

# UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

## ESCUELA DE POSGRADO

Unidad de Posgrado de Ciencias Humanas y Educación



*Una Institución Adventista*

### **Creatividad e innovación de los procesos educativos de la enseñanza virtual en docentes de un país emergente de Latinoamérica, 2021**

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro(a) en Educación con mención en Psicología Educativa

**Autor:**

Raquel Carrillo Glave

**Asesor:**

Mg. Rodolfo Alania Pacovilca

Lima, enero de 2022

---

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA DE TESIS

Yo Mg. Rodolfo Alania Pacovilca, de la Escuela de Posgrado, Unidad de Posgrado de Ciencias Humanas y Educación, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“Creatividad e innovación de los procesos educativos de la enseñanza virtual en docentes de un país emergente de Latinoamérica, 2021”** constituye la memoria que presenta la Licenciada Raquel Carrillo Glave para aspirar al Grado Académico de Maestra en Educación con mención en Psicología Educativa, cuya tesis ha sido realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad del autor, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente declaración en la ciudad de Lima, a los 20 días del mes de enero del año 2022



---

Mg. Rodolfo Alania Pacovilca

## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE MAESTRO(A)

En Lima, Ñaña, Villa Unión, a 03 días del mes de enero del año 2022, siendo las 9:00 a.m., se reunieron en la modalidad online sincrónica, bajo la dirección del Señor Presidente del Jurado: Dr. Jorge Platón Maquera Sosa, el secretario: Dra. Wilma Villanueva Quispe, los demás miembros: Dra. Gabriela Requena Cabral y el asesor: Mg. Rodolfo Alanía Pacovilca, con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de Tesis de Maestro(a) titulada: Creatividad e innovación en los procesos Educativos de la enseñanza virtual en docentes de un país emergente de Latinoamérica, 2021.

..... del Bachiller/Licenciado(a)  
Raquel Carrillo Glave

..... Conducente a la obtención del Grado Académico de Maestro(a) en:  
Educación

(Nomenclatura del Grado Académico) Psicología Educativa  
..... con Mención en .....

..... El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al candidato hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del Jurado a efectuar las preguntas, cuestionamientos y aclaraciones pertinentes, los cuales fueron absueltos por el candidato. Luego se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del Jurado.

Posteriormente, el Jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Bachiller/Licenciado (a): Raquel Carrillo Glave

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
Aprobado	17	B+	Con nominación de Muy Bueno	Sobresaliente

(\*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del Jurado invitó al candidato a ponerse de pie, para recibir la evaluación final. Además, el Presidente del Jurado concluyó el acto académico de sustentación, procediéndose a registrar las firmas respectivas.

<p>_____ Presidente</p> 	<p style="text-align: right;"></p> <p>_____ Secretario</p>	
<p>_____ Asesor</p>	<p>_____ Miembro</p> 	<p>_____ Miembro</p>
<p>_____ Bachiller/Licenciado(a)</p>		

## **Dedicatoria**

A Nélida Glave y José Carrillo, mis padres,  
quienes me enseñaron a trabajar y  
esforzarme para alcanzar mis sueños de  
seguir estudiando.

## **Agradecimientos**

A Dios, por darme vida, salud, sabiduría y los medios necesarios para estudiar en la UPeU. Por su amor incondicional y cuidado continuo.

A mi distinguida alma máter la Universidad Peruana Unión, mi casa de estudios, quien me forjó en una educación integral de calidad.

Al Mg. Rodolfo Alania Pacovilca, mi asesor, por sus conocimientos, gestiones y consejos continuos en el proceso de investigación.

A la Dra. Gabriela Requena Cabral y Dra. Wilma Villanueva Quispe, mis dictaminadoras, por sus revisiones y sugerencias acertadas para mejorar la tesis.

A la Mg. Rosa María Alfaro Vásquez, y el Lic. Daniel Rosas por sus apoyos en la entrevista.

Al Lic. Jaime Mamani Maquera, director del colegio El Faro; Lic. Junior Ovet Bastra Muñoz, director del colegio Daniel Alcides Carrión; al Pr. Bezaeel Lozano Almanza, capellán del colegio, por la valiosa colaboración.

A mis distinguidas colegas con quienes compartimos momentos en el colegio Chepén, Lic. Cremilda Vásquez Pisco, Lic. María Vera Cosme, Lic. Víctor Mendoza Malca, Prof. Ronal Cerna Ruiz.

Al Prof. David Dávila, Prof. César Turpo y al Pr. Daniel Ancco Pantoja y el Ing. Daniel Santos Maquera, por el tiempo y colaboración dedicados para las entrevistas.

## Tabla de contenido

Dedicatoria .....	iv
Agradecimientos.....	v
Tabla de contenido.....	vi
Índice de anexos .....	viii
Resumen .....	ix
Abstract .....	x
Introducción.....	xi
Capítulo I. Planteamiento del problema .....	13
1.1.    Identificación del problema .....	13
1.1.1.    Formulación del problema de investigación.....	19
1.2.    Objetivos .....	19
1.2.1.    Objetivo general.....	19
1.2.2.    Objetivos específicos.....	19
1.3.    Justificación .....	20
1.4.    Importancia y propósito.....	21
1.5.    Presuposición filosófica.....	23
Capítulo II. Marco teórico .....	26
2.1.    Antecedentes .....	26
2.2.    Bases teóricas .....	39
2.2.1.    Definición de creatividad.....	39
2.2.2.    Innovación digital .....	47
2.2.3.    El rol de un docente creativo .....	50
2.2.4.    Importancia de la creatividad e innovación en los procesos educativos de la enseñanza virtual .....	54
2.2.5.    Aulas virtuales .....	56
Capítulo III. Materiales y métodos .....	58
3.1.    Enfoque y tipo de investigación .....	58
3.2.    Diseño de la investigación .....	59
3.3.    Definición de la metodología investigación .....	59
3.3.1.    Categoría.....	59

3.3.2.	Hermenéutico .....	60
3.3.3.	El análisis fenomenológico descriptivo .....	60
3.4.	Método de la investigación e instrumentos .....	60
3.4.1.	Selección e invitación de docentes.....	60
3.4.2.	Aplicación de las entrevistas .....	61
3.4.3.	Procesamiento de datos .....	61
3.5.	Instrumentos de recolección de datos .....	61
3.6.	Población y muestra (Unidad de Observación).....	62
Capítulo IV. Resultados y discusión .....		63
4.1.	Resultados .....	63
4.1.1.	En creatividad .....	63
4.1.2.	En innovación .....	66
4.2.	Discusión .....	89
Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones .....		94
5.1.	Conclusiones .....	94
5.2.	Recomendaciones .....	99
Referencias .....		101

## Índice de anexos

Anexo 1.	Técnicas e Instrumentos.....	111
Anexo 2.	Guía de Entrevista.....	112

## Resumen

El objetivo principal de esta investigación fue comprender la importancia de la creatividad e innovación en los procesos educativos de la enseñanza virtual en docentes de un país en Latinoamérica. Se justifica porque se trata de uno de los más grandes problemas que los docentes hacen frente en los colegios debido a la situación emergente de las clases virtuales. Se recopiló los aportes y las diferentes posturas de los coordinadores de la gestión educativa y de los docentes con experiencias, ambos desde su contexto y su cultura respectiva. La metodología que se utilizó fue el enfoque cualitativo, de tipo fenomenológico que se caracteriza por la comprensión y la profundidad del análisis. Los hallazgos muestran que todos los entrevistados comprenden la importancia de la creatividad e innovación dentro de los procesos educativos de la enseñanza virtual.

Por otro lado, los resultados refieren que para mejorar la calidad educativa es necesario conocer los procesos educativos de manera virtual para optimizarlo como herramientas de instrucción y aprendizaje. Concluyéndose que es importante comprender la creatividad y la innovación; porque, según sean usadas, consolidarán el aprendizaje, al crear nuevas estrategias y mejorar la educación a través de las herramientas digitales, en los estudiantes de la institución educativa estudiada.

**Palabras claves:** Creatividad, innovación, TIC, enseñanza virtual y procesos educativos.

## **Abstract**

The main objective of this research was to understand the importance of creativity and innovation in the educational processes of virtual teaching in teachers from a country in Latin America. It is justified because it is one of the biggest problems that teachers face in schools due to the emerging situation of virtual classes. The contributions in the different positions of the coordinators of educational management and teachers with experiences were collected, both from their context and their respective culture. The methodology used was the qualitative approach, of a phenomenological type characterized by the understanding and depth of the analysis. The findings show that all the interviewees understand the importance of creativity and innovation within the educational processes of virtual teaching.

On the other hand, the results refer that to improve educational quality it is necessary to know the educational processes in a virtual way to optimize them as instructional and learning tools. Concluding that it is important to understand creativity and innovation; Because, as they are used, they will consolidate learning, by creating new strategies and improving education through digital tools, in the students of the educational institution studied.

**Keywords:** Creativity, innovation, TIC, teaching, virtual teaching and educational processes.

## Introducción

En 188 países, en las diferentes instituciones educativas dos millones de estudiantes dejaron de asistir de forma presencial desde el 15 de marzo del 2020 hasta la actualidad. Generando un gran impacto a nivel mundial; porque la enseñanza se reanudó de manera virtual, lo cual se convirtió en un gran desafío para los docentes, estudiantes y padres, que aún no estaban muy relacionados con las clases virtuales (Soto, 2020).

El Perú no fue ajeno a esta realidad. Por razones de la pandemia del Covid 19, pasó por situaciones de cuarentena a partir del 16 de marzo del 2020, por la resolución ministerial N°160-2020-MINEDU, publicado en el diario El Peruano (citado por Soto, 2020). Los efectos se han prolongado hasta el año 2021, porque las clases no se puedan dar de manera presencial, sino virtual. En este contexto, los docentes se vieron obligados a impartir clases de modo virtual. Esto significa que aun, en medio de las diversas crisis, se puede verlo como una oportunidad para crear e implementar mejoras a los sistemas educativos.

Por lo expuesto, anteriormente esta investigación pretende aportar, a la enseñanza virtual por los cambios vividos en la educación de la era virtual en docentes y estudiantes. Desde cinco pasos que describen el trayecto del estudio, estructurado de forma dinámica, estructurado desde cinco capítulos, que presentaremos a continuación:

En el capítulo I, se plantea el problema, en el contexto actual de la educación. Y se plantean los objetivos y el propósito de dicho estudio; asimismo, se plasma la justificación e importancia del trabajo.

Luego, en el capítulo II, se sustenta, con fundamentos teóricos y bases conceptuales, las variables creatividad e innovación; los antecedentes, haciendo una revisión de investigaciones afines; algunos enfoques y teorías los cuales le han brindado un soporte conveniente a la investigación.

En el capítulo III, se describió, de manera puntal, el diseño metodológico, además las respectivas técnicas, y la población con las unidades de observación de estudio de investigación.

Mientras que en el capítulo IV, se presentan los resultados analizando los casos de estudio, a través de las entrevistas y presentándolas en la discusión de resultados.

Por último, se representan las conclusiones obtenidas brindando recomendaciones del estudio se presentan las consideraciones finales referencias empleadas en el estudio con sus anexos.

## Capítulo I. Planteamiento del problema

### 1.1. Identificación del problema

En el siglo XXI, se vive una era de cambios cada vez más acelerados. Los cambios suceden a niveles económicos, sociales, tecnológicos y culturales. Las instituciones educativas no están exentas de tales fenómenos, de modo tal que se motivan fuertemente a docentes, estudiantes y administradores de la educación a implementar alternativas prácticas para transformar los actos educativos. En este contexto, es notoria la escasez de creatividad e innovación de los procesos educativos, sobre todo de la realidad virtual. En el mercado, por ejemplo, las actividades de oferta y demanda han experimentado una suerte de cambios que hoy todo se materializa vía redes y líneas virtuales. Hoy se puede realizar a gran velocidad, las compras: desde medicamentos, ropas o comida tan solo con una llamada están a la puerta de tu hogar. Hasta en la salud, actualmente se está viviendo una de las más grandes experiencias de cambios e innovaciones, sobre todo ahora que las amenazas para la vida del “Covid 19” ha dejado muchos desempleados, enfermos y muertos. Y es por eso, dice Saavedra (2020), que, desde el 28 de marzo del 2020, más de 1600 millones de niños de jardín, primaria y jóvenes estudiantes de secundaria, universitarios no asisten a las escuelas, por la pandemia, en 161 países, representando a un 80% de los estudiantes en edad escolar en el mundo.

La transformación de la educación es un hecho en la actualidad por los cambios que se está presenciando en la modalidad virtual, y esto indudablemente involucra a

docentes y estudiantes. Desde el 28 de marzo del 2020 hasta hoy más de 1600 millones a más; de niños de jardín, primaria y jóvenes estudiantes de secundaria, universitarios no asisten a las escuelas en 161 países por la pandemia, representando a un 80% de los estudiantes en edad escolar en mundo (Saavedra, 2020).

Es así que el ministerio de educación en el Perú, la MINEDU, han propuesto como estrategia la enseñanza en modalidad virtual desde el 6 de abril con el aprendo en casa, desde entonces, se están utilizando las redes sociales WhatsApp o SMS y en otros la televisión, radio, en caso de colegios estatales; mientras que en los colegios particulares se usan las plataformas de Educar o Patmos para llegar a mayor cantidad de estudiantes. Aunque la situación es preocupante nos informó el INEI, solo el 39% de los hogares a nivel nacional tiene acceso al internet y en el área rural tan solo el 5% (El Comercio, 2020).

Es en ese sentido, que debemos “poseer una cultura de la innovación, sería un escudo ante la crisis producida por el coronavirus” según lo refiere el periódico Comercio en el país de Perú. Porque, la enseñanza virtual requiere muchas veces tiempo en capacitarse al utilizar la tecnología en las clases; de inversión de dinero, para poder comprar una computadora o laptop o simple celular con las aplicaciones para realizar una reunión en una plataforma virtual y la conexión de internet para ingresar a clases, al enviar los trabajos o realizar un examen. Según un informe del diario el comercio según la encuesta Nacional del 2019, solo el 32,1% de los hogares en el País de Perú cuentan con una computadora, mientras que el 35,9% cuenta con acceso a internet (Saavedra, 2020).

Es decir, la modalidad digital y tecnológica es un medio para el aprendizaje actual, al ser un apoyo en los procesos educativos, facilitando la información sea transmitido por los diferentes medios sociales o de las diferentes plataformas interactivas porque permite que la información sea transmitida en tiempo real (Carabantes-Alarcón, Carrasco-Pradas, y Alves-Pais, 2005). Entendiendo que la enseñanza virtual es multidisciplinaria donde intervienen docente, estudiante y padres de familia, es así que todos deben de capacitarse y organizarse de la mejor manera teniendo una adecuada comunicación, la cual hará más factible el alcance de un aprendizaje sea oportuno (Huanca, 2019).

Conjuntamente, para que la innovación sea óptima debe complementarse con creatividad para el mejoramiento de la calidad educativa. Además, la idea que refirió Albert Einstein, “Hay momentos de crisis que solo la creatividad es más importante que el conocimiento” (M. Torres, 2016, p. 11). En otras palabras; la creatividad corresponde a la creación de ideas y con lleva a la construcción, producción de algo nuevo para mejorar la calidad de educación en estos tiempos difíciles.

Del mismo modo sucede en el fondo internacional para la cultura y la diversidad de la Unesco, en Brasil. La cultura es un componente esencial en el desarrollo sostenible, la creatividad y la innovación permiten mejorar no solo la cultura sino la economía. Porque, según los reportes, las industrias se encuentran entre los sectores más dinámicos de la economía mundial, generando 2,25 mil millones de dólares en impuestos, para eso se deben buscar estrategias de crecimiento económico, solo así los países estarán teniendo más rentabilidad en los mercados. Por todo esto, es que el mundo de hoy está tomando a la innovación como una

herramienta esencial para el crecimiento económico de las naciones, si a ello le sumamos el valor agregado de la creatividad, existirá más oportunidades (Soto, 2020).

Asimismo, las oficinas de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) el 2013, indicó que la creatividad y la innovación, son la verdadera riqueza de las naciones del siglo XXI. Más adelante en Florencia (Italia), el 2014, la ONU, en un foro de ciencia la cultura, promovió productos creativos, reconociendo el desarrollo holístico. También, el año 2009, hasta hoy el tema de creatividad e innovación se viene escuchando, y fue declarado por Unión Europea, Año de la creatividad y la innovación. Reconociendo además que en otros países del mundo celebran la creatividad y la innovación en 50 países ya celebran el día mundial de la creatividad. Y pues se celebró por primera vez el 21 de abril hasta la actualidad (ONU, 2017).

No hay duda, que hoy la creatividad tiene importancia, porque aporta al cumplimiento de la misión de las empresas. Es un tema que abarca muchos campos. Los mayores logros de la humanidad han sido producto de la creatividad, desde las épocas de antaño la humanidad ha estado involucrada en dejar sus rastros, porque fueron capaces de crear y construir algo nuevo (García-Valcárcel, 2016).

Y hoy no es la excepción. Emplear la creatividad digital e innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, como herramientas o estrategias para el mejoramiento de la calidad educativa, es una opción invaluable. Algunos de los países de recursos frente a la crisis en el que nos encontramos por el Covid 19, han podido sobrellevar esta situación porque han estado más preparados para brindar clases vía online. En cambio, en el Perú, un país emergente de Latinoamérica,

muchos niños no tenían acceso a equipos tecnológicos ni siquiera las más sencillas para llevar adelante las clases virtuales, sobre todo una computadora, una laptop y una buena conexión de internet. O peor aún, no cuentan con el apoyo de sus padres para puedan prestarse un celular para conectarse o brindar una orientación y hablar sobre la alimentación. Es por esta razón, que los procesos educativos en el país se vieron fuertemente afectados por la baja calidad de los aprendizajes y de las metodologías pertinentes. Y se hicieron más necesarias las capacitaciones e implementación de equipos. Los cuales también no lograron cubrir las expectativas.

Al ministerio de educación le preocupa el aprendizaje de los estudiantes. En ese marco, la creatividad, como estrategia, es un recurso favorable para el respectivo mejoramiento. Es posible reinventarse a través de la innovación digital que se está utilizando: videos, tutoriales, redes sociales, WhatsApp, SMS, televisión, radio. Lo importante es utilizar las plataformas de comunicación posibles para llegar con eficacia a mayor cantidad de estudiantes. Es en este sentido, este proyecto de investigación pretende contribuir en la búsqueda de soluciones a un problema latente que aqueja a los docentes, sobre todo a partir del 16 de marzo, cuando empezó la cuarentena y que hasta ahora no hay perspectivas de retorno a las clases presenciales. Todo esto, ha impactado en la educación de 9,9 millones de estudiantes peruanos, viéndose postergadas y suspendidas las clases presenciales (Saavedra, 2020).

En el Perú, mediante decreto del Ministerio de Educación, se ha autorizó la enseñanza, en modalidad virtual, desde el 6 de abril con el aprendo en casa. Pero la situación resultó preocupante, el INEI informó que sólo el 39% de los hogares a nivel

nacional tiene acceso a internet y en el área rural tan solo el 5% (Saavedra, 2020). Y precisamente en este contexto, es cuando que debemos “poseer una cultura de innovación, que sería un escudo ante la crisis producida por el coronavirus”, según refiere el periódico El Comercio en el Perú. Porque, la enseñanza virtual a muchas personas les cuesta dinero, muchos no pueden comprar una computadora, una laptop o simplemente un celular con las debidas aplicaciones para realizar una reunión en una plataforma virtual. Asimismo, da cuenta que, muchos no logran aprender, por no tener la conexión de internet para ingresar a clases, o por no saber utilizar la tecnología en las clases, los estudiantes han pasado por serias dificultades de aprendizaje, entre ellos por ejemplo para enviar los trabajos o para realizar un examen. Según un informe del diario mencionado, en la encuesta Nacional del 2019, solo el 32,1% de los hogares en el País de Perú cuenta con una computadora, mientras que el 35,9% cuenta con acceso a internet (Saavedra, 2020).

Es por esta razón, la investigación pretende contribuir al conocimiento de las realidades escolares a través de las vivencias narradas por los docentes como un intento de comprender la importancia de la creatividad y la innovación en los procesos educativos de la enseñanza virtual, se ha realizado usando el método fenomenológico para fundamentar la ciencia desde la perspectiva, filosófica y psicológica (Aguirre-García, & Jaramillo-Echeverri, 2012).

Entendiendo que la enseñanza virtual es parte del proceso educativo y constituye el contexto donde intervienen docentes, estudiantes y padres de familia. En ese sentido, todos deben capacitarse y organizarse de la mejor manera, teniendo sus adecuadas herramientas o recursos que harán factible el alcance de un aprendizaje

significativo y oportuno. Por tanto, aquí, el protagonista es el estudiante y el facilitador es el docente y el padre es el sujeto de apoyo. En la situación actual es imprescindible la creatividad para generar diversas ideas que permitan obtener mejores resultados como productos del aprendizaje (Huanca, 2019).

### **1.1.1. Formulación del problema de investigación**

#### **1.1.1.1. Problema general**

¿Cuál es la importancia de la creatividad y la innovación de los procesos educativos de la enseñanza virtual en los docentes de un país de Latinoamérica?

### **1.2. Objetivos**

#### **1.2.1. Objetivo general**

Comprender la importancia de la creatividad e innovación de los procesos educativos de la enseñanza virtual en los docentes de un país de Latinoamérica.

#### **1.2.2. Objetivos específicos**

- Indagar acerca de los conocimientos que tienen los docentes sobre la creatividad e innovación de los procesos educativos para la enseñanza virtual.
- Describir el rol del docente en el uso de la creatividad e innovación como estrategias didácticas de los procesos educativos de la enseñanza virtual.
- Reconocer a la creatividad e innovación como competencias genéricas o transversales que los docentes deben desarrollar para mejorar los procesos educativos de la enseñanza virtual.

### **1.3. Justificación**

El presente estudio se realiza con la finalidad de comprender la importancia de la creatividad y la innovación de los procesos educativos de la enseñanza virtual en docentes de un país emergente de Latinoamérica, 2020. Porque hoy en día, existen carencias de innovación de los procesos de enseñanza virtual, y si a ello se le agrega las estrategias didácticas que se deben crear, el problema es más notorio. Para enseñar sus virtudes se debe conocer las herramientas virtuales, así se podrá captar la atención de los estudiantes. Por ello, es necesario desarrollar las habilidades creativas, usando herramientas tecnológicas a fin de mejorar la calidad de atención de la enseñanza virtual (Soto, 2020).

La importancia de la creatividad e innovación en la educación actual es innegable, porque no solo ayuda alcanzar las metas de la misión de las empresas o instituciones educativas sino tienen relevancia en casi todos los campos de las organizaciones sociales. Porque es un tema que tiene implicaciones y abarca muchos campos y sectores de la sociedad. Es tal la importancia que en muchos países se ha elegido un día para celebrar el día de la creatividad e innovación, desde el año 2001. Porque los mayores logros de la humanidad se han producido mediante la creatividad, desde las épocas de antaño la humanidad ha estado involucrada en dejar sus rastros, fue así que nació también la innovación para hacer las cosas mejores y construir algo nuevo (García-Valcárcel, 2016).

Es en este sentido, este trabajo de investigación pretende mostrar los desafíos que tenemos como docentes en la enseñanza virtual de la educación en los procesos educativos, por eso se entender la importancia de la creatividad y la innovación nos

permitirá mejorar los métodos de aprendizaje en la calidad de la enseñanza virtual en los estudiantes del Perú, país de Latinoamérica, 2020.

#### **1.4. Importancia y propósito**

El propósito es entender la importancia de la creatividad e innovación de los procesos educativos (antes, durante y después) de la enseñanza virtual para mantener no solo la atención del estudiante sino para mantener el vínculo con los educandos, de manera especial con los de secundaria, ya que existen altas tasas de deserción en dicho nivel, porque el estudiante adolescente se aburre o no tiene los medios necesarios para ingresar a las clases; por eso, lo importante es utilizar cualquier medio tecnológico que permita conectarse con el estudiante. Para ello, es indispensable que los docentes usen internet, computadora y laptop, de manera eficiente. Además, deben estar en continua comunicación con los padres a fin de brindar orientaciones de manera holística, es decir, no solo en lo académico sino también preocuparse por su bienestar general; por ejemplo, aconsejar la mejora de su alimentación, haciéndola más nutritiva ya que se está en casa (Saavedra, 2020).

En ese sentido, el presente trabajo de investigación tiene transcendencia por la coyuntura en la que el país vive dentro de las escuelas, colegios, institutos y universidades, los cuales fueron cerrados por efectos de la pandemia. Y las clases tuvieron que darse en los hogares, generándose, sorpresivamente, menudo problema; porque comenzaron una serie de dificultades en el manejo de los ambientes virtuales, lo que avizoraba el fracaso de la calidad escolar. En este contexto surge pues, la necesidad de usar de la creatividad y de la innovación a fin

de brindar una clase más amena, más estratégica y de mayor calidad instructiva y formativa.

En esta realidad, el docente tenía que cumplir su misión de desarrollar las capacidades cognitivas, sociales y tecnológicas de los estudiantes, y no solo que adquirieran los conocimientos necesarios de la materia, sino que además puedan ser capaces de crear contenidos y aprendizajes. Que los maestros faciliten la interacción de los estudiantes, quienes son los actores principales, protagonizan, de forma tangible, el aprendizaje. Porque al conectar las ideas con la reflexión, logran un aprendizaje significativo y construyen el conocimiento a partir de lo que conocen, más lo que exploran con los recursos virtuales a disposición (UNESCO, 2016).

Es irrefutable que la creatividad y la innovación de la enseñanza virtual es esencial y significativa, porque a través de estas herramientas (creatividad y innovación), se puede enseñar, generando interés para el estudiante; porque si no se siente motivado, será más difícil que el estudiante pueda aprender bien, y perderá todo el interés de estudiar y luego será un desertor (Moreira-Segura & Delgadillo-Espinoza, 2015).

En síntesis, la innovación y creatividad de los procesos educativos permiten hacer viable las clases virtuales en la educación, es un reto latente que afrontan los docentes de las presentes décadas. Ellos tendrán que enfrentar los desafíos y retos, con una actitud apropiada, dando siempre lo mejor, con el bagaje de conocimientos y las herramientas digitales que tengan. De esta manera, se puede obtener estudiantes excelentes, maestros conformes y padres satisfechos; y, por ende, la Institución educativa gozará de educadores comprometidos con la misión, los cuales

también serán recompensados aquí en la vida presente y en la venidera, en el cielo. Porque enseñaron desde el corazón; lo que significa enseñar con amor, dando lo mejor de uno. Es un llamado que hoy se hace a los profesores, a seguir las pisadas del “Gran Maestro, Jesús” (White, 2007). Esta investigación se orienta hacia la búsqueda de cómo se están manifestando los aspectos de creatividad e innovación durante las clases virtuales en la realidad práctica de la universidad.

### **1.5. Presuposición filosófica**

Desde los comienzos de la humanidad la creatividad también estuvo presente. La biblia registra los comienzos en la creación donde se contempla a Dios como autor y creador de todo cuanto existe, desde un átomo o una pequeña partícula como una simple molécula, se contempla y se ve (Génesis 1). Por la palabra de Dios se creó todo cuanto existe, por su voz para que existiera la tierra y como corona de la creación al ser humano dotado de una mente creativa, capaz de pensar y tomar sus propias decisiones (Salmo 33: 6,9-15).

En la investigación “Una explicación de las principales profecías que habrían de cumplirse desde el año 70 d.C. hasta el fin de la maldad y la Tierra Nueva” se menciona a los comentarios de White (1957). Diciendo que cuando Dios hizo todo el planeta tierra tenía un atractivo particular montañas, colinas y un suelo fértil que producía por doquier una exuberante vegetación. Agraciados arbustos y delicadas flores saludaban a la vista por dondequiera. El paisaje entero sobrepujaba en hermosura los adonados jardines del más suntuoso palacio de la actualidad. Es decir, la creación atestigua la majestad de un Dios Todopoderoso, detallista, amante

de la belleza y creativo. Hay diversas citas bíblicas que sustentan, que desde un inicio dijo Dios y fue hecho el hombre corona de la creación, (Salmo 8:6) porque fue hecho a la imagen de Dios. Es por esta razón que el ser humano también cuenta con la capacidad de crear.

Con la llegada del cristianismo, la creatividad se pone al servicio de la religión, San Agustín (Barrera citado por Ruiz, 2010). La inspiración surge como regalo del espíritu santo, un don que da así que registrado en el relato bíblico de los salmos donde David escribe numerosos poemas, siendo creativo al plasmar sus ideas en la biblia, donde podemos apreciar la belleza artística de los escritos (Belmonte, 2013).

Entonces, los seres humanos somos dotados con sabiduría para poder utilizar esta facultad que nos facilitara hacer las cosas desde una perspectiva más atractiva en todos los sentidos de la vida, desde cómo ser una gran estudiante, docente o ser un excelente profesional que da lo mejor de sí en su trabajo o en realizar actividades sencillas pero bonitas para los miembros de su familia, permitiendo así, sentir satisfacción consigo mismo y los demás. Ejerciendo esta maravillosa capacidad de ser imaginarios y creativos, como nuestro creador y las ideas que nos da plasmarlo en situaciones de nuestra realidad tal como en el caso de la construcción del santuario; Dios doto algunos hombres que trabajan armoniosamente diferentes piezas de metal combinando su creatividad e inteligencia para hacer trabajos artísticos (Éxodo 35:31). Asimismo, la innovación va de la mano porque forma parte de cómo mejorar, por eso el profeta Daniel escribió que “la ciencia iba aumentar” refiriéndose a las herramientas digitales, cada vez irán aumentando los conocimientos tecnológicos (Daniel 12:4).

Definitivamente, Jesús nos dejó el más grande legado a la humanidad, siendo ser humano, fue el gran maestro de maestros cuya enseñanza debería ser motivo de inspiración, porque Jesús no solo fue creativo al enseñar de las parábolas las cuales eran muy significativas sino además fue un gran innovador, porque crea nuevas formas de mejorar aún en medio de las dificultades dio el mayor aporte a la humanidad su “vida”. Y comprometido con la misión de educar para transformar la mente, alma y el carácter humano, enseñándonos a vivir con principios y conocimientos más elevados como los cielos mismos (White, 2007).

## Capítulo II. Marco teórico

### 2.1. Antecedentes

Chibás-Ortíz, Borroto-Carmona, & Almeida-Santos (2014), en la investigación “Gestión de la creatividad en entornos virtuales de aprendizaje colaborativos: Un proyecto corporativo de EAD”, acerca de las investigaciones consultadas acerca de la creatividad se consideró el proyecto corporativo de EAD que lleva como título Gestión de la creatividad en los entornos virtuales de aprendizaje, en el año 2014. El objetivo fue valorar la influencia de la creatividad al interactuar con los entornos virtuales de la enseñanza del aprendizaje colaborativo basado en la experiencia de educación a distancia (EAD) en 42 estudiantes del país de Brasil, comparándola con otros centros educativos que no se utilizó los mismos indicadores. El método de investigación utilizado fue exploratorio con el método un estudio de caso comparativo a través del enfoque creativo y educomunicativo, con un análisis de datos mixto. Los instrumentos que se utilizaron fueron a través de entrevistas y cuestionarios sobre la creatividad dadas en las diferentes plataformas. Los resultados fueron que al interactuar con los entornos virtuales la enseñanza y el aprendizaje colaborativo, se vieron mejoras significativas en el desarrollo de la creatividad porque permite desarrollar una actitud innovadora en los estudiantes en Brasil. Mientras que no es fomentada la creatividad y las Tic los resultados no han sido tan significativos.

Perea (2014) realizó la Tesis “Nivel de Conocimiento del Aula Virtual en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje en Docentes de la Facultad de Odontología de la Universidad Católica De Santa María, Arequipa”, es una investigación de la

Universidad Católica de Santa María, en Arequipa, año 2014. Se investigó acerca del nivel de conocimiento del aula virtual en los procesos de enseñanza- aprendizaje en docentes. En dicho estudio se consideró como objetivo principal precisar el nivel de conocimiento sobre el aula en la enseñanza virtual en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La población fue de 24 docentes entre nombrados y contratados, los cuales dieron su consentimiento informado. La técnica utilizada fue un formulario de preguntas. Mientras que para el procesamiento y análisis de los datos se utilizó de la estadística descriptiva de medidas de tendencia central y variabilidad; asimismo, se utilizó la estadística inferencial por medio de la T de Student. Además, se aplicó un formulario de preguntas para conocer sus saberes del aula virtual. Los resultados que se hallaron fueron que el 100% de los docentes tienen conocimientos diferentes y solo el 12.5% tienen saberes buenos, en docentes contratados como en nombrados.

Elisondo (2015) trabajó la Investigación titulada “La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje”. Allí se reporta cómo la creatividad aporta en la enseñanza y aprendizaje de los procesos educativos; se realizó en el año 2015, fue una investigación documental (teórica) basado en un ensayo titulada “La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar en los conceptos creativos de la enseñanza y el aprendizaje”. Teniendo como objetivo primordial reflexionar sobre la creatividad como una forma de entender la educación en un sentido más amplio. Donde nos propone la construcción de una perspectiva educativa a través de cinco teorías que aportan a la transformación de la educación. Lo que nos permitirá

entender la importancia de la creatividad en la educación como una necesidad estratégica para mejorar la educación debemos de transformar nuestras perspectivas desde los espacios y crear si fuera necesario estrategias con la tecnología como base del desarrollo, es propiciar interacción con las personas. Para ello se proponía cinco ideas para aumentar la calidad educativa porque se debe reconocer su importancia la relación de creatividad e innovación como aprendizajes en los colegios.

Hernández-Arteaga, Alvarado-Pérez, & Luna (2015) en la investigación “Creatividad e innovación: competencias genéricas o transversales en la formación profesional” realizó una investigación acerca de la creatividad e innovación como competencias genéricas o transversales en la formación profesional, fue desarrollado en la Universidad Católica del Norte. El objetivo del estudio fue presentar una revisión bibliográfica sobre creatividad e innovación son competencias esenciales en la formación de profesionales. Lo cual alarma por la urgente necesidad de profesionales creativos e innovadores responsables en la transformación del país, por ende, de la sociedad. Porque la practica educativa debería desarrollar la creatividad, comenzando por los docentes para potencializarlos en los estudiantes.

Cánepa y Evans (2015) realizó la Tesis “Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel”, los autores, en este estudio realizado en la Universidad Católica del Perú, sobre estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños de cinco años en el año 2015, mencionan como su objetivo general comparar las estrategias docentes y

el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años entre una I.E. privada y una I.E. pública del distrito de San Miguel. En su investigación la metodología fue descriptiva y comparativa de enfoque mixto por las técnicas a utilizar entrevista y aplicación de una lista de cotejo. Con una docente y 15 estudiantes de un colegio público y otra docente con sus estudiantes de una I.E. privada en San Miguel. Cuyos resultados fueron una diferencia significativa entre una I.E. Pública y una Privada donde se evidencian más estrategias por parte de las docentes cuando usan la creatividad.

Pérez, Ávila y Narváez (2016) en la Investigación “Batería de evaluación del pensamiento creativo (Vp-Fa-14), su metodología educativa”, realizada en la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México, tiene como propósito fomentar el pensamiento creativo con la Batería (VP-FA-14). Emerge como un instrumento que facilita el desarrollo de la creatividad en las prácticas educativas, han de adaptarse a los nuevos cambios estructurales. El objetivo del estudio fue crear un instrumento que permita reconocer la medida en que los trabajadores pueden ser creativos o innovadores. Para ello, se creó un instrumento que permitiera la medición adecuada de la operatividad. La metodología utilizada fue de carácter descriptivo correlacional que exploró la dimensionalidad de la batería del pensamiento creativo VP-FA-14. Los resultados obtenidos fueron que la batería solo es un instrumento válido para evaluar la creatividad tanto figurativa como verbal, pero de manera sencilla y rápida.

Otro gran aporte es de Córdor (2016), en su investigación que lleva como título “Influencia de la enseñanza virtual en el aprendizaje”, el objetivo fue implementar un

curso virtual, utilizando la plataforma Moodle, con la metodología PACIE, que sirvió como complemento de las clases presenciales. Se utilizó el diseño cuasi experimental con posprueba única con dos muestras independientes llamadas grupo control y de investigación. Los instrumentos utilizados fueron: Ficha de observación, examen teórico para la evaluación procedimental y actitudinal, usando la escala vigesimal. Luego los datos fueron procesados con SPSS 22, para la validación de las hipótesis. El resultado que se obtuvo fue la implementación de la enseñanza virtual al grupo de investigación influye significativamente con respecto del grupo control. Esto quiere decir si se sabe estimulas las plataformas educativas pues serán de un gran apoyo en los estudiantes.

Torres (2016) elaboró la tesis “Minedu – UNT, dramatizaciones para mejorar la creatividad en los niños de 3 años de la I E 80915”. Es una investigación de acción educativa sobre dramatización para mejorar la creatividad en niños de 3 años de la I.E. “El Pallar” de Huamachuco, Sánchez Carrión en el año 2016. El objetivo del estudio fue desarrollar la creatividad a través de la dramatización con 12 niños de la I.E. El Pallar, donde el diseño de investigación consistió en evaluar la creatividad con el Test 1 luego se aplicaron 10 sesiones de dramatizaciones posteriormente se volvió a aplicar el test; después se volvió a realizar otras 10 sesiones más y finalmente se evaluó y los resultados evidencian notablemente el desarrollo de la creatividad, por el programa de intervención que se aplicó en dicha institución.

López (2017) elaboró la investigación cuyo título es “Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula”. Las investigaciones sobre estrategias de la enseñanza son vitales para la creatividad en aula. Por eso, en esta

investigación sobre la creatividad en el aula se propone un macroproyecto de enseñanza creativa de la Universidad de la Salle, en el año 2017, en la dirección del Dr. Rodolfo López Díaz (2017). El capítulo seis lleva como título “El uso pedagógico de la *Webquest* y su validación como estrategia de enseñanza creativa, cuyo objetivo fue desarrollar metodologías en el aprendizaje que cuenta con la integración de elementos de la enseñanza creativa en un *Webquest*, que permite a los docentes dar solución a los problemas. El enfoque de investigación usado fue el cualitativo, bajo el modelo de etnografía educativa, con dos instrumentos la observación del participante y de entrevista semiestructurada, luego del análisis de datos serán analizados por el método de etnografía educativa. Los hallazgos fueron una carencia en la utilización de las herramientas de las TICs en la herramienta *Webquest*. Asimismo, sería de mayor utilidad si se la utilizara acompañada de motivación. Es decir, se debería interactuar más con los participantes, haciendo uso de la tecnología, que permitiría un mejor aprendizaje.

Bizarro (2017) realizó la Tesis “Aula virtual en el aprendizaje de computación e informática en estudiantes de una Universidad Privada, 2017”, cuyo objetivo fue evaluar el aprendizaje en las aulas virtuales en el curso de computación e informática en estudiantes de una Universidad Privada. La metodología que se empleó fue el diseño transaccional-causal no experimental. Los instrumentos fueron una encuesta de percepción de la evaluación del aula virtual validez a juicio de expertos. Los resultados obtenidos arrojaron un desempeño virtual muy calificado en enseñanza virtual de acuerdo con el estadístico de Nagelkerke 0,0,189 y una significancia

estadística de 0,000. Lo que indica que la virtualidad sirve de bastante apoyo a los estudiantes.

Sánchez y Morales (2017) realizaron la investigación titulada “Fortalecimiento de la creatividad en la educación, pre-escolar orientado por estrategias pedagógicas en arte y literatura”. El objetivo del estudio fue diseñar una propuesta de intervención pedagógica orientada por estrategias artísticas y literarias que fomenten la creatividad como eje transversal de todas las dimensiones. Se hizo a través de la metodología cualitativa con 30 niños de 5 y 6 años, donde se aplicó un instrumento prueba de imaginación creativa (PIC). Asimismo, se observó el comportamiento de los niños reportando en el diario pedagógico en el desarrollo de habilidades creativas en una valoración de una propuesta de intervención integra al proceso de reflexión pedagógica para el mejoramiento de las prácticas de los docentes y agentes educativos. Para concluir se realizó una cartilla “*LiterArte*” que estaba compuesta de actividades y proyectos de aula de manera lúdica con la intención de apoyar significativamente a la creatividad de los estudiantes.

Arévalo (2018) elaboró la tesis “Modelo didáctico para la mejora de procesos de enseñanza- aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad del Señor de Sipán”. Este estudio tiene como objetivo contribuir a la mejora de procesos de enseñanza y aprendizaje en los entornos virtuales, a través de un modelo de enseñanza didáctica. Entendiendo el contexto de la ciudad de Lambayeque, ha tenido dificultades en la aplicación de la enseñanza virtual, de las plataformas interactivas y materiales usados en los entornos virtuales. Porque los docentes no desempeñan correctamente sus funciones motivando al aprendizaje de los estudiantes. Se aplicó

a 670 estudiantes de las 10 carreras profesionales de la facultad de ciencias empresariales. Los hallazgos obtenidos fueron que el 30% de los estudiantes se encuentran insatisfechos con el desempeño del tutor virtual medios y materiales empleados en el logro de competencias.

Domínguez (2018) hizo la tesis “Implementación de Plataforma Virtual Chamilo para mejorar el rendimiento académico en la I.E. Harvard – Huancayo” donde pretende determinar la utilización de la plataforma de enseñanza virtual Chamilo para mejorar el desarrollo académico de los colegiales del curso de Ciencias Naturales del segundo grado del nivel secundario del tercer bimestre, en la I.E. Harvard de la ciudad de Huancayo. El diseño de la investigación fue experimental mediante el promedio de notas de las evaluaciones del segundo bimestre, (pre-test) y el test del tercer bimestre (pos-test), en una sección con una muestra de 30 educandos. De esa manera, se concluye que se logró incrementar el rendimiento académico en las notas usando la plataforma Chamilo, porque sirve como sistema de enseñanza de mejoramiento en el aprendizaje.

Hurtado, Garcia, Rivera, y Forgiony (2018) realizaron la Investigación titulada “Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: una relación que favorece el procesamiento de la información”, igualmente, plantearon una investigación sobre el aprendizaje y la creatividad que favorece al procesamiento de la información. El alegato que hemos de dar es por el dinamismo que vivimos donde todos estamos involucrados, colegios, centros médicos, asistenta social entre otros profesionales incluyendo a los padres y estudiantes. Por eso el objetivo central fue analizar las variables de aprendizaje y creatividad en el ámbito educativo desde grado

académico, género y la edad con la finalidad de realizar un diagnóstico que permita a los docentes a mejorar su práctica pedagógica. La metodología que se utilizó fue un estudio cuantitativo con diseño no experimental correlacional de corte transversal, asimismo la población de la siguiente disertación fueron los colegiales de 8 vo y 9no del colegio José Eusebio, en la ciudad de Cúcuta, Colombia y la muestra estuvo compuesta por 60 estudiantes. Los instrumentos que se utilizaron fueron mediante el cuestionario de Turtle y el test de ACRA, además para medir la fiabilidad se utilizó el alfa de Cronbach de las variables, ( $p < .05$ ), estimando su nivel de significancia es aceptable (Hurtado et al., 2018).

Amador y Velarde (2019) en la investigación “Competencias para el uso de las TICs en estudiantes de educación superior: un estudio de caso” realizaron un estudio de caso que los educandos tienen en el uso de las TICs en educación; se llevó a cabo en el Instituto Tecnológico José Molina Pasquel, se analizan las capacidades y el uso de las TICs. El objetivo fue analizar el desarrollo de competencias en el uso de las TIC de los alumnos del TECMM, campus Puerto Vallarta, con el fin de establecer niveles de apropiación según los estándares ISTE y diseñar estrategias que coadyuven a la mejora educativa. Siendo una investigación de tipo analítica y transversal, con un enfoque cuantitativo; además se basó en principios descriptivos porque se examinaron aspectos de la realidad que permitieron determinar las competencias en cuanto al uso de las TIC de los alumnos del TECMM. Mientras que el método fue deductivo con una muestra probabilística. Utilizando un cuestionario con una muestra estratificada de 310 estudiantes de una población 1605. Los resultados que se dieron con el uso de las TIC en comunicación, creatividad e

innovación fue la carrera de Ingeniería de Sistemas tuvo hallazgos más consistentes y significativos.

Huanca (2019) en la Tesis “Uso de las plataformas virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la carrera de Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la gestión 2018” realizó una investigación acerca del “uso de las plataformas virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la carrera ciencias de la educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la Gestión 2018”. En dicha investigación se trazó como objetivo principal describir la incidencia de las plataformas virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes. Su metodología que empleo fue el enfoque mixto por tener datos cuantitativos y cualitativos, el tipo no experimental y de corte transversal la investigación fue descriptiva ya que muestra una realidad en un momento determinado. Asimismo, la población estuvo conformada por estudiantes del primer y segundo año de la carrera de ciencias en educación que ingresan a la carrera y se quiere describir los usos de la plataforma en el proceso educativo; la muestra estuvo conformado por 280 estudiantes. Mientras que los instrumentos que utilizaron fueron: la entrevista y una encuesta. Los hallazgos que se obtuvieron fueron que la mayoría de las personas conoce las plataformas y recursos digitales, pero no emplea siendo una desventaja, como la capacitación en el manejo de las herramientas, eso significa que aun las aulas virtuales irán posesionándose a medida que tomemos en cuenta la seriedad de la situación.

Torres (2019) en la tesis “Plataforma virtual para mejorar una asignatura del plan curricular de la escuela de tecnología de la información SENATI, 2019” se propuso como objetivo comprobar el efecto del uso de la plataforma virtual de aprendizaje de la mejora de la asignatura del plan curricular de la escuela de tecnología de la información SENATI. Con una metodología de investigación científica cuantitativa sistemática de diseño preexperimental tipo aplicada de nivel predictivo con un método hipotético deductivo. Se realizó con una población conformada por los estudiantes de la escuela de tecnologías de la información SENATI matriculados en el curso de redes en el primer semestre 2016 estos fueron 76 estudiantes y su muestra fue no probabilística de 20 estudiantes. Se les midió con sus calificaciones para la variable de rendimiento académico, con lo cual se aplicó la prueba t de Student y se obtuvo una Sig (bilateral) = 0.000 < 0.05. De allí los resultados que se muestran que son los puntajes antes de aplicar la plataforma virtual eran de 9, 24, siendo menor al promedio. Luego de aplicar la plataforma se obtuvo un aumento en las calificaciones pasando la nota promedio de 15,6 en el sistema vigesimal. Teniendo en cuenta el avance se entiende que si existen diferencias significativas entre ambos resultados. Es decir, existe una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes.

Salas (2019), en la tesis “Uso de la Plataforma Virtual Moodle y el Desempeño Académico del Estudiante en el Curso de Comunicación II en el Periodo 2017-02 de la Universidad Privada del Norte, sede Los Olivos”, se propuso como objetivo establecer si el uso de la plataforma Moodle tiene relación con el desempeño académico. Y se considera como población a los estudiantes matriculados en cuatro

cursos de Comunicación que son 130 educandos en su educación regular. La metodología que realizó fue el enfoque cuantitativo con un diseño no experimental de corte transversal correlacional. Llegando a la conclusión que los que participaban con el uso constante de la plataforma Moodle fueron los que interactuaban más, en debates y trabajos y logrando un desempeño académico óptimo.

Soto (2020) en la tesis “Educación virtual y satisfacción de las estudiantes del 5° año de la Institución Educativa Nacional Santa Rosa, año 2020”, pretende analizar si la educación virtual influye en el nivel de satisfacción; el diseño fue no experimental transversal correlacional-causal, con una población de 45 estudiantes del 5to año. Utilizaron un cuestionario como instrumento de 30 ítems válido por expertos de la información. Los efectos que arrojaron el estudio fue que la educación virtual está fuertemente relacionada con la satisfacción con nivel de significancia de 0.000 y 0.05 Rho de Pearson 0.994. Es decir que si los profesores manejan las herramientas tecnológicas y tienen el dominio del tema en la calidad de enseñanza.

Villalobos y Melo (2020), en la Investigación “Creatividad y transferencia didáctica en la acción pedagógica de docentes, 2020”, examinan experiencias de docentes en su práctica pedagógica, con el enfoque cuantitativo descriptiva analítica con una muestra de 59 docentes de tres universidades regionales en Chile. Se aplicó como herramienta el instrumento CREA. Los descubrimientos que se alcanzaron son que la creatividad no es un acontecimiento para la habilidad de programar, eso significa que hay otros factores que influyen para desarrollar como el dinamismo incentivar por el docente. Entonces se concluye que el docente en el proceso pedagógico de cumplir su malla curricular no puede aplicar todos los pasos o didácticas creativas.

De La Cruz y Pizango (2020), en la Investigación “Percepciones sobre el aula virtual Chamilo en estudiantes de secundaria de una Institución educativa en Lima, Perú”, se propusieron el objetivo de determinar la percepción de los estudiantes del primer grado de secundaria que hacen uso del aula virtual Chamilo, en el colegio “Los educadores”, San Luis 2020. Para tal pesquisa se utilizó el enfoque cualitativo cuyo diseño fue no experimental descriptivo con una población de treinta estudiantes pertenecientes al primer grado de secundaria fue así que se empleó una muestra de 6 estudiantes, a quienes se les entrevisto a través de un cuestionario elaborado por preguntas abiertas. El mismo instrumento fue validado por juicio de expertos su resultado fue aplicable. Luego de entrevistar a los estudiantes se logró encontrar una buena percepción al aula virtual, de modo que se lo ve como una herramienta útil para tareas, siendo considerada como una innovación tecnológica que facilita la enseñanza virtual.

Expósito y Marsollier (2020), en su investigación “Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19, un estudio empírico en Argentina”, se plantearon el objetivo fue explorar las estrategias, recursos pedagógicos y tecnológicos utilizados por los docentes en el modelo de educación virtual implementado durante el confinamiento preventivo y cierre de establecimientos educativos dispuesto por la situación de emergencia por la COVID- 19. Empleó como método de estudio el enfoque cuantitativo de tipo correlacional. Para ello se contó con la participación de 777 personas en su mayoría eran docentes representantes de las diferentes Instituciones y niveles educativos de Mendoza Argentina. Los resultados hallados fueron desigualdades en el uso de las tecnologías y recursos pedagógicos digitales. Puede

ser que las diferencias que se encontraron tienen que ver con el nivel educativo, la gestión que posee cada I.E o la situación socioeconómica que tienen los educandos en relación a su rendimiento académico. Eso significa que se debe profundizar el estudio y se debe analizar más el sistema educativo por las desigualdades socioeducativas.

Morales (2020), en la tesis “Docencia remota de emergencia frente a la pandemia COVID-19 en la carrera de medicina de una universidad privada en Santiago”, se propuso como objetivo describir el ejercicio de los roles del docente durante el proceso de transición hacia la docencia remota de emergencia la pandemia COVID-19, en una escuela privada de Medicina según docentes y alumnos. Donde se utilizó como método el enfoque cualitativo, con un diseño de tipo descriptivo y exploratorio desde la perspectiva fenomenológica que se basó a través de entrevistas semiestructuradas a expertos, docentes y estudiantes del quinto año de la carrera de medicina, de la Universidad Andrés Bello, sede Santiago. Los hallazgos obtenidos por las opiniones de los docentes que la docencia remota o aula virtual es similar a la presencial excepto por el rol evaluados, para ello la investigación sugiere que se investigue más sobre la educación virtual frente a las contingencias de salud.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Definición de creatividad**

Antes de definir la creatividad, es necesario entender su origen, proviene del término latino “creare” que significa crear, producir y generar (Belmonte, 2013); asimismo se la define como la capacidad de aportar algo nuevo, “la creatividad, es

un modo de ser de hacer algo diferente que marca la existencia de la humanidad” (De la Torre citado por Cánepa y Evans, 2015, p. 72). Más adelante, Guilford (citado por Blass et al., 2018), la define como aptitudes que se compone por ciertas peculiaridades de: originalidad, flexibilidad, fluidez y el pensamiento divergente son las personas que poseen la creatividad. Mientras que, para Fromm (citado por Ruiz, 2004) refiere que es una actitud que puede poseer cada individuo. Asimismo, la creatividad es una capacidad potencial, única y original (Mac Kinnon, citado por Ruiz, 2004). Del mismo modo, se entiende que es una habilidad de construir o reestructurar nuevas las cosas (Getzels y Jackson; De La Cruz & Pizango, 2020; citado por Ruiz, 2004).

Por otro lado, Torrance (citado por citado por Ruiz, 2004), menciona que la creatividad es susceptible a la estimulación; por eso, se considera que es un proceso que inicia desde el nacimiento y que, si se la desarrolla, contribuye al desarrollo integral, ayudando a la identificación de un problema, formulación de supuestas respuestas hasta la búsqueda de soluciones apropiadas para la resolución de conflictos. Según Fernández (citado por Ruiz, 2004) menciona, la creatividad es ser auténticos y espontáneos que genera nuevos modelos y sirven para resolver los problemas. Asimismo, Barrón (citado por Ruiz, 2004) define a la creatividad como capacidad de originar respuestas únicas, esta es una idea que tiene más adeptos. Young (citado por Ruiz, 2004) se refiere a la Creatividad como un “término honorífico”. Entendiendo lo dicho anteriormente, Rodríguez (citado por Villamizar, 2012) considera a la creatividad en calidad de la producción de cosas mejores y bonitas, para llegar a conclusiones nuevas para resolver los problemas,

relacionándose con la integración de los dos hemisferios cerebrales (Fuente Esquivias citado por Ruiz, 2004, p. 4-7). Para ampliar los conocimientos acerca del tema, se presenta a continuación los diferentes enfoques y teorías que sustentan la importancia de la creatividad. Tanto así, que los expertos y especialistas destacan en estas últimas décadas su importancia (Ruiz, 2010).

### **2.2.1.1. *Revisión histórica de la creatividad***

En la conferencia presidencial de APA, en 1950, se presenta el estudio de creatividad en el discurso de Guilford se ha convertido hoy la creatividad es un término muy conocido en muchas instituciones, como colegios y empresas. Por esa, misma razón, para comprender mejor la creatividad se realizará un recorrido histórico del tiempo para conocer de cómo fue en un origen y como está en la actualidad. (Ruiz, 2010).

Misticismo, se consideraba un don que quienes tenían esta característica eran diferentes especiales “genios creadores”. Si nos acercamos a la edad antigua, en Grecia, las personas de ese entonces tenían imaginación de crear historias de sus dioses. Platón en su escrito Ion (401a.C), refiere la inspiración, les ayudaba a ser imaginativos con sus filosofías, poemas. Así su discípulo Aristóteles afirma que la forma está en el alma de un artista (Gallegos citado por Belmonte, 2013). Más adelante, en el imperio romano aparecen los términos creare (crear) y creatio (creación), origen etimológico de la palabra creatividad, el termino crear se asimilaba a engendrar y, por tanto, creador se entendía como padre misma palabra crecer.

Asimismo, el término *genius* es de la raíz del verbo latino *gigno* en eso se refiere que productivo (San Vicente citado por Ruiz, 2004). Luego en el renacimiento surge una versión, que comienza con la curiosidad por la realidad, así la creatividad cambia radicalmente, porque ya no está relacionada con el misticismo o religión. Ahora se presta atención al trabajo erudito de la naturaleza y el diario vivir del ser humano. Pero no fue hasta el siglo XVIII, cuando el poeta Sarbiewski (1595) logra crear algo nuevo de la nada, de esta manera se hace una distinción de genio y talento (Albert y Runco citado por Martínez, 2008). Ya en el proceso de la historia se han ido perfilando como Van Gogh, Picasso, Mozart, Einstein. Donde el término creador se convierte en artista y la creatividad para a ser un dominio del arte. Shopenhauer (1788-1860), argumentara que el genio, el intelecto está por encima de la voluntad siendo así que la persona creadora e le acompaña el sufrimiento, lo que la lleva a vivir y actuar conforme a sus propias reglas.

A partir de las dos décadas después que ocurrió la 2da guerra mundial, la creatividad se entendería como la capacidad de resolver problemas (Elliot, citado por Huachara, 2017). El primer acercamiento lo encontramos con Galton padre de la psicología diferencial en su trabajo sobre herencia del genio (1869), donde sus estudios pretenden demostrar las habilidades humanas son producto de la herencia genética, incluyendo las capacidades creativas (Huachara, 2017).

#### **2.2.1.2. Enfoques y teorías de la creatividad**

En este espacio, se orienta a las teorías que son el sustento de la creatividad a través de diferentes enfoques y/o clasificaciones y teorías que diversos autores han

contribuido, tomando como referencia la categorización de Cabrera (citado por Cánepa & Evans, 2015).

#### 2.2.1.2.1. *Enfoque consensuado*

Se entiende porque categorizan a la creatividad en tres teorías: “un tipo de individuo, todas las personas y el sistema”.

- a) Creatividad centrada desde un tipo individuo, comienza en los siglos XVII Y XVIII, surge desde la idea que el hombre pueda crear, dando paso al arte que solo tienen los genios de allí surge la suposición de genio, es decir nace con este don, y no se debe a factores externos. La otra teoría es de la superdotación, el cual establece características y el desarrollo de las personas con cualidades extraordinarias, esta hipótesis se basa en que las capacidades que tienen el ser humano pueden ser educables con el talento que posea.
- b) Creatividad centrada en todas las personas, como su nombre lo explica todos poseen creatividad y no solo un individuo. El cual nos propone un análisis de aproximación psicodinámica, que inician por los conflictos que tienen las personas en refrenar sus impulsos, y su realidad de allí surge el agrado por lo artístico. Luego, se propone el pensamiento del creador, que surge como solución de un problema, esta explicación se amplifica en el lado cognoscitivo, personalidad, de Gestalt y procesamiento de información. Por supuesto, se encuentra el proceso de medición, donde ya se puede evaluar la creatividad como tal, un constructo que poseen dimensiones de fluidez, flexibilidad y originalidad. Donde los dos psicólogos Guilford y Torrance (citado por Cánepa & Evans, 2015), desarrollan test del pensamiento creativo. Por otro lado,

también se encuentra la creatividad en el desarrollo humano desde el enfoque humanista que se vincula la creatividad y la superación personal. De acuerdo con Maslow la satisfacción de las necesidades básicas son una fuente de creatividad. Otra fuente fue mencionada por Rogers que los individuos son capaces de producir valores novedosos y originales por los materiales o las circunstancias que se encuentra.

- c) Creatividad centrada desde el sistema, es decir existe influencia en un grupo de personas en el medio social, cultural, ambiental y ecológico, este nos propone modelos como referencia. El modelo transaccional de la creatividad inicia desde la infancia donde es influenciada por las experiencias vividas. Asimismo, está la teoría sociocultural se da a través de la investigación con metas en alcanzar descubrimientos que se transforman en logros, según Busse y Masfied (citado por Cánepa & Evans, 2015). De la misma manera se encuentra el modelo componencial que destaca la importancia del ambiente sociocultural y lo motivacional porque integran competencias personales (motivación intrínseca) y creativas (estímulos del exterior). Mientras que la teoría ecológica se concibe desde un fenómeno de medio histórico, cultural y social en las realizaciones creativas a esas interacciones se las denomina sistema (persona, campo y ambiente).

En el siguiente apartado, se exponen nuevos planteamientos acerca de la creatividad desde el enfoque emergente.

#### *2.2.1.2.2. Enfoque emergente*

Este enfoque no solo plantea propuestas que están centradas en algunas disciplinas sino ha ahondado más y se enfoca en el pensamiento complejo.

Es creatividad centrada desde la complejidad, porque tiene una perspectiva trascendente, conformado por una visión integral de las dimensiones del ser humano es complejo porque tiene que aportar al campo de la creatividad con una base. En busca del desarrollo humano en las diferentes etapas educativas, que varían por la influencia ambiental que reciben. Torrance (citado por Cánepa & Evans, 2015), describe las manifestaciones durante la edad preescolar, es allí donde los niños tienen mayor predisposición para el progreso de la creatividad, por su interés de descubrir el ambiente que le rodea y donde la imaginación vuela a grandes pasos. Por es importante que los adultos no limiten su proceso, más bien motiven a actividades no solo artísticas sino además juegos que sean creados por ellos y también en sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

En los años de escuela primaria y secundaria ya es más notorio el desenvolvimiento del estudiante creativo, sea por sus ideas que dice o las actividades que realiza desde la resolución de problemas hasta su comunicación oral que expresan con sus gestos y/o postura corporal. Mientras que los adolescentes empiezan a madurar sus ideas desde la creación de historias con mucha coherencia e ilación de palabras hasta el pensamiento científico creativo en las investigaciones y/o trabajos que realiza.

Por su puesto que los universitarios ya presentan productos creativos, en sus tareas más sencillas o complejas, además sus tareas académicas y en su desplazamiento al hablar con mucha fluidez al expresar, en la elaboración de su

pensamiento un discurso o comportarse como manifiesta su personalidad creativa manifiesta ser original, en su forma de vestir o hacer trabajos y es flexible al resolver los problemas cotidianos y tiene la capacidad de adaptarse a los cambios. Es preciso hasta el mínimo detalle en sus cursos, dando más de lo que se le pide. Ser sensible ante circunstancias que le llamen la atención, ayuda y protege a lo cree que es justo y bueno. Capaz de reflexionar si hay cosas que no están bien para poder mejorarlas, muy ágil de pensamiento no se limita ante los obstáculos entre más grande sea un desafío es mayor su esfuerzo y cuando lo logra se siente satisfecho (Ruiz, 2004).

#### *2.2.1.2.3. Enfoque educativo holístico*

Se encuentra nutrido de diferentes tendencias pedagógicas más relevantes desde Rousseau, Husserl, Teilhard de Chardin, Piaget, Freire, Montessori, entre otros. Exponen la realidad del ser humano para mejorar el avance de su potencialidad de su intelecto y emociones de manera integral. Donde se espera que los propios estudiantes construyan su conocimiento a través de la creatividad e innovación. En este punto de vista se desarrolla como modelo transformador holístico, a partir de las interacciones del estudiante, contenido y docente. Con estrategias que aporten a las necesidades de los estudiantes con el objetivo de lograr resultados educativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Porque este modelo, se relaciona con el ser, saber y hacer, es decir, se fomenta la capacidad para pensar, sentir y actuar, donde el estudiante su propio rol no es pasivo es más bien activo construyendo su aprendizaje; por su parte el docente es el facilitador de la información en el proceso de enseñanza. Esta es una pedagogía equilibrada, se adecua a la diversidad ante los obstáculos siendo apropiada al servicio del estudiante de forma individual como

coach, según Ochoa (citado por Colom et al., 2012) estructura mental de la experiencia. El modelo constructivista concibe la enseñanza como una actividad practica en donde se le permite creativamente. Finalmente pueden considerar constructivistas todos modelos conciban el aprendizaje como un proceso.

### **2.2.2. Innovación digital**

La innovación digital, es una herramienta que ofrece nuevos desafíos como oportunidades en los conocimientos del aprendizaje. Porque en la actualidad estamos viviendo un tiempo de pandemia (Cov 19), la cual ha impedido que muchos de nuestros estudiantes ya no asistan al colegio; es por eso que se están empleando plataformas virtuales como Zoom, Meet, Educar y Patmos. Utilizando los recursos virtuales como canales de información; de allí la importancia de conocer la tecnología interactiva como pizarras interactivas o juegos didácticos para llamar la atención de los estudiantes, con la finalidad de atender las necesidades de nuestros estudiantes. Este es el impacto en la investigación educativa de estos dos últimos años, según el parlamento europeo del año 2009 “Año Europeo de la Creatividad y la Innovación. Así años anteriores (2004), en la conferencia de Educación de la UNESCO acreditada en Ginebra. Relataron que deberíamos tener escuelas creativas que sean capaces de fomentar la creatividad como un instrumento que permita descubrir nuevos talentos (García-Valcárcel, 2016).

Además, Colom et al. (2012) y más adelante García-Valcárcel (2016), aprecian que cada vez más los estudiantes están haciendo uso de la tecnología en la Web, algunas más conocidas: *Facebook*, *Google*, *WhatsApp* entre otras más sofisticadas.

Es por eso, que los escolares pueden asimilar más rápido porque desde niños están conectados con el famoso “celular” y la navegación que lleva dentro, mientras que nosotros, como que nos cuesta un poco más entender las plataformas virtuales o las otras herramientas que trae esta nueva información. La cual requiere de investigación y/o practica de tiempo y muchas veces, aunque con errores aprender para que sirven estos “botoncitos”. Es por eso que estudios de investigación realizadas al respecto ponen en manifiesto que el medio de información informático es dinámico por lo cual dependerá la cual sea más apropiada para mi clase que recurso didáctico será más factible para mí como para mis estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Es en ese sentido, que la innovación digital se relaciona con la creatividad y educación, pues el que educa se compromete con dar lo mejor de sí, utilizando las mejores estrategias para ser competente en el lugar donde se desempeña, para el bienestar de los estudiantes (Colom et al., 2012).

#### ***2.2.2.1. Importancia de la innovación dentro de los procesos educativos***

Actualmente, los servicios virtuales se han dado con más frecuencia en nuestra vida, desde un mínimo pago o compra online hasta ir a trabajar y/o estudiar. Ya que estudios a nivel mundial demuestran que el buen uso de las tecnologías de información y comunicación conduce a la mejora del aprendizaje virtual de los estudiantes, en la enseñanza por parte de los profesores. Se tiene como referencia por parte del Instituto Nacional del Japón donde los estudiantes son expuestos al uso de las tecnologías tienen un impacto significativo en su rendimiento escolar en sus

conocimientos en los diferentes cursos (Alonso y Blanco, citado por Córdova, M. y Oscuvilca, 2018, p.34). Es decir, por la coyuntura que estamos viviendo el uso de la tecnología es de vital importancia, porque se ha convertido en nuestro nexo en los trabajos o educación, hoy en día se da por medio de algunas plataformas virtuales: entre ellas tenemos a *Zoom, Meet, Facebook y WhatsApp*, permitiendo que la comunicación en la gestión educativa sea más eficiente es necesario contar con internet, y poseer una computadora, laptop o celular donde pueda haber estas aplicaciones.

A nivel Latinoamericano, algunos países utilizan como herramientas a los TICs, dentro de los procesos educativos, algunos países están más adelantados ya que estos tienen programas de informática educativa (Brasil, México, Chile y Argentina). Mientras que en los otros Países como el caso de Perú esta emergente los proyectos piloto (Sunkel, citado por Córdova, M. y Oscuvilca, 2018, p. 58).

#### ***2.2.2.2. Innovación es una competencia que los docentes deben desarrollar***

Por supuesto, la innovación llegó a la educación desde los años 60, desde el campo de la administración; más adelante, en los años 70 y 80, tuvo un protagonismo en los docentes, se ha convertido en una necesidad que la sociedad actual debe considerar en todos los campos, Es allí que radica la importancia en los procesos educativos, la innovación está fundamentada sobre el aprendizaje que todo docente deberá desarrollar estas competencias para ejercer su enseñanza virtual sea más amena la construcción del aprendizaje, siendo además dinámica. Porque el

docente se convierte en un facilitador del conocimiento de las enseñanzas desarrollando a través de estrategias didácticas que promueven en los estudiantes la capacidad de investigar, transformando el pensamiento hasta lograr una consolidación del aprendizaje sea integral (UNESCO, 2016). Ello será posible si solo si los docentes poseen un conocimiento y practica adecuada acerca de la innovación, porque tendrán una buena percepción que motivara y optimizara en su educando (Cabero, citado por Córdova, M. y Oscuivilca, 2018, p. 43).

### **2.2.2.3. *La innovación en un país emergente: Perú***

Desde el proyecto de Huascarán, en el año 2001 se aprobó y se impulsó a los profesores a capacitarse en el desarrollo de las TICs, para que garanticen mejoras en los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje. Haciendo uso de estas herramientas de innovación digital su uso. Fue reportado en el diario, NAEP por el Ministerio de Educación (Córdova y Oscuivilca, 2018).

### **2.2.3. El rol de un docente creativo**

Un maestro creativo, según Torres (2016) refiere es que todo profesional necesita ser competente, capaz y sobre todo creativo en la calidad de enseñanza para que promuevan las capacidades para lograr potencializar las habilidades, por eso se encuentra con un reto, un ideal para dar lo mejor a sus estudiantes. Gervilla (citado por Medina, Velázquez, Alhuay-Quispe y Aguirre, 2017), dice que los docentes deberían ser imaginativos, de espontaneidad, confianza, que utilice el balance con tacto y de buen humor con un deseo de ser cada día mejor, aprendiendo de sus errores infundiendo amor, el espíritu investigador y respeto a sus estudiantes. Debe

dirigir a sus pupilos a pensar, utilizando las experiencias agradables como desagradables como aprendizaje, guiarlos a que puedan soñar y ser realistas a la vez a ser independientes en cuanto a sus decisiones, enseñándole por qué hacen esto y por qué aquello, y qué consecuencias tendrán más tarde de sus acciones.

### **2.2.3.1. *El rol del profesor en la educación virtual***

De la misma manera que en la enseñanza presencial, el docente debe prepararse, haciendo su planeación académica, sus objetivos, contenidos y actividades; asimismo tener su material didáctico y su plan de evaluación. Además de ello como dice Quiroz (citado por Huanca, 2019), debe aumentar algunas habilidades digitales, entre ellos como:

- a) Conocimientos en el manejo básico de las NTIC: Internet, correo electrónico, foros, búsqueda de información base de datos virtuales.
- b) Conocer y poner en práctica sus estrategias metodológicas que estimules la participación de los estudiantes.
- c) Establecer vínculos a través de una comunicación fluida y dinámica con los estudiantes a través de medios sincrónicos asincrónicos (Llamadas, mensajes) de comunicación para entre el aprendizaje con la orientación del profesor.

### **2.2.3.2. *El papel del maestro creativo***

La tarea del profesor consistirá en ser un artista, en poder combinar aptitudes y actitudes con el fin de estimular la capacidad creativa. El docente creativo debe aprovechar cualquier situación que se presenta con el fin de llamar la atención de

sus estudiantes a motivarlos a la creatividad, reconociendo al educando por su curiosidad inquietud no restringirlo sino más bien fomentar el espíritu de investigación con el goce de sus experiencias intercambiar sus ideas con sus compañeros. El maestro debe ser pues dinámico saber escuchar, mostrarse sincero como un ejemplo a seguir porque la vida de Cristo sea reflejada en su ser en su trato amable, con una sonrisa en sus labios y al brindar la información sea lo más cálida posible, es decir convertir el aprendizaje en la más emocionante aventura del estudiante quede anonadado con el deseo de aprender más al ir a estudiar, porque su maestro lo conoce sabe de sus puntos débiles y sus destrezas para potencializar sus habilidades; entonces solo así podrán enfrentarse a la vida que cada vez más y más pide más exigencias (Ruiz, 2010).

El contraste es que a veces la creatividad no forma parte del profesor, que tal vez sí conoce el concepto lo refiere en el área de arte, con un dibujo o coloreo de figuras. Llegando a perjudicar porque no pudo desarrollar la creatividad en los estudiantes, mermándolo solo al mimetismo, en un ambiente rígido y cerrado donde solo el docente imparte información, pero no es capaz de escuchar la libre expresión. Gracias a Dios esos tiempos han cambiado, sin embargo, a escuelas y colegios que no permiten que los alumnos desarrollen su creatividad. Anulando su espontaneidad al pensar porque el maestro con la actitud autoritaria dirá que no, ridiculizando los intentos creativos. Tal vez, sea por una buena intención de lograr mayores resultados por el éxito sin tal vez enseñarles por qué limitando sus capacidades, considerando a las actividades lúdicas como pérdida de tiempo (Gervilla, citado por Ruiz, 2004).

A veces no solo docentes sino los padres no permiten que se expresen o jueguen, suprimiendo la formación creativa de los niños, tal vez sea por ignorancia. Ya que el juego es una expresión creativa para experimentar el mundo que le rodea, en esta travesía de emociones y la fluidez de interpretar lo imaginativo o lo real; porque hay una estrecha relación del juego con la creatividad que permite expresar ideas y sentimientos (Vygotsky, citado por Ruiz, 2010, p. 85).

Podemos fomentar a su integración de la creatividad y el juego con las siguientes actividades:

- a) Ambientar las aulas con un espacio donde los estudiantes puedan explayar su imaginación.
- b) Permitir que los escolares interpreten sus propias ideas, luego darles materiales para que puedan traducirlo mediante material concreto.
- c) Propiciar oportunidades para que los alumnos creen historias y puedan plasmarlo en el papel.
- d) Animar a los estudiantes a que dramaticen sus ideas e interpreten escenas donde puedan aprender.

Por último, se puede utilizar la técnica de saber preguntar, ayudara a que los estudiantes puedan analizar, reflexionar y utilizar el pensamiento convergente.

#### **2.2.4. Importancia de la creatividad e innovación en los procesos educativos de la enseñanza virtual**

Hernández-Arteaga et al. (2015), analiza los espacios virtuales y la creatividad como competencias de la enseñanza y aprendizaje en el desarrollo de los docentes, en Colombia, en la Universidad Católica del Norte. Destacan la importancia de la creatividad e innovación como competencias fundamentales que todo docente debería desarrollar como profesional. Porque la creatividad genera ideas, mientras que la innovación es la ejecución de las ideas, es la práctica en la realización de las ideas ambas definiciones están íntimamente relacionadas, sobre todo aportan a los procesos educativos por ser novedosas y útiles (Warner, citado por Colom et al., 2012). Asimismo, Álvarez (citado por Colom et al., 2012) considera que la creatividad es una actitud mental y una técnica de pensamiento y la innovación es la aplicación exitosa de pensamiento que incrementan la productividad. Lo interesante es que la creatividad ha estado presente desde los inicios de la historia del hombre (Varela, citado por Colom et al., 2012); abre puertas del intelecto y poder en las diferentes organizaciones por los resultados que aporta. Es decir que ser creativo abarca más de conceptos o ideas que se convierten en estrategias, implica obtener resultados trascendentes (Fernández, Eizagirre, Arandia, Ruiz, & Ezeiza, 2012).

Indudablemente, ver las cosas de diferente manera, en relación con el estudiante, se puede advertir en él un potencial humano, brindando un aprendizaje con sentido. Los centros educativos, los hogares, pueden ser recintos de aprendizaje de la creatividad y de innovación por las necesidades que enfrentamos, se requiere ser y formar a individuos que generen solución frente a los fenómenos que estamos

enfrentando, desarrollando actitudes positivas en medio de las crisis ese será un desafío latente para los educadores, porque tendrán que trabajar primero con ellos mismos, competencias que tal vez antes no eran muy necesarias, pero ahora lo son, al tener que lidiar con el covid-19 u otro malestar, como una oportunidad para utilizar los recursos digitales en beneficio de comunicar, realizar estrategias didácticas que mejoren la calidad educativa del estudiante (Pérez-Alonso; Colom, Domínguez y Sarramona; Perrenaud; citado por Colom et al., 2012).

#### **2.2.4.1. *Proceso educativo de la creatividad e innovación***

Son un conjunto de procedimientos, didácticos y pedagógicos que realizan con planificación un antes, durante y después de las clases, donde incluye los objetivos y actividades que se realizan con los estudiantes (Moreira-Segura & Delgadillo-Espinoza, 2015). Asimismo, se emplean diferentes estrategias que llevan alcanzar los objetivos planteados (Colom et al., 2012). Es por eso, que es vital tener competencias genéricas, ello significa que todo docente debe conocer su materia, tener pleno conocimiento, habilidad de llegar al estudiante y la actitud positivas para optimizar el desarrollo de su clase. Además, conocer cabalmente las TICs que en la actualidad se llama NTIC para completar el desarrollo integral (Amador y Velarde, 2019).

La creatividad e innovación es un indicador que los estudiantes evidencian acerca de un pensamiento creativo, porque pueden generar nuevas ideas que los lleva a construir productos originales, innovadores y están en continuo crecimiento, asevera la Sociedad Internacional de Tecnología en Educación (Amador y Velarde, 2019).

### **2.2.5. Aulas virtuales**

Actualmente, las casas o los hogares son las aulas donde se brinda la enseñanza virtual por ser un ambiente de aprendizaje y la tecnología es un medio de información. A pesar de la distancia están conectados docentes y estudiantes por diferentes plataformas virtuales o medios que permitan colaborar con la enseñanza haciendo uso de la creatividad para producir una interacción con las diferentes herramientas foros, formularios y otros recursos digitales. Sin embargo, es necesario estar conectados a internet o tener un equipo de celular que pueda soportar la videollamada (Huanca, 2019).

#### **2.2.5.1. *Creatividad e innovación en la educación de la enseñanza virtual***

Elisondo y Donolo (2014), reflexionan sobre la manera de pensar de los términos sobre creatividad e innovación es amplia porque transforma la educación al crear estrategias, espacios y oportunidades. Pues comprender la creatividad en Educación es reaprender nuevos conocimientos para propiciar interacciones con el uso de la tecnología que permite el acceso de las plataformas virtuales.

“En ese sentido proponemos mejorar la educación generando más posibilidades de interacciones sociales y con artefactos para promover nuevos aprendizajes. Las mediaciones tecnológicas hacen aún más ilimitadas las posibilidades de interactuar, acceder y construir conocimientos con otros en diferentes contextos” (Elisondo, 2014, p. 8).

Es decir, debemos construir nuevos enfoques que nos permitan obtener la calidad en educación, para ello es fundamental la creatividad e innovación en la enseñanza virtual. Primero es necesario crear una nueva forma de mirar la educación en los

diferentes contextos y culturas que se producen. Segundo como consecuencia se puede generar innovaciones que atiendan los nuevos procesos educativos, con herramientas digitales.

Por eso, hoy en día existe un consenso sobre la necesidad de desarrollar un pensamiento creativo para cambiar e innovar y transformar el mundo en las áreas social, cultural y productivo (UNESCO, 2016).

#### ***2.2.5.2. Rol del estudiante en la educación virtual***

Al igual que al docente debe prepararse sus clases el estudiante también debe tener desde una actitud, herramientas digitales como la capacitación necesaria para poder participar en el programa de educación virtual para así poder sacar el máximo provecho a sus clases. Es importante disciplina y organización para que no se distraigan o estén en otras actividades menos en sus clases (Huanca, 2019).

## Capítulo III. Materiales y métodos

### 3.1. Enfoque y tipo de investigación

Esta investigación se ha realizado siguiendo el enfoque cualitativo. Con ello se propugna un análisis amplio y profundo; de gran riqueza interpretativa que permite entender con claridad los informes del fenómeno motivo de estudio; además, trabaja en el medio real y actual a fin de observar tal como suceden los fenómenos, interpretándolos de acuerdo con el contexto donde se encuentran los participantes; por eso, las conductas son observables (Lincoln & Norman, 2012).

Debido a que el método es inductivo, porque trata de desarrollar conceptos a partir del recojo de los datos y se observa la realidad desde una perspectiva holística (Nóblega, Vera, Gutiérrez y Otiniano, 2018). Además, tiene flexibilidad para comprender las diferentes experiencias de las personas desde la representación holística que fomenta una instrucción significativa integral (Moreno, 2015). Asimismo, Portilla, Rojas y Hernández (2014) entiende que una interpretación flexible permite la comprensión de los fenómenos educativos porque se desarrolla en contacto directo con la realidad. A través de las entrevistas se recolectaron las informaciones, mediante preguntas; y los otros datos se obtuvieron con la técnica de la observación, los mismos que fueron anotados en un registro de anotaciones. Finalmente se pudo analizar y comprender los datos obtenidos, y los hechos sociales de la conducta humana en su contexto natural, con la finalidad de entender el porqué de sus comportamientos (Denzin & Yvone, citado por Nóblega et al., 2018).

### **3.2. Diseño de la investigación**

El estudio, además, puede ser considerado como fenomenológico, porque busca comprender las percepciones de las personas, contribuyendo al conocimiento de la realidad desde las informaciones y vivencias reales de los procesos educativos con una metodología disciplinada y ordenada (Lincoln & Norman, 2012).

Es fenomenológico porque busca comprender la experiencia vivida en la realidad educativa. Además, la fenomenología busca descubrir la condición de la educación tal como es, analizando y comprendiendo la situación. Al respecto Alaya (citado por Fuster, 2019) dice que son procedimientos que llevan a la reflexión educativa; otros como Aguirre-García y Jaramillo-Echevarría (2012) refieren que el carácter fenomenológico de una investigación permite comprender las realidades escolares por la recopilación de informaciones. Porque enfoca las vivencias, otorgándole el valor correspondiente al ser humano tal como es (Fuster, 2019).

### **3.3. Definición de la metodología investigación**

#### **3.3.1. Categoría**

“Cuando definimos esta palabra es necesario conocer su origen indoeuropeo, que significa reunir; porque una categoría es una cualidad de algo, es decir reunir ciertas cualidades en la información. Mientras que, para la Real Academia Española, es una postura filosófica de cualidades, tiempo, lugar y hábito” (Cerde, citado por Fuster, 2019, p. 72).

### **3.3.2. Hermenéutico**

Es un prototipo dentro de los estudios en el desarrollo educativo; proporciona bases para interpretar las prácticas teóricas que subyacen en todo proceso educativo como un hecho cultural. Porque busca comprender la realidad desde la inmersión de la cultura y el reconocimiento de la interpretación a través de sus vivencias (Herrera citado por Fuster, 2019).

### **3.3.3. El análisis fenomenológico descriptivo**

Este análisis, dice Willing (citado por Fuster, 2019) se ocupa en recopilar la información de los participantes tal y como suceden sus experiencias. Mientras que Carlos et al. (citado por Fuster, 2019), refiere que es importante narrar los hechos desde su propio contexto, “porque permite comprender al investigador cómo es que suceden los acontecimientos” (Cerdeira, citado por Fuster, 2019, p. 72).

## **3.4. Método de la investigación e instrumentos**

### **3.4.1. Selección e invitación de docentes**

Se realizó una invitación personal, donde aceptan formar parte del estudio. En cuanto, a los aspectos éticos, se elaboró un consentimiento informado el cual fue enviado en forma virtual para asegurar su participación. Luego se les pidió a los docentes llenar el consentimiento informado, explicando el objetivo, propósito del estudio y mencionando que la información obtenida es exclusiva para la investigación y recalando que la colaboración de los docentes es totalmente voluntaria (García, citado por Hurtado, 2018).

### **3.4.2. Aplicación de las entrevistas**

En primera instancia se buscó a los contactos. Ellos fueron siete personas tres expertos y cuatro docentes, todos relacionados con el conocimiento que tienen acerca de creatividad e innovación desde su desempeño profesional, competencias y experiencias. Luego se aumentó a cinco docentes más, siendo doce entrevistados en total. Seguidamente se llevó a cabo las entrevistas, previamente se había coordinado fecha y hora de la entrevista por la plataforma Zoom.

### **3.4.3. Procesamiento de datos**

Luego de terminar con las entrevistas, se comenzó a transcribir la información en *Word*. Después se seleccionó las frases y palabras más importantes las cuales fueron incluidas en los resultados. Por último, se realizó el análisis de datos con apoyo de *Word*, *Excel* y un programa o software de análisis de datos cualitativos, para mejorar la investigación.

### **3.5. Instrumentos de recolección de datos**

El instrumento que se utilizó en la entrevista fue elaborado por el mismo investigador el cual fue revisado por expertos. Asimismo, el guion de la entrevista se hizo a través de la entrevista semi-estructurada que fue aplicado a los coordinadores de educación y docentes de diversas instituciones educativas, públicas y privadas con el objetivo de profundizar el estudio. El guion se caracterizó por ser flexible, debido a que fue compuesto por un conjunto de preguntas adicionales con la intención de precisar ideas de creatividad e innovación en los procesos educativos de la enseñanza virtual y así obtener mayor información relevante para la investigación (Salgado, 2007).

El guion de la entrevista semiestructurada se compone de las siguientes partes:

- a) Datos Generales.
- b) Conocimientos sobre creatividad e innovación destacando su importancia.
- c) Características de la creatividad y la innovación dentro de la enseñanza virtual.
- d) Estrategias de las TICS para los docentes en la creatividad e innovación.
- e) Innovación digital y las clases virtuales.
- f) Bienestar personal de docentes y estudiantes.

### **3.6. Población y muestra (Unidad de Observación)**

Los participantes del presente estudio fueron 12 personas (8) docentes de colegios privados (adventistas) de la unión del sur y del norte. Asimismo, se pidió la colaboración de la coordinadora de la Escuela Profesional de Psicología; el departamental de educación y dos directores de colegio de las uniones del sur y del norte (A todos los participantes se les pidió el apoyo para conocer sus experiencias desde su propio contexto).

En este estudio, los participantes cumplieron con el siguiente perfil:

- a) Docentes en ejercicio de su profesión o que tengan alguna responsabilidad en la gestión educativa.
- b) Docentes que desarrollan las clases de manera virtual o realizan tareas de supervisión de las clases virtuales.

## Capítulo IV. Resultados y discusión

### 4.1. Resultados

Por tratarse de un estudio cualitativo y múltiple, el análisis de los resultados se realizó por categorías.

#### 4.1.1. En creatividad

Respecto de la primera categoría, la creatividad, la 1E en su valoración personal por entrevista, refiere: “Es menos documentación, y más resultados, es el efecto catarata”. A fin de mejorar los procesos didácticos es importante crear para aportar algo nuevo, y hacer, de esa manera, más sustanciosa, la clase. Es decir, no solo agradable sino con contenido, para lograr un aprendizaje más significativo, sencillo, pero práctico, y para ello se debe ser creativo. Hernández-Arteaga et al. (2015) refieren que hoy en día, los docentes deben poseer las competencias necesarias para enseñar con calidad y la educación sea mejor. Del mismo modo, la 2E comenta: “Es una capacidad innata que tienen los seres humanos para inventar algo nuevo relacionado con la espontaneidad y a medida que se ejercita se desarrolla, sin creatividad se pierde la motivación no existe un aprendizaje apropiado”.

Para que un estudiante se sienta motivado a aprender y para que sus conocimientos se hagan más perdurables, es preciso considerar a la creatividad como una llave que habilita la oportunidad de llegar a la mente de los estudiantes, porque permite un sinnúmero de soluciones en el contexto educativo (Elisondo, 2015). Además, el 3E entrevistado comenta: “Me gusta salir de lo común, generar nuevas

cosas que se requiere en todas las áreas de la vida desde la enseñanza hasta el trabajo. Y ser original en lo que hago”.

Cuando creamos productos novedosos aportamos al contexto donde nos encontramos (Hurtado et al., 2018). Mientras que la opinión de la 4E: “Es un proceso cognitivo superior que tienen los seres humanos, lo cual les permiten resolver las dificultades, dando la mejor solución posible”. Porque fuimos creados para afrontar los desafíos que nos ponen la vida, con la organización, análisis de posibilidades para escoger lo mejor (Treffinger y Selby, 2008).

Se considera las competencias en los procesos educativos sean más comprensibles para los estudiantes. De acuerdo con la 5E entrevistada nos comenta que “es bonito tener creatividad y cree que es sumamente importante desarrollarla para resolver los problemas y nos permite desarrollar varios aspectos de la vida cognitivo y emocional en construir manualidades, pintar tocar melodías mediante la música”. Es una maravillosa cualidad la acción de crear y, aún más, cuando se transforma el producto para potencializar las habilidades (Elisondo, 2015).

En su valoración personal acerca del término de creatividad la 6E nos menciona que: “Es una habilidad que todos los seres humanos solo se diferencian en proporción de desarrollo de ejercitarla”. Además, “me considero creativa porque busco formas de como mejórala las clases en la educación básica que brindo y es importante en las relaciones interpersonales al tener capacidades hacia las demás personas y nos ayuda a mejorar la vida en dar solución a los problemas”. Al brindar su definición de la creatividad el 7E nos explica que: “Es importante tener la preparación necesaria y por eso debe desarrollarla, porque vivimos en una sociedad

que busca algo nuevo. Al encontrarse en sus completas facultades los docentes asumirán la responsabilidad de estar preparados para cumplir con responsabilidad el trabajo de forjar en los estudiantes una enseñanza apropiada para un buen rendimiento académico (López, 2017).

Definir la creatividad, la 8E refiere que “es una aptitud en potencia como un musculo que se va fortaleciendo a medida que pongas de tu parte esta capacidad se desarrollara ya que está ligado a los hemisferios cerebrales que en cuanto más se ejercita tiene más valor si las ideas se llevan a la acción”.

Para el docente de larga trayectoria y destacado escritor de varios libros de creatividad Ken Robison, el término creatividad es una aptitud para generar ideas. El detalle es desarrollarla, para optimizar tales ideas, porque la creatividad es inherente al ser humano, es nata, propia de las personas. A veces se confunde la creatividad solo con las artes, que solo la persona es creativa si es un artista un pintor, músico, un poeta; incluso los propios artistas, dice Elisondo (2015) “confundimos que es una varita mágica que solo tenemos los que estudian artes”. Sin embargo, no es así; porque en todas las áreas, se necesita reflexión en lo que se hace, se requiere un pensar divergente e innovar algo, aportar en lo que se hace.

La creatividad para la 9E es: “Algo que construyo, algo nuevo y diferente que edifica, y creo nuevas formas de aprender con diferentes métodos y formas”. Indudablemente el facilitador directo de los procesos educativos es el docente, su participación con las mejores estrategias realizará un cambio en la vida de sus estudiantes (Hurtado et al., 2018).

Y al definir la creatividad, la 10E considera: “Es importante la creatividad porque nos permite descubrir ideas y cosas nuevas, resolviendo los problemas, con la imaginación”. Es decir, abre un sin fin de puertas que llevan a realizar mejoras en los procesos educativos (Duarte, 1998).

Todos los entrevistados refieren que es importante tener creatividad en los procesos educativos, porque es una capacidad que contribuye al aprendizaje, por eso debe ser comprendida por los docentes para que sean creativos en el momento de desarrollar sus clases, ofreciendo el dinamismo necesario para que los estudiantes se sientan motivados a estudiar. Por esta razón, urge la necesidad de estimular la creatividad de los seres humanos para que puedan enfrentar situaciones imprevistas y puedan obtener la calidad de enseñanza, fomentando el desarrollo del pensamiento creativo y el compromiso de los profesores como imprescindible para mejorar la educación (UNESCO, 2016).

#### **4.1.2. En innovación**

La segunda categoría de la investigación es la innovación dentro de los procesos educativos en la enseñanza virtual:

La innovación, según lo refiere la 1E, “es importante considerar la innovación y descubrir la manera sustanciosa, que puedan hacer sus clases con buen material didáctico virtual”. Igualmente, la innovación va de la mano con la creatividad pues plasma las ideas y aporta algo nuevo al desarrollo del educando (Soto, 2020).

Por otra parte, el término innovación en los procesos educativos es un aliado estratégico: “Cambiar la forma de hacer las cosas, actualizándolo a las demandas

vigentes del contexto distinto”, refiere la 2E. Implica un cambio una reestructuración desde los pensamientos hasta las acciones para generar un aporte en los procesos pedagógicos, antes durante y después que tiene cada área en su planificación y producción (Moreira-Segura y Delgadillo-Espinoza, 2015).

Definitivamente, dentro de los procesos de aprendizaje se encuentra el proceso pedagógico y ahora los recursos son virtuales permite la rapidez de la enseñanza. “Son un aliado estratégico al docente, los diferentes programas: *Camba, Prezi presentaciones de Google o Jamboard Pizarras Genially* y otras herramientas permiten hacer al aprendizaje más dinámico (Salinas, 2004).

“Lo importante es la forma de relacionar el tema de aprendizaje con los sucesos cotidianos o el común del día a día, y empleando herramientas atrayentes como *Kahoo*, para preguntas libres, *Canva* edición de imágenes, *Prezi* etc. lo que sea necesario para realizar tu clase más interactiva, eso es lo que no se debe de perder en una clase virtual”, aporta el entrevistado.

Igualmente, el termino de innovación tiene relación con la creatividad porque nos permite plasmas las ideas a través de los aplicativos educativos tecnológicos que son de ayuda, al docente en los procesos pedagógicos (Fernández-Pampillón y Cesteros,2008). Comenta la 3E que todo adventista es innovador, organizado, en su planificación y al realizar sus clases:

Debo tener un objetivo claro para desarrollar capacidades en los estudiantes, para que la educación sea más fácil por eso debemos aprender a usar la innovación en la enseñanza virtual en sus diferentes formas y/o presentaciones u exposiciones

porque no vamos a tener todos los aplicativos o herramientas que no me van a servir al hacer uso de la Innovación (Carabantes et al., 2005).

Por ejemplo: un organizador visual en tiempo real en un mapa colaborativo, o Genially y otras herramientas permiten hacer infografía y hermosas presentaciones. Pero debo considerar y tomar en cuenta que no sea para mi carga como docente o mis estudiantes en la enseñanza virtual, porque existe la relación de innovar en la enseñanza virtual, porque debo ser creativo en adaptarme en buscar las formas que las herramientas digitales.

Asimismo, la innovación en los procesos educativos “es un reto que afrontamos como docentes antes de la pandemia, las clases eran de forma presencial era un papelote pizarra”, pero hoy en día es si o si con los medios tecnológicos, por ejemplo: “Estoy utilizando el *Wipsi* en los exámenes, y mis estudiantes están satisfechos”, porque la innovación es mejora de la educación con alternativas de aplicaciones para los diferentes momentos de la enseñanza o actividades educativas, y los docentes deben estar más preparados, conocerlas mejor, agregar imágenes en los exámenes, videos y lo que sea necesario para lograr que los estudiantes gusten del estudio.

De la misma forma, el docente es consciente que el término de innovación de los procesos educativos es un cambio que implica un crecimiento mutuo del docente y del estudiante, van de la mano. Es por eso, que debe aprender a innovar, esto es básico en la enseñanza virtual, en sus diferentes formas, porque al hacer uso de la Innovación los estudiantes desarrollan capacidades (Salinas, 2004).

“A mí me sorprende cuando el ser humano echa mano de la creatividad al realizar trabajos lo hace con una destreza con fondo virtuales, colores, o sonidos. Los estudiantes plasmar sus ideas que pueden estar sueltas y la innovación le abre un sin fin de puertas, y los profesores son solo facilitadores en favorecer el cambio porque los estudiantes imitan, la enseñanza y aprendizaje haciéndolo mejor además mientras el desafío sea más alto que los estudiantes se esfuerzan más y las familias ven mejoras como en otras áreas de estudio se evidencian los resultados.”

La innovación es un aliado estratégico para el docente, “Por ejemplo: es un organizador visual en tiempo real en un mapa colaborativo, o mapas mentales, haciendo grupo, solo con un link o un enlace, de diferentes programas: Camba, presentaciones de *Google* o *Jamboard Pizarras Genially* y otras herramientas que permiten hacer infografías. Permite ver evidencias y comentarios del trabajo, y puedo ver lo que los estudiantes trabajan y así se les puede ayudar. Y luego, se puede difundir a través de las redes social, en revistas físicas y revistas interactivas (García-Valcárcel, 2016).

Dice un testimonio: “Como docente he aprendido que hay barreras que nos ayudan a superarnos mientras que “La valla es más alta es más el esfuerzo”. Antes no había la necesidad de hacer cambios grandes porque las clases no eran virtuales, pero ahora si lo hay, y por eso los cambios son necesarios para favorecer la enseñanza y aprendizaje a través de la información con técnicas de participación grupal en tiempo real (UNESCO, 2016).

Mientras que el termino de innovación es “la capacidad de cambiar metodologías nuevas que mejorarán el aprendizaje y es clave dentro de los procesos educativos, porque ayuda a poder desempeñar estrategias innovadoras”

Sin duda, eso se aprende a través de charlas, seminarios y juntas magisteriales de capacitación. Entonces se debe innovar sin perder de vista u olvidarse de los principios filosóficos que ostenta la institución educativa. Innovar las plataformas virtuales para mejorar el aprendizaje en los estudiantes y facilitar el desempeño del docente, a fin de que pueda desarrollar estrategias activas, y los estudiantes se sientan a gusto. Ya se está inmersa en la enseñanza virtual, sea por la pandemia o no, ya se ha ingresado a la era digital (Soto, 2020). Respaldar a los estudiantes, en su proceso, estimulando el aprendizaje por medio de la enseñanza virtual, creando o diseñando, trabajando con el uso de materiales audio-visuales y de interacción mediante diversas plataformas gratuitas es la realidad actual.

En lo referente al término innovación, según la 8E expone, es importante en los procesos educativos, explica: “Entiendo que innovación tiene que ver con hacer algo nuevo, eso sería hacer que los estudiantes consigan aprender mediante procesos nuevos. Considero que la innovación en los procesos educativos si son importantes porque de esa manera no solo el alumno es beneficiado sino también el educador”.

Por otro lado, el termino de innovación sería: “Dejar de hacer siempre lo mismo, de la misma forma” aclara la 9E. “Un componente vital, un aditivo, un ingrediente que permite medir la creatividad. Algo nuevo que aportan ideas nuevas originales, sin restar la importancia en lo que demostramos. Ejemplo, quien es mejor que Leonardo Da Vinci u otro representante del arte, lo importante aquí es aportar” (Salinas, 2004).

La innovación es un componente vital en los procesos educativos de la enseñanza virtual. “Ayuda a tomar diferentes estilos de enseñanza nos permite investigar dentro de los procesos educativos con diferentes herramientas que el docente puede aprender”. Del mismo modo, el uso de las herramientas digitales permite la modernización en la educación, es un reto que afrontamos como docentes. Al emplear herramientas digitales para las clases virtuales, se descubren estrategias para que la educación sea más eficaz y fácil, Sobre todo se considera que es importante conocer, comprender y hacer uso de la innovación dentro de los procesos educativos de la virtualidad.

A continuación, mencionaremos la categoría de la Tecnología y las NTIC dentro de la enseñanza en educación virtual:

Es transcendental en este tiempo, conocer de la tecnología mediante la enseñanza virtual desde casa hemos experimentado de continuo el uso de las herramientas digitales o virtuales. En el uso de las plataformas digitales (Soto, 2020). “Al ingresar a clases o realizar actividades, “Mindmeister” que permiten hacer mapas mentales, Camba, PPT, o aplicaciones de video “Movi”, entre otras se emplean con los estudiantes”.

En este tiempo, la educación se ha digitalizado, eso hace que se hayan facilitado muchos procesos: “Propiciando el progreso en la expresión de ideas originales con herramientas digitales para que su clase sea más atractiva, así los estudiantes no se distraigan en la mayoría de las veces trato de captar la atención de los estudiantes, haciendo uso de la creatividad y la tecnología de tal manera que

continúan no solo atendiendo sino además participan activamente mediante los recursos digitales”.

Según la información del profesor 10E, existen múltiples herramientas desde un software que permite visualizar más información mientras que la tecnología está relacionada en lo que haces te permitirá ampliar el panorama una herramienta que te permite optimizar (Cordero & Barajas, 2018). Se está hablando de aplicar sistemas desde el nivel inicial hasta la universidad, enseñarles de acuerdo con su nivel de conocimiento, porque si la persona nunca ha escrito un Word, por ejemplo, o no conoce de los softwares básicos y no tiene una buena preparación, para sus clases con un buen fondo o una buena cámara, sonido, o conexión de internet tener un buen ambiente para elaborar las clases, entonces se encuentra en serias dificultades. Porque le será más difícil entender los términos de la tecnología o las plataformas virtuales, y por ende será tedioso o frustrante también para los estudiantes. Es por eso, que se debe mejorar el dominio de la tecnología o capacitarse para utilizarla de acuerdo con la necesidad que se vive (Chivas et al., 2014).

“En pandemia algunos profesores al comienzo de las clases virtuales tenían terror a la tecnología, pero ahora han descubierto estrategias de enseñanza con aplicativos, y materiales educativos, conocen el circuito virtual”. Ellos tuvieron la actitud y disposición de buscar, fruto de eso, aprendieron a usar las herramientas digitales como la plataforma educar donde ya estaba la planificación y los momentos de la sesión, lo único que el profesor tenía que hacer era reforzar la clase didáctica,

con un PPT, un video o unas dinámicas de carácter creativo. El docente es el llamado a forma y entusiasmo a su clase (Cordero y Barajas, 2018).

“Eso es su chamba”, expresa un entrevistado. Es cierto, se vive en la revolución industrial 4G, donde el uso de la tecnología debería ser el aliado dentro de los procesos educativos, y es que para avanzar en busca de la eficacia y la calidad es fundamental contar con el conocimiento disciplinar que era el bagaje de comprensión personal en sus cursos que enseñaba, es decir es saber lo que hace con lo que tiene.

Hay que “llevar a los chicos hacia un aprendizaje significativo”, dice un maestro. Ciertamente, “la tecnología en la innovación son aliados estratégicos para llevar el proceso educativo con el uso de las plataformas en tiempo síncrono. Por eso, se considera que los docentes deberían usar mínimo estos programas”:

- Office 365
- Power Point
- Exel
- Google Drive
- Hangouts
- Zoom
- Microsoft Teams
- Dropbox
- Formulario de Kahoo

Ahora los profesores son innovadores, usan la tecnología. Por ejemplo, se están utilizando en las aulas virtuales plataformas interactivas que ayudan al docente en

los procesos pedagógicos, antes durante y después, por ello es importante usar la innovación en la enseñanza virtual en sus diferentes formas de presentación, por eso se debe aprender a utilizar todos los aplicativos o herramientas en sus exposiciones a través de la planificación de las clases; es bueno ver qué programas van a servir para generar innovación. Se debe tener un objetivo para desarrollar capacidades y competencias en los estudiantes.

Un detalle importante es la disposición de buscar alternativas, estrategias atrayentes y prácticas que permitan favorecer al cambio porque los estudiantes imitan, la enseñanza y aprendizaje haciéndolo mejor. Sea con una pregunta o viendo un video, para ello es importante la planificación que uno realiza previo a la clase. Además, si se estimula continuamente los conocimientos adquiridos generan productividad con el uso de las herramientas tecnológicas y recursos digitales de la información serán de soporte (Amador y Velarde, 2019).

Sin lugar a duda, el docente entiende acerca de la importancia de las Tics a fin de mejorar, llevando una capacitación de Perú educa u otras entidades propias. Donde a veces se menciona, por ejemplo, acerca de las clases invertidas, virtual y presencial con trabajos alternativos, que los estudiantes vengan ya con saberes previos, y en la clase presencial se refuerce su aprendizaje, es una opción eficaz. Es un proceso de aprendizaje que se debe implementar desde el estado, colegios y en la casa. Es por eso, que los docentes y los padres deben concientizar capacitándose y formando parte de la innovación debe ser integrado” (Salinas, 2004).

Fernández-Pampillón y Cesteros (2009) declaran del siguiente modo:

Estoy totalmente de acuerdo que la realidad educativa por la pandemia ha cambiado y todos estamos inmersos en utilizar las plataformas para las clases, para despertar el interés el aprendizaje, estrategias de creatividad juegos de sistematización de aprendizaje, conferencias grupales, el aprendizaje interactivo a través de las redes, a través de wasap con diálogos virtuales foros, actividades lúdicas juegos virtuales sin dejar de lado que puedan hacer movimientos. Y estrategias, exposiciones en sala online haciendo uso de los diálogos virtuales y luego poder publicar en sus estados las conclusiones temáticas en sus redes, estas son las herramientas que realizo y trabajos que envíen a los docentes, se utiliza programas.

No obstante, en los comienzos de la pandemia, algunos profesores no entraron en sintonía con los recursos digitales. Porque la verdad era que, de todos los docentes, solo el 5% manejaba la tecnología, lo cual indica que, para mejorar las habilidades de los estudiantes, los docentes deben aprender a utilizar las herramientas básicas como los programas de *office*, *Power Point*, *Excel* y el editor de video *Filmora*, los cuales ayudan para editar videos y películas (UNESCO, 2016).

En consecuencia, el docente debe considerar que desarrollar las clases virtuales con “el uso del *Chrome Key*, por ejemplo, permite hacer que los estudiantes visualicen los temas como si estuviéramos en el mismo lugar” comenta un profesor entrevistado; porque al utilizar las herramientas de la innovación digital, dentro de los procesos educativos las actividades refuerzan su producción. Y de ese modo, propician el progreso en la expresión de ideas originales para que su clase sea más atrayente y satisfactoria. Que los estudiantes continúen no solo atendiendo sino

además participando activamente. Asimismo, generando la creatividad y la innovación. Creando o diseñando (García-Valcárcel, 2016).

“Por ejemplo: unos han creado una historieta con cortes, con audios muy lindos sobre la guerra del pacífico”. “Pero a otros hay que darles parámetros entre cuál debe ser la mejor manera de que puedan crear, evitando poner imágenes obscenas o de mofa a sus compañeros”. Otros educandos “aplican su creatividad, reciclando y haciendo un collage en 3d con relieve, me he quedado sorprendida con los trabajos de ellos, contando con materiales que tienen a la mano ellos saber utilizar sus herramientas de innovación”.

Por eso, considero importante capacitarme más, en los temas de las TIC, hacer una encuesta para saber cómo están mis estudiantes en su grado de conocimiento y cómo podrían mejorar más, para facilitar su aprendizaje que puedas participar más. Por la situación que vivimos el Ministerio de Educación fomenta el uso de la tecnología esta realidad nos cambia todos debemos estar en el uso de herramientas digitales, la manera de cómo enseñar y como consolidar el aprendizaje significativo. “Respaldo lo que los chicos trabajan los escucho, y los veo por la pantalla, antes tomaban fotos de sus cuadernos como evidencias luego era por Word. Propiciando el desarrollo en las herramientas digitales”.

En lo referente a las plataformas interactivas, es importante tener toda la información allí, con programas *Zoom*, *Google*, *Meet*, y otros recursos digitales, y que no solo sean leídas sino se encuentre el programa e información precisas; es decir su plataforma es como una mochila. “Si quiero usar mi plataforma, echo mano de lo que requiera, incluso es necesario que el celular tenga el aplicativo móvil requerido y

que cuente con todas las aplicativos”. En otros términos, aparte de que los estudiantes comprendan la importancia de la educación, a través de tales recursos puedan formar redes de negocio; porque la creatividad y la innovación ayudan a resolver problemas, a ser flexibles y a generar cambios en la vida personal y social.

Sin lugar a duda, la pandemia está dando un cambio en la educación. Aunque, “Yo no comparto esta idea de lo tecnología nos podría reemplazar” afirma la 10E, es decir, que nos debe llevar una escala de conocimiento, no puedo llevarnos a reemplazar la acción física. Es así que, se debería evitarse que el docente se esté encasillando en una pantalla o un *software*, porque el docente se quede frente a la pantalla no debería limitarlo en su enseñanza. Imagínese a un profesor de arte como un ente para impartir el conocimiento, ambientar con un caballete su pintura, creando un ambiente propicio al aprendizaje en nuevas salas. Entonces, se podría mencionar algunas estrategias de creatividad que los docentes podrían emplear en el desarrollo de sus clases virtuales con los estudiantes; sería acercarse más a las clases, a través del trabajo colaborativo con los educandos, donde se interactúa online al mismo tiempo intercambiar ideas, el debate es importante para generar conocimiento enciendes las ideas como docente sea como un moderador y así el estudiante se motive al debatir argumentando las idea. Cada docente debe tomar las herramientas necesarias para crear un nuevo conocimiento en los procesos educativos.

Por eso, trato de respaldar a mis estudiantes, haciendo uso de la innovación, dando las herramientas, tomando en cuenta el esfuerzo y que no se burlen de sus compañeros; estimulando su aprendizaje por medio de la enseñanza virtual, con creatividad e innovación, en el desarrollo cognitivo, social y tecnológico en favor de

los estudiantes. Por eso, “yo como profesor de Arte y Música, trabajo en creación de Poemas, por ejemplo, y ahora que se puede salir al campo puedo hacer música”.

Se observa con beneplácito la forma en que los estudiantes demuestran sus trabajos, favoreciendo su creatividad. Ya que hay presentaciones muy interesantes, haciendo uso de los recursos tecnológicos. Por ejemplo, les presento cinco programas, para que ellos puedan hacerlo suyo del que les parece más conveniente y usarlo. Antes de una demostración con Genulí, lo subo a la plataforma interactiva, para facilitarles y resolver sus dudas de estudiante. Lo importante es fomentar en los estudiantes la creatividad, haciendo uso de las TICs. “Suelo hacer cuando la cámara esta prendida, pero ahora es hoy es más desafiante, porque no todos los estudiantes pueden prender la cámara; entonces realizo preguntas dirigidas con casos actuales a los estudiantes con temas que los estudiantes conozcan y entonces genero controversia O les bromeo...porque le escribes a tu compañera o porque no prendas la cámara a no te lavaste la cara” (Isla, Carranza, Pérez y Salán, 2019).

Es importante estimular el aprendizaje por medio de la enseñanza virtual con creatividad e innovación. El desarrollo cognitivo, social y tecnológico en favor de los estudiantes es un objetivo de su educación; se logra, trabajando con esmero en el uso de materiales audio-visuales y de interacción, mediante diversas plataformas gratuitas. El desafío es implementar equipos de TIC en las diferentes instituciones educativas y los hogares que no cuentan con recursos necesarios para tener internet, computadora, *Laptop*, *Tablet* o un celular con las aplicaciones necesarias para ingresar a clases. Está por demás decir de docentes cristianos que tienen la imperiosa necesidad de la brindar lo mejor con creatividad e innovación, los docentes

están convencidos del uso de herramientas útiles en el desarrollo de los estudiantes. Por eso, ha sido muy necesario impartir, previamente, capacitaciones a los maestros, y a pesar de que no fue lo suficiente, ellos tuvieron que aprender más en la práctica. Para que luego ellos capaciten a sus estudiantes y deben estar habituados al trabajo de las tecnologías en toda área de estudio. Fue desafiante por tener que enseñar sin haber sido preparado por que la pandemia nos cogió a todos de sorpresa, sin los medios necesarios como una computadora, laptop y qué decir de un buen celular que tenga aplicativos o el internet muy inestable, ese ha sido nuestra mayor necesidad este año tanto para docentes y para estudiantes. Pero, muchas veces no se podía ver o lograr que todos participen en clase, porque no todos tenían los medios necesarios.

“Sin duda toma su tiempo adaptarse, para utilizar como herramienta educativa las TIC que nos ayuda a mejorar nuestro aprendizaje. Es por eso que se debe emplear estrategias, utilizando herramientas de innovación digital: *Camba, Classroom, Power Point* que es mi socio; el apss de audio 123 para convertir pdf online” comenta la entrevistada. Porque permite que los estudiantes se desarrollen con creatividad. Propiciando el desarrollo de la expresión de ideas originales con herramientas digitales para que su clase sea más atrayente, así los estudiantes no se distraigan sino participen activamente.

Ciertamente, la adaptación a la tecnología y la NTIC toma su tiempo, antes de ser utilizar como herramienta educativa. Entendiendo el contexto donde se vive actualmente, se debe saber conceptualizar la situación de los alumnos si son de Lima, del centro o del sur del país. Porque los estudiantes que viven en ciudades y

zonas más urbanas tienen más disposición para atender, ya que están más familiarizados con la tecnología que los que se encuentran en zonas menos urbanas. Sin embargo, hay que entender también que en la actualidad las personas tienden a estar actualizados e involucrados. Asimismo, los docentes reciben constantes capacitaciones en la enseñanza virtual para mejorar su enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. En su defecto, las estrategias y características que los docentes implementen en los procesos educativos serán la 4ta categoría.

En ese sentido, la 1E considera que existen ciertas características que debería tener un docente al momento de impartir sus clases virtuales, para que sean más efectivas estas son:

- 1) Actitud de marcar una diferencia positiva.
- 2) Capacidad de aprender a reinventarse con la creatividad y la innovación y por áreas, niveles, cursos y grados cada clase es distinta es la marca por el profesor son piezas importantes en el aprendizaje.
- 3) Utilizar y conocer los recursos que tienen en tecnología: *Power Point, Exel, y Word.*
- 4) Usar material didáctico, pero bien preparado (con conocimiento disciplinar)
- 5) La confianza en Dios es una parte esencial que va a influir en el trabajo del maestro cristiano. Siempre encomendándose a Dios.

También existen otras características que se debe tomar en cuenta con la creatividad, en la enseñanza virtual, “Que tengan un espíritu emprendedor, o que, dispuesto a cambiar el esquema de las cosas, una actitud optimista, dispuesto a encarar los desafíos con todo lo que tenga de recurso”.

La mejor manera de enseñar al estudiante es facilitando al estudiante para resolver sus dudas y problemas. “He aprendido que hay barreras que nos ayudan a superarnos”. Mientras que las técnicas sean apropiadas a través de la información virtual, para hacer las presentaciones o hacer uso de los recursos tecnológicos, se verá bien favorecido la enseñanza y el aprendizaje. En ese sentido, entonces, se debe buscar alternativas para usarlas y ponerlas al alcance de docentes y estudiantes y para el beneficio de la calidad educativa del colegio privado o público.

La docente 5E declara que “en el colegio público tengo ochenta estudiantes y solo se conectaban 10, por Zoom, entonces no llegaba a alcanzar a todos entonces comencé a utilizar la sala de Messenger, pero solo han ingresado 5 estudiantes. Además, en este colegio, los estudiantes de secundaria o son de hogares separados, por lo que no siempre cuentan con el apoyo de sus padres porque a veces no están en casa. Asimismo, hay responsabilidades que cumplir en casa que hace que algunos los estudiantes se distraigan y por esta causa han desertado de los estudios. Sin embargo, como docente he tratado de buscar alternativas, para llegar a los estudiantes llamándoles, incluso he grabado videos para que mis estudiantes me vieran realizar sus tareas. Mientras que en el colegio particular si hay más recursos, pero a veces no siempre prenden las cámaras. A lo cual trato de ser lo más comprensible posible”, menciona la docente.

Otro aspecto importante es mantener la atención del estudiante, “por eso –dice una docente- empleo distintos métodos, ya sea con una pregunta o con un video. Lo importante es la planificación que uno realiza previa a la clase. Porque con el video los estudiantes saben que va a venir una calificación, a través de un programa busco

captar su atención y les digo que tomen nota, porque de allí voy a hacer un *Kahoo*, una evaluación. Además, se les estimula no solo a captar conocimientos, sino que puedan generar productividad, incluso puede hacer sus propios negocios y hacer con creatividad. Si quieren vender algo deben usar de tu propio dibujo, eso abre puertas no solo para el estudio sino para su vida cotidiana, de acuerdo con sus necesidades. Es una idea buena que ofrece el uso de las nuevas tecnologías de la información” (Cánepa & Evans, 2015).

Ciertamente, los docentes deben usar herramientas virtuales, pero antes deben filtrar la información. Además, deben fomentar la creatividad con juegos interactivos como el juego el rey manda pide objetos al azar que tienen que ver con el tema. Otras veces se debe contar una historia con música, que ayude al estudiante en su aprendizaje significativo, y pueda buscar sus propias estrategias para desarrollar sus temas de manera creativa. Se considera importante que el docente debe ver formas para que los estudiantes se conecten con la tecnología en los procesos educativos. Allí están los foros, por ejemplo, con una metodología usada por las instituciones educativas adventistas, denominada MERC (Motiva, explora, reflexiona y crea). Asimismo, está también el diálogo en la familia como estrategia para realizar las tareas prácticas. Dice un docente: “En sí, si consideramos, las características que tiene la enseñanza virtual estamos hablando del docente que permite que el estudiante amplié sus bagajes de conocimientos”.

Unos estudiantes de escultura, durante la pandemia no querían perder clases, tenían en frente la computadora en 3d; con el barro en las manos, no solo podían moldear la figura mirando la escultura en el computador, sino que estaban viendo

cómo podrían mejorarla. Es decir, la tecnología no va a reemplazar lo que uno hace; más bien va a ayudar a plantear mejor las ideas de lo que uno hace.

La declaración de la 7E manifiesta: “Te comento lo que realizo con los chicos, hago dinámicas, muestro lo que ves y traes lo que observas en el PPT, peluche, cuchara, libro, manzana, etc. Por qué lo hago te preguntará, es porque no se puede estar sentado, por ejemplo, en la clase de matemática; puede que una clase esté bonita, pero debe innovar; eso debe hacerse en las clases, un poco de actividad física para oxigenar el cerebro, para sacar el estrés, hacer prácticas de respiración, mostrarles las imágenes del tema, lanzar preguntas acerca de las imágenes. Es decir, en mis clases trato de adaptar los temas para hacer participar a los estudiantes”.

Asimismo, se considera que es imprescindible fomentar la creatividad en los estudiantes al impartir las clases virtuales. Al respecto dice la declaración de un entrevistado: “Creo que realizo clases virtuales creativas, fomento la creatividad en los estudiantes al dejarlos que usen su imaginación para hacer los trabajos. Algunos estudiantes si son creativos y otros quizá todavía les falta un poco más de impulso. Una característica podría ser el uso de diversas herramientas virtuales”. Esto significa que es claramente primordial que a los estudiantes se les impulse el desarrollo de su capacidad creativa.

Es necesario reconocer que todas las estrategias son necesarias para llegar al estudiante, y que sean factibles para el aprendizaje significativo. Tal vez con juegos entretenidos, pero educativos si son necesarios. “Los docentes y padres de familia, lo usamos direccionados a los fines educativos. Es por eso que se deben emplear

estrategias utilizado estas herramientas de la innovación digital que puedan crear. Propiciando el desarrollo de la expresión de ideas originales ir descubriendo las herramientas digitales para que su clase sea más atrayente, así los estudiantes no se distraigan. Durante el desarrollo de los diversos momentos. Personalmente, trato de captar la atención de los estudiantes, haciendo uso de la creatividad de tal manera que continúan no solo atendiendo sino además participan activamente”, dice una docente entrevistada.

Esto es un proceso integrado donde los docentes, padres y estudiantes puedan no solo trabajar unidos sino además concientizarse a través de capacitaciones. Sin duda tomará su tiempo, sobre todo la adaptación, pero se puede utilizar de mejor manera y de forma integral, las herramientas educativas de las TICs (López, 2017).

Y para finalizar el análisis de los resultados, se considera que la educación virtual debe ser aplicado con equilibrio, a fin de generar el anhelado bienestar personal y contribuir en la armonía grupal e institucional.

En lo referente a mejorar la creatividad e innovación dentro de los procesos educativos de la enseñanza virtual, el 1E menciona: “Debe haber un espíritu de superación, muchos están incómodos por la tecnología, porque están acostumbrados a hacer lo mismo siempre. No obstante, es la actitud lo que define el éxito en la enseñanza virtual y en general en la vida, y esto que nos pasa hoy nos podría pasar de otras mil formas mañana.

Del mismo modo, el entrevistado 2E explica que se debe tener un equilibrio, porque puede traer consecuencias el estar mucho tiempo en la computadora. “El tiempo estimado puede oscilar entre 4 a 6 horas máximo; más del tiempo estimado

generalmente será perjudicial tanto para el estado físico como mental de los docentes y estudiantes.

De esta manera, afirma el 3E, “El estado de ánimo influye mucho en los procesos educativos, debido a que depende mucho de su temple para lidiar con el estrés, o la frustración, puesto que al no manejar sus emociones negativas podría limitar su capacidad como docente; en contraste, el estar motivado podrá motivar también a los estudiantes. Aún más, se debería tener un horario para cuidar el sentido de la vista. Asimismo, se debe invertir en una computadora que es necesaria para trabajar porque si no tienes como podrías emplear el conocimiento sino no tienes tu material de trabajo, que como profesionales pues debemos tener mínimo una Laptop”.

Igualmente, la 4E brinda una sugerencia para mejorar los procesos educativos en la enseñanza virtual: es ser consiente, según el propósito en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para que sea útil, no solo llenarse de tantas aplicaciones, sino deben tener un objetivo.

Considero que el estado de humor influye mucho, se explaya la 5E, porque el desafío más latente es quizás manejar la frustración, porque “yo estoy hablando como loca, y ellos ni siquiera prenden la cámara o presentan sus trabajos, a lo que he tratado de sobreponerme. He asistido a algunas capacitaciones y cuyas informaciones he tratado de aplicar para ayudarme y animarme a mí misma. “Sonríe, respira,” recomienda la entrevistada. Soy consciente de la situación, había días donde me ponía a llorar después de las clases, era la impotencia pues no era una situación sencilla es una lucha, a veces devastaste el no contar apoyo. Pero creo que no soy la única y que muchos profesores hemos tenido esta controversia porque no

es justo que algunos estudiantes aprueben sin esforzarse, mientras otros estudiantes no lo hacen, puedo entender y comprender las situaciones. Ello genera desánimo que no aprecien el trabajo que realizas. Además, trato de respaldar a mis estudiantes, haciendo uso de la innovación, dando las herramientas tomando en cuenta el esfuerzo y que no se burlen de sus compañeros, estimulando de ese modo, su aprendizaje por medio de la enseñanza virtual, con creatividad e innovación en el desarrollo cognitivo, social y tecnológico en favor de tus estudiantes.

Por último, brindo una sugerencia para mejorar los procesos educativos de la enseñanza virtual, y es a través de la capacitación a los padres informar a los padres hacer el uso en la educación capacitar a los padres para que comprendan de sus hijos, capacitar a los estudiantes, conscientes que los estudios no sirven tanto como es la importancia de la educación en el desarrollo de las capacidades, porque la creatividad nos ayuda a ser más prácticos. El punto es no cerrarnos sino ser reflexivos y abiertos al aprendizaje. Tecnología si lo sabemos utilizar nos ahorra tiempo y dinero nos facilita vamos a viajar por *Google Maps* a Hawái debe haber un cambio de pensamiento y se comienza con la educación de los padres para que ellos puedan ayudar a sus hijos.

Mejorar los procesos educativos de la enseñanza virtual es tener un propósito en la enseñanza y aprendizaje, y para que sea útil, no solo llenarme de tantas aplicaciones, deben tener un objetivo. Por otro lado, debemos tener un equilibrio porque puede traer consecuencias, estar mucho tiempo en la computadora, afirma la 6E.

Por otro lado, la realidad virtual ha llenado de muchas informaciones el campo del aprendizaje y el conocimiento. La educación virtual está quedando como una oportunidad de innovación y creatividad; es una forma más de educación y el sistema educativo debe innovar comenzando por los estudiantes padres y hasta los directivos. No solo ayuda en la construcción y acopio de conocimientos, sino que han disminuido las inconductas pleitistas, al inicio subrayaba la pizarra y querían todos hablar, pero ya hemos superado esta vaya. Sin embargo, hay consideraciones que se debe tomar en cuenta, la recomendación que es cuidar la información virtual, no prohibir sino motivar e incentivar el uso correcto de las redes sociales, dando a conocer los beneficios de las plataformas y de los aplicativos; asimismo, mencionando que también tiene sus riesgos de caer en influencias negativas. Se sugiere a los estudiantes que realicen publicaciones significativas, que puedan producir sus propios trabajos, cuidando el contenido que publican. Por otro lado, también es útil cuidar la salud visual, mucho tiempo de permanencia frente a la pantalla puede traer efectos y consecuencias en la salud integral de la persona. Se están haciendo estudios post pandemia acerca de los efectos de las clases virtuales sobre la salud.

Así también, dice el 8E, para mejorar los procesos educativos en la enseñanza virtual, es necesario hacerlo a través de programas de capacitación a los padres acerca del uso de la tecnología; porque la creatividad ayuda a ser más prácticos, pero se debe ser más reflexivos, más abiertos al aprendizaje. Tecnología es una herramienta que si la sabemos utilizar será de mucha utilidad o si abusamos de ella será dañino para los estudiantes mismos.

Por otro lado, para mejorar los procesos educativos en la enseñanza virtual, dice el 9E, “los docentes tienen un gran desafío: deben ser innovadores y creativos, buscando que sus estudiantes puedan alcanzar los aprendizajes esperados, porque lamentablemente no todos los estudiantes tienen las mismas facilidades para contar con un equipo que les permita aprovechar las herramientas virtuales”.

Por esa razón se entiende que el docente busque aplicaciones buenas, pero no por eso debe dejar de lado lo que él mismo va experimentando. Es decir, todo con equilibrio. “La virtualidad de las personas está restando los años de vida, la sugerencia es que el docente mantenga un horario adecuado en su alimentación, en su descanso para cuidar su salud”, comenta el 10E. Además, la actitud de los docentes influye en la clase, haciéndola más dinámica como se ve un youtuber. Algo importante que rescatar de las clases virtuales es el buen trato, que he podido tener con mis estudiantes, con los chicos he tenido experiencias extraordinarias, se ha establecido vínculos de amistad, y eso creo que es lo más importante, transmitir el calor social y humano con la persona. El error tal vez sea que en clases el docente se base en un solo estilo y no considere los otros tipos de enseñanzas o aprendizajes. Es la realidad que existe en el sistema educativo, si se quiere mejorar, pues debe cambiar el sistema también, narra el 11E.

Para finalizar, sería bueno compartir experiencias en el uso de las herramientas digitales que le sirvieron a los profesores, es una sugerencia que los docentes formen grupos de diálogo, así pueda ser óptimo la enseñanza. Además, que las clases deben ser semipresenciales, porque somos seres humanos, tenemos el contacto cara a cara y sería óptimo, por las circunstancias, que no se pierda el

contacto personal, todo tiene un límite y sobre los docentes cristianos deben tener equilibrio. En el cuidado de la salud, también se debería tener un control, porque no es saludable estar todo el tiempo con la computadora, hay que alternar las actividades, para no afectar la salud, por estar mucho tiempo frente a la pantalla.

#### **4.2. Discusión**

Después de realizar el análisis de los resultados obtenidos en el proceso de la investigación se logró evidenciar lo trascendental que es comprender la importancia de la creatividad e innovación de los procesos educativos del contexto actual que experimentan los docentes en la enseñanza virtual. Tal vez porque existió un patrón en común que es la particularidad en crear algo nuevo, contribuyendo así en el mejoramiento de la localidad educativa. En ese sentido, en esta sección se exponen las opiniones de los entrevistados por categorías de análisis planteados en la investigación.

De acuerdo con la primera categoría, la creatividad, las personas que fueron entrevistadas están muy de acuerdo que es una capacidad que permite ser originales y mejorar la calidad educativa de los procesos educativos. Porque no se puede enseñar sin creatividad. Los seres humanos tienen esta capacidad, que, si la estimularan y las desarrollarían, mejorarían las condiciones de vida (Colom et al., 2012). Asimismo, existirían mejoras significativas en los aprendizajes de los estudiantes, porque han desarrollado su creatividad en las aulas virtuales (Chibás et al., 2014).

Además, en el mundo donde vivimos, en la cuarta revolución industrial, existen cambios no solo en los niveles socioeconómicos, tecnológicos, sino en la educación; tales cambios se producen por la aplicación del componente creatividad en las actividades educativas a fin de enfrentar con éxito los desafíos que la sociedad está viviendo. En ese sentido, la innovación es fundamental en la enseñanza virtual ya que permite visualizar y aportar en el mejoramiento de la sociedad (Cánepa y Evans, 2015). Al respecto, Elisondo (2015), desde una perspectiva transformadora de la educación, propone cinco teorías que aportan en la calidad de enseñanza virtual. También, concuerda con otro estudio de investigación realizado en el País de México, donde eran conscientes de mejorar la productividad, con creatividad en las personas (Pérez et al., 2016). Asimismo, se evidencian notablemente los cambios cuando se desarrolla la creatividad, así lo refiere (Torres, 2016). Por lo demás, si se fortalece la creatividad de los estudiantes, consecuentemente se desarrolla también en ellos las habilidades creativas que permiten el mejoramiento de los procesos educativos (Sánchez y Morales, 2017).

Por otro lado, existe la posibilidad que no todos los docentes pueden aplicar las didácticas creativas dentro de los procesos educativos (Villalobos y Melo, 2020).

Consecutivamente se consideró como segunda categoría de innovación la cual aporta a las soluciones haciendo más sencillo y práctico a la enseñanza virtual. Hace referencia en dos palabras: nuevo y tecnológico. Aunque muchos profesores son conscientes que no tienen los saberes en el manejo de la tecnología. Perea (2014), refiere que solo un 12.5% tienen conocimientos relacionados a las aulas virtuales, mientras el otro porcentaje tiene, al respecto, un saber general. Más adelante,

Cóndor (2016) dio a conocer que la innovación si influye en el aprendizaje virtual, porque conduce la enseñanza virtual con ayuda de las plataformas virtuales, permite la interacción de tareas o exposiciones. Asimismo, permite un desempeño académico óptimo, porque ayuda a los docentes y estudiantes a mejorar el desarrollo de las clases, por ser rápida y práctica (Bizarro, 2017). Además, los estudiantes tienen más satisfacción cuando conocen su uso y lo emplean en sus tareas los recursos virtuales, mientras los que nos están muy familiarizados no se encuentran satisfechos (Arévalo, 2018).

Por eso, si se conoce los beneficios de las plataformas de innovación y hacemos el uso adecuado, el rendimiento de los estudiantes mejorará (Domínguez, 2018). Sin lugar a duda, los estudiantes, docentes y padres de familia están satisfechos si conocen de la innovación y hacen el uso de las herramientas tecnológicas permitirá una calidad en la enseñanza virtual (Soto, 2020).

La tercera categoría tiene mucha relación con la creatividad e innovación, es el conjunto de ellas: las NTIC y la tecnología, que también son aliados estratégicos para conducir los procesos educativos dentro de la enseñanza virtual, es necesario tener el conocimiento de las NTIC y emplear los diferentes recursos digitales para tener una enseñanza consistente. Así concuerdan Amador y Velarde (2019) que para lograr un aprendizaje virtual adecuado es vital imbuirse en las TIC, caso contrario enfrentarán situaciones no tan agradables en la enseñanza virtual. Igualmente se expuso que la mayoría de las personas conoce las plataformas y recursos digitales, pero no las puede emplear se convierte en una desventaja. Por esta razón, la capacitación en el manejo y uso de las herramientas significa que aun las aulas

virtuales están en proceso e irán posesionándose a medida que tomemos en cuenta la seriedad de la situación (Huanca, 2019).

Torres (2019) manifiesta que existe una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes si usan apropiadamente las plataformas virtuales. Con él concuerda Salas (2019), y dice que los que hacían uso constante de la plataforma virtual, fueron los que interactuaban más, en debates y trabajos logrando así un desempeño académico óptimo; de los que no podían hacerlo. También están de acuerdo, De La Cruz y Pizango, (2020); quienes realizaron una investigación cualitativa y las opiniones de sus entrevistados en su percepción al aula virtual, es satisfactoria de modo que se lo ve como una herramienta útil para tareas, siendo considerada como una innovación tecnológica que facilita la enseñanza virtual.

En relación con la cuarta categoría la cual fomenta en los docentes el uso de estrategias en la enseñanza virtual, los entrevistados exponen que, si utilizan estrategias didácticas tecnológicas que facilitan la enseñanza virtual, es esencial que los docentes posean creatividad. Así lo sustenta, López (2017) y su equipo de trabajo, sobre la importancia de tener creatividad como una estrategia de enseñanza creativa. En estudios realizados por Hurtado et al. (2018) han llegado a la conclusión que sí existe una relación significativa entre la creatividad y las estrategias del aprendizaje así lo sustentan. Actualmente se vive la necesidad urgente de profesionales creativos e innovadores, que sean responsables de la transformación del país. Se requieren docentes que se preocupen y sean comprometidos con la educación de sus estudiantes, que pongan en práctica estrategias educativas de desarrollo integral del estudiante (Hernández et al., 2015).

En esta investigación se hallaron desigualdades en el uso de las tecnologías y recursos pedagógicos digitales. Puede ser que las diferencias que se encontraron tienen que ver con el nivel educativo, la gestión que posee cada institución educativa, la situación socioeconómica que tienen los educandos o con su rendimiento académico. Estas cosas significan que se debe profundizar el estudio y se debe analizar más el sistema educativo, debido a las desigualdades socioeducativas existentes (Exposito & Marsollier, 2020).

Finalmente, las opiniones de los docentes que realizan la docencia remota o aula virtual son similar a la presencial, excepto por algunas estrategias o el rol de evaluación, para ello la investigación sugiere que se investigue más sobre la educación virtual frente a las contingencias de salud (Morales, 2020).

## Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones

### 5.1. Conclusiones

La importancia de la creatividad e innovación en los procesos educativos de la enseñanza virtual en docentes de un país en Latinoamérica es un aspecto que conlleva al desarrollo e interrelación de las capacidades creativas que caracterizan a los seres humanos y las herramientas digitales, que permiten el uso de mejoras de la calidad educativa en el contexto virtual (Huanca, 2019). Asimismo, se debe mostrar una actitud que haga la diferencia entre los docentes, debido a su interés personal y disposición por aprender y buscar lo necesario para mejorar. Además, es clave que como docentes cristianos se fomente un espíritu de dedicación al trabajo, el cual permitirá ser de inspiración, porque las clases serán llevadas por amor, con mucha motivación a fin de que el aprendizaje sea más significativo. Porque el docente es la pieza fundamental para un aprendizaje apropiado, es un coach para que los estudiantes sean sabios debido a sus consejos y orientaciones, que pueden confiar en él porque les hace sentir bien en y con conocimientos que les permitirán crecer académicamente. Todo por desarrollar diversas estrategias y metodologías pedagógicas que conlleven a un desarrollo de competencias necesarias para mejorar la calidad educativa (De La Cruz y Pizango, 2020).

Es en ese sentido, se muestran las consideraciones finales como las respuestas a los objetivos planteados:

1. El primer objetivo que planteamos fue comprender si los docentes consideraban importante la creatividad e innovación en los procesos educativos. Fue así como la

respuesta de todos es decir del 100% de los entrevistados fue que sí. Es decir, comprenden el valor que las ideas nuevas aportan mucho en los momentos de enseñanza y aprendizaje ya que sin ellas la clase se tornaría aburrida y monótona (Villalobos y Melo, 2020).

En ese sentido, la creatividad e innovación son recursos indispensables en la construcción del aprendizaje, porque permiten llevar la información a los estudiantes en las clases virtuales. Debido a que a través de las plataformas se puede brindar conocimientos a los estudiantes y hacer que ellos también puedan participar activamente y también se puede evidenciar sus tareas (Morales, 2020).

Los entrevistados hacen mucha referencia a la importancia de la creatividad e innovación dentro de los procesos educativos, es decir en los momentos antes, durante y después de la clase. En algunos casos la “Plataforma Educar” ya tiene la planificación de los momentos de la sesión, solo toca a los profesores mejorar con un video o una dinámica que sea acorde al aprendizaje esperado. Para eso el docente debe ser capaz de manejar la tecnología, porque por ese medio transmitirá la información; asimismo, debe estar preparado en los programas y el uso de las diferentes plataformas y aplicaciones que puedan ser de utilidad en su clase virtual. Además, se debe considerar que la base de ese conocimiento es previa a los años de preparación personal, y agregado a todo esto, debe ser capaz de usar las herramientas digitales, las cuales serán un soporte de su tarea educativa. Porque si los docentes se capacitan más sobre el uso de las TICs y se le brindan las herramientas, materiales, y sobre todo la conexión a internet el aprendizaje virtual llegará a otro nivel más deseado y óptimo (Lévano et al., 2019).

2. Respecto al segundo objetivo: indagar acerca de los conocimientos que tienen los docentes sobre la creatividad e innovación en los procesos educativos para la enseñanza virtual. Las respuestas que se obtuvieron en relación con este objetivo fueron las siguientes: El 20% está en el nivel medio, es decir, sí conocen de los términos, pero aun sus conocimientos acerca de la creatividad no son suficientes, tal vez porque están descubriendo y poco a poco integrarán más Tics en su enseñanza. El 80% se encuentra en un nivel alto, es decir, no solo entienden en forma teórica, porque asisten a capacitaciones sino además hacen su uso de las Tics al impartir las enseñanzas en los momentos pedagógicos: antes, durante y después. De esta forma desarrollan habilidades y competencias en sus estudiantes, evidenciando, sus trabajos de forma sorprendente para sus propios maestros. Así se manifestaron en una de las entrevistas, donde no solo está satisfecho el maestro y el estudiante sino, también el padre que palpa el aprendizaje (Sánchez y Morales, 2017).

Eso significa que los docentes tienen conocimientos y competencias básicas en la educación virtual, y ello los lleva a querer ser capacitados por sus gestores y/o coordinadores de educación, lo cuales son conscientes que solo el conocimiento de las tecnologías es bueno sino además tener los materiales necesarios: una computadora, una laptop, una Tablet o un buen celular con una buena conexión a internet. Los entrevistados mencionaron las necesidades que tenían al respecto, y buscaban mejorar; asimismo, dijeron su preocupación por la salud debido a que pasan mucho tiempo en la computadora, lo que puede ser peligroso o estresar a los docentes y estudiantes. En este contexto, es importante evaluar lo que aprende los estudiantes a fin de no caer en temas no muy productivos, y más bien resulten

perjudiciales para ellos frustrante para los docentes. No se debe olvidar que la educación es holística, física, mental, social y espiritual. Todas estas aseveraciones y opiniones constituyen el producto de las percepciones que se obtuvo en las entrevistas (Huanca, 2019).

3. El tercer objetivo fue describir el rol del docente en el uso de la creatividad e innovación como estrategias didácticas de la enseñanza virtual, en los procesos educativos. Lo que es importante, porque no solo significa comprender, sino también llevarlo a la práctica. Este objetivo precisa de la función del docente como facilitador de la enseñanza, mostrando los beneficios que tienen las herramientas digitales como un apoyo en los procesos educativos. Las respuestas obtenidas fueron que el 100% de los docentes entrevistados aplican diferentes herramientas digitales para el uso de sus clases sean las plataformas interactivas, diferentes programas y diversas estrategias utilizadas para dar exámenes, realizar reuniones y cualquier tarea asignada (Salas, 2019).

Porque los docentes son conscientes de la responsabilidad y el compromiso que tienen que cumplir en la institución, rol que está centrado básicamente en la dirección de las clases, los procedimientos y los variados momentos del desarrollo integral, comenzando desde su planificación, objetivos y actividades que le ayuden a lograr las metas trazadas, agregándose a todo ello, las competencias digitales dentro de los procesos educativos de la enseñanza virtual (Elisondo, 2015).

4. El último objetivo fue reconocer a la creatividad e innovación como competencias que los docentes deben desarrollar para mejorar la enseñanza virtual. Al respecto, el 100% de los entrevistados reconocen que para mejorar la enseñanza

virtual deben tener y desarrollar capacidades que les permitan optimizar la calidad educativa. Sin embargo, algunos docentes aclaran que las herramientas digitales son un apoyo, pero que no pueden reemplazar al ser humano, y por eso recomiendan el equilibrio en el uso, y la salubridad para el bienestar personal, cuidando no estar muchas horas en la computadora, porque puede ocasionar dificultades en la visión (Morales, 2020).

Por último, existen competencias que nos permitirán lograr un desarrollo académico óptimo, y es a través de las competencias genéricas, eso significa que los docentes tienen los conocimientos necesarios de sus clases, tienen habilidades y actitud para llegar a sus estudiantes. El estudio que se realizó ayudó a conocer y reconocer que muchos de los docentes tienen conocimientos básicos, pero les falta las habilidades de comprender y utilizar la tecnología. Además, muchos también tienen la mejor actitud frente a los problemas derivados de la enseñanza virtual. Diríamos entonces que “tener un buen estado de humor influye en el aprendizaje”, tanto en los estudiantes como en los docentes mismos, porque se tiene la disposición de seguir mejorando, aprendiendo, capacitándose. Hasta obtener competencias genéricas necesarias en la enseñanza virtual (Amador y Velarde, 2019).

En síntesis, la creatividad y la innovación seguirá aportando al desarrollo de la sociedad, porque “aumenta el valor de la personalidad, favorece a la autoestima y consolida el interés de la vida” (Ruiz, 2010). Asimismo, se puede afirmar que el desarrollo del pensamiento creativo en la educación es una necesidad, y ya no una opción para escoger; porque, hoy en día, no solo se requiere gente competente, con

valores, sino también gente innovadora que sea capaz de aportar algo nuevo. (Pérez et al., 2016). Es así esencial precisar que la educación sin creatividad e innovación en los procesos educativos no podría darse en la enseñanza virtual. Porque los conocimientos e ideas que uno tiene no podría transmitirlos si no fuera por las herramientas digitales; sin embargo, de nada sirve que se tenga mucha tecnología, sino se sabe usarla; llenaría de aplicaciones y programas a los estudiantes, pero lo único que lograría sería estresarlos y yo frustrarme como docente eso fue lo que refirieron algunos docentes (De La Cruz y Pizango, 2020).

Asimismo, se ha observado que los docentes que trabajan en Instituciones adventistas tratan de tener una actitud de superación y mejora a través de capacitaciones; buscan alternativas de solución, es decir, haciendo uso de su creatividad para aplicarlo en su enseñanza virtual; y muchos están satisfechos, porque los estudiantes asimilan la tecnología y realizan trabajos que dejan sorprendidos a sus maestros. Además, tienen un espíritu de consagración que inspira.

## **5.2. Recomendaciones**

En función a los hallazgos encontrados se recomienda:

Terminando el proceso de investigación, de la revisión teórica y tomando en cuenta el análisis de los resultados y elaborando las conclusiones pertinentes del tema “La creatividad e innovación en los procesos educativos de la enseñanza virtual en docentes de un país de Latinoamérica”, se sugieren las siguientes recomendaciones:

1. Se recomienda desde el punto de vista etnográfico ampliar las investigaciones sobre el tema de creatividad e innovación en el contexto de la enseñanza virtual, debido a que la diversidad geográfica y cultural es muy amplia: costa, sierra y selva; estas son realidades variadas que deben ser comprendidas con fines de buscar mejoras y alternativas de solución a diversas problemáticas.

2. Desde el punto de vista metodológico se recomienda a continuar con estudios mixtos desde los enfoques cuantitativo, para medir el nivel de creatividad e innovación y cualitativo para comprender mejor el trasfondo de lo que significa creatividad e innovación. Se sugiere mejorar los métodos de investigación para profundizar la investigación y obtener resultados favorables en el futuro, así se pueda compartir la investigación para generar un reflexión y sensibilización para futuras investigaciones.

3. Finalmente, y el más importante dentro de la cosmovisión educativa adventista, debe motivarse a seguir las pisadas del Maestro de maestros: Jesús, quien dejó una enseñanza trascendental desde el mismo comienzo de la creación. Y cuando estuvo en la tierra le dio sentido a la educación, para que sea práctica, sencilla y a la vez muy significativa; y que los niños y ancianos podían comprenderla, porque es bella, dulce y sobre todo emana amor al trasmitirla.

## Referencias

- Aguirre-García, J., & Jaramillo-Echeverri, L. (2012). Aportes del método fenomenológico a la investigación educativa. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 8(2), 51-74. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134129257004.pdf>
- Amador, C. & Velarde, L. (2019). Competencias para el uso de las TIC en estudiantes de educación superior: un estudio de caso. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), 1-24. Recuperado de <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.515>
- Arévalo, J. (2018). *Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque* (Tesis doctoral). Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30085/Arevalo\\_AJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30085/Arevalo_AJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Belmonte, V. M. (2013). *Inteligencia emocional y creatividad: factores predictores del rendimiento académico* (Tesis doctoral). Recuperado de <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/35772/1/TESIS%20V%c3%8dCTOR%20BELMONTE%20LATEST1.pdf>
- Bizarro, R. (2017). *Aula virtual en el aprendizaje de computación e informática en estudiantes de una universidad privada 2017* (Tesis de maestría). Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14492/Bizarro\\_TR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14492/Bizarro_TR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Blass, A., Broncano, G., Carlos, C., Durand, J., Huamán, C. & Torres, D. (2018). *Guilford, su estructura del intelecto y la creatividad*. Recuperado de [https://www.ecotec.edu.ec/material/material\\_2020B1\\_HUM151\\_05\\_140504.pdf](https://www.ecotec.edu.ec/material/material_2020B1_HUM151_05_140504.pdf)
- Cánepa, B. F., & Evans, D. C. (2015). *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel* (Tesis de Licenciatura). Recuperado de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6546>
- Carabantes-Alarcón, D., Carrasco-Pradas, A. Alves-Pais, J. D. (2005). La innovación a través de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 8(1-2), 105-126. <https://doi.org/10.5944/ried.1.8.1059>
- Chibás-Ortíz, F., Borroto-Carmona, G. & Almeida-Santos, F. (2014). Gestión de la creatividad en entornos virtuales de aprendizaje colaborativos: Un proyecto corporativo de EAD. *Comunicar*, 43, 143-151. <https://doi.org/10.3916/C43-2014-14>
- Colom, A., Castillejo, J., Pérez- Alonso, P., Rodríguez, T., Sarramona, J. Touriñan, J. y Vázquez, G. (2012). Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no sólo actor de sus propios proyectos. *Revista de Investigación en Educación*, 10(1), 7-29. Recuperado de <https://minerva.usc.es/xmlui/handle/10347/18804>
- Cóndor, R. (2016). *Influencia de la enseñanza virtual en el aprendizaje del curso de mantenimiento de equipos de cómputo en el I.E.S.T.P. Pampas–Tayacaja* (Tesis

- de maestría). Recuperado de <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/4627>
- Cordero, A., & Barajas, M. (2018). Competencia digital e innovación pedagógica: desafíos y oportunidades. *Revista de currículum y Formación del Profesorado*, 22(3), 317-339. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v22i3.8004>
- Córdova, M., & Oscuvilca, A. (2018). *Relación entre el uso de aulas virtuales y la enseñanza - aprendizaje en las cebras de las instituciones educativas politécnico regional del centro y maría inmaculada de Huancayo* (Tesis de licenciatura). Recuperado de [https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2433/TESIS-2018-COMPLEMENTACI%  
c3%93%20ACADEMICA-FED-C%  
c3%93RDOVA%20MAYO%20Y%20OSCUVILCA%20TAPIA.pdf?sequence=1  
&isAllowed=y](https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2433/TESIS-2018-COMPLEMENTACI%c3%93%20ACADEMICA-FED-C%c3%93RDOVA%20MAYO%20Y%20OSCUVILCA%20TAPIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- De La Cruz, B., & Pizango, V. (2020). *Percepciones sobre el aula virtual Chamilo en estudiantes de secundaria de una institución educativa en Lima, Perú* (Tesis de bachiller). Recuperado de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9837/1/2020\\_De%20La%20Cruz%20Barboza.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9837/1/2020_De%20La%20Cruz%20Barboza.pdf)
- Domínguez, J. (2018). *Implementación de Plataforma Virtual Chamilo para mejorar el rendimiento académico en la I.E. Harvard – Huancayo* (Tesis de Grado), Huancayo. Recuperado de [https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/5205/2/IV\\_FIN\\_103  
\\_TE\\_Maravi\\_Dominguez\\_2018.pdf](https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/5205/2/IV_FIN_103_TE_Maravi_Dominguez_2018.pdf)

- Duarte, E. (1998). La creatividad como un valor dentro del proceso educativo. *Psicología Escolar y Educacional*, 2(1), 43-51. Recuperado de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1413-85571998000100005&lng=pt&nrm=iso&tlng=es](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1413-85571998000100005&lng=pt&nrm=iso&tlng=es)
- El Comercio (2020). *Educación en los tiempos del COVID-19*. Instituto Peruano de Economía (IPE). Recuperado de <https://www.ipe.org.pe/portal/educacion-en-los-tiempos-del-covid-19-aprendo-en-casa/>
- Elisondo, R. & Donolo, D. (2014). *Creatividad e Innovación: ¿Cómo lo hacen en Investigación y Ciencia?* Recuperado de <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/123946>
- Elisondo, R. (2015). La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*, 15(3), 1-23. Recuperado de [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-47032015000300566](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032015000300566)
- Expósito, C., & Marsollier, R. (2020). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1-22. <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4214>
- Fernández, I., Eizagirre, A., Arandia, M., Ruiz, P., & Ezeiza, A. (2012). Creatividad e innovación: claves para intervenir. *Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 10(2), 23-40. Recuperado de <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num2/art2.pdf>

- Fernández-Pampillón, A., & Cesteros, P. (2009). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/10682/>
- Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201–229. Recuperado de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2307-79992019000100010](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000100010)
- García-Valcárcel, A. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. *Universidad de Salamanca*. Recuperado de [https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/131421/1/Recursos digitales.pdf](https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/131421/1/Recursos%20digitales.pdf)
- Hernández-Arteaga, I., Alvarado-Pérez, J. C., & Luna, S. M. (2015). Creatividad e innovación: competencias genéricas o transversales en la formación profesional. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(44), 135-151. Recuperado de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/620>
- Huachara, E. (2017). *La creatividad y el desempeño en la práctica preprofesional en estudiantes de IX y X ciclo de Educación Inicial en una universidad privada* (Tesis de maestría). Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7739/Huachara\\_ME.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7739/Huachara_ME.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Huanca, G. (2019). *Uso de las plataformas virtuales y su relación con el proceso educativo en estudiantes de primer y segundo año de la carrera ciencias de la educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la Gestión 2018*. (Tesis de bachiller). Recuperado de

<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/23620/T-1335.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hurtado, P. A., García, M., Rivera, D. A., & Forgiony, J. O. (2018). Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: una relación que favorece el procesamiento de la información. *Revista Espacios*, 39(17), 1-1812. Recuperado de <https://www.revistaespacios.com/a18v39n17/a18v39n17p12.pdf>

Isla, C., Carranza, M., Pérez, A., & Salán, N. (2019). Estudio sobre la creatividad relacionada con la habilidad de programadores universitarios. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(e34), 1-12. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412019000100133](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412019000100133)

Lincoln, Y., & Norman, D. (2012). *Manual de investigación cualitativa*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=490631>

López, R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula*. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>

Martínez, L. (2008). Enseñar creatividad. El espacio educativo. *Cuaderno*, 35, 61-75. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/185/18512511006.pdf>

Medina, N., Velázquez, M. E., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>

- Morales, M. (2020). *Docencia remota de emergencia frente al covid-19 en una escuela de medicina privada de Chile* (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.udec.cl/bitstream/11594/617/1/Tesis%20docencia%20remota%20de%20emergencia%20frente%20al%20covid-19%20en%20una%20escuela%20de%20medicina%20privada%20de%20chile.lmage.Marked.pdf>
- Moreira-Segura, C., & Delgadillo-Espinoza, B. (2015). La virtualidad en los procesos educativos: reflexiones teóricas sobre su implementación. *Revista Tecnológica en Marcha*, 28(1), 121-129. Recuperado de [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S0379-39822015000100121&script=sci\\_abstract&lng=es](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S0379-39822015000100121&script=sci_abstract&lng=es)
- Moreno, P. (2015). Manual de investigación en educación. *Talleres de Trabajo*. Recuperado de <https://www.perlego.com/book/2044680/manual-de-investigacin-en-educacin-talleres-de-trabajo-pdf>
- Nóblega, M., Vera, Á., Gutiérrez, G., & Otiniano, F. (2018). *Criterios Homologados de Investigación en Psicología (CHIP) Investigaciones Cualitativas [Pontificia Universidad Católica de Perú]*. Recuperado de <https://departamento.pucp.edu.pe/psicologia/wp-content/uploads/2020/08/chip-investigaciones-cualitativas-2020.pdf>
- ONU (2017). Día Mundial de la Creatividad y la Innovación. *Asamblea General de las Naciones Unidas*. Recuperado de <https://undocs.org/pdf?symbol=es/A/RES/71/284>

- Perea, E. (2014). *Nivel de conocimiento del aula virtual en el proceso enseñanza-aprendizaje en docentes de la facultad de odontología de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa* (Tesis de maestría). Recuperado de <https://1library.co/document/qo5dno7y-conocimiento-ensenanza-aprendizaje-docentes-facultad-odontologia-universidad-catolica.html>
- Pérez, V., Ávila, F., & Narváez, G. (2016). Bateria De Evaluación Del Pensamiento Creativo (Vp-Fa-14). *Global*. Recuperado de <https://www.theibfr.com/wpfb-file/rgn-v4n3-2016-1-pdf/>
- Portilla, M., Rojas, A., & Hernández, I. (2014). Investigación cualitativa: una reflexión desde la educación como hecho social. *Revista Universitaria de Docencia, Investigación e Innovación*, 3(2), 86-100. Recuperado de <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/duniversitaria/article/view/2192>
- Ruiz, C. (2004). *Creatividad y Estilos de Aprendizaje* (Tesis doctoral). Recuperado de <http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16703947.pdf>
- Ruiz, S. (2010). *Práctica educativa y creatividad en educación infantil* (Tesis Doctoral). Recuperado de [https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR\\_RUIZ\\_GUTIERREZ.pdf](https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ_GUTIERREZ.pdf)
- Saavedra, J. (30 de marzo 2020). *COVID-19 y Educación: Algunos Desafíos y Oportunidades*. Recuperado de <https://blogs.worldbank.org/es/education/educational-challenges-and-opportunities-covid-19-pandemic>

- Salas, S. (2019). *Uso de la plataforma Virtual Moodle y el desempeño académico del Estudiante en el Curso de Comunicación II en el periodo 2017-02 de la Universidad Privada del Norte* (Tesis de maestría). Recuperado de <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/1996?show=full>
- Salgado, A. (2007). Investigación cualitativa: Diseños, evaluación del rigor metodológico y retos, 2006. *Liberabit*, 13(13), 71-78. Recuperado de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272007000100009&script=sci\\_abstract](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272007000100009&script=sci_abstract)
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista Universidad y Sociedad Del Conocimiento*, 1(1), 1-16. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/780/78011256006.pdf>
- Sánchez, M. y Morales, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Zona Próxima*, (26), 1-21. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n26/2145-9444-zop-26-00061.pdf>
- Soto, K. (2020). *Educación virtual y satisfacción de las estudiantes del 5° año de la Institución Educativa Nacional Santa Rosa* (Tesis de maestría). Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46623?locale-attribute=es>
- Torres, L. (2019). *Plataforma virtual para mejorar el rendimiento en una asignatura del plan curricular de la Escuela de Tecnologías de la Información SENATI* (Tesis de maestría). Recuperado de <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/7726>

- Torres, M. (2016). *Dramatizaciones para mejorar la Creatividad en los Niños y Niñas de 3 años de la I.E. 80915 - El Pallar - Huamachuco - Sánchez Carrión 2016* (Tesis de Segunda Especialidad). Recuperado de <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/12145>
- Treffinger, D. & Selby, E. (2008). Comprendiendo y desarrollando la creatividad: una aproximación práctica. *Revista de Psicología*, 16(1), 7-21. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rp/v26n1/v26n1a02.pdf>
- UNESCO. (2016). *Innovación educativa. Herramientas de apoyo para el trabajo docente*. Recuperado de [http://docentesinnovadores.perueduca.pe/wp-content/uploads/2017/05/UNESCO\\_INNOVACI%C3%93N.pdf](http://docentesinnovadores.perueduca.pe/wp-content/uploads/2017/05/UNESCO_INNOVACI%C3%93N.pdf)
- Villalobos, A., & Melo, Y. (2020). Creatividad y transferencia didáctica en la acción pedagógica de docentes universitarios chilenos. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 11(2), 35-54. <http://dx.doi.org/10.18861/cied.2020.11.2.2992>
- Villamizar, G. (2012). La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2), 212-237. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55124596015.pdf>
- White, E. (1957). *La historia de patriarcas y profetas*. Buenos Aires: Asociación Casa Editora Sudamericana.
- White, E. (2007). *La Educación*. Buenos Aires: Asociación Casa Editora Sudamericana.

## Anexo 1

### Técnicas e instrumentos

**Tabla 1.** Técnicas e Instrumentos

<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Participante</b>
Observación	Cuaderno de apuntes	Docentes
Entrevista	Guion semiestructurado	Coordinadores de Educación
		Docentes

Nota: Elaboración Propia

## Anexo 2

### Instrumento

#### Guion de la entrevista Semi-estructurada para los Coordinadores, Directores y docentes.

#### Instrucciones

A continuación, podrás responder las siguientes preguntas:

##### a) Datos generales

1. Nombres y Apellidos:.....
2. Edad: ..... 3. Sexo: Hombre  Mujer
4. Lugar de procedencia..... 5. Nacionalidad:
- .....
6. Grado de Instrucción y Especialidad .....
7. ¿Cuántos años de experiencia tiene como docente?.....
8. ¿Cargo y grado que desempeña en la I.E. actual?.....
9. Estado civil Soltero (a)  Casado (a)  Separado (a)/ Viuda
10. Valoración de su nivel de conocimiento de la creatividad y la innovación  
Bajo  Medio  Alto  Excelente

##### b) Conocimiento sobre creatividad en los Procesos Educativos

1. ¿Qué entiendes por la palabra creatividad? o ¿Consideras importante que los docentes deberían tener creatividad en sus clases virtuales? ¿Por qué?
2. Entonces la creatividad ¿Es significativa en los procesos educativos? ¿Por qué?

##### c) Conocimientos de Innovación en los Procesos Educativos

1. ¿Qué entiendes por el término de la innovación, la consideras importante?
2. ¿Podrías, explicarme si la innovación es trascendental en los procesos educativos? ¿Por qué?

##### d) Características de la creatividad en las Clases Virtuales

1. ¿Podrías mencionarme características creativas que deberían tener las personas que enseñan virtualmente?
2. ¿Se considera una persona creativa al realizar sus clases virtuales o considera que los docentes deberían tener los docentes al impartir sus clases

**e) Características de la Innovación en la Enseñanza Virtual**

1. ¿Sería capaz de nombrar algunas características que deberían tener las personas innovadoras?
2. ¿Se considera que hace uso de la innovación al impartir el aprendizaje?

**f) Estrategias de las Tic para los docentes en el desarrollo de la Creatividad e Innovación**

1. ¿Qué estrategias digitales empleas en el desarrollo de la creatividad como de tus estudiantes? o ¿Qué estrategias digitales supones que deberían aplicar tus docentes en el desarrollo de la creatividad con sus estudiantes?
2. ¿Consideras que los docentes deberían usar herramientas online en los momentos de enseñanza O ¿No crees que las herramientas de la innovación digital sean útiles como actividades que refuerzan su capacidad creadora?
3. ¿Considera importante fomentar en los estudiantes o en las personas la creatividad haciendo uso de la Tics?

**g) Innovación digital y las clases virtuales**

1. ¿Propicia el desarrollo de la expresión de ideas originales con herramientas digitales para que su clase sea más atrayente, así los estudiantes no se distraigan?
2. ¿Durante el desarrollo de los diversos momentos, fomenta captar la atención de sus estudiantes, de tal manera que continúan no solo atendiendo sino además participan activamente?
3. ¿Propicia en sus estudiantes, el desarrollo de la creatividad haciendo uso de la innovación digital?
4. En la actualidad en estos tiempos de pandemia, ¿Considera que es significativo conocer sobre las herramientas tecnológicas? Y es por eso, ¿Que los docentes deben ser capacitados en el desarrollo de las clases virtuales? O piensas que no es necesario.

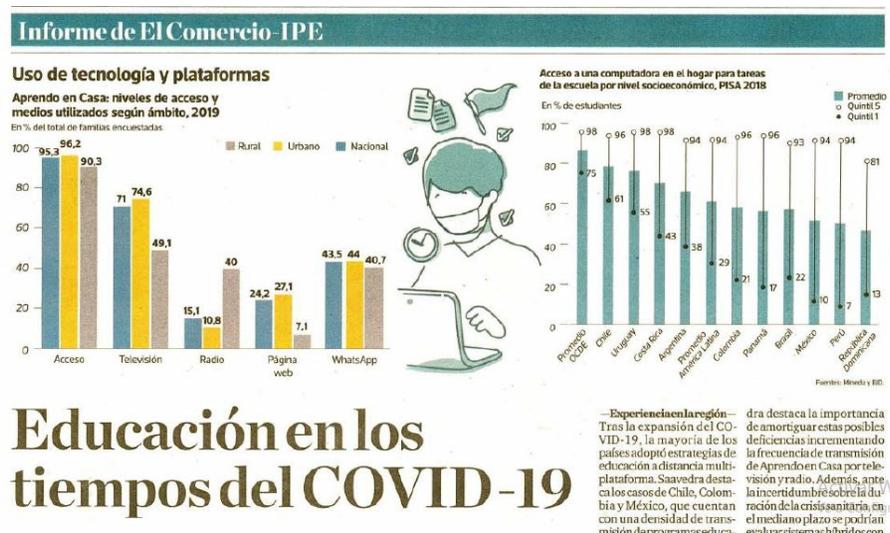
**h) Bienestar Personal**

1. ¿Estás de acuerdo con las clases virtuales y el uso de las herramientas digitales o tecnológicas?
2. ¿Estás de acuerdo que los docentes, padres, estudiantes pasen mucho tiempo en la computadora?

3. ¿Cómo te has sentido al impartir las clases virtuales, has tenido alguna anécdota que te gustaría comentarnos?
4. ¿Crees que para mejorar la enseñanza virtual no solo es necesario capacitaciones, sino además las herramientas necesarias como una computadora, laptop, celular o conexión con internet?
5. ¿Podrías tal vez, brindarnos una sugerencia o recomendación para mejorar la creatividad e innovación dentro los procesos educativos de la enseñanza virtual?

**Figura 1**

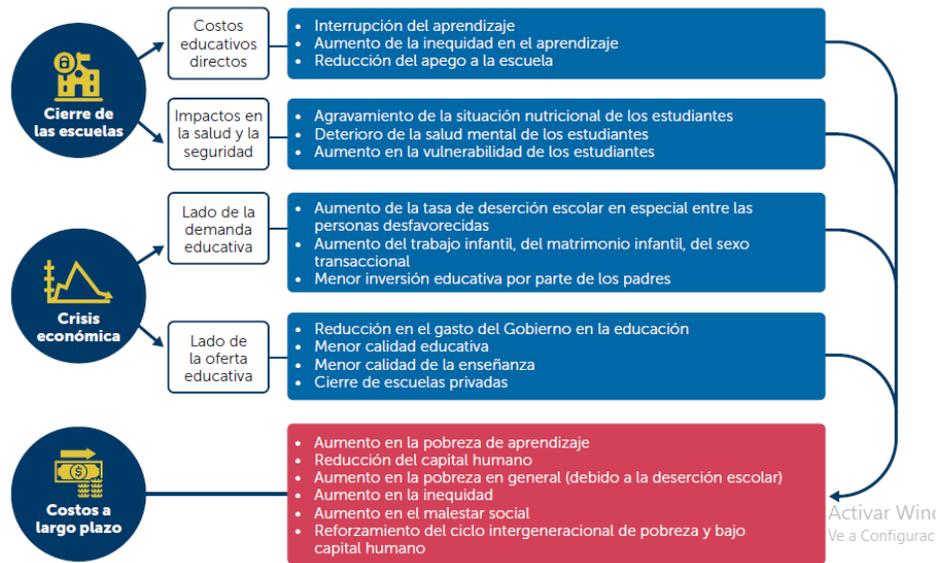
*Informe del Comercio (Saavedra, 2020a)*



Nota: Informe del El Comercio

**Figura 2**

*Impactos de la educación fuente (Mundial, 2020)*



Nota: Impactos de la educación fuente

