientas virtuales.

**7. ¿Desde su perspectiva los estudiantes con diversas capacidades han sido atendidos adecuadamente en su aprendizaje?**

Lastimosamente no han sido atendidos como debe ser.

**8. ¿La institución educativa ha facilitado capacitaciones o estrategias a los docentes para el fortalecimiento del conocimiento en actividades de aprendizaje creativo?**

Si se han realizado socializaciones periódicas sobre lineamientos enviados por el Ministerio de Educación, pero no se han capacitado en el fortalecimiento de las actividades creativas.

**Análisis de resultados**

En la entrevista realizada a los directivos desde su perspectiva consideran muy importante desarrollar la creatividad de los estudiantes, pero consideran que no se ha logrado realizar adecuadamente, además desde su criterio consideran que los docentes no están totalmente capacitados para reforzar este aspecto tan necesario en el aprendizaje, también consideran que es muy necesario que se capaciten ya que a nivel institucional no han recibido la adecuada formación para utilizar los diferentes recursos virtuales.

### 3.6.3 Entrevista al DECE

**1. ¿Cuáles son las acciones que ha tomado con los estudiantes con diversas capacidades?**

El departamento del DECE siempre está en constante monitoreo de las actividades que desarrolla el docente dentro del aula con los estudiantes que tienen diversas capacidades orientando actividades que ayuden tanto a docentes y estudiantes a mejorar el aprendizaje en el aula.

**2. ¿Conoce cómo se desarrolla el proceso creativo dentro del aula por parte de los docentes?**

En las entrevistas y monitoreo realizado por el DECE se puede observar que hay falencias en el desarrollo creativo por parte de los docentes ya que las actividades que realizan en muchas ocasiones no están dirigidos o adaptados para el grupo que tiene diversas capacidades.

**3. ¿Considera que los docentes de la institución educativa desarrollan adecuadamente la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades?**

No, aún hay dificultades, los docentes requieren prepararse en estrategias óptimas que ayude a desarrollar y fortalecer la creatividad dentro del aula con los estudiantes para lo cual se sugiere que se capacite a los maestros.

**4. ¿Considera que las herramientas virtuales ayudan al docente a desarrollar la creatividad de los estudiantes?**

Claro que sí, las herramientas virtuales se han convertido en la actualidad en recursos muy valiosos y novedosos, esto motiva y despierta el interés de los niños y niñas. Aprovechar la tecnología para el aprendizaje es un medio muy importante, pero es necesario que el docente esté preparado para tomar las acciones correspondientes en manejar estos recursos con sus estudiantes.

## Análisis de la entrevista

La opinión recopilada del DECE institucional en la entrevista indica que su función es orientar y monitorear las actividades del docente, al mismo tiempo, se refiere a que los docentes tienen falencias en desarrollar la creatividad de los estudiantes por falta de estrategias que ayuden a realizar actividades innovadoras en el aula, así también menciona que las herramientas virtuales serían una opción muy valiosa para trabajar actividades creativas con los estudiantes.

### 3.7 Triangulación de resultados

*Tabla 13 Triangulación de resultados*

Categoría	Instrumentos	Análisis de los instrumentos
	Encuesta a docentes	Los docentes carecen de estrategias para fortalecer la creatividad de los estudiantes, así mismo tienen conocimiento en el manejo de diferentes herramientas virtuales para el trabajo con los estudiantes.
	Observación áulica	En las observaciones realizadas tanto a docentes y estudiantes se pudo corroborar que la mayoría de docente no tienen estrategias que facilite desarrollar la creatividad de los estudiantes, del mismo modo, las actividades que realizan no son suficientes, así también muy pocos docentes manejan herramientas virtuales para el trabajo con los estudiantes que presentan diversas capacidades. Los estudiantes tienen dificultades en realizar actividades creativas, también se pudo observar desmotivación en las tareas que realizan en el aula.
	Entrevista a directivos	Los directivos manifiestan que es importante el desarrollo creativo de los estudiantes y hacen mención que los docentes no están capacitados en

		el manejo de herramientas virtuales para trabajar con los estudiantes.
	Entrevista al DECE	En la entrevista realizada al DECE indica también la importancia que tiene impulsar un trabajo creativo con los estudiantes para lo cual el docente debe tener conocimiento en estrategias óptimas y considerar que las herramientas virtuales serían una opción muy importante que ayude en esta función.

**Elaborado por:** Jaña (2022)

Los datos obtenidos tanto en la encuesta realizada a docentes, la observación áulica a docentes y estudiantes, la entrevista a directivos y la entrevista al DECE demuestra que hay dificultades en el desarrollo creativo de los estudiantes con diversas capacidades, en este sentido se puede comprobar que los docentes no cuentan con estrategias que ayuden a desarrollar adecuadamente el proceso creativo con sus estudiantes.

Además, se pudo constatar las dificultades que tienen los docentes en utilizar las herramientas virtuales como un medio para realizar actividades innovadoras haciendo uso de la tecnología con diferentes aplicaciones y plataformas disponibles para el trabajo con los estudiantes ya sea en el aula o fuera de ella.

Lo que demuestra que los docentes requieren prepararse cuyo propósito sea atender adecuadamente a sus estudiantes y de esta manera fortalecer un trabajo inclusivo donde se fomente la creatividad y motive a los estudiantes que presentan diversas capacidades con actividades creativas e innovadoras haciendo uso de las herramientas virtuales como un recurso que dinamice un trabajo más eficiente y colaborativo, para lo cual se propone una propuesta que viabilice capacitaciones a docentes.

## **CAPÍTULO IV**

### **4.1 Título de la propuesta**

Plan de capacitación para docentes, orientados al uso de herramientas virtuales para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades.

### **4.2 Objetivos**

#### **4.2.1 Objetivo general**

Capacitar a los docentes en el uso de herramientas virtuales apropiadas para el desarrollo de la creatividad de estudiantes con diversas capacidades.

#### **4.2.2 Objetivo específico**

- Elaborar estrategias que permitan a los docentes el correcto uso de herramientas virtuales para el desarrollo creativo de los estudiantes.
- Orientar a los docentes en el uso apropiado de herramientas virtuales de estudiantes con diversas capacidades.
- Facilitar el desarrollo de la creatividad de los estudiantes que presentan diversas capacidades con estrategias interactivas mediante herramientas virtuales.

### **4.3 Justificación**

La presente propuesta busca dar soluciones a la problemática planteada en la investigación creando espacios de interacción y participación entre el docente y el estudiante para potenciar la creatividad en el proceso de aprendizaje a través de herramientas virtuales que facilitan un acceso práctico en el desarrollo de las actividades que se elaboran en la institución educativa.

El docente debe estar en constante preparación para mejorar su desempeño profesional y brindar una atención óptima en la construcción del conocimiento con sus estudiantes para lo cual con la propuesta planteada en esta investigación se logrará capacitar al maestro en el manejo y dominio de las herramientas virtuales. A través de la implementación y uso se fortalezca la creatividad que impulse a los estudiantes a sentirse motivados en las actividades que desarrollan a diario.

Las herramientas virtuales han sido un apoyo muy valioso para la enseñanza y se han convertido en recursos que, en la actualidad son usados por una gran mayoría de la sociedad por lo que, aprovechar este recurso en el aprendizaje va a permitir que se logre el dinamismo que va a favorecer el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

A través de los recursos virtuales los docentes van a contar con varias alternativas para realizar un proceso creativo y participativo en su aprendizaje y a través de la capacitación dirigida sobre estas herramientas se va a facilitar a los docentes una gama de estrategias para el trabajo con aquellos estudiantes que presentan diversas capacidades con dificultades de aprendizaje y desarrollo creativo en diferentes plataformas para su aplicación en la institución educativa.

Además, va a favorecer que se motive a los participantes en realizar con mayor facilidad cada uno del proceso en la construcción de conocimiento que debe ser encaminado con actividades fáciles y comprensibles despertando el interés y curiosidad de los estudiantes a través de los medios tecnológicos.

#### **4.4 Descripción de la propuesta de solución**

La propuesta de solución a la problemática planteada se dividirá en tres fases y está expuesta de la siguiente manera;



**Figura 11** Fases de la propuesta  
Elaborado por: Jaña (2022)

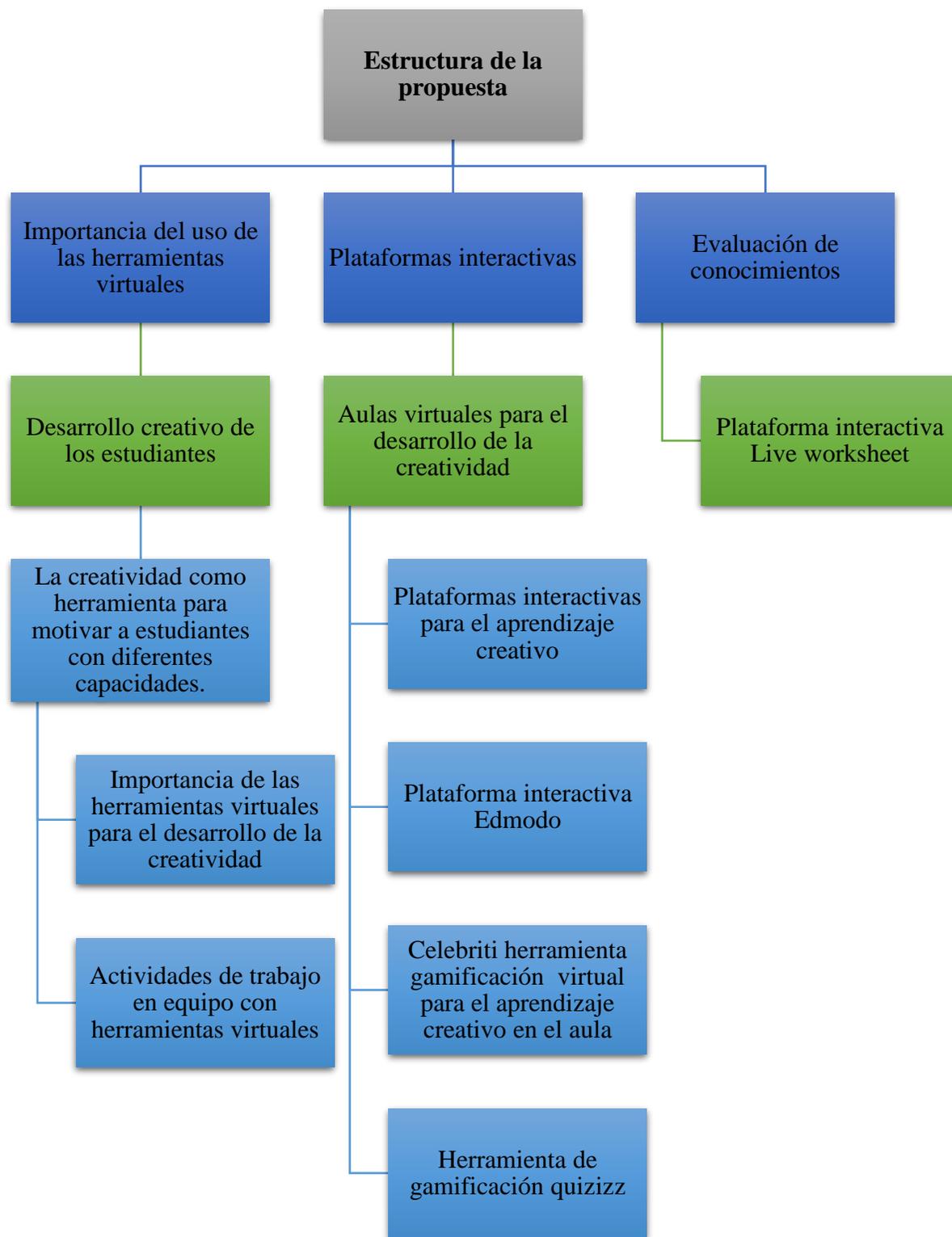
En la primera fase se sensibiliza a los docentes la importancia del desarrollo creativo en el proceso de aprendizaje en el cual se brindará información a todos los participantes sobre cuáles son los medios con los que se pueda brindar la atención a los estudiantes en el fortalecimiento de la creatividad.

En la segunda fase se presentan actividades de capacitación donde se va a reforzar las diferentes herramientas virtuales y cómo fortalecer la creatividad con la utilización de los diferentes recursos dentro del aula. Al mismo tiempo también facilitar estrategias a los docentes para que puedan motivar a los alumnos, así como realizar actividades participativas y creativas en el aula con sus estudiantes.

La fase tres consiste en la elaboración de actividades evaluativas mediante una plataforma interactiva donde el docente puede desarrollar propuestas acorde a los requerimientos de cada uno de sus estudiantes.

#### **4.5 Estructura de la propuesta**

El proyecto está diseñado para brindar las herramientas suficientes a los docentes con el cual se pueda orientar a realizar actividades que refuercen la creatividad de los estudiantes que presentan capacidades diversas. En este sentido se presenta una serie de acciones que van a ayudar al maestro a nutrirse de conocimiento y por ende pueda aplicar esta alternativa en las actividades académicas con sus estudiantes.



**Figura 12** Estructura de la propuesta  
**Elaborado por:** Jaña (2022)

#### 4.5.1 Primera fase socialización a los docentes

#### Taller No. 1 Desarrollo creativo de los estudiantes

Tabla 14 Desarrollo de la creatividad

<b>TEMA:</b>	Desarrollo creativo de los estudiantes
<b>Tiempo:</b>	120 minutos
<b>Objetivos:</b>	Concientizar a los docentes en la importancia del desarrollo creativo para los estudiantes que presentan diversas capacidades.
<b>Participantes</b>	Docentes de la institución educativa Joaquín Gallegos Lara
<b>Materiales:</b>	Laptop, hoja, lápiz, pluma
<b>Actividad inicial</b>	Dinámica con los participantes
<b>Contenidos</b>	<p style="text-align: center;"><b>CREATIVIDAD EN EL AULA</b></p>  <p style="text-align: center;">Fuente: Linares (2021)</p>
<b>Desarrollo de actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Observar el video con los participantes.</li><li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4uB4ndyH0Js">https://www.youtube.com/watch?v=4uB4ndyH0Js</a></li><li>• En el video se puede encontrar la explicación de cómo los docentes pueden desarrollar la creatividad dentro del aula y</li></ul>

	<p>la importancia de aplicar estrategias que ayuden a fortalecer el aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogar sobre el contenido del video con todos los participantes.</li> <li>• Formar equipos de trabajo</li> <li>• Los equipos realizarán una actividad de como fortalecerán la creatividad con sus estudiantes en el aula.</li> <li>• Luego presentarán en plenaria a todos los participantes de la actividad.</li> <li>• Se abrirá un espacio de debate sobre la información proporcionada de los grupos.</li> <li>• Cada docente va a recopilar la información compartida por los grupos y compartirá una experiencia aplicada con sus estudiantes.</li> </ul>
<b>Reflexión</b>	<b>¿Considera Ud. que su proceso de aprendizaje es lo suficientemente creativo?</b>
<b>Evaluación</b>  <b>Resolver las preguntas</b>	<p>¿Por qué es importante el proceso creativo con los estudiantes en el aprendizaje?</p> <hr/> <hr/> <p>¿Conoce actividades que sirven para desarrollar la creatividad del estudiante?</p> <hr/> <hr/> <p>¿Qué estrategias creativas ha desarrollado con sus estudiantes en el aula para estudiantes que presentan diferentes capacidades?</p> <hr/> <hr/>

**Fuente:** Linares (2021)  
**Elaborado por:** Jaña (2021)

## Taller No. 2 Creatividad como herramienta para motivar

Tabla 15 La creatividad como herramienta para motivar a estudiantes con diversas capacidades

<b>TEMA:</b>	La creatividad como herramienta para motivar a estudiantes con diferentes capacidades.
<b>Tiempo:</b>	120 minutos
<b>Objetivos:</b>	Sensibilizar a los docentes sobre la importancia de motivar a los estudiantes que presentan diversas capacidades mediante la creatividad para mejorar su aprendizaje.
<b>Participantes</b>	Docentes de la institución educativa Joaquín Gallegos Lara
<b>Materiales:</b>	Laptop, hoja, lápiz, pluma
<b>Actividad inicial</b>	Dinámica con los participantes
<b>Contenidos</b>	<p style="text-align: center;"><b>Potencial creativo</b></p>  <p>Es un recurso que todos tenemos.</p> <p>Tenemos la capacidad "dormida" o "bloqueada"</p> <p>La educación es conceptual, repetitiva, analítica, lógica, estructurada.</p> <p>Por suerte, aún estamos a tiempo.</p> <p>El pensamiento creativo no está en función de ninguna técnica en particular. Para que las personas sean creativas deben estar motivadas....</p> <p><b>Fuente:</b> Emaze (s.f)</p>
<b>Desarrollo de actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video de la actividad</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=M5RveXenvxM">https://www.youtube.com/watch?v=M5RveXenvxM</a></li> <li>• El video trata sobre cómo trabajar con la creatividad desarrollando como una habilidad que fortalezca el pensamiento creativo en niños y niñas.</li> <li>• Dialogar sobre el contenido del video con todos los participantes.</li> </ul>

- Presentar a los participantes las bondades que brinda la creatividad.



- Explicar a los docentes como desarrollar la creatividad con los estudiantes.
- Conversar sobre la importancia de atender con actividades creativas a estudiantes que presentan diferentes capacidades.
- Establecer las diferencias que presentan los estudiantes que tienen diversas capacidades con los demás estudiantes.

<b>Reflexión</b>	<b>¿Por qué la creatividad es tan importante para el desarrollo humano?</b>
<b>Evaluación</b>  <b>Resolver las preguntas</b>	<p>¿Cómo se debe desarrollar la creatividad?</p> <hr/> <p>¿Cuáles son las habilidades creativas que debe desarrollar el estudiante?</p> <hr/>

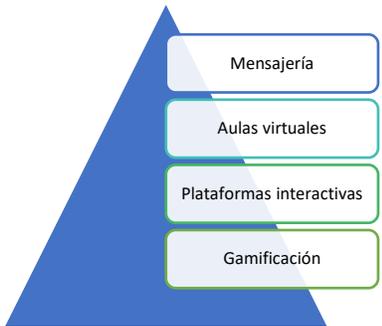
	<p>¿Cuáles son las actividades creativas que ha logrado desarrollar en el aula?</p> <hr/>
--	---

Fuente: Emace (s.f)

Elaborado por: Jaña (2021)

### Taller No. 3 Importancia de las herramientas virtuales

Tabla 16 Importancia de las herramientas virtuales

<b>TEMA:</b>	Importancia del uso de las herramientas virtuales.
<b>Tiempo:</b>	120 minutos
<b>Objetivos:</b>	Presentación de las diferentes herramientas virtuales disponibles para desarrollar la creatividad de los estudiantes.
<b>Participantes</b>	Docentes de la institución educativa Joaquín Gallegos Lara
<b>Materiales:</b>	Laptop, hoja, lápiz, pluma, proyector.
<b>Actividad inicial</b>	Dinámica con los participantes.
<b>Contenidos</b>	 <p>El diagrama muestra un triángulo azul que se divide en cuatro secciones horizontales, cada una con un recuadro que contiene el nombre de una herramienta virtual. Desde arriba hacia abajo, las herramientas son: Mensajería, Aulas virtuales, Plataformas interactivas y Gamificación.</p>
<b>Desarrollo de actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogar con los docentes sobre la importancia que tienen las herramientas virtuales en el proceso de aprendizaje.</li> <li>• Presentar las herramientas virtuales disponibles.</li> </ul>



Fuente: Docente al día (2020)

- Facilidad en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.
- Beneficios que brindan las herramientas virtuales en el aprendizaje.



- Formar equipos de trabajo.
- Cada grupo elaborará una presentación sobre una herramienta virtual que conozca.
- Los grupos realizarán una corta exposición sobre su actividad elaborada presentando los beneficios que tienen la herramienta elegida.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los docentes participarán con lluvia de ideas sobre las actividades desarrolladas por todos los participantes.</li> </ul>
<b>Reflexión</b>	<b>¿Qué experiencia ha tenido con alguna herramienta virtual?</b>
<b>Evaluación</b>	
<b>Resolver las preguntas</b>	<p>¿Cómo desarrolla las herramientas virtuales el aprendizaje de los estudiantes?</p> <p>_____</p> <p>¿Cuáles son las herramientas virtuales que Ud. conoce?</p> <p>_____</p> <p>¿Cómo desarrolla la creatividad las herramientas virtuales?</p> <p>_____</p>

Fuente: Docente al día (2020)

Elaborado por: Jaña (2021)

#### **Taller No. 4 Actividades colaborativas para el desarrollo creativo**

*Tabla 17 Actividades de trabajo colaborativo con los estudiantes*

<b>TEMA:</b>	Actividades de trabajo colaborativo con herramientas virtuales para el desarrollo creativo.
<b>Tiempo:</b>	120 minutos
<b>Objetivos:</b>	Orientar al trabajo colaborativo con actividades que faciliten la inclusión de estudiantes que presentan capacidades diversas.
<b>Participantes</b>	Docentes de la institución educativa Joaquín Gallegos Lara
<b>Materiales:</b>	Laptop, hoja, lápiz, pluma, proyector.
<b>Actividad inicial</b>	Dinámica con los participantes.
<b>Contenidos</b>	



# Herramientas para el trabajo colaborativo

Organice tareas y equipos de trabajo usando plataformas gratuitas en línea

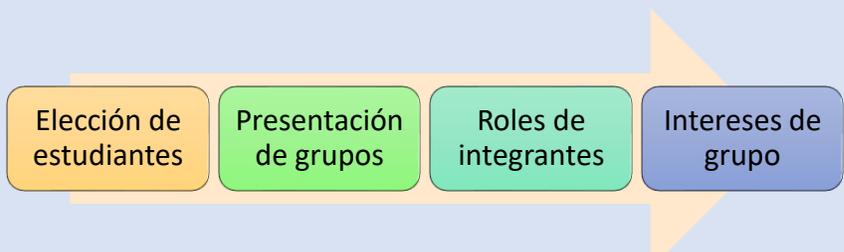
El trabajo colaborativo se centra en crear conocimiento de forma compartida y simultánea entre distintas personas.

**Desarrollo de actividades**

- Dialogar con los participantes la importancia del trabajo en equipo.
- Presentar los pasos como desarrollar un proceso de trabajo en equipo.

### **Proceso para actividades colaborativas en plataformas interactivas.**

- Intervenir en la formación de equipos



- Motivar intercambio colectivo



- Comunicación entre estudiantes



- Promover la responsabilidad colectiva.

	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brindar acceso a desarrollo de habilidades</li> </ul>
<b>Reflexión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son las actividades colaborativas que ha desarrollado en el aula?</li> <li>• ¿Cómo facilita que los estudiantes con diversas capacidades puedan trabajar con los demás estudiantes?</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	

	<b>Indicadores</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Con dificultad</b>
	El docente conoce actividades colaborativas para trabajar en equipo.			
	El docente considera que las actividades colaborativas ayudan al desarrollo del aprendizaje.			
	El docente puede combinar actividades colaborativas en entornos virtuales.			
	Hay predisposición de los participantes en realizar actividades colaborativas con herramientas virtuales.			

Elaborado por: Jaña (2021)

#### 4.5.2 Herramientas virtuales para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

##### Taller No. 5 Aula virtual para el desarrollo creativo

*Tabla 18 Aula virtual para el desarrollo de la creatividad*

<b>TEMA:</b>	Aula virtual para el desarrollo de la creatividad de niños con diversas capacidades.
<b>Tiempo:</b>	120 minutos
<b>Objetivos:</b>	Explicar el uso de las herramientas en aula virtual para el desarrollo de las actividades con los estudiantes que presentan diversas capacidades.
<b>Participantes</b>	Docentes de la institución educativa Joaquín Gallegos Lara
<b>Materiales:</b>	Laptop, hoja, lápiz, pluma, proyector.
<b>Actividad inicial</b>	Dinámica con los participantes.
<b>Contenidos</b>	Classroom integra Google Docs., Drive y Gmail para ayudar a los maestros a crear y recopilar las tareas sin necesidad de utilizar papel. Ellos pueden ver rápidamente quién ha

	<p>completado el trabajo y quién no, y proporcionar retroalimentación directa en tiempo real a cada uno de los estudiantes. (Guevara et al., 2019, p. 7)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilita crear, enviar, recibir y revisar tareas.</li> <li>• Se pueden incluir materiales didácticos y videos.</li> <li>• Interacción directa y en tiempo real entre estudiantes y docentes.</li> <li>• Facilidad para programar actividades grupales.</li> </ul>
<p><b>Desarrollo de actividades</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video de la actividad.</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0IB0S5U6Ef4">https://www.youtube.com/watch?v=0IB0S5U6Ef4</a></li> <li>• En el siguiente video explica sobre el proceso de cómo crear un aula virtual y toda la información de cómo los docentes pueden aprovechar dicha herramienta virtual ingresando en la aplicación.</li> <li>• Dialogar con los docentes sobre cómo crear un aula virtual.</li> <li>• Explicar la importancia que tienen las herramientas virtuales en el proceso de aprendizaje.</li> </ul> <div data-bbox="711 1146 1318 1560" data-label="Image"> <p>The illustration features the text 'AULA VIRTUAL' in bold yellow letters at the top. Below it, a woman in a yellow shirt and green pants is sitting and looking at her phone. In the center, there is a green square icon representing a person on a screen, with a large yellow 'C' partially overlapping it. To the right, a man in a yellow shirt and green pants is sitting and using a laptop. At the bottom, the word 'Classroom' is written in a bold, yellow, sans-serif font.</p> </div> <p><b>Fuente:</b> The piped classroom</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir el proceso para abrir cuenta Classroom.</li> <li>• Leer las actividades a desarrollar con estudiantes en google classroom.</li> </ul>

## Las bases de Google Classroom

### Crea una clase

Haz clic en el icono del + en la esquina superior derecha para crear una clase nueva.

### Localiza clases

En la esquina superior izquierda encontrarás tres líneas que te muestran el menú. Tásalas para acceder a la lista de tus clases, localiza el calendario de clase o mira la lista de tareas asignadas.

### Calendario

En el Calendario se muestran los trabajos asignados con su fecha de vencimiento.

### Tareas

Mira la lista de tareas asignadas para una o varias de tus clases.

### Novedades

Novedades es donde los trabajos asignados y los anuncios estarán visibles.

### Código de la clase

Los estudiantes acceden a una clase a través de un código.

### Adjunta algo

Añade archivos desde tu ordenador, desde Google Drive, YouTube o desde enlaces a otras páginas web a un trabajo o anuncio.

### Crea

Haz clic en el icono del + en el botón de abajo a la derecha para crear un anuncio, mandar un trabajo o hacer una pregunta.

### Ve, Edita o Haz una Copia

Cuando adjuntes documentos para los estudiantes, tienes la opción de hacer una copia del documento, de manera que la clase pueda verlo, editarlo e incluso hacer sus propias copias y editarlas.

### Evalúa y ofrece feedback

Haz clic en el título de tu trabajo en el apartado de Novedades para revelar el feedback del trabajo asignado y para ver las entregas de los estudiantes.

### Devuelve el trabajo

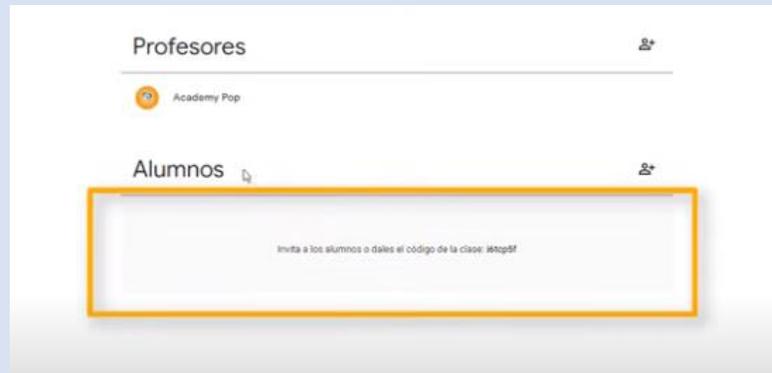
Después de proporcionar un feedback a los estudiantes, devuélvelos su trabajo. Cuando se entrega un trabajo por parte del alumno, Google Classroom cambia la propiedad del alumno al profesor. Devolviendo el trabajo al estudiante, el documento vuelve a ser propiedad del alumno.

Adaptado y traducido por:  
**The flipped woossep**

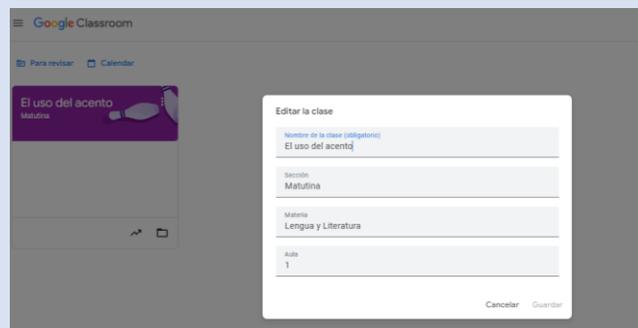
- Crear el espacio de trabajo con los estudiantes.

The screenshot shows the 'Trabajo de clase' (Classwork) tab in Google Classroom. At the top, there are navigation tabs: 'Tablón', 'Trabajo de clase', 'Personas', and 'Calificaciones'. Below the tabs, there is a '+ Crear' button and links for 'Google Calendar' and 'Carpeta de Drive de la clase'. The main area is mostly empty, with a small illustration of a dog sitting at a desk. At the bottom, there is a text box that says: 'Aquí podrás asignar trabajos. Puedes añadir tareas y otros trabajos para la clase y, después, organizarlos por temas.'

- Abrir la sala de trabajo y actividades entre el docente y estudiantes.



- Asignar materiales y actividades para los estudiantes.



- Los docentes van a abrir una cuenta de Gmail.
- Posteriormente van a realizar la creación del espacio de trabajo en Classroom.
- Asignar asignatura y crear espacio de trabajo con los demás asistentes.
- Compartir actividades con los demás docentes.
- Compartir las bondades que brinda Classroom.

**Reflexión**

**¿Qué expectativas brinda classroom para el aprendizaje?**

**Evaluación**

Indicadores	Logrado	En proceso	Con dificultad
-------------	---------	------------	----------------

	Conoce las bondades que brinda Classroom.			
	Elabora actividades en Google Classroom.			
	Realiza actividades colaborativas en la plataforma.			
	Facilita el espacio interactivo y participativo en clase.			

**Fuente:** The pipped classroom

**Elaborado por:** Jaña (2021)

## Taller No. 6 Plataformas interactivas Zoom y Teams

*Tabla 19 Plataformas interactivas en el aprendizaje*

<b>TEMA:</b>	Plataformas interactivas en el aprendizaje creativo de los estudiantes.
<b>Tiempo:</b>	120 minutos
<b>Objetivos:</b>	Explicar los beneficios de las plataformas interactivas para el desarrollo de las actividades creativas con los estudiantes.
<b>Participantes</b>	Docentes de la institución educativa Joaquín Gallegos Lara
<b>Materiales:</b>	Laptop, hoja, lápiz, pluma, proyector.
<b>Actividad inicial</b>	Dinámica con los participantes.
<b>Contenidos</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%; background-color: #e6e6fa;"> <h3 style="text-align: center; margin: 0;">Zoom</h3> <div style="background-color: #4169e1; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; margin: 5px 0;"> <p>El programa Zoom, como herramienta de interacción virtual ha ayudado al sector educación. Ello es central para zanjar épocas de pandemia, direccionada a incrementar las posibilidades de la formación de las personas y grupos, estudiantes de todos los niveles y modalidades del sistema educativo, como para los programas no formales, artísticos, de difusión científica, y otros. (Friaholc, 2020, pág. 1)</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%; background-color: #e6e6fa;"> <h3 style="text-align: center; margin: 0;">Teams</h3> <div style="background-color: #76c73a; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; margin: 5px 0;"> <p>Con esta frase queda en evidencia que sin bien es cierto, la herramienta no forma al estudiante, sino que el estudiante forma a la herramienta, por lo que planteamos la idea de escoger o de preferir herramientas colaborativas e interactivas lo que justifica quizá el contenido de la plataforma Microsoft Teams, llevando así la transformación de clases presenciales a un formato online calificando como aceptable las medidas tomadas por la institución (Sarauz et al., 2020, p. 14)</p> </div> </div> </div>

**Desarrollo de actividades**

- Explicar el contenido y las bondades que presenta cada una de las plataformas interactivas a los docentes.
- Dialogar con los docentes alguna experiencia que hayan tenido en el manejo de las herramientas mencionadas.
- Explicar cuáles son las bondades que brinda Zoom y Teams.

The infographic consists of two rounded rectangular boxes. The top box is yellow and labeled 'Zoom'. It lists seven features: 'Comunicación interactiva virtual.', 'Compartir documentos, archivos y videos en clase', 'Chat interactivo en clase', 'Presentación de exposiciones', 'Control de asistencia', 'Formación de equipos de trabajo por salas', and 'Grabación de actividades de clase'. The bottom box is blue and labeled 'Teams'. It lists six features: 'Compartir actividades de aprendizaje', 'Guardar archivos y trabajos', 'Horarios de actividades sin límite de tiempo', 'Grabación de clases', 'Creación de grupos de trabajo por asignatura.', and 'Participación de los estudiantes.' Both boxes have a light blue arrow pointing to the right.

- Comunicación interactiva virtual.
- Compartir documentos, archivos y videos en clase
- Chat interactivo en clase
- Presentación de exposiciones
- Control de asistencia
- Formación de equipos de trabajo por salas
- Grabación de actividades de clase

- Compartir actividades de aprendizaje
- Guardar archivos y trabajos
- Horarios de actividades sin límite de tiempo
- Grabación de clases
- Creación de grupos de trabajo por asignatura.
- Participación de los estudiantes.

- El expositor explicará cuales el proceso de creación de cada una de las plataformas.
- El expositor en conjunto con los docentes va a crear cuentas en las plataformas mencionadas.

	<div data-bbox="613 191 1437 882" style="background-color: #2c3e50; color: white; padding: 10px;"> <h2 style="text-align: center;">Videoconferencias en Microsoft Teams</h2> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Ingresa o tu cuenta institucional Office 365</li> <li>2.- Selecciona Microsoft Teams</li> <li>3.- Ingresa a Calendario</li> <li>4.- Selecciona + Nueva reunión</li> <li>5.- Coloca el título y Agrega los correos de invitados</li> <li>6.- Selecciona el horario, Guarda y Envía</li> </ol> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="width: 60%;"> <ol style="list-style-type: none"> <li>7.- Selecciona <span style="background-color: white; color: #2c3e50; padding: 2px 5px; border-radius: 3px;">Unirse</span></li> <li>8.- Configure audio y video</li> </ol> <div style="background-color: #34495e; padding: 5px; border-radius: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>📺</span> <span>🔊</span> <span>🎤</span> <span>🔇</span> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li><span>📷</span> Activa tu cámara cuando lo necesites</li> <li><span>🎧</span> Administra los micrófonos durante la sesión</li> <li><span>🖥️</span> Comparte tu escritorio, pantalla o presentaciones</li> <li><span>⋮</span> Configura los accesos a la sesión</li> <li><span>📹</span> Graba y crea un canal de videos de tus sesiones</li> <li><span>💬</span> Envía mensajes durante la sesión</li> <li><span>👤</span> Agrega más usuarios</li> <li><span>📞</span> Termina la sesión</li> </ul> </div> <div style="width: 35%; text-align: center;"> </div> </div> </div> <p style="margin-top: 10px;"><b>Fuente:</b> TeNM (2021)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se formarán dos grupos de participantes.</li> <li>• Los grupos deben elaborar una clase utilizando actividades creativas para los estudiantes.</li> <li>• Cada grupo va a presentar actividades elaboradas en Zoom y Teams</li> <li>• Los grupos participantes presentarán las actividades desarrolladas a los demás participantes.</li> <li>• Finalmente, cada participante recogerá su opinión sobre cuáles son las ventajas que brindan estas herramientas para motivar el trabajo con los estudiantes.</li> <li>• Cada docente compartirá su opinión en plenaria sobre las actividades que puede desarrollar en las plataformas.</li> </ul>
<b>Reflexión</b>	<b>¿Qué diferencia encontró entre las dos plataformas interactivas?</b>
<b>Evaluación</b>	

	<b>Indicadores</b>	<b>Log rado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Con dificultad</b>
	Conoce las bondades de las plataformas interactivas.			
	Utiliza los recursos disponibles de la plataforma con facilidad.			
	Elabora actividades creativas y didácticas en la plataforma.			
	Tiene facilidad para desarrollar actividades de clase en la plataforma.			

Fuente: TeNM (2021)

Elaborado por: Jaña (2021)

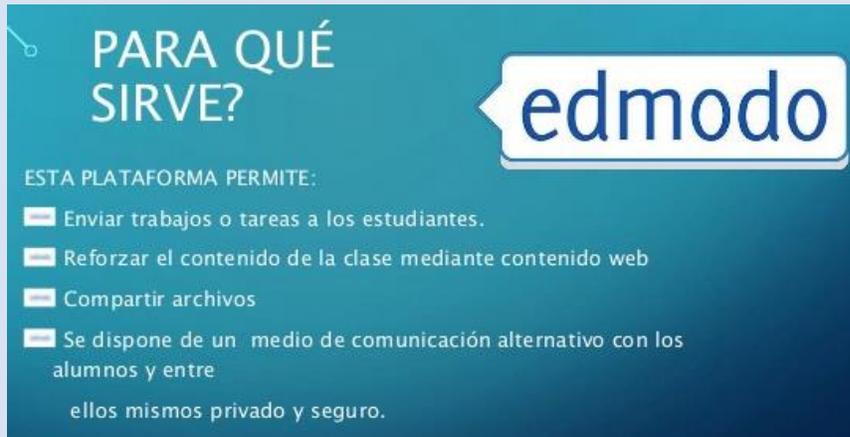
## Taller No. 7 Plataformas interactivas Edmodo

*Tabla 20 Herramienta virtual para el aprendizaje creativo*

<b>TEMA:</b>	Plataforma interactiva Edmodo
<b>Tiempo:</b>	120 minutos
<b>Objetivos:</b>	Desarrollo de actividades colaborativas entre docente y estudiantes.
<b>Participantes</b>	Docentes de la institución educativa Joaquín Gallegos Lara
<b>Materiales:</b>	Laptop, hoja, lápiz, pluma, proyector.
<b>Actividad inicial</b>	Dinámica con los participantes.
<b>Contenidos</b>	 <p>¿Qué es EDMODO?</p> <p>Es una red social especialmente diseñada para que estudiantes y docentes puedan intercambiar información, archivos y links en un entorno seguro.</p> <p>URL para acceder a la Aplicación:  <a href="http://www.edmodo.com">http://www.edmodo.com</a></p>

**Desarrollo de actividades**

- Socializar con los participantes sobre que es la plataforma Edmodo.
- Presentan las utilidades de la plataforma a los participantes.



**Fuente:** Medina (2016)

- Luego de socializar las utilidades de la plataforma se va a crear una cuenta en la plataforma Edmodo.
- Se presenta el video paso a paso cómo crear una cuenta.
- <https://www.youtube.com/watch?v=5nYBIQZsw7c>.
- En el video se explicará los pasos para ingresar a la plataforma Edmodo y que actividades se pueden desarrollar los docentes con los estudiantes de manera interactiva.
- Explicar el proceso de ingreso y la elaboración de actividades en dicha plataforma.
- Los docentes a través de esta plataforma pueden realizar actividades colaborativas con estudiantes que presentan diferentes dificultades.

Aquí hay algunas cosas para comenzar con la aplicación móvil Edmodo ^



Explorar Página de inicio

Mantén un registro de todas las actualizaciones de la clase y la escuela.

Explorar Inicio



Aprenda los básicos de la clase

Empieza a enseñar configurando tu Clase digital.

Ir a Clase



Encuentra recursos para profesores

Encuentra juegos, videos, aplicaciones y más en Discover.

Encuentra Recursos

- Se explica el proceso cómo puede realizar actividades participativas con los estudiantes.

#### Crea una clase

Añadir estudiantes

Enviar un mensaje de bienvenida

Crear y enviar una asignación

Crear y enviar una prueba

Establece tu agenda de clases

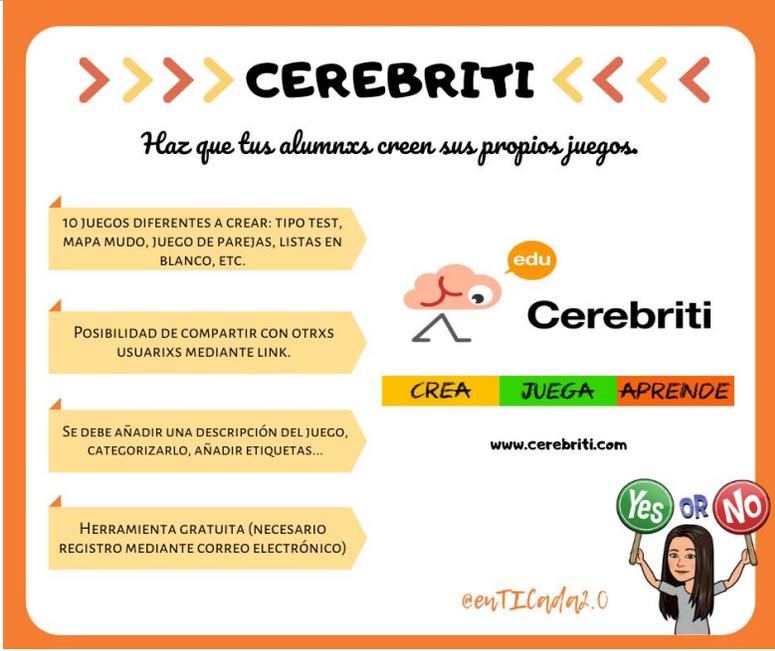
- Los participantes con una temática dada elaborarán una de clase que luego va a ser desarrollada por el estudiante.
- Explicar las instrucciones de ingreso para los estudiantes

	<p><b>Instrucciones para Estudiantes</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visita <a href="https://new.edmodo.com">https://new.edmodo.com</a> desde tu teléfono u ordenador.</li> <li>2. Haz clic o pulsa 'Empezar como Estudiante'</li> <li>3. Sigue las instrucciones en tu pantalla. Usa tu código de clase: <b>grtppv</b>.</li> </ol> <p><b>Instrucciones para Familiare</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visita <a href="https://new.edmodo.com">https://new.edmodo.com</a> desde tu teléfono u ordenador.</li> <li>2. Haz clic o pulsa 'Empezar como Familiar'</li> <li>3. Sigue las instrucciones para crear una cuenta.</li> <li>4. Cuando se solicite, introduce el Código de Familiar de tu hijo. El Código de Familiar se encuentra en la esquina inferior izquierda de la página de inicio del estudiante (<a href="http://www.edmodo.com">www.edmodo.com</a>)</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Finalmente se realizará un debate sobre como las plataformas virtuales ayudan al desarrollo del aprendizaje.</li> </ul>																				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>																				
<b>Reflexión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué utilidad presenta la plataforma Edmodo?</li> <li>• ¿Cómo facilitaría el trabajo de sus estudiantes con la plataforma Edmodo?</li> </ul>																				
<b>Evaluación</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="613 1213 1068 1304">Indicadores</th> <th data-bbox="1068 1213 1159 1304">Logrado</th> <th data-bbox="1159 1213 1295 1304">En proceso</th> <th data-bbox="1295 1213 1464 1304">Con dificultad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="613 1304 1068 1381">El docente se siente motivado y participativo.</td> <td data-bbox="1068 1304 1159 1381"></td> <td data-bbox="1159 1304 1295 1381"></td> <td data-bbox="1295 1304 1464 1381"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="613 1381 1068 1493">Los participantes muestran predisposición al uso de la herramienta virtual.</td> <td data-bbox="1068 1381 1159 1493"></td> <td data-bbox="1159 1381 1295 1493"></td> <td data-bbox="1295 1381 1464 1493"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="613 1493 1068 1604">El docente logró captar la información indicada por el expositor</td> <td data-bbox="1068 1493 1159 1604"></td> <td data-bbox="1159 1493 1295 1604"></td> <td data-bbox="1295 1493 1464 1604"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="613 1604 1068 1709">El docente logra abrir una cuenta interactiva en la plataforma Edmodo.</td> <td data-bbox="1068 1604 1159 1709"></td> <td data-bbox="1159 1604 1295 1709"></td> <td data-bbox="1295 1604 1464 1709"></td> </tr> </tbody> </table>	Indicadores	Logrado	En proceso	Con dificultad	El docente se siente motivado y participativo.				Los participantes muestran predisposición al uso de la herramienta virtual.				El docente logró captar la información indicada por el expositor				El docente logra abrir una cuenta interactiva en la plataforma Edmodo.			
Indicadores	Logrado	En proceso	Con dificultad																		
El docente se siente motivado y participativo.																					
Los participantes muestran predisposición al uso de la herramienta virtual.																					
El docente logró captar la información indicada por el expositor																					
El docente logra abrir una cuenta interactiva en la plataforma Edmodo.																					

Fuente: Plataforma Edmodo  
Elaborado por: Jaña (2021)

## Taller No. 8 Herramienta de gamificación Celebriti

Tabla 21 Herramienta virtual para el aprendizaje creativo

<b>TEMA:</b>	Celebriti herramienta virtual para el aprendizaje creativo en el aula
<b>Tiempo:</b>	120 minutos
<b>Objetivos:</b>	Facilitar a los docentes estrategias que permitan mejorar el aprendizaje de los estudiantes con diversas capacidades.
<b>Participantes</b>	Docentes de la institución educativa Joaquín Gallegos Lara
<b>Materiales:</b>	Laptop, hoja, lápiz, pluma, proyector.
<b>Actividad inicial</b>	Dinámica con los participantes.
<b>Contenidos</b>	 <p>Fuente: Bonilla (2020)</p>
<b>Desarrollo de actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar el contenido y las bondades que presenta cada una de las plataformas interactivas a los docentes.</li> <li>• Observar el video de las actividades.</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BM7oT6Ng99s">https://www.youtube.com/watch?v=BM7oT6Ng99s</a></li> <li>• El video explica sobre el ingreso a la plataforma cerebriti y cómo desarrollar cada una de las actividades haciendo uso de este recurso virtual, además como se desarrolla los juegos que se logra encontrar en la plataforma.</li> </ul>

- Dialogar con los docentes sobre la utilidad de la plataforma interactiva.
- Conocer el proceso de la elaboración de actividades
- El expositor explicará cuales el proceso de la elaboración de actividades.
- Se formará equipo de apoyo y trabajo con quienes los estudiantes elaborarán actividades.
- Pasos para realizar la actividad



- Seleccionar la actividad



- Desarrollo de la actividad



- Finalmente, el docente revisará las actividades desarrolladas por el estudiante.

<b>Reflexión</b>	<b>¿Qué facilidades brindan las herramientas virtuales interactivas?</b>			
<b>Evaluación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Con dificultad</b>
	Conoce la utilidad de la gamificación.			
	Logra ejecutar juegos didácticos en la aplicación.			
	Realiza actividades colaborativas en la plataforma.			
	Conoce estrategias que facilitan motivar de manera creativa a los estudiantes.			

Fuente: Plataforma cerebrity  
 Elaborado por: Jaña (2021)

### **Taller No. 9 Quizizz una herramienta creativa**

*Tabla 22 Quizizz una herramienta creativa*

<b>TEMA:</b>	Juegos didácticos con Quizizz
<b>Tiempo:</b>	120 minutos
<b>Objetivos:</b>	Presentar a los docentes la herramienta de gamificación quizizz con actividades de juegos para el desarrollo creativo del estudiante.
<b>Participantes</b>	Docentes de la institución educativa Joaquín Gallegos Lara
<b>Materiales:</b>	Laptop, hoja, lápiz, pluma, proyector.
<b>Actividad inicial</b>	Dinámica con los participantes.
<b>Contenidos</b>	

	<h2 style="text-align: center;">¿Qué es Quizizz?</h2> <p style="text-align: center;">Quizizz es una herramienta gratuita para enseñar, repasar y evaluar de modo didáctico, entretenido y ágil sobre cualquier tema, desde todo lugar. Es utilizado para impartir clases por más de 20 millones de personas actualmente.</p> <p style="text-align: center;">Quizizz permite crear cápsulas para clases asincrónicas y también realizar lecciones en vivo de forma remota, interactiva y personalizada.</p> 
<p><b>Desarrollo de actividades</b></p>	<p><b>Fuente:</b> Velazco (2021)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la participación de los asistentes se realizará una ronda de preguntas sobre qué podrían realizar con las bondades de las herramientas virtuales.</li> <li>• Luego se presentará la herramienta de gamificación quizizz.</li> <li>• Se presentará un video de como ingresar paso a paso en la plataforma interactiva.</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UN3Swbv73Tw">https://www.youtube.com/watch?v=UN3Swbv73Tw</a></li> <li>• En el video se explica sobre la importancia de quizizz y cómo lograr desarrollar las actividades de manera conjunta con los estudiantes, también cómo se puede dar el monitoreo y la elección de la asignatura.</li> <li>• Los docentes deben abrir una cuenta para las actividades con sus estudiantes.</li> </ul>

INSTRUCTOR-LED LECCIÓN  
Inicia un vivo lección

APRENDIZAJE SIN SINCRONIZACIÓN  
Asignar deberes

7 diapositivas

Ocultar respuestas

Vista previa

1. Diapositiva

Informar de un problema

## Taller Quizizz

Vamos a una mini experiencia..



- El docente puede elegir la asignatura que requiera trabajar con sus estudiantes.



Matemáticas



Inglés



Ciencias Sociales



Idiomas



Ciencias



Ordenadores



educación profesional



Artes creativas



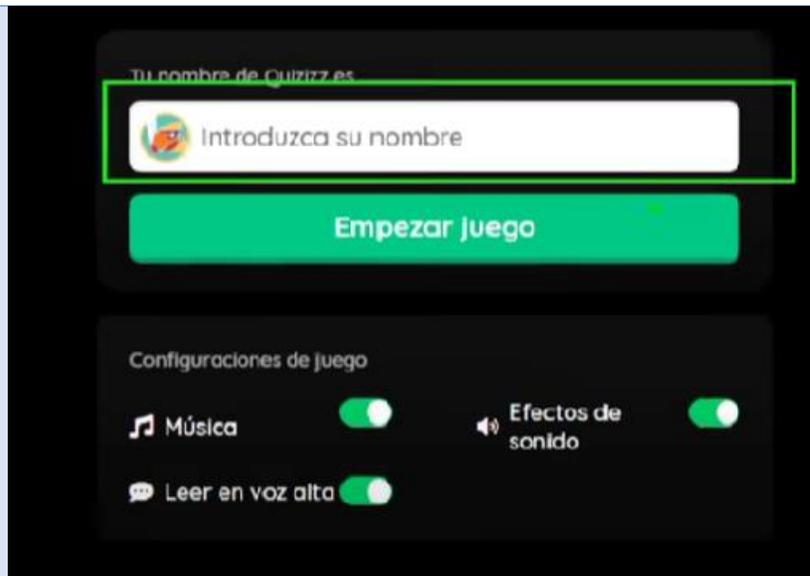
Salud y Educación Física

- Luego debe facilitar un código de ingreso para que sus estudiantes puedan ingresar a la plataforma.

Introduce un código de juego

UNIRSE

- Los estudiantes deben ingresar con su nombre en la plataforma.



- Empiezan a jugar acorde al tema elegido acorde a las necesidades de cada estudiante.



- Los participantes pueden ver los avances que van desarrollando los estudiantes en la plataforma.
- Pueden reenviar nuevas actividades ya sean juegos, evaluaciones o actividades que deseen desarrollar.

	 <p>Encuentra un nuevo cuestionario</p> <p>Performance Stats</p> <p>80%</p> <p>Exactitud</p> <p>8 Correct</p> <p>2 Incorrect</p> <p>0 Unattempted</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realizará una práctica interactiva con los participantes.</li> <li>• Un participante tomará el rol de docente y los demás el de estudiantes.</li> <li>• Realizarán actividades de juegos.</li> <li>• Finalmente, cada docente compartirá su experiencia sobre cuál es su perspectiva de la plataforma.</li> </ul>																				
<b>Reflexión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué considera necesario que el docente debe buscar nuevas alternativas de aprendizaje?</li> <li>• ¿Cómo la plataforma quizizz puede facilitar la creatividad en los estudiantes?</li> </ul>																				
<b>Evaluación</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="613 1383 1070 1478">Indicadores</th> <th data-bbox="1070 1383 1159 1478">Logrado</th> <th data-bbox="1159 1383 1295 1478">En proceso</th> <th data-bbox="1295 1383 1463 1478">Con dificultad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="613 1478 1070 1551">Se logró cumplir el proceso del taller.</td> <td data-bbox="1070 1478 1159 1551"></td> <td data-bbox="1159 1478 1295 1551"></td> <td data-bbox="1295 1478 1463 1551"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="613 1551 1070 1667">Los docentes lograron realizar las actividades desarrolladas en el taller.</td> <td data-bbox="1070 1551 1159 1667"></td> <td data-bbox="1159 1551 1295 1667"></td> <td data-bbox="1295 1551 1463 1667"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="613 1667 1070 1782">Los participantes se sienten motivados y predispuestos para utilizar la herramienta interactiva.</td> <td data-bbox="1070 1667 1159 1782"></td> <td data-bbox="1159 1667 1295 1782"></td> <td data-bbox="1295 1667 1463 1782"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="613 1782 1070 1845">El docente elabora actividades en la plataforma.</td> <td data-bbox="1070 1782 1159 1845"></td> <td data-bbox="1159 1782 1295 1845"></td> <td data-bbox="1295 1782 1463 1845"></td> </tr> </tbody> </table>	Indicadores	Logrado	En proceso	Con dificultad	Se logró cumplir el proceso del taller.				Los docentes lograron realizar las actividades desarrolladas en el taller.				Los participantes se sienten motivados y predispuestos para utilizar la herramienta interactiva.				El docente elabora actividades en la plataforma.			
Indicadores	Logrado	En proceso	Con dificultad																		
Se logró cumplir el proceso del taller.																					
Los docentes lograron realizar las actividades desarrolladas en el taller.																					
Los participantes se sienten motivados y predispuestos para utilizar la herramienta interactiva.																					
El docente elabora actividades en la plataforma.																					

Fuente: Plataforma Quizizz  
 Elaborado por: Jaña (2021)

### 4.5.3 Herramienta virtual para la evaluación de estudiantes.

#### Taller No. 10 Live worksheet evaluando conocimientos

Tabla 23 Live worksheet evaluando conocimientos

<b>TEMA:</b>	Live worksheet evaluando conocimientos
<b>Tiempo:</b>	120 minutos
<b>Objetivos:</b>	Evaluación de actividades acorde a su aprendizaje y desarrollo cognitivo de los estudiantes.
<b>Participantes</b>	Docentes de la institución educativa Joaquín Gallegos Lara
<b>Materiales:</b>	Laptop, hoja, lápiz, pluma, proyector.
<b>Actividad inicial</b>	Dinámica con los participantes.
<b>Contenidos</b>	
<b>Desarrollo de actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar a los docentes la herramienta Live Worksheet a los participantes.</li> <li>• Explicar el proceso de ingreso y la elaboración de actividades en dicha plataforma.</li> <li>• Observar el video del ingreso a la plataforma paso a paso.</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=r9HhMRclyKo">https://www.youtube.com/watch?v=r9HhMRclyKo</a></li> <li>• En el video se presenta un tutorial donde muestra el proceso de ingreso y el paso a paso de cada una de las actividades que se puede desarrollar con la plataforma live worksheets.</li> </ul>

- Compartir las bondades de la plataforma con los docentes para el proceso evaluativo con los estudiantes.
- Actividades a desarrollarse en la plataforma.



- Los participantes con una temática dada elaborarán una evaluación.
- En grupos se procederá a ingreso en la plataforma con una cuenta individual.
- Cada grupo creará una evaluación en la plataforma live worksheet.



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los docentes compartirán sus evaluaciones con los demás compañeros y a través del link desarrollarán la evaluación realizada.</li> <li>• Finalmente se hará una reflexión con todos los participantes con las siguientes interrogantes.</li> </ul>																				
<b>Reflexión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué es importante la evaluación de los procesos de aprendizaje?</li> <li>• ¿Qué actividades se pueden desarrollar para estudiantes que presentan dificultades?</li> <li>• ¿Cómo evaluaría a sus estudiantes en el grado a través de la plataforma digital?</li> </ul>																				
<b>Evaluación</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Indicadores</th> <th>Logrado</th> <th>En proceso</th> <th>Con dificultad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>El docente se siente motivado y participativo.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>El docente sigue las indicaciones para el desarrollo de la actividad.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>El docente logró captar la información indicada por el expositor</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>El docente elabora evaluaciones en la plataforma interactiva.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Indicadores	Logrado	En proceso	Con dificultad	El docente se siente motivado y participativo.				El docente sigue las indicaciones para el desarrollo de la actividad.				El docente logró captar la información indicada por el expositor				El docente elabora evaluaciones en la plataforma interactiva.			
Indicadores	Logrado	En proceso	Con dificultad																		
El docente se siente motivado y participativo.																					
El docente sigue las indicaciones para el desarrollo de la actividad.																					
El docente logró captar la información indicada por el expositor																					
El docente elabora evaluaciones en la plataforma interactiva.																					

Fuente: Plataforma Live Worksheets

Elaborado por: Jaña (2021)

#### 4.6 Factibilidad de aplicación

La propuesta aplicada para sobre las herramientas virtuales para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes es factible realizar en la institución educativa ya que se ha convertido en un recurso que va a orientar a los docentes a mejorar las actividades que realizan a diario con sus niños y niñas brindando la apertura necesaria para el desarrollo creativo de los estudiantes en el aula.

**Tiempo.** - Las actividades de sensibilización y capacitación que han sido presentadas en el proyecto tendrán un tiempo de durabilidad que será dentro de un periodo quimestral para facilitar a las docentes estrategias que ayuden a elaborar actividades con sus estudiantes.

**Espacio.** - El lugar asignado para las capacitaciones es en la institución educativa Joaquín Gallegos Lara en el salón de profesores que está adecuado para la realización de diferentes actividades de los docentes ya que el lugar cuenta con computadoras y equipos tecnológicos.

**Recursos.** - Los recursos empleados son:

**Humanos**

- Docentes
- Estudiantes
- Directivos
- Expositor

**Didácticos**

- Computadora
- Laptops
- Proyector
- Sala de audiovisual
- Marcadores
- Pizarra
- Hojas

**4.7 Beneficiarios directos e indirectos**

Los principales beneficiarios son los docentes de la institución educativa quienes van a recibir el bagaje de actividades que están orientados para el trabajo con los

estudiantes y a través de los recursos disponibles puedan aprovechar y mejorar las capacidades de cada uno de sus niños y niñas en el aula.

Los beneficiarios indirectos son los estudiantes ya que si un docente se prepara sus actividades serán más creativas y participativas, además brindaran una atención más eficiente a aquellos estudiantes que presentan diferentes capacidades, también la comunidad educativa se verá beneficiada ya que los docentes involucrados en el proyecto van a replicar e incentivar a todos los maestros a realizar actividades creativas en la institución.

#### **4.8 Conclusiones de la propuesta**

- Las herramientas virtuales brindan la facilidad para que los docentes realicen actividades innovadoras y creativas en el trabajo con los estudiantes que presentan diversas capacidades fortaleciendo la motivación y creando espacios interactivos de participación en el aula.
- A través de las diferentes herramientas interactivas se orienta al docente el manejo de estrategias adecuadas en el uso y dominio de diferentes herramientas virtuales con el propósito de brindar alternativas óptimas para el trabajo con los estudiantes con actividades que estén guiados con el uso de la tecnología como un recurso que ayude mejorar su aprendizaje.
- Con la aplicación de las herramientas virtuales se desarrolla la creatividad y se motiva al estudiante a fomentar la participación activa tanto en clase y en casa con recursos que puedan ser desarrolladas con y sin apoyo de los docentes.
- Se fortalecerá el conocimiento de los educadores con la presentación de las diferentes plataformas interactivas para el desarrollo de un aprendizaje más activo y participativo a través de las diferentes herramientas virtuales en el trabajo con los estudiantes.

- El docente puede incorporar el proceso evaluativo del conocimiento adquirido por los estudiantes durante el proceso de aprendizaje mediante las herramientas virtuales para medir el avance y alcance del aprendizaje de las actividades desarrolladas en el transcurso de clases.

## Conclusiones

- Las herramientas virtuales se han convertido en recursos que motivan a los estudiantes en el proceso de aprendizaje facilitando un trabajo donde logran desarrollar la creatividad con recursos novedoso que favorecen la interacción y participación de manera sincrónica y asincrónica.
- En este aspecto, los referentes teóricos de las variables de la investigación han sustentado la importancia que tienen las herramientas virtuales como recursos que permiten despertar la creatividad en el aprendizaje en los estudiantes que presentan diferentes capacidades en el desarrollo de las actividades para la construcción de conocimiento.
- El diagnóstico aplicado utilizando los diferentes instrumentos de recolección de información como la encuestas, entrevistas y observación permitió comprobar las falencias que tienen los docentes como es la falta de dominio en el manejo de diferentes herramientas virtuales y desconocimiento al momento de utilizar diferentes estrategias creativas con los estudiantes lo que no ha permitido utilizar adecuadamente estos recursos con los estudiantes en el aula.
- En tal situación, los docentes requieren estar preparados ante los nuevos retos educativos con conocimientos que permita fortalecer un aprendizaje interactivo para una atención oportuna a niños y niñas que presenten diversas capacidades con estrategias factibles aprovechando las bondades de las herramientas virtuales.
- Por lo que, en respuesta a la problemática planteada se presenta como propuesta de solución un plan de talleres con estrategias orientadas al fortalecimiento del trabajo de docente con los estudiantes para brindar la atención respectiva desde el rol docente a todos aquellos estudiantes que presentan diversas capacidades desarrollando la creatividad.

## Recomendaciones

- Que se considere seguir realizando más investigaciones relacionadas a la temática de la investigación para promover un aprendizaje acorde a las diversas capacidades que presente cada estudiante.
- La predisposición de los docentes debe primar para capacitarse y dominar las herramientas virtuales con el cual ayuden a los estudiantes a trabajar de manera participativa y colaborativa favoreciendo a un aprendizaje más dinámico e interactivo.
- Que la institución educativa realice capacitaciones periódicas a los docentes para el fortalecimiento de las habilidades tecnológicas con el cual se logre brindar una atención requerida a cada uno de los estudiantes acorde a sus capacidades utilizando herramientas virtuales como un recurso en el desarrollo de la creatividad.
- Los docentes deben ser tomados en consideración para la capacitación con la guía de talleres que ha sido una consecuencia de la investigación para que sus recursos sean utilizados como un medio didáctico en el trabajo con los estudiantes dentro del aula.
- En el desarrollo de las actividades de aprendizaje con los estudiantes se debe priorizar el trabajo en equipo facilitando el desarrollo del aprendizaje con herramientas virtuales para que el estudiante de manera novedosa pueda realizar su construcción de conocimiento.

## Referencias

- Acuña, J. (2017). Desarrollo del pensamiento crítico y creativo mediante estrategias interconectadas. *Politecnico Costa Atlantica*, 145-162.
- Anderson, S. (11 de 03 de 2015). *Pro-futuro*. Obtenido de <https://profuturo.education/topics/fomentar-la-creatividad-en-el-proceso-de-aprendizaje/>
- Aragundi, K., & Game, C. (2021). Enseñanza creativa en entornos virtuales para el desarrollo de competencias emocionales . *Revista Innova Educación*, 71-82.
- Arias, E., Escamilla, J., López, A., & Peña, L. (29 de 06 de 2020). *¿Cómo perciben los docentes la preparación digital de la Educación Superior en América Latina?* Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/encuesta-preparacion-digital-docentes-universitarios-america-latina>
- Ballesta, A., Vizcaíno, O., & Meza, E. (2011). El arte como lenguaje posible en las personas con capacidades diversas. *Arte y políticas de identidad*, 137-152.
- Campaña, M. (2018). Herramientas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia en los estudiantes del liceo policialde la ciudad de Quito. *Informe de titulación modalidad proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Ciencias Sociales*. Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Campos, R. (09 de 11 de 2017). *La importancia del pensamiento crítico*. Obtenido de <https://www.laestrella.com.pa/opinion/columnistas/171109/critico-importancia-pensamiento>
- Chivas, F., Barroto, G., & Almeida, F. (2014). Gestión de la creatividad en entornos virtuales de aprendizaje colaborativos: Un proyecto corporativo de EAD. *Revista científica de Etnoeducación*, 143-153.
- Dabán , E., Puerta , A., & Dabán, A. (2017). Gamificación en el aula: motivación y adquisición de conocimientos. *Supervisión* 21, 13. Obtenido de

[https://usie.es/wp-content/uploads/2017/11/SP21-46-Art%C3%83%C2%ADculo-Gamificaci%C3%83%C2%B3n-Daba\\_-Puerta-Daban.pdf](https://usie.es/wp-content/uploads/2017/11/SP21-46-Art%C3%83%C2%ADculo-Gamificaci%C3%83%C2%B3n-Daba_-Puerta-Daban.pdf)

Friandholc, B. (2020). Zoom y la educación. *Dim Revista*, 1-12.

Guevara, F. (2020). “El uso del internet y el proceso de aprendizaje de los estudiantes con necesidades educativas especiales no asociadas a una discapacidad de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón” del cantón baños, provincia det. *Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Básica*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato.

Guevara, L., Magaña, E., & Picasso, A. (2019). El uso de google classroom como apoyo al docente. *Conisen*, 1-14.

Hurtado, P., García, M., Rivera, D., & Forgiony, J. (2018). Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: una relación que favorece el procesamiento de la información. *Espacios*, 1-18.

Jaber, J., Arencibia, A., Carrascosa, C., Ramírez, A., Rodríguez, E., Melian, C., . . . Farray, D. (2016). Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria. *Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC*, 255-258. Obtenido de [https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/20472/1/0730076\\_00000\\_0032.pdf](https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/20472/1/0730076_00000_0032.pdf)

Latorre, A. (2021). Herramientas virtuales útiles para concebir clases creativas e innovadoras 1. *Universidad Nacional Abierta y a Distancia -UNAD*, 1-124.

Lopez, J., Perez, A., & Izquierdo, J. (2018). Plataforma interactiva para la integración en el proceso de extensión universitaria. *MEDISAN*, 440-448.

Martínez, L., & Vargas, M. (2018). La educación en la primera infancia de niñas y niños con capacidades diversas. *Criterio Libre Jurídico*, 1-10.

- Mineduc. (2013). *Tecnología para la Educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/tecnologia-educacion/>
- Mineduc. (2020). *La Educación a través de plataformas digitales*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/la-educacion-a-traves-de-plataformas-digitales/>
- Mitjans, A. (2013). Aprendizaje creativo:. *Editorial Unijui*, 311-341.
- Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). Las tic y laeducación ecuatorianaen tiempos de internet. *Ales*, 123-136.
- Ortega, C. (2017). El uso de las herramientas virtuales y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo año bachillerato de Educacion Basica de la Unidad Educativa “Jose Rodríguez Labandera” del cantón Quevedo. *MENCIÓN COMPUTACION*. Universidad tecnica de Babahoyo, Quevedo.
- Ortiz, L. (2018). Efectos de las herramientas virtuales en el aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes de la escuela profesional de ciencias de la comunicación de la unsa, arequipa 2018. *efectos de las herramientas virtuales en el aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes de la escuela profesional de ciencias de la comunicación de la unsa, arequipa 2018*. universidad nacional de san agustín de arequipa escuela de posgrado, Arequipa-Perú.
- Pastor, E. (2014). El uso del correo electrónico como recurso didáctico: el caso del centro Institut Escola del Treball de Barcelona. *Unir*, 1-79.
- Pérez, I., González, J., & Alcántara, E. (2017). PENSAMIENTO CRÍTICO Y CREATIVO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR: UN ANÁLISIS DESDE LA TEORÍA DE LA ACTIVIDAD. *COMIE*, 1-12.
- Rodríguez, E., Vallejo, B., Yenchong, W., & Ponce, M. (2020). Importancia de la psicopedagogía y el aprendizaje creativo. *Revista científica desarrollo en la ciencias*, 564-581.
- Sabaduche, D. (2015). Herramientas virtuales orientadas a la optimización del aprendizaje participativo: . *San Martín emprendedor*, 12-23.

- Saenz, O. (26 de 10 de 2017). “La tecnología es una herramienta para potenciar la creatividad de los estudiantes”. (E. 3.0, Entrevistador)
- Sánchez, J., Ruíz, J., & Sánchez, E. (2017). Flipped classroom. Claves para su puesta en práctica. *Edmetic*, 336-358.
- Sarauz, M., Shuguli, J., Vaca, D., & Villafuerte, R. (2020). Evaluación de satisfacción a los estudiantes sobre el uso del software Microsoft Teams . *Minerva*, 13-18.
- Terrassa, A. (s.f.). *Capacidades diversas*. Obtenido de <https://www.terrassa.cat/es/capacitats-diverses-guia-comunicacio-inclusiva>
- Unir. (18 de 08 de 2020). *Internet en la educación: ¿cómo ha influido en la enseñanza?* Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/internet-en-la-educacion/>
- Urazan, J. (2021). Acceso y permanencia de una educación de calidad. *Academia*, 1-20.
- Valero, J. (2018). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Dialnet*, 150-171.
- Zambrano, G., Morales, F., Moreira, M., & Amaya, D. (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación de emergencia. *Polo de conocimiento*, 73-87.
- Zambrano, N. (2019). El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios. *Conrado*, 355-359.
- Zuloeta, E., Rojas, N., & Garamutti, V. (2021). LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES EDUCACIÓN INICIAL: UNA REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA. *Scielo*, 260-267.

## Anexo 1 Instrumentos de evaluación (Docentes)

Introducción. - La siguiente encuesta tiene como finalidad recopilar la información que permita realizar un estudio de los acontecimientos que se desarrollan en el aprendizaje, los datos son confidenciales se agradece su participación.

**Objetivo.** - Recopilar la información mediante el uso del cuestionario para obtener resultados que faciliten la tabulación de datos.

**INSTRUCCIONES:** Marque una X en el casillero que corresponda a su conformidad con alguno de los criterios enunciados.

No	ITEMS	Escala de medición				
		Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	¿Considera Ud. que es importante desarrollar la creatividad de los estudiantes?					
2	¿Conoce cuáles son las estrategias que sirven para desarrollar la creatividad de los estudiantes?					
3	¿Considera Ud. que sus estudiantes son creativos y su aporte ha significado el avance en sus actividades?					
4	¿Considera que es importante innovar el proceso de aprendizaje de los estudiantes con capacidades diversas con el uso de herramientas virtuales?					
5	¿Piensa Ud. que las herramientas virtuales desarrollan la creatividad de los estudiantes?					

<b>6</b>	¿Ha utilizado herramientas virtuales para desarrollar la creatividad de los estudiantes que presentan diversas capacidades?					
<b>7</b>	En el caso de que su respuesta sea afirmativa mencione ¿Cuáles son las herramientas virtuales que ha utilizado?					
<b>8</b>	¿Los estudiantes con diversas capacidades han desarrollado adecuadamente su creatividad en el aprendizaje?					
<b>9</b>	¿Se siente capacitado para manejar diferentes herramientas y plataformas virtuales que favorezcan la creatividad de los estudiantes que presentan capacidades diversas?					
<b>10</b>	¿Ha recibido capacitaciones sobre cómo utilizar las herramientas virtuales en el aula con estudiantes que tienen capacidades diferentes?					

## Anexo 2 Instrumentos de evaluación (observación a estudiantes)

**Nota.** - Los datos obtenidos serán de absoluta confidencialidad de uso exclusivo para el estudio que se está desarrollando en el proyecto investigativo.

		CRITERIOS	ESCALA VALORATIVA 2DO QUIMESTRE (2021-2022)						
			SI		A VECES		NO		TOTAL
	#	ITEMS		%		%		%	
Docentes	1	Los docentes desarrollan actividades creativas durante las actividades clase.							
	2	El docente maneja estrategias creativas para motivar a sus estudiantes en el aula.							
	3	El docente tiene dominio en el manejo de herramientas virtuales con los estudiantes.							
	4	El docente realiza actividades de aprendizaje de manera creativa mediante herramientas virtuales.							
	5	El docente toma las acciones correspondientes para atender a los estudiantes con diversas capacidades.							
	6	El docente está capacitado para manejar herramientas virtuales con los estudiantes para el desarrollo del proceso creativo.							
Estudiantes	7	Los estudiantes con diversas capacidades presentan dificultades en el desarrollo creativo en el aprendizaje.							
	8	Los estudiantes manejan algunas herramientas virtuales que han sido presentadas por el docente.							
	9	El estudiante se siente motivado en recibir las clases guiadas por el docente.							
	10	El estudiante con diferentes capacidades requiere mayor atención por parte del docente para fortalecer su creatividad.							

### Anexo 3 Instrumento de Evaluación (entrevista a directivo)

1. ¿Considera Ud. que es importante el fortalecimiento de la creatividad en los estudiantes para el aprendizaje?

---

2. ¿Conoce cómo se desarrolla el proceso creativo dentro del aula por parte de los docentes?

---

3. ¿Ha evidenciado estrategias utilizadas por los docentes para desarrollar la creatividad de los estudiantes que presentan capacidades diversas en la institución educativa?

---

4. ¿Considera Ud. que las herramientas virtuales son una alternativa para desarrollar la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades?

---

5. ¿Los docentes han utilizado alguna herramienta virtual como estrategias para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades?

---

6. ¿Considera Ud. que los docentes están capacitados para manejar los recursos virtuales como estrategias para el fortalecimiento de la creatividad?

---

7. ¿Desde su perspectiva los estudiantes con diversas capacidades han sido atendidos adecuadamente en su aprendizaje?

---

8. ¿La institución educativa ha facilitado capacitaciones o estrategias a los docentes para el fortalecimiento del conocimiento en actividades de aprendizaje creativo?

---

#### **Anexo 4 Entrevista al DECE**

- 1.** ¿Cuáles son las acciones que ha tomado con los estudiantes con diversas capacidades?

---

---

- 2.** ¿Conoce cómo se desarrolla el proceso creativo dentro del aula por parte de los docentes?

---

---

- 3.** ¿Considera que los docentes de la institución educativa desarrollan adecuadamente la creatividad de los estudiantes con diversas capacidades?

---

---

- 4.** ¿Considera que las herramientas virtuales ayudan al docente a desarrollar la creatividad de los estudiantes?

---

---