



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

Título:

La educación virtual en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la
carrera de psicopedagogía de la UNACH

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en
Psicopedagogía**

Autores:

Chimba Chimba, Steeven Andrés
Sarabia Leguisamo, Shirley Janneth

Tutora:

MgS. Fabiana María De León Nicaretta

Riobamba, Ecuador. 2022

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Nosotros, Chimba Chimba Steeven Andrés y Sarabia Leguisamo Shirley Janneth, con cédula de ciudadanía 0550547053 y 1600469033, autores del trabajo de investigación titulado: **La educación virtual en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la Carrera de Psicopedagogía de la UNACH**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 17 de agosto de 2022.



Chimba Chimba Steeven Andrés
C.C. 0550547053



Sarabia Leguisamo Shirley Janneth
C.C. 1600469033

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Fabiana María De León Nicaretta catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **La educación virtual en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la Carrera de Psicopedagogía de la UNACH**, bajo la autoría de Steeven Andrés Chimba Chimba y Shirley Janneth Sarabia Leguisamo; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 17 días de agosto de 2022.



MgS. Fabiana María De León Nicaretta
C.C. 1760793644

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNACH**, presentado por STEEVEN ANDRÉS CHIMBA CHIMBA y SHIRLEY JANNETH SARABIA LEGUISAMO, con cédula de identidad número 0550547053 y 1600469033, bajo la tutoría de MgS. Fabiana María De León Nicaretta; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba el 18 de noviembre del 2022.

Dr. Marco Vinicio Paredes Robalino
Presidente del Tribunal



Firma

Dr. Jorge Washington Fernández Pino,
PhD.
Miembro del Tribunal



Firma

Dr. Patricio Marcelo Guzmán Yucta
Miembro del Tribunal



Firma

CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



CERTIFICACIÓN

QUE, **CHIMBA CHIMBA STEEVEN ANDRES** con **C.C. 0550547053**, estudiante de la Carrera **PSICOPEDAGOGÍA**, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNACH**", cumple con el **N 1 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 16 de agosto de 2022



FABIANA MARIA
DE LEON
NICARETTA

Mgs. Fabiana De León
TUTOR (A)



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento

SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD
UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

QUE, **SARABIA LEGUISAMO SHIRLEY JANNETH** con **C.C: 1600469033**, estudiante de la Carrera **PSICOPEDAGOGÍA**, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNACH**", cumple con el **N 1 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 16 de agosto de 2022



Firma digitalizada por:
**FABIANA MARIA
DE LEÓN
NICARETTA**

Mgs. Fabiana De León
TUTOR (A)

DEDICATORIA

Dedicamos este esfuerzo a quienes desde el día uno hasta el momento de hoy nos ha sabido apoyar y sobre todo confiar en nuestro potencial. A quienes han fortalecido nuestras debilidades y a quienes se han aprovechado de las mismas, sin esa lección no seríamos lo que somos ahora.

A Dios por concedernos la suficiente sabiduría para entender que la vida tiene momentos mágicos que debemos aprovecharlos y momentos desagradables que debemos saber huir para no perder nuestro valioso tiempo; y así como hay momentos, hay personas que sólo nos restan y no nos suman a nuestra actitud, personalidad e inteligencia. Él nunca nos dejó rendir y siempre nos envía señales para seguir.

A nuestras familias por ser nuestras primeras escuelas y por saber inculcarnos la resistencia a pesar de las adversidades y por prepararnos para la vida profesional y laboral, considerando que hay que actuar justa y honestamente.

*Chimba Chimba Steeven Andrés
Sarabia Leguisamo Shirley Janneth*

AGRADECIMIENTO

Agradecemos infinitamente a Dios por concedernos la oportunidad de cumplir el sueño de llegar a ser profesionales, por habernos bendecido con los amigos y enemigos que se cruzaron en el camino, por la sabiduría que nos ha concedido para saber tomar las mejores decisiones, por ser quien ilumina nuestro por venir juntamente con algunos angelitos especiales que le acompañan.

Un profundo agradecimiento a nuestras familias, quienes con su esfuerzo, dedicación y preocupación nos han enseñado que todo se logra con perseverancia y responsabilidad, han sido el mayor ejemplo para demostrar que la vida te golpeará muchas veces, que la vida siempre tendrá días malos, días tristes, días solos, días con enfermedades, y un sin número de días que sólo necesitas ser valiente y capaz para ganar la batalla.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, a la Facultad de Ciencia de la Educación Humanas y Tecnologías, de manera especial a la carrera de Psicopedagogía y a sus docentes, ya que el compartir experiencias y conocimientos han fortalecido nuestra formación académica y personal, convirtiéndonos en profesionales seguros de sí mismo, capaces de atender las necesidades de la diversidad social.

Nuestra gratitud al Dr. Jorge Fernández Pino, PhD. por enseñarnos que antes de ser profesionales debemos ser buenas personas, por dejar huella en nuestra alma del saber. Por brindarnos las mejores pautas para que este proceso sea más fácil y así podamos culminar con éxito. Por su tiempo, paciencia, conocimientos y todos los momentos compartidos durante nuestros esenciales y últimos semestres.

Infinitas gracias a la MgS. Fabiana María De León Nicaretta, quien nos ha brindado su apoyo constante en nuestro proceso de titulación, quién ha cumplido su papel de docente encargada de titulación y de tutora, quien día tras día nos ha sabido guiar bajo los lineamientos investigativos y quien siempre buscaba lo mejor para nosotros ante este proceso de culminación de formación académica.

*Chimba Chimba Steeven Andrés
Sarabia Leguisamo Shirley Janneth*

ÍNDICE GENERAL

| | |
|---|----|
| DECLARATORIA DE AUTORÍA | 2 |
| DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR | 3 |
| CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL | 4 |
| CERTIFICADO ANTIPLAGIO | 5 |
| DEDICATORIA | 7 |
| AGRADECIMIENTO | 8 |
| ÍNDICE GENERAL | 9 |
| RESUMEN | 13 |
| ABSTRACT | 14 |
| CAPÍTULO I | 15 |
| 1. INTRODUCCIÓN | 15 |
| 1.1. Antecedentes | 18 |
| 1.2 Planteamiento del Problema | 19 |
| 1.3 Justificación..... | 22 |
| 1.4 Objetivos | 24 |
| 1.4.1 General | 24 |
| 1.4.2 Específicos | 24 |
| CAPÍTULO II | 25 |
| 2.MARCO TEÓRICO | 25 |
| 2.1 Educación Virtual..... | 25 |
| 2.1.1 Consideraciones generales e históricas | 25 |
| 2.1.2 Características de la Educación Virtual | 25 |
| 2.1.3 Principios de la Educación Virtual | 26 |
| 2.1.4 Plataformas digitales | 26 |
| 2.1.5 Herramientas del aula Virtual Moodle..... | 27 |
| 2.1.6 Herramientas digitales | 27 |
| 2.1.7 Modelos Pedagógicos..... | 29 |
| 2.1.8 Metodologías activas de enseñanza aprendizaje | 30 |
| 2.1.9 Estrategias didácticas..... | 32 |
| 2.2. Desarrollo de la Creatividad | 32 |
| 2.2.1 Consideraciones generales e históricas | 32 |
| 2.2.2 Bases Neuropsicológicas de la Creatividad | 33 |
| 2.2.3 Importancia de la Creatividad en la Educación..... | 34 |
| 2.2.4 Características de las Personas Creativas..... | 34 |
| 2.2.5 Criterios interpretativos del test CREA en la práctica educativa adaptados a la prueba VALCREA..... | 35 |

| | |
|---|----|
| CAPÍTULO III | 36 |
| 3. METODOLOGÍA | 36 |
| 3.1. Enfoque de la investigación..... | 36 |
| 3.2. Diseño de la investigación..... | 36 |
| 3.3. Tipos de investigación..... | 36 |
| 3.3.1 Por el nivel o alcance de la investigación | 36 |
| 3.3.2 Por los objetivos | 37 |
| 3.3.3 Por el lugar | 37 |
| 3.3.4 Por el tipo de inferencia..... | 38 |
| 3.3.5 Por el tiempo: | 38 |
| 3.4 Unidad de análisis | 38 |
| 3.4.1 Población..... | 38 |
| 3.4.2 Muestra..... | 39 |
| 3.5 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos | 39 |
| 3.6 Técnicas para procesamiento de interpretación de datos | 40 |
| CAPÍTULO IV | 41 |
| 4.RESULTADOS Y DISCUSIÓN | 41 |
| 4.1 Resultados de la encuesta para identificar los niveles de creatividad | 41 |
| 4.2 Resultados de la encuesta realizada para identificar las metodologías de enseñanza utilizadas por los docentes..... | 43 |
| CAPÍTULO V | 54 |
| 6.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 54 |
| 5.1 Conclusiones | 54 |
| 5.2 Recomendaciones..... | 54 |
| BIBLIOGRAFÍA | 56 |
| ANEXOS | 60 |
| Anexo 1 | 60 |
| Anexo 2..... | 63 |
| Anexo 3..... | 65 |
| Anexo 4..... | 66 |
| Anexo 5..... | 69 |
| Anexo 6..... | 73 |
| Anexo 7..... | 74 |

ÍNDICE DE TABLA

| | |
|--|----|
| Tabla 1: Población..... | 36 |
| Tabla 2: Muestra estudiantes | 39 |
| Tabla 3: Muestra de docentes | 39 |
| Tabla 4: Técnicas e instrumentos | 39 |
| Tabla 5: Niveles de creatividad | 41 |
| Tabla 6: Nivel de creatividad de acuerdo con el sexo de los estudiantes | 42 |
| Tabla 7: Equipo tecnológico..... | 43 |
| Tabla 8: Conocimiento del uso de la tecnología | 44 |
| Tabla 9: Plataformas digitales | 45 |
| Tabla 10: Herramientas del aula virtual moodle | 46 |
| Tabla 11: Herramientas digitales..... | 47 |
| Tabla 12: Método activo de educación en línea | 48 |
| Tabla 13: Modelo pedagógico | 49 |
| Tabla 14: Modelo pedagógico que incentiva el pensamiento divergente | 50 |
| Tabla 15: Metodología activa de enseñanza-aprendizaje..... | 51 |
| Tabla 16: Pensamientos reflexivos | 52 |
| Tabla 17: Herramientas virtuales utilizadas permiten potenciar la creatividad..... | 53 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1: Niveles de creatividad..... | 41 |
| Figura 2: Nivel de creatividad de acuerdo con el sexo de los estudiantes..... | 42 |
| Figura 3: Equipo tecnológico..... | 43 |
| Figura 4: Conocimiento del uso de la tecnología | 44 |
| Figura 5: Plataformas digitales | 45 |
| Figura 6: Herramientas del aula Virtual Moodle | 46 |
| Figura 7: Herramientas digitales..... | 47 |
| Figura 8: Método activo de educación en línea..... | 48 |
| Figura 9: Modelo pedagógico..... | 49 |
| Figura 10: Modelo pedagógico que incentiva el pensamiento divergente | 50 |
| Figura 11: Metodología activa de enseñanza-aprendizaje..... | 51 |
| Figura 12: Pensamientos reflexivos..... | 52 |
| Figura 13 Herramientas virtuales utilizadas permiten potenciar la creatividad | 53 |

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación se propuso como objetivo determinar el nivel de creatividad de los estudiantes y las metodologías de enseñanza activas desarrolladas por los docentes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH durante la educación virtual. Las metodologías de enseñanza-aprendizaje tienen un impacto dentro de la creatividad de los estudiantes, siendo beneficioso o perjudicial en el desarrollo de la misma, pues, existen metodologías que se fundamentan en un modelo pedagógico rígido como lo puede ser el tradicional y conductista, los cuales se basan en la disciplina, y el docente asume la figura de autoridad; al contrario de otros modelos, como lo es el constructivista, en donde el estudiante es guiado por el docente, y es él mismo quien construye activamente su propio proceso de aprendizaje. La metodología tuvo un enfoque cuantitativo, su diseño fue no experimental, porque no se manipularon en forma deliberada las variables. El tipo de investigación por el nivel o alcance fue descriptiva y exploratoria; por los objetivos fue básica; por el lugar fue de campo y bibliográfica; por el tipo de inferencia fue deductivo-inductivo; y por el tiempo fue transversal. Dentro de la unidad de análisis, la población fue de 262 estudiantes y 14 docentes, mientras que la muestra fue de tipo no probabilística e intencional o por conveniencia y se trabajó con 101 estudiantes y 9 profesores. Las técnicas para la recolección de datos fue el Cuestionario de preguntas sobre “Metodologías de enseñanza virtuales” validado por expertos y el Cuestionario de Creatividad VALCREA (Valoración de la Creatividad, Del Caño, Elices & Palazuelo, 2003) citado por Cordero (2014). Para el análisis estadístico se realizó en programas como Excel, y se llegó a la conclusión; que el nivel de creatividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la Universidad Nacional de Chimborazo corresponde al nivel medio y la metodología de enseñanza utilizada por los docentes es el aprendizaje colaborativo, el cual permite formar estudiantes con iniciativa, confianza, originalidad y de pensamiento flexible radica específicamente en la cognoscitivista.

Palabras claves: Educación virtual; Creatividad; Metodologías de enseñanza; Estudiantes universitarios.

ABSTRACT

In this research it was proposed the objective to determine the level of creativity of the students and the active teaching methodologies developed by the teachers of the fourth, fifth and sixth semesters of the Psychopedagogy career of National University of Chimborazo during virtual education. The teaching-learning methodologies have an impact on the creativity of the students, being beneficial or detrimental in its development, since there are methodologies that are based on a rigid pedagogical model and there are other models such as the traditional and behavioral one, which they are based on discipline and the teacher assumes the figure of authority. On the other hand, there are other models such as the constructivist, where the student, guided by the teacher, is responsible and actively builds his own learning process. The methodology had a quantitative approach, its design was non-experimental, because the variables were not deliberately manipulated. The type of research by the objectives was basic and by the location, it was field research. In addition, it had a descriptive scope. The techniques for data collection were the Questionnaire of questions on "Virtual Teaching Methodologies" validated by experts and the VALCREA Creativity Questionnaire (Assessment of Creativity, Del Caño, Elices & Palazuelo, 2003) cited by Cordero (2014). For the statistical analysis, it was carried out in programs such as Excel, and the conclusion was that the level of creativity of the fourth, fifth and sixth semester students of the Psychopedagogy Career of the National University of Chimborazo corresponds to the average level and the teaching methodology used by the teachers is collaborative learning, which allows training students with initiative, confidence, originality and flexible thinking which lies specifically in the cognitive.

Keywords: Virtual education; Creativity; teaching methodologies; University students.



El código QR está asociado con:
GABRIELA MARIA DE
LA CRUZ FERNANDEZ

Reviewed by:
Gabriela de la Cruz F. Msc
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 0603467929

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

Inicialmente la educación se vio en la necesidad de emplear la modalidad virtual en las instituciones educativas a causa del Covid-19 (coronavirus), por lo cual cada institución promovió esta modalidad como medida de prevención ante la pandemia, ya que fue imposible el contacto directo entre los diferentes miembros educativos. Estas características, transformaron a la educación en un fenómeno controversial, que incentivó a indagar acerca de la educación virtual en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH.

Blázquez (2009) menciona que “la enseñanza escolar y las actividades del niño en casa estimulan escasamente el desarrollo de todo este potencial sensible (creatividad) en beneficio de la expansión de la mente, en muchas ocasiones, saturada de informaciones y conocimientos múltiples y diversos” (p.8). Está claro que se puede referenciar que la educación en casa ha bloqueado el pensamiento creativo, y esto se explica por la falta de interacción y responsabilidad por parte de los estudiantes, o a su vez, por el cambio brusco a la educación en modalidad virtual; de forma que muchos docentes no se encontraban preparados, y era evidente que ni contaban con las metodologías de enseñanza y aprendizaje adecuadas para esta nueva realidad. Por lo cual, nuestra investigación tuvo como objetivo determinar el nivel de creatividad de los estudiantes y las metodologías de enseñanza activas desarrolladas por los docentes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH durante la educación virtual.

La investigación mantiene relevancia e importancia ya que, en sentido amplio, la educación universitaria no fue ajena a los cambios de modalidad para que los estudiantes puedan continuar sus estudios; además que, los docentes tuvieron que ajustarse a las nuevas modalidades virtuales, y en efecto, buscar y promover prácticas docentes hasta llegar al punto de estimular el pensamiento creativo y la motivación dentro de las plataformas virtuales. Por otra parte, la creatividad dentro del sistema educativo universitario es de gran importancia, en otros términos, aplicar la responsabilidad de la creatividad en la educación, ciertamente permite que los estudiantes estén en la capacidad de innovar, forjar ideales de cambios educativos, y de promover la actitud creadora; así también, podrán investigar, indagar, conocer, aprender y profundizar sin duda las posibilidades que ofrece el medio, al margen de la guía u orientación del docente.

Por otro lado, en la actualidad no basta con transmitir conocimientos, sino que resulta clave desarrollar habilidades imaginativas, para fomentar e integrar saberes en arte, ciencia, tecnología o humanidades (Cordero, 2014). Por lo que se refiere que el educar con creatividad promueve un pensamiento divergente en sus estudiantes, y en ese instante el educador debe saber aplicar las metodologías acordes a la potencialización de la creatividad en la modalidad virtual (Cordero, 2014).

Respecto a la metodología de investigación esta ha tenido un alcance descriptivo y exploratorio, partiendo de un enfoque cuantitativo, debido a que se analizó la realidad de

forma objetiva y su procesamiento de datos ha sido deductivo, secuencial; siendo esto producto de un diseño con estudio no experimental, ya que no se manipularon en forma deliberada las variables. El tipo de investigación por el nivel o alcance fue descriptiva y exploratoria debido a que se ha examinado un tema o problema de investigación poco estudiado e igualmente se especificaron propiedades, características y rasgos importantes del fenómeno analizado; por los objetivos fue básica porque se empezó del marco teórico para poder contrastar con los datos encontrados y de igual modo, poder generar nuevas bases teóricas sobre la temática; por el lugar fue de campo y bibliográfica ya que se utilizaron diversas fuentes o referencias bibliográficas y además, los datos e información del estudio se recogieron en el lugar de los hechos; por el tipo de inferencia fue deductivo-inductivo puesto que se analizó el problema partiendo de una premisa general que nos condujo a una conclusión específica; y por el tiempo fue transversal, a causa de que los instrumentos de recolección de datos se aplicaron una sola vez. Dentro de la unidad de análisis, la población fue de 262 estudiantes y 14 docentes, mientras que la muestra fue de tipo no probabilística e intencional o por conveniencia y se trabajó con 101 estudiantes y 9 profesores.

Dentro de los resultados obtenidos en el presente estudio, puede mencionarse que existe un gran número de estudiantes con un nivel medio de creatividad, mientras que las metodologías de enseñanza aprendizaje que mayormente utilizan los docentes se centran en el aprendizaje colaborativo. Dicho esto, está claro que la creatividad en la educación virtual desarrolla un pensamiento divergente, siempre y cuando el docente aplique las prácticas didácticas adecuadas, de acuerdo al momento específico. Finalmente, podemos señalar que la investigación mantiene trascendencia e impacto social, ya que facilita el desarrollo educativo y el fortalecimiento institucional, debido a que se pudo conocer los diferentes niveles de creatividad en los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía durante la modalidad virtual, y, por otro lado, se reveló las metodologías y modelos pedagógicos que los docentes utilizan para potenciar la creatividad. Llegando a la conclusión que el desarrollo y aplicación correcta de las metodologías y modelos pedagógicos, permiten formar futuros profesionales con altas capacidades y habilidades en el pensamiento imaginativo y reflexivo.

Aún más, el presente trabajo de investigación presenta una estructura básica en la que se detallada a continuación los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I.- Contiene la introducción y consta de la descripción de los antecedentes, el planteamiento del problema con sus respectivas preguntas, la justificación en la que se describe la importancia y factibilidad en donde se estipulan las razones para que este proyecto de investigación haya sido realizado, y por último están los objetivos tanto general como específicos que se cumplieron y verificaron con la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.

CAPÍTULO II.- Presenta el marco teórico; analizando la fundamentación teórica en base a la información bibliográfica obtenida mediante libros, revistas y otros documentos; los cuales sirvieron como base para su posterior uso en la descripción de las variables de investigación. Cada una de ellas está desglosada de manera precisa y clara para abordar conceptos y contextos fundamentales para esta investigación.

CAPÍTULO III.- Pertenece a la metodología de la investigación. En ella se establece la estructura básica que fue utilizada para la realización de este proyecto; especificando el enfoque, diseño, tipo y nivel de la investigación. Detallando de cierta manera la población y muestra considerada para el desarrollo de ésta. Además, se describe las técnicas e instrumentos para la recolección y procesamiento de los datos.

CAPÍTULO IV.- Contempla el análisis descriptivo de los resultados arrojados después de aplicar la encuesta de las “Metodologías de enseñanza virtuales” a los docentes y el Cuestionario de creatividad “VALCREA” a los estudiantes. Esta medición cuantitativa fue interpretada mediante el uso de tablas y gráficos estadísticos para alcanzar la respuesta a los objetivos e interrogantes planteadas.

CAPÍTULO V.- Corresponde a conclusiones y recomendaciones establecidas por los investigadores a partir de los resultados generados durante el proceso investigativo.

En última instancia, se ha añadido la bibliografía estimada para el marco teórico, estableciendo su respectivo análisis en la redacción del proyecto, y adicionalmente se adjuntaron varios anexos obtenidos como fruto del desarrollo del trabajo investigativo.

1.1. Antecedentes

En relación con Cordero (2014), en su investigación de tesis de maestría titulada “La creatividad en el entorno educativo rural”, la misma que fue desarrollada en la ciudad de Logroño España, en la Universidad Internacional de la Rioja; explica que la responsabilidad de la educación en la creatividad es enorme, no obstante, se trata de una mera transición de conocimiento, sino también del desarrollo de habilidades imaginativas. Poniendo en antelación el establecimiento de igualdades en el conocimiento (ya sea artes, ciencia, tecnología o humanidades) con el objetivo de integrar los saberes fragmentados. Desde luego, educar en creatividad permite presentar cada estudio desde diferentes ángulos, dicho de otro modo, da acceso a la facilidad de generar ideas y percepciones, refiriéndose a la exploración de diversos pensamientos divergentes. En cierto modo, la investigación concluye que la creatividad obtiene medidas altas en el primer ciclo de primaria y progresivamente va disminuyendo, obteniendo resultados más bajos en el tercer ciclo. Pese al entorno rural, en el sujeto de estudio se encuentran niños altamente creativos en los primeros cursos, descendiendo progresivamente esa creatividad, por consiguiente, se confirma que la creatividad es posible en entornos rurales, y no sólo depende del ambiente físico sino también, de los contextos sociales.

Por otro lado, Piguave (2014), en la ciudad de Manabí perteneciente al Ecuador, en su estudio desarrollado en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí titulado “Importancia del desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial desde el proceso de enseñanza-aprendizaje”, tuvo como objetivo situar la importancia del desarrollo de la creatividad para los alumnos en contextos universitarios. Por un lado, la autora concluye que los estudiantes valoran significativamente a la creatividad como una cualidad esencial en la formación inicial del Ingeniero Comercial para un desempeño competente. Y, por otro lado, habría que pensar en la incorporación de la creatividad en los planes de estudio, aprovechando que la educación superior en el Ecuador se encuentra en proceso de importantes transformaciones, y que la creatividad es fundamental para los profesionales que construirán una sociedad más justa y solidaria hacia el buen vivir.

Dicho de este modo, Velásquez, et.al. (2010) en su estudio desarrollado en Bogotá Colombia, en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca titulado “La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total” dan a conocer algunos aspectos relacionados con la creatividad que deben ser desarrollados en los estudiantes durante su proceso de aprendizaje; sería cuestión de tres aspectos importantes que las autoras sugieren, el primero es exponer los componentes de la creatividad, el segundo es buscar la forma de promover la creatividad entre los estudiantes y el tercero es el desarrollo de actividades lúdicas en el aula de clase durante el proceso de formación. En cuanto a la conclusión de este artículo, el educar en creatividad es educar para el cambio y para formar personas innovadoras, originales, flexibles, con iniciativa propia y con una visión futurista, logrando alcanzar una extrema confianza en sí mismos; producto de esto, se convertirán en personas amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana.

En definitiva, los proyectos y artículos de investigación que fueron citados, corroboran los objetivos de investigación que proponemos, y a propósito, sistematizan los procedimientos validados en función de la gestión del conocimiento y en la calidad como producto final. Finalmente, se recopilaron datos por medio de un formulario en línea, se usó una encuesta denominada “Metodologías de Enseñanzas Virtuales” y el test VALCREA. Participaron 110 personas (entre docentes y estudiantes). Y los resultados evidencian la importancia de la aplicación de las metodologías de enseñanza para la fomentación de la creatividad en los estudiantes.

1.2 Planteamiento del Problema

Inicialmente en las Universidades a nivel mundial impartían cátedra de manera presencial y a distancia, lo que incidía en un aprendizaje íntegro y completo, sin embargo, a causa de la pandemia por Covid-19 (coronavirus) se introdujeron cambios en las modalidades de enseñanza para adaptarse a las nuevas necesidades académicas. Un ejemplo de ello, fue la respuesta del sistema educativo chino ante la emergencia por el COVID-19, considerándose extraordinaria, los equipos de aprendizaje a distancia, fueron puestos al servicio de la población por la magnitud requerida para satisfacer las necesidades. Por sí sola, una de las plataformas propuestas por el Ministerio de Educación autorizó la conexión simultánea entre estudiantes y docentes, permitiendo que accedan a los módulos de enseñanza primaria y secundaria, así como a las competencias para toda la vida pertenecientes a situaciones de urgencia sanitaria (Oliveira & UNESCO, 2020) .

Del mismo modo Ecuador no fue ajeno a esta situación mundial provocada por la pandemia, afectando notablemente al Sistema Educativo en sus diferentes niveles. Al respecto de lo mencionado, Chávez et. al. (2020) hacen referencia que “el contexto actual para las Instituciones de Educación Superior (IES), se ha originado la necesidad institucional de adaptarse a un ambiente de aprendizaje virtual, recurriendo a un proceso de migración del medio tradicional a uno basado en entornos virtuales”. (p.16) Como expresan los autores, fue necesario un cambio de escenarios educativos, empezando desde la lejanía de las aulas convencionales, y llegar hasta el punto de utilizar aparatos electrónicos para valerse de las TICS Y TACS y poder cubrir las exigencias educativas.

A nivel local, la Dirección Académica de la Universidad Nacional de Chimborazo en su búsqueda por garantizar el derecho a la educación de los estudiantes, resolvió acogerse a la modalidad virtual como una alternativa excepcional y temporal, debido al confinamiento por el Covid-19, asimismo, buscó dar cumplimiento del plan de estudios, y determinar orientaciones para el desarrollo de actividades de aprendizaje en modalidad en línea (Dirección académica, 2021). La resolución N° 010-CU-DESN-30-03-2020 del Consejo Universitario de la UNACH, brindó orientaciones para el desarrollo de las actividades de aprendizaje en modalidad en línea, para lo cual estableció: plataformas digitales; metodologías para la educación virtual; modelos pedagógicos; métodos; recursos; estrategias didácticas, así como lineamientos para administración de horas síncronas y asíncronas. La Universidad, propuso estas directrices con el propósito de que los docentes pongan en práctica, a modo de facilitar el proceso de aprendizaje.

De la mano de las necesidades de establecer nuevos modos al proceso de enseñanza y aprendizaje, se suma la creatividad como herramienta para mejorar el proceso dentro de un medio virtual. De acuerdo con estudios internacionales en el que destaca Alvarado (2018), quien asume que la creatividad es entendida como un factor fundamental para el desarrollo de la vida, asimismo hace referencia a que los sistemas educativos convencionales han favorecido el estímulo de la lógica, la memoria y la razón; de manera que descuidan el desarrollo de la imaginación, la producción de ideas, la inducción a curiosidad y los cuestionamientos críticos. Ante esta realidad, los docentes deben emplear diferentes estrategias didácticas con el objetivo de formar estudiantes creativos que puedan adaptarse a la virtualidad.

Respecto a la creatividad, Chibás, et Al (2014) mencionan:

La gestión educacional creativa en redes es una propuesta para administrar organizaciones con funciones pedagógicas y operacionalizar proyectos educativos con énfasis en una visión creativa y comunicacional de la organización guiada por una noción transdisciplinar. Su finalidad principal es la de promover la creatividad de todos los participantes en el proceso educativo (alumnos, profesores, gestores, padres, comunidad, etc.) y la de facilitar, a través de indicadores operacionales claros, la visualización e implementación de una gestión educativa más actual y flexible. (p.145)

Teniendo en cuenta lo nombrado se puede resaltar que, en nuestro país, la creatividad es considerada como un derecho consagrado en varios artículos de la Constitución de la República del Ecuador, de igual forma en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y de la Declaración Mundial sobre Educación Superior en el siglo XXI de la UNESCO. Por otra parte, el artículo 22 de la sección cuarta “Cultura y Ciencia” de la Constitución de la República del Ecuador menciona que: “las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa (...)” (Ecuador A. N., 2008, p. 32). En consecuencia, la creatividad vista como un derecho tiene la obligación de ser practicada en las diferentes etapas de formación dentro de los sistemas educativos. Es así como dentro del sílabo de las diferentes asignaturas que se imparten en las carreras de la Universidad Nacional de Chimborazo, se toma en cuenta todas las actividades, ya sean las autónomas o las que son dirigidas por el docente, las mismas que deben responder al desarrollo creativo en sus diferentes niveles y contextos.

Para ello, en relación con lo anteriormente expuesto, se requiere buscar alternativas que promuevan e incentiven el pensamiento divergente, por ejemplo, se podría optar por modelos pedagógicos y estrategias didácticas para posibilitar y evidenciar su progreso creativo. De igual forma, el uso de las metodologías activas de educación en línea implementa nuevas técnicas que son un apoyo para el crecimiento personal y académico de cada estudiante, asimismo, permiten expresar sus habilidades, destrezas sin límites y de cierta forma se incentiva a crear e imaginar. De manera que se formen profesionales con la capacidad de generar ideas (fluidez), abordar problemas y buscar alternativas de solución (flexibilidad), producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes (originalidad) y cuidadoso en la complejidad de los detalles (elaboración).

Gracias al conocimiento de diferentes autores, se derivó las principales preguntas de investigación que orientaron el desarrollo de esta investigación, las cuales son:

¿Cuál es el nivel de creatividad de los estudiantes y las metodologías de enseñanza activas desarrolladas por los docentes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH durante la educación virtual?

¿Qué metodologías de enseñanza utilizaron los docentes de la carrera de Psicopedagogía para el desarrollo de la creatividad en la educación virtual?

¿Cuál es el nivel de creatividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH?

¿Cuál es el modelo pedagógico que los docentes utilizaron para desarrollar un pensamiento divergente en los estudiantes de los semestres de cuarto, quinto y sexto de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH?

¿Existen diferencias en los niveles de creatividad entre varones y mujeres a partir de la concepción del sexo de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH?

1.3 Justificación

El presente trabajo de investigación se enfocó a la nueva realidad que presentó la sociedad a causa del Covid-19 y como esto repercute en el ámbito educativo, debido a que la presencialidad fue reemplazada por la educación virtual a partir de marzo del 2020 por una disposición del Ministerio de Educación del Ecuador, durante esa modalidad se utilizó plataformas como Zoom, Moodle, Microsoft Teams, etc. por lo cual ha sido un reto tanto para docentes como para estudiantes y padres de familia (Universo, 2020).

El interés fue determinar el nivel de creatividad de los estudiantes y las metodologías de enseñanza activas desarrolladas por los docentes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH durante la educación virtual. Cabe añadir que la investigación fundamenta su importancia desde el punto de vista teórico, hasta la aplicación de las metodologías de enseñanza virtuales y la creatividad como parte de un proceso educativo; Cordero (2014), Piguave (2014); Velásquez, De cleves, & Calle (2010) hacen mención que la creatividad permite educar para el cambio, inclusive forma personas innovadoras y originales. Por esta razón, se manifiesta que es una cualidad esencial en la formación de los profesionales. Los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollarán el pensamiento divergente y creativo, que será de gran aporte para su desarrollo personal que forjará actitudes independientes, flexibles, curiosas y perseverantes.

El problema de estudio es de pleno conocimiento de los autores ya que fueron testigos que durante la pandemia se mantuvo la educación de forma virtual donde se evidenciaba la práctica de metodologías de enseñanza virtuales aplicadas por los docentes y desarrolladas por los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía.

Como es evidente, el estudio fue oportuno ya que se propuso temas actualizados basados en la creatividad y en las metodologías de enseñanza, durante los períodos de modalidad virtual; como, por ejemplo, las actividades desempeñadas por los docentes durante el desarrollo de las clases síncronas, y cómo este tipo de actividades repercuten en la potencialización del desarrollo de la creatividad; siendo factores determinantes en la formación profesional de cada estudiante.

La investigación fue un aporte en el área educativa y se contó con la colaboración de docentes y estudiantes de la carrera de Psicopedagogía al momento de obtener datos relevantes que aporten a la investigación. Con respecto a lo anterior, los beneficiarios fueron los 262 estudiantes, 14 docentes y las autoridades de la carrera de Psicopedagogía quienes contarán con información actualizada sobre los niveles de creatividad de los estudiantes y las metodologías que los docentes aplican durante sus clases, con la finalidad de promover la aplicación de estrategias pedagógicas que favorezcan el potencial íntegro de cada estudiante y se refleje en su pensamiento creativo y reflexivo.

El trabajo fue factible porque se contó con la autorización de la Dirección de Carrera y la Comisión de Carrera para la aplicación de reactivos tanto en estudiantes como en docentes, además, se tuvo acceso a los medios tecnológicos para la obtención de la

información, mediante recursos bibliográficos, técnicos, económicos y humanos que se requirieron para la ejecución de la investigación.

Por último, este estudio permitió a través de su análisis y conclusiones establecer aspectos esenciales para el desarrollo de actividades activas y participativas que permitan promover, suministrar y estimular el pensamiento dinámico y creativo de cada educando. De tal manera que cada estudiante obtenga un nivel alto de creatividad y se sienta en la capacidad para afrontar cualquier reto. Sin lugar a dudas, podrá resolver cualquier problema, debido a que aumentará su entusiasmo y su curiosidad intelectual; así mismo, existirá un mayor desarrollo de su imaginación. Y se anhela que este trabajo estimule nuevas investigaciones que continúen o amplíen la línea de investigación propuesta.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

- Determinar el nivel de creatividad de los estudiantes y las metodologías de enseñanza activas desarrolladas por los docentes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH durante la educación virtual.

1.4.2 Específicos

- Identificar las metodologías de enseñanza activas utilizadas por los docentes de la carrera de Psicopedagogía para fomentar la creatividad en los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre durante la educación virtual.
- Establecer el nivel de creatividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH.
- Determinar el modelo pedagógico que los docentes utilizaron para desarrollar un pensamiento divergente en los estudiantes de los semestres de cuarto, quinto y sexto de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH.
- Establecer las diferencias en los niveles de creatividad entre varones y mujeres a partir de la concepción del sexo de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH.

CAPÍTULO II

2.MARCO TEÓRICO

2.1 Educación Virtual

Los educadores encontraron en la Web una opción para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual se realiza con la ayuda de videoconferencias y cursos interactivos. Se consolidaron de esta manera conceptos como E-Learning (aprendizaje electrónico) y B-Learning (aprendizaje semipresencial). En 2020, debido al brote de Covid-19 (coronavirus), Unidades educativas y Universidades se vieron en la necesidad de implementar la educación virtual, debido a la imposibilidad de mantener contacto directo entre el estudiante - docente.

2.1.1 Consideraciones generales e históricas

Respecto al contexto de la educación virtual, Ríos (2020) menciona:

La educación virtual en el contexto europeo, América Latina y el Caribe fue revolucionando en la medida que el uso de las TIC se empoderaba en la sociedad del conocimiento y de la información, tomando en cuenta los recursos necesarios para el desarrollo de esta. La educación virtual o por medios informáticos y telemáticos es un fenómeno reciente a escala mundial (p. 6).

Debido a las circunstancias que se vivieron por el COVID-19, para el 2020 las Unidades Educativas y Universidades a nivel mundial y local ya habían implementado la educación virtual como un modo de enseñanza. Tanto, docentes como estudiantes, encontraron en los medios digitales una opción idónea para poder seguir ejerciendo su rol dentro del proceso educativo. Debido a la pandemia, el uso de plataformas digitales y aplicaciones se convirtieron en tendencia, ya que, no existió dificultad para mantener contacto entre el docente y el estudiante y esto favoreció al proceso académico.

2.1.2 Características de la Educación Virtual

En coincidencia con especialistas, al señalar las características básicas de la educación virtual, así como lo hace Madariaga (2020), quien pone en manifiesto que una de las características es que el sistema de enseñanza-aprendizaje se desarrolla a través de la tecnología que proporciona a los estudiantes el acceso a programas educativos ofrecidos en cualquier lugar del mundo, es un modelo formativo que se centra en el aprendizaje colaborativo. A través de las plataformas digitales el docente facilita los ambientes de aprendizaje donde el educando desarrolla un aprendizaje autónomo e interactúa con sus compañeros, sus catedráticos y contenidos, además de una flexible retroalimentación.

Una de las características de la educación en modalidad en línea, es que el estudiante cumple un rol principal, ya que deberá ser quien se automotive a construir su propio aprendizaje, convirtiéndose en un ser autodidáctico, por otro lado, la modalidad de estudio será flexible y posibilita que cada estudiante complemente su aprendizaje, ya sea con lecturas o videos, entre otros recursos. En cambio, el docente para lograr la interacción con el

estudiante deberá emplear metodologías, medios digitales, tales como foros, videoconferencias y chats que ayuden a mantener el interés por las clases.

2.1.3 Principios de la Educación Virtual

De acuerdo con Estrada et al. (2015) para tener éxito en la educación virtual, el docente se debe apoyar en las metodologías y modelos pedagógicos para que las clases sean interactivas y los usuarios puedan adoptar un papel activo en su ritmo de aprendizaje, además de hacer uso de los recursos multimedia como imágenes fijas, animaciones, videos, por otro lado uno de los principios que menciona los autores acerca de la modalidad en línea es que es abierta, es decir que facilita la actualización de los contenidos, algo que en los libros físicos no es posible.

Ahora bien, los métodos de la modalidad virtual son el sincrónico y el asincrónico. Detallando en primer lugar el síncrono, en el cual los estudiantes pueden participar en las tareas y actividades en tiempo real, y en segundo lugar el asíncrono, donde queda a disposición y tiempo de cada uno. Gracias a estos métodos, la educación fue accesible para quienes contaban con una conexión estable a internet, ya que limitaciones geográficas, no existen en esta modalidad.

2.1.4 Plataformas digitales

Una plataforma educativa virtual es un programa que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines educativos. Su principal función es facilitar la creación de entornos virtuales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet. Las plataformas educativas que más se han empleado en el contexto educativo son:

Aula Virtual en Moodle: Es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados (Acibeiro, 2020). Además de ser apoyo a la cátedra del docente universitario, permite crear espacios de enseñanza online, donde se puede administrar, distribuir y controlar todas las actividades de formación no presencial de cada una de las asignaturas.

Zoom: Permite hacer diversas cosas, pero puede resumirse en tres puntos: reuniones individuales, videoconferencias grupales y uso compartido de pantalla (Redacción Gestión, 2020). Es un servicio de videoconferencia basado en la nube que se puede usar para reunirse virtualmente con otras personas, ya sea por video o solo audio o ambos; además, se puede interactuar con los participantes mediante el chat público o privado, pizarra digital o a su vez, se puede compartir contenidos a través de la opción compartir pantalla; también permite grabar todas las reuniones que se considere necesario, con el objetivo de facilitar el acceso a quien no pudo estar presente o a quien le interese escuchar nuevamente lo que se trató en dicha reunión.

Microsoft Teams: Permite crear, editar y compartir archivos online desde varios equipos y dispositivos simultáneamente, compartirlos con compañeros de trabajo, clientes,

socios, familiares, y en cualquier navegador, facilitando la comunicación, la creación y el uso compartido en la nube (Kallos, 2017). Ofrece un completo surtido de herramientas para facilitar el trabajo en línea y mejorar la productividad.

Google Meet: Es la aplicación de videoconferencias de Google, apta para navegadores web y dispositivos móviles. Se enfoca al entorno laboral y sustituye a Google Hangouts. Dentro de G-Suite, comprende el pack de aplicaciones de Google para profesionales (Jaume, 2020).

Zoom, Microsoft Teams y Google Meet son plataformas que facilitan las videoconferencias, en la cual el docente puede interactuar de manera directa con los estudiantes, y puede abordar temáticas de diferentes índoles. Además, les permite utilizar opciones tales como: compartir pantalla, mensajería, pizarra digital y chat; por otro lado, el Moodle no facilita la conectividad en tiempo real, ya que la misma trabaja con la autonomía de cada estudiante.

2.1.5 Herramientas del aula Virtual Moodle

La herramienta Moodle favorece el intercambio de información de manera activa en la construcción del conocimiento por los estudiantes, por otro lado (Prados, 2017) da a conocer las herramientas que constan en la plataforma tales como; el foro que consiste en intercambiar ideas y argumentar a las mismas; en la asignación de tareas, el docente puede especificar la fecha final de entrega, la calificación o colocar algunos comentarios pertinentes a la tarea revisada. Por otra parte, el glosario les ayuda a crear y mantener una lista de definiciones, similar a un diccionario. Taller una actividad de evaluación entre pares con muchas opciones. Los estudiantes envían sus trabajos vía una herramienta de textos en línea y adjuntos. Finalmente, las evaluaciones son diseñadas y planteadas por los docentes de los diferentes niveles de educación con la finalidad de conocer la información que el estudiante a retenido de desarrollo de sus clases; las mismas que pueden ser de verdadero y falso, de relación, de completar o de opción múltiple.

2.1.6 Herramientas digitales

Las herramientas digitales son aquellos software o programas que se encuentran en las computadoras o dispositivos, donde mediante su uso realizamos todo tipo de actividades. El autor menciona que una de sus ventajas que tiene el manejo de estas herramientas, es que pueden ayudar a interactuar más con la tecnología de hoy en día, nos ayuda a comunicarnos y hacer otro tipo de cosas por medio de ella, con el fin de desarrollar competencias y habilidades en los estudiantes para ser utilizadas en la educación, que además de ser un apoyo para el aprendizaje, también da paso a la innovación de una búsqueda hacia mejores manejos sobre estos materiales. (Sanchez Elia, 2014, pág. 2)

Redes sociales: Son una estrategia de aprendizaje, porque tienen el papel de facilitadoras de información y medios para la integración y comunicación. Además, son lugares en Internet donde las personas publican y comparten todo tipo de información,

personal y profesional, con terceras personas, conocidos y absolutos desconocidos (Celaya, 2008).

Canva: Ofrece plantillas prediseñadas que permite crear diapositivas, infografías, videos interactivos, mapas mentales y permite integrar y editar videos. Estas actividades se pueden realizar de manera individual o en equipos (Canva, 2021).

Mentimeter: Es una herramienta considerada para la creación de lluvia de ideas porque provee diapositivas interactivas en línea, en las que se puede agregar preguntas, cuestionarios, nubes de palabras y se obtiene la información en tiempo real (Mentimeter, 2021).

Jamboard: Permite la participación de los estudiantes con la ayuda de lluvia de ideas; facilita el aprendizaje colaborativo además que los estudiantes pueden participar en tiempo real, sin importar la distancia y guarda la información de manera automática en la nube; cuenta con la tecnología de Google Cloud (Google, 2021).

Google Forms: Es una herramienta que admite crear evaluaciones, formularios, realizar votaciones u obtener retroalimentación por parte de los estudiantes (Ccoa, 2021).

Word: Podemos crear, modificar e imprimir documentos. crear documentos muy elaborados y complejos con la inclusión de tablas, referencias, gráficos y otros objetos diversos. Asimismo, incorpora herramientas avanzadas para procesar imágenes, utilizar plantillas, establecer estilos, corregir ortografía y generar correspondencia (Cerón, 2015).

Educaplay: Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras; caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales Guzmán et al., (2020).

Nearpod: Herramienta de presentaciones interactivas que dispone de una gran variedad de actividades, principalmente, permite impulsar el aprendizaje activo y reflexivo de los estudiantes. Adicionalmente, después de que se haya obtenido las respuestas de todas las actividades planteadas, esta herramienta reporta un informe con todos los resultados de los ejercicios. Estrictamente, es apropiada para la enseñanza a distancia y es sencilla de utilizar (Casado, 2019).

Power point: Es un programa diseñado para hacer presentaciones prácticas con texto esquematizado, fácil de entender, animaciones de texto e imágenes, imágenes prediseñadas o importadas desde imágenes de la computadora. Se le pueden aplicar distintos diseños de fuente, plantilla y animación (Muñoz, 2010).

Las diferentes redes sociales deben ser utilizadas con la intención de difundir y compartir conocimientos, esta herramienta digital permitirá que tanto los docentes y estudiantes sean los receptores de una nueva información. Por otro lado, las herramientas que facilita Microsoft de manera gratuita, son de gran utilidad para que el estudiante pueda

plasmar sus ideas en sus diferentes fases, como lo es la formalidad y la creatividad. Mientras que otras herramientas que la red nos facilita de forma gratuita, como son: mentimeter, jamboard, nearpod, entre otros, permiten realizar la creación de nuevos ideales a través de la lluvia de ideas, aunque para ello el estudiante debe contar con conocimientos previos. Es importante mencionar que el conocimiento que el docente mantiene acerca del manejo de las herramientas es muy importante ya que de esto dependerá que su ejecución obtenga los resultados deseados.

2.1.7 Modelos Pedagógicos

Parafraseando a Vásquez & Leon (Vásquez & Leon, 2013) quienes dicen que en el campo de la educación es imprescindible diferenciar y a la vez relacionar dos conceptos importantes. Por un lado, un modelo educativo es una construcción social, del cual irradian políticas educativas, precisas de un contexto sociocultural y económico; por otro lado, un modelo pedagógico, es un sistema formal que busca interrelacionar los agentes básicos de la comunidad educativa con el conocimiento científico para conservarlo, producirlo o recrearlo dentro de un contexto histórico, geográfico y cultural determinado.

Modelo tradicional: El profesor es protagonista de este modelo, ya que es quien mantiene la figura de autoridad y no se permite la crítica o análisis por parte de los estudiantes, es decir, el profesor se convierte en un transmisor del conocimiento, mientras que el alumno, por su parte tiene un rol pasivo; dicho de este modo, el estudiante cumple el rol de receptor del conocimiento. La estrategia que se emplea en este modelo es el dictado, las evaluaciones escritas y orales, y el aprendizaje se logra a través de la repetición. En este modelo el ambiente de aprendizaje es rígido y basado en la disciplina, y el profesor asume la figura de autoridad. (Guerrero, 2020)

Modelo conductista: En este modelo, el aprendizaje y la adquisición de hechos, destrezas y conceptos que ocurren, se transmiten mediante el entrenamiento, la exposición y la práctica guiada por parte del docente, principalmente se desconocen los procesos mentales del estudiante o por lo menos, no se les toma en cuenta por la imposibilidad de hacerlos visibles. Este modelo maneja estrategias claras y medibles que parten de la especificación de las conductas para especificar dónde empezar la instrucción, con la única intención de lograr la transmisión de conocimientos. El estudiante muestra actitud pasiva (Vásquez & Leon, 2013).

Modelo experiencial: También es conocido como romántico, este modelo se centra en el humanismo, ya que defiende la idea que el desarrollo de los niños es un proceso natural y espontáneo, por lo cual este modelo no establece contenidos y temáticas en secuencia, por lo contrario, parte de la idea que el aprendizaje se debe dar de acuerdo a la libertad, los intereses y necesidades de los estudiantes. El papel del estudiante es activo, debido a que aprenden haciendo y el educando se vuelve una guía que interviene cuando el estudiantado lo requiere (Guerrero, 2020).

Modelo constructivista: Este modelo se basa en un pensamiento con una estructura que se construye de forma progresiva. Además, destaca el rol activo del individuo donde el papel del aprendizaje es favorecer al desarrollo, resaltando el propósito de formar individuos autónomos y capaces de generar su propio aprendizaje. A continuación se mencionan 3 condiciones que garantizan aprendizajes significativos: el aprendizaje debe ser aprendido de manera relevante; el estudiante debe poseer en su estructura cognitiva los conceptos utilizados, previamente formados de manera que el nuevo conocimiento pueda vincularse con el anterior; y el estudiante debe manifestar una actitud positiva hacia el aprendizaje y demostrar una disposición para relacionar el material de aprendizaje con la estructura cognitiva particular que posee (Almeida, 1999).

Modelo cognoscitivista: Este modelo hace referencia al reforzamiento, retroalimentación, motivación y objetividad. Los cognoscitivistas reconocen en el proceso de aprendizaje un mecanismo de reorganización de las estructuras cognitivas, durante el proceso, las personas almacenan la información y consideran que algunos procesos de aprendizaje pueden ser exclusivos de los seres humanos. Además, explica la manera en que los sujetos van incorporando a sus estructuras de conocimiento nuevos esquemas que les ayudan a acceder a niveles de pensamiento cada vez más abstractos. Los conocimientos previos son un insumo para adaptar los contenidos a capacidades y posibilidades y lograr aprendizajes significativos (García & Fabila, 2011).

Cabe añadir que, los autores brindan la definición del modelo pedagógico de lo cual se torna relevante el hecho de que estos modelos pedagógicos, ya sea el experimental, conductual, tradicional, cognoscitiva y constructivista, tienen como finalidad ayudar en la producción de conocimiento científico, así como, de facilitar la interacción entre el estudiante y el docente. Bajo este ángulo, es indispensable que el educador tenga pleno conocimiento de los diferentes modelos pedagógicos, para que de esta manera tengan presente el modelo que utilizarán en sus clases, con la intención que la difusión del conocimiento sea de forma productiva y el aprendizaje sea significativo.

2.1.8 Metodologías activas de enseñanza aprendizaje

La enseñanza basada en metodologías activas es una enseñanza centrada en el estudiante, concibiendo el aprendizaje como un proceso constructivo y no receptivo. La concepción del aprendizaje es un proceso y no únicamente una recepción y acumulación de información, debido a que el mismo está estructurado en redes semánticas, las cuales permiten a la nueva información acoplarse a la existente.

Dentro de las metodologías activas de enseñanza es fundamental aplicar el aprendizaje autodirigido, es decir, el desarrollo de habilidades metacognitivas, las mismas que promueven un mejor y mayor aprendizaje. Al momento de aplicar un aprendizaje autodirigido, los estudiantes son capaces de trabajar en equipo y de discutir, argumentar y evaluar constantemente lo que aprenden.

Finalmente, estas metodologías promueven la actitud positiva de los estudiantes hacia el aprendizaje y su motivación, lo que es imprescindible para un aprendizaje con comprensión. Permite además al estudiante enfrentarse a problemas reales, en donde debe estructurar, y esforzarse, con ayuda del profesorado, por encontrar soluciones con sentido (Arregui, 2017). En base al criterio del autor y a nuestra perspectiva, se considera que todas las metodologías activas de enseñanza aprendizaje deben ir acompañadas de un aprendizaje autodirigido, para garantizar la potencialización de las habilidades y capacidades de cada uno de nuestros estudiantes. Al respecto, el uso constante de estas metodologías permite que la persona se pueda desenvolver de mejor manera, gracias a que su pensamiento divergente fue estimulado por dichas metodologías empleadas por cada docente durante sus clases. A continuación, se detalla las siguientes:

Aula invertida: Este modelo consiste en dar la vuelta a las clases tradicionales, el alumno recibe en casa toda la información a aprender y el tiempo clase se utiliza para hacer tareas, trabajos en equipo y diversas prácticas que refuerzan el conocimiento previamente adquirido.

Aprendizaje Autónomo: Es el aprendizaje en el cual el docente potencializa que el estudiante avance o aprenda de manera independiente, con su debida instrucción pedagógica. Es decir que el individuo se gestiona su propio aprendizaje.

Aprendizaje Cooperativo: Es una metodología que los docentes usan para agrupar a los estudiantes y, así, impactar en el aprendizaje de una manera positiva. Realinfluencers (2018) menciona que trabajar en grupo mejora la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos.

Aprendizaje Activo: En esta metodología los estudiantes otorgan sentido a la información y a las ideas nuevas, donde deben conectar ideas con saberes previos a fin de poder procesar y luego comprender el nuevo material. El aprendizaje activo requiere que los estudiantes reflexionen y practiquen utilizando nuevos conocimientos y habilidades a fin de desarrollar recuerdos a largo plazo y una comprensión más profunda.

Aprendizaje Basado en Proyectos: Con la llegada de las nuevas tecnologías a las unidades educativas, han surgido nuevas metodologías de enseñanza, una de las más utilizadas en clase actualmente es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). En su esencia, permite a los estudiantes adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.

Aprendizaje basado en problemas: Este aprendizaje es un proceso que está compuesto de muchas etapas diferentes, comenzando por hacer preguntas y adquirir. Esta metodología permite el desarrollo del pensamiento crítico y competencias creativas, la mejora de las habilidades de resolución de problemas, el aumento de la motivación del alumno y la mejor capacidad de transferir conocimientos a nuevas situaciones.

Teniendo en cuenta los criterios de cada uno de los tipos de aprendizajes expuestos anteriormente, nace el aprendizaje significativo, el cual, permite almacenar conocimientos que marcaron impacto durante nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje. Para lograr impactar a nuestros estudiantes, el punto clave está en conectar los conocimientos previos con los nuevos y relacionar, cómo estos nos servirán en el desarrollo de nuestra vida cotidiana, a través de ejemplos o estudio de casos. Es por ello, que, en concordancia con el autor, se concluye que cada metodología aplicada de forma correcta y con actividades acordes a las temáticas que se están estudiando, es de gran utilidad para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, porque cada una de ellas cumplen una función esencial dentro de la formación académica.

2.1.9 Estrategias didácticas

Al hablar de estrategias didácticas, Flores et al., (2017) señalan que:

En el proceso de organización de la enseñanza, las estrategias didácticas son herramientas útiles que ayudan al docente a comunicar los contenidos y hacerlos más asequibles a la comprensión del estudiante. Una estrategia didáctica no es valiosa en sí misma; su valor está en facilitar el aprendizaje de los estudiantes y en generar ambientes más gratos y propicios para la formación universitaria (p.7).

Bajo este ángulo, es importante emplear estrategias didácticas, de acuerdo con el proceso cognitivo de los estudiantes. Asimismo, es necesario mencionar que estas estrategias favorecen la interacción comunicativa de los estudiantes, estimulan la comprensión de la información y buscan desarrollar la creatividad en los educandos dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, mejorando el conocimiento de manera que estimule el pensamiento creativo y dinámico del estudiante. Hay que tener siempre en cuenta que las estrategias deben ser acordes a la edad escolar, para poder de esta manera alcanzar el objetivo de formación en el aprendiz.

El docente deberá trabajar con varias estrategias que lo apoyen en su desempeño pedagógico en la sala de clases, y permitan que el estudiante desarrolle un aprendizaje significativo (Flores, y otros, 2017). Desde el punto de vista científico, las estrategias son las acciones que realiza un docente, con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes y contribuir de esta manera al desarrollo académico, para de esta manera, potencializar sus capacidades y ser parte de la innovación de su proceso educativo

2.2. Desarrollo de la Creatividad

2.2.1 Consideraciones generales e históricas

Parafraseando a Robles (2018) el término creatividad nunca ha estado alejado del artista, al contrario, es la esencia de su iniciativa. A partir del siglo XIX la palabra creatividad se empezó a utilizar en el arte, desde ese momento la expresión se aplica a cualquier publicación desde lo cultural, hasta en científico, político y económico. Además, en el siglo XX, estudios manifestaron que la creatividad es algo que todos conseguimos desarrollar. Si pretendes ser

creativo, solo debes seguir los consejos de Leonardo Da Vinci: ser curioso y observador, en todo momento.

En la opinión de los investigadores, la creatividad, nunca ha estado alejada de los seres humanos, ya que se la puede percibir en cualquier momento de la vida habitual, ya sea en algún texto, pintura, letra de una canción, dibujo, poemas, pensamientos, entre otros. La diferencia se divisa cuando se le da valor a la creatividad, la misma que puede ser reflejada desde un pensamiento hasta la proyección real del mismo. Está claro que todos estamos en la capacidad de desarrollar creatividad, ya depende de cada uno, saber practicarla o dejarle pasar por desapercibida. Lo único que se necesita para empezar a estimular nuestra creatividad, es la observación y la curiosidad, para que, a partir de estos factores, se puedan producir las nuevas ideas o pensamientos originales que llegarán a formar parte de la imaginación constructiva.

De acuerdo con el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2014), la creatividad puede definirse como la facultad de crear, capacidad de creación. La Creatividad, es el proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad (Bianchi, 1991).

Teniendo en cuenta estas conceptualizaciones, la creatividad tiene como iniciativa inventar algo nuevo, o a su vez, mejorar algo ya existente; su intención es crear algo impactante que marque diferencia en lo novedoso y valioso. La creatividad también se aplica al momento de buscar soluciones para problemas, ya que, mide la capacidad de crear nuevas ideas y soluciones originales.

2.2.2 Bases Neuropsicológicas de la Creatividad

De acuerdo con Heilman, Nadeau, Beversdorf (2003) citado por Vargas (2016) “Una de las áreas cerebrales, que más se ha estudiado en su relación con la creatividad es el lóbulo frontal” (p.16). “La fluidez de ideas y el pensamiento divergente (componentes de la creatividad), incrementan la actividad en el lóbulo frontal, lo que refleja la importancia de esta área en el acto creativo” (p.14). Desde el punto de vista científico, se determina que el lóbulo frontal es una de las partes del cerebro más estudiadas y más interesantes desde el punto de vista de la psicología, la neuropsicología y las neurociencias en general. Su importancia radica en dar cumplimiento a las funciones y procesos cognitivos, y, además, es importante para el control de la actividad o el movimiento voluntario.

Según Uribe (2009) “establece que el hemisferio derecho, tienen entre sus cometidos la percepción espacial, el pensamiento emocional, creativo y artístico” (p.130). desde esta perspectiva, se determina que el hemisferio derecho es el encargado de la esencia de creatividad a nivel cerebral. Una persona con un hemisferio derecho dominante es visual e intuitivo y se destaca en las artes. Principalmente, este hemisferio es el responsable de la creatividad, imaginación, intuición, música, observación, ritmo y emociones; y estas

habilidades, influirán donde tengamos mayor destreza. Las personas con un hemisferio derecho dominante tienden a ser futuros diseñadores gráficos, diseñadores de interiores, músicos, pintores y psicólogos.

2.2.3 Importancia de la Creatividad en la Educación

La importancia de la creatividad en la educación para Duarte (1998) es:

La preocupación por el desarrollo de la creatividad en la educación superior se remonta a los primeros niveles escolares. Quizá en los primeros tres años de la escuela primaria todavía se recibe algún tipo de estimulación para desarrollar la creatividad, pero a partir de ese momento va desapareciendo hasta la universidad, exceptuando aquellas carreras relacionadas con actividades artísticas. Sólo aquellos estudiantes que por "naturaleza" son creativos, esto es, que han desarrollado esta capacidad a pesar de la escuela, tienen el recurso para aplicarlo a nivel profesional (p.2).

Para Blázquez (2009), la importancia de ser creativos en el proceso de enseñanza aprendizaje radica en el siguiente párrafo:

Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación” (p.8).

Como plantean los autores, el proceso educativo permite desarrollar la creatividad potencializando las habilidades propias de cada estudiante, a través de estrategias didácticas desarrolladas de forma grupal e individual. Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje es necesario fomentar una atmosfera creativa donde el pensamiento reflexivo y creativo sean destacados y reflejados en el desempeño académico. La creatividad es perfeccionada por la práctica continua y no por la abundancia de teoría; esto obliga a los centros educativos a buscar un equilibrio entre lo práctico y teórico. Para la realización de un trabajo creativo se necesita la interrelación de factores tales como; la inteligencia, los diversos estilos de aprendizaje, el tipo de personalidad, la motivación y el contexto, todos ellos afines al proceso formativo. El conocimiento y buen manejo de estos factores y la práctica constante, garantiza la estimulación y potencialización del pensamiento divergente, permitiéndonos de esta manera, constituir estudiantes altamente creativos.

2.2.4 Características de las Personas Creativas

Guilford (1950) citado por Gabás (2015) quien refiere:

Que son ocho las características de la persona creativa: capacidad de descubrir e identificar problemas; amplio espectro de conocimientos (más profundos en determinadas áreas); flexibilidad de acción y reflexión; habilidad para generar un

elevado número de ideas de forma lúdica; gran capacidad de tolerancia a la frustración; gran energía; certeza en el juicio y la evaluación, y capacidad de comunicar soluciones de forma creativa (p.13).

Empleando las palabras de estos autores, toda persona que presente características creativas, será identificado como un ser capaz de generar ideas respecto a un tema determinado; de abordar los problemas desde diferentes ángulos, es decir, capaz de transformar las cosas para alcanzar diversas soluciones; tendrá una alta habilidad para producir ideas ingeniosas y poco frecuentes, es decir, producir algo único y diferente; finalmente, se destacará en el nivel del detalle, es decir, en el desarrollo o complejidad de las ideas. Estas características, se verán reflejadas en la energía y flexibilidad de cada persona y en el momento de forjar su idea o pensamiento.

2.2.5 Criterios interpretativos del test CREA en la práctica educativa adaptados a la prueba VALCREA

En primera instancia cuando la puntuación es alta las personas son excelentes seguidoras del currículo y existe gran interés por las temáticas; son abundantes en recursos cognitivos; presentan flexibilidad para el cambio y una gran amplitud de intereses, iniciativa y curiosidad. Mientras que en la puntuación media los estudiantes se adaptan con facilidad; colaboran con los docentes; tienen mayor posibilidad del desarrollo creativo; realizan un buen seguimiento del currículo y tienen flexibilidad conceptual. En última instancia, en la puntuación baja los estudiantes son convencionalistas; tienden a seguir la norma textualmente; pueden presentar posibles trastornos de comunicación; sus experiencias son limitadas, no se adaptan con facilidad; tienen poca imaginación e innovación; y son eficaces en entornos estructurados o rutinarios, Corbalán et al., (2015).

Especialistas calculan a la creatividad en tres niveles, entre ellos, el alto, medio y bajo. Cada nivel comprende distintas características que nos permiten relacionar lo teórico con la realidad. Principalmente, la realidad se verá manifestada en el comportamiento y en el uso de las destrezas y habilidades que cada estudiante conserva. La adquisición de estas habilidades y destrezas, depende de la estimulación y potencialización de la creatividad durante su desarrollo de formación académica. Al evaluar la creatividad, estamos evaluando la forma de ser de cada estudiante, y esto nos permite más a fondo, conocer el contexto social que nos rodea y mediante qué actividades podemos lograr un aprendizaje impactante y significativo, que garantice una educación de calidad.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

Para efectos de la investigación, se consideró un estudio cuantitativo, porque a través de la aplicación de los instrumentos de investigación se determinaron resultados numéricos, que han sido tabulados, procesados y representados en tablas o estadígrafos de representación gráfica. Además, la investigación desarrollada es flexible en su ejecución; reflexiona y comprende de una forma más profunda la información debido a que su método es hipotético-deductivo, y de cierta forma implica encuestas, preguntas e hipótesis y su debido proceso secuencial, probatorio y analítico para la recolección de datos; este último factor, fue desarrollado mediante encuestas y cuestionarios como el Test Psicométrico VALCREA y un cuestionario ad hoc dirigido a los docentes de la UNACH. El análisis de datos se realizó mediante procesos estadísticos con la finalidad de responder a las preguntas de investigación y revelar los resultados en el proceso de interpretación, recalcando que no se manipularon las variables.

3.2. Diseño de la investigación

Para obtener la información, el diseño que se utilizó en esta investigación es de tipo no experimental, como señalan Hernández Sampieri, et al. (2016) que “los diseños no experimentales son los que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en lo que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p. 152). Por lo cual, el proceso de nuestra investigación requiere averiguar el nivel de creatividad en los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre, permitiéndonos conocer las metodologías de enseñanza virtuales aplicadas por los docentes durante esta modalidad. Es decir, se trata de un estudio en el que no hacemos variar en forma intencional la variable independiente ni la dependiente; más bien, sólo se observó al fenómeno en su contexto natural para después analizarlo e interpretarlo, dando cumplimiento y funcionalidad al proceso de la recolección de datos.

3.3. Tipos de investigación

3.3.1 Por el nivel o alcance de la investigación

Exploratoria

Ha sido una investigación exploratoria porque se ha examinado un tema o problema de investigación poco estudiado, desde luego, su propósito fue indagar desde una perspectiva innovadora. Posteriormente, esto servirá para familiarizarnos y obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa; así también, permitirá investigar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias y establecer prioridades para investigaciones futuras.

Descriptiva

La investigación fue descriptiva ya que se especificó propiedades, características y rasgos importantes del fenómeno analizado. Por tanto, no solo se describieron tendencias de un grupo o población, sino que también se exploró el objeto de estudio en base a la recolección de datos que puntualizaron la situación tal y como se presenta en la realidad. Esta investigación sirvió para ordenar, agrupar o sistematizar los datos encontrados sobre la temática de estudio; y sus pasos a seguir fueron: examinar las características del tema a investigar, definirlo, seleccionar las fuentes a consultar y la técnica para la recolección de datos y, por último, analizar los datos obtenidos para determinar los resultados.

3.3.2 Por los objetivos

La investigación es básica ya que ha ofrecido el desarrollo de la ciencia y el logro del conocimiento científico, los logros de este tipo de investigación son las leyes de carácter general; de forma que, a este tipo de investigación, no le interesa cómo, ni en qué, se utilizan los resultados, leyes o conocimientos por ella investigados, lo que sí le interesa es determinar un hecho, fenómeno o problema para descubrirlo y plantear alternativas de solución al problema investigado. Así también, es básica porque se partió del marco teórico para poder contrastar con los datos encontrados y generar nuevas bases teóricas sobre la temática. En el caso que nos ocupa, se pretendió, establecer las particularidades de las variables de estudio, es decir, cómo las metodologías de enseñanza virtuales aplicadas por los docentes durante esa modalidad, intervienen en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes; lo que permite incrementar los conocimientos científicos o filosóficos, pero sin contrastarlos con ningún aspecto práctico.

3.3.3 Por el lugar

Bibliográfica

Se usó este tipo de investigación debido a que se utilizaron diversas fuentes o referencias bibliográficas, libros y resultados de otras investigaciones tomando como referencia la información correspondiente a las variables de estudio, es decir, fuentes primarias y secundarias de información, las cuales se describen en todo el documento, fundamentalmente en el marco teórico y en la correspondiente bibliografía.

De campo

Es de campo debido a que los datos e información del estudio se recogieron en el lugar de los hechos, es decir, en la Universidad Nacional de Chimborazo de la carrera de Psicopedagogía; en donde se identificó el problema y se aplicaron los instrumentos a docentes y estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre identificados en la muestra.

3.3.4 Por el tipo de inferencia

El estudio realizado exigió operar con algunos métodos y procedimientos que la investigación científica y educativa exigen, dicho esto, se ha aplicado el método inductivo-deductivo, ya que se analizó partiendo de una premisa general que nos condujo a una conclusión específica, observando los hechos tal y como presenta la realidad, y generando conocimiento a partir de la recolección de datos específicos para poder crear nuevas teorías. Por consiguiente, este método facilita seguir un proceso investigativo, ya que, a partir del enunciado del problema, se percibió la observación de la realidad del mismo y de esta manera se logró conseguir datos necesarios para llegar a las conclusiones y recomendaciones generales del estudio.

3.3.5 Por el tiempo:

Fue un estudio transversal, por lo que se refiere a la recolección de datos de ambas variables de investigación en una sola instancia y en un tiempo único, por tanto, permitió determinar lo que sucede en tiempo real y en un momento determinado. Su propósito es describir las variables y analizar su incidencia en un momento dado. La investigación se realizó en un período determinado de tiempo, esto fue en el período académico 2021-2S, adicionalmente se aplicaron las técnicas de investigación y los instrumentos de Recolección de Datos (IRD) por una sola vez.

3.4 Unidad de análisis

3.4.1 Población

Hernández, Fernández y Baptista (2016), nos dicen que la población o universo se refiere al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan: a los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas) a las cuales se refiere la investigación.

La población de este estudio estuvo conformada por el total de 262 estudiantes y por 14 docentes de la carrera de Psicopedagogía durante el período académico 2021-2S, pertenecientes a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Tabla 1: *Población*

| Estudiantes/Profesores | Número |
|-------------------------------|---------------|
| Estudiantes | 262 |
| Docentes | 14 |

Nota: Esta tabla muestra el universo de estudio del proyecto de investigación.

Fuente: Universidad Nacional de Chimborazo
Elaborado por: Steeven Chimba & Shirley Sarabia

3.4.2 Muestra

Se trabajó con una muestra no probabilística e intencional o por conveniencia, es importante precisar que esta técnica de muestreo no probabilístico y no aleatorio es utilizada para crear muestras de acuerdo con la facilidad de acceso; es decir, los individuos empleados en la investigación se seleccionaron porque están fácilmente disponibles y porque sabemos que pertenecen a la población de interés. Por lo tanto, se trabajó con 101 estudiantes y 9 profesores. Los criterios de inclusión de la muestra fueron el ser docente y estudiante de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía, por considerar que habían transitado en modalidad virtual, casi desde el inicio de su formación universitaria.

Muestra de estudiantes de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH

Tabla 2: *Muestra estudiantes*

| Semestre | Mujeres | Hombres | Total/semestre |
|--------------------|---------|---------|----------------|
| Cuarto | 29 | 6 | 35 |
| Quinto | 22 | 12 | 34 |
| Sexto | 23 | 9 | 32 |
| Total/ sexo | 74 | 27 | 101 |

Nota: Muestra organizada por semestres y sexo de los estudiantes.

Fuente: Universidad Nacional de Chimborazo
Elaborado por: Steeven Chimba & Shirley Sarabia

Muestra de docentes de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH

Tabla 3: *Muestra de docentes*

| Docentes | Mujeres | Hombres | Total |
|---|---------|---------|-------|
| Cuarto, quinto y sexto semestre de psicopedagogía | 3 | 6 | 9 |

Nota: Muestra organizada por semestres y sexo de los docentes.

Fuente: Universidad Nacional de Chimborazo
Elaborado por: Steeven Chimba & Shirley Sarabia

3.5 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

La técnica e instrumento que se utilizaron en la presente investigación fueron:

Tabla 4: *Técnicas e instrumentos*

| VARIABLES | TÉCNICAS | INSTRUMENTO | DESCRIPCIÓN |
|-----------|----------|-------------|-------------|
|-----------|----------|-------------|-------------|

| | | | |
|-------------------|--------------|-------------------------------------|---|
| Educación virtual | Encuesta | Cuestionario de preguntas | El cuestionario está compuesto por 11 interrogantes que pretenden conocer las diferentes metodologías de enseñanza que los docentes emplearon en el proceso de formación académica en modalidad virtual para promover la creatividad de los estudiantes. El cual ha sido validado por expertos (Anexo I). |
| Creatividad | Psicométrica | Cuestionario de Creatividad VALCREA | El cuestionario de creatividad evalúa el nivel de creatividad y está compuesto por 20 ítems, los cuales tienen alternativas donde siempre es 5 y 1 es nada. |

Fuente: Universidad Nacional de Chimborazo
Elaborado por: Steeven Chimba & Shirley Sarabia

3.6 Técnicas para procesamiento de interpretación de datos

Para desarrollar la investigación se utilizó las técnicas que sugiera la estadística en el procesamiento de la información obtenida, se complementó la elaboración y el registro en estadígrafos de representación gráfica como son: cuadros y pasteles, a partir del análisis y cumplimiento de actividades como:

- Elaboración de los IRD – Instrumentos de Recolección de Datos
- Revisión y aprobación por parte del tutor – EXPERTOS
- Aplicación de una prueba piloto
- Codificación de la información donde se realizó un primer ordenamiento de sus indicadores con sus respectivas categorías y objetivos
- Previo a la aplicación de las encuestas deberán aceptar el consentimiento con el fin de que sean informados sobre la investigación y su propósito
- Aplicación de los IRD – Instrumentos de Recolección de Datos
- Tabulación y representación gráfica de los resultados
- Tratamiento estadístico de la información
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos

CAPÍTULO IV

4.RESULTADOS Y DISCUSIÓN

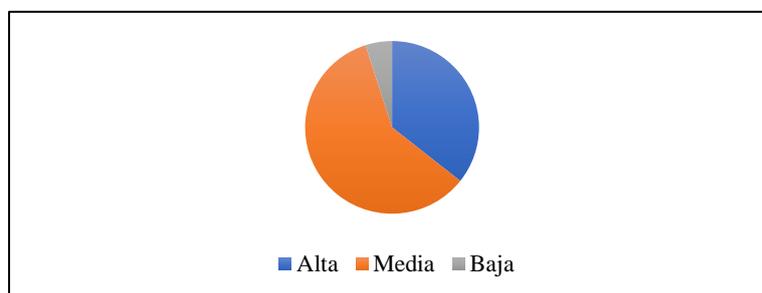
4.1 Resultados de la encuesta para identificar los niveles de creatividad

Tabla 5: Niveles de creatividad

| Tipo de creatividad | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------|------------|-------------|
| Alta | 36 | 35,65% |
| Media | 60 | 59,40% |
| Baja | 5 | 4,95% |
| Total | 101 | 100% |

Fuente: Cuestionario de Creatividad Valcrea
Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 1: Niveles de creatividad



Fuente: Cuestionario de Creatividad Valcrea
Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

Del 100% (101) de las respuestas test VALCREA se obtuvo; un 35,65% equivalente a 36 participantes, que corresponden a un nivel de creatividad alto; en creatividad media se obtuvo un 59% equivalente a 60 personas; y, por último, el nivel de creatividad bajo obtuvo un 4,95 % equivalente a 5 estudiantes.

Interpretación:

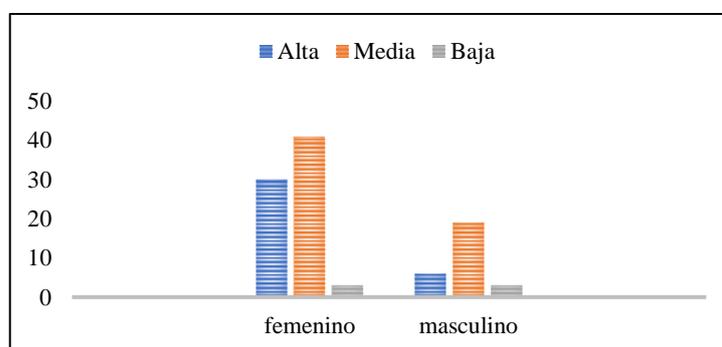
Con la ayuda del test Valcrea se logró evidenciar que el nivel de creatividad medio es el predominante en los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía, este nivel se caracteriza por la participación activa de los estudiantes en las clases; además los escolares son flexibles a nuevas posturas, es decir, se adaptan de forma rápida. Por otro lado, un grupo menor de estudiantes han desarrollado recursos cognitivos amplios como lo es la iniciativa y curiosidad, estas características corresponden al nivel de creatividad alto. Por último, existen estudiantes que poseen afinidad por entornos estructurados o rutinarios y no muestran interés por innovar y ciertamente, pertenecen al nivel bajo en creatividad.

Tabla 6: Nivel de creatividad de acuerdo con el sexo de los estudiantes

| Sexo | Tipo de creatividad | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------|---------------------|------------|------------|
| Femenino | Alta | 30 | 40,54% |
| | Media | 41 | 55,40% |
| | Baja | 3 | 4,06% |
| | Total | 74 | 100% |
| Masculino | Alta | 6 | 22,22% |
| | Media | 19 | 70,37% |
| | Baja | 2 | 7,41% |
| | Total | 27 | 100% |

Fuente: Cuestionario de Creatividad Valcrea
Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 2: Nivel de creatividad de acuerdo con el sexo de los estudiantes.



Fuente: Cuestionario de Creatividad Valcrea
Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

El nivel de creatividad de acuerdo con el sexo de los 101 estudiantes, el 74 pertenece al 100% del sexo femenino, el cual refleja los siguientes porcentajes: 40,54% (30) creatividad alta; 55,40% (41) creatividad media; y 4,06% (3) creatividad baja. El equivalente al 100% del sexo masculino es 27 estudiantes, con los porcentajes: 2,22% (6) creatividad alta; 70,37% (19) creatividad media y 7,41% (2) creatividad baja.

Interpretación:

Mediante el análisis de datos por sexo de los estudiantes de Psicopedagogía, se precisó que el sexo femenino es aquel que predomina en el desarrollo de las características tales como flexibilidad y adaptación. Siendo así, las mujeres son grandes generadoras de ideas innovadoras, y a su vez, proponen respuestas con precisión a una situación determinada.

4.2 Resultados de la encuesta realizada para identificar las metodologías de enseñanza utilizadas por los docentes.

DIMENSIÓN: RECURSOS VIRTUALES

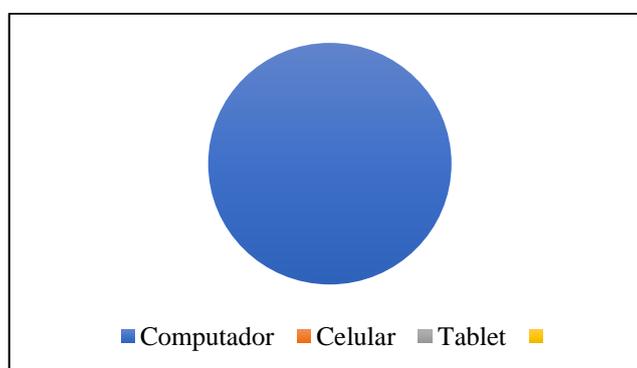
1. Escoja el equipo tecnológico que usted utiliza para impartir sus clases.

Tabla 7: Equipo tecnológico

| Equipo tecnológico | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------|------------|-------------|
| Computador | 9 | 100% |
| Celular | 0 | 0% |
| Tablet | 0 | 0% |
| Total | 9 | 100% |

Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales
Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 3: Equipo tecnológico



Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales
Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

Con respecto al equipo tecnológico, del 100% (9) de los docentes encuestados, el 100% ha respondido que utiliza computador en sus clases virtuales.

Interpretación:

Las respuestas a esta interrogante han permitido establecer que los docentes universitarios del cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía, consideran al computador como un equipo tecnológico adecuado para impartir sus clases, aunque el celular y la tablet también permiten mantener una conexión en tiempo real con los estudiantes, pero estos equipos no son utilizados por los docentes para el desarrollo de sus cátedras, debido a la comodidad y seguridad que sólo el computador puede facilitar.

2. Como docente, ¿Cuál es su nivel de conocimiento acerca del uso de la tecnología?

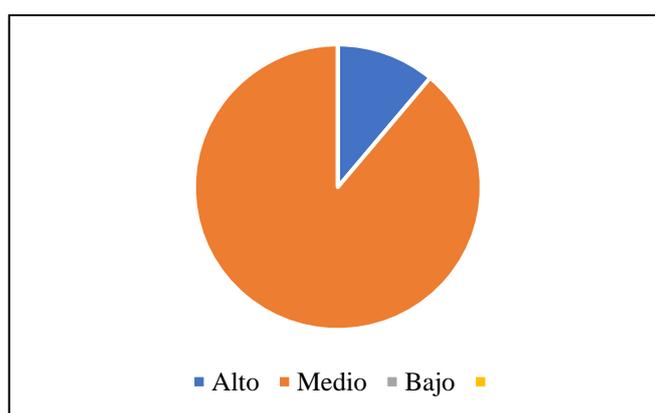
Tabla 8: Conocimiento del uso de la tecnología

| Equipo tecnológico | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------|------------|-------------|
| Alto | 1 | 11,1% |
| Medio | 8 | 88,9% |
| Bajo | 0 | 0% |
| Total | 9 | 100% |

Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 4: Conocimiento del uso de la tecnología



Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

Del 100% (9) de los encuestados, el 11,1% (1) tiene un nivel alto; el 88,9% (8) medio; y el 0% un nivel bajo de conocimiento acerca del uso de la tecnología.

Interpretación:

Los datos de la pregunta dos reflejan que un 11,1% de los docentes universitarios presentan un nivel alto de conocimiento acerca del manejo de la tecnología, es decir muestran un dominio extenso en lo que refiere al uso de equipos y herramientas tecnológicas en sus clases virtuales; mientras un 88,9% posee un nivel medio en conocimientos acerca de tecnología, aunque su manejo es limitado.

3. En base a su experiencia, cuál de las siguientes plataformas digitales considera usted que potencia el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes.

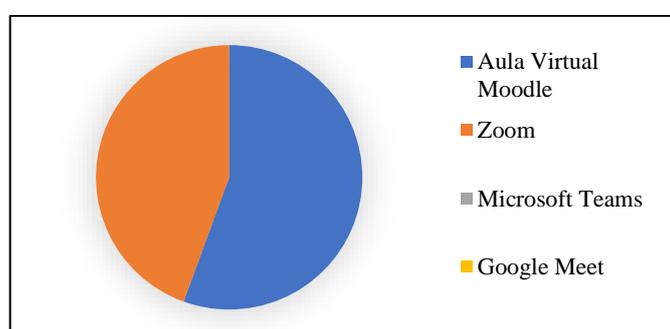
Tabla 9: Plataformas digitales

| Plataformas digitales | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------------------|-------------------|-------------------|
| Aula Virtual Moodle | 5 | 55,6 % |
| Zoom | 4 | 44,4 % |
| Microsoft Teams | 0 | 0 % |
| Google Meet | 0 | 0 % |
| Otra (Especifique) | 0 | 0 % |
| Total | 9 | 100 % |

Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 5: Plataformas digitales



Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

En la pregunta de las plataformas digitales, un 55,6 % (5) de los encuestados, escogieron el aula virtual Moodle, el 44,4 % (4) optó por Zoom; mientras que Microsoft Teams y Google Meet no fueron seleccionados por ninguno de los participantes.

Interpretación:

De acuerdo con la experiencia de los docentes de la carrera de Psicopedagogía, quienes consideran que la plataforma digital aula virtual Moodle y Zoom, les ayuda a potenciar el desarrollo de la creatividad de sus estudiantes, ya que en la primera el docente puede crear, diseñar, distribuir y asignar actividades de su asignatura y de esta manera fomentar el trabajo autónomo, el cual permite al estudiante reflexionar e innovar en la construcción de su aprendizaje, y por otro lado, la segunda plataforma, permite la interacción sincrónica en la cual el docente es guía y facilitador de conocimientos, mientras que el estudiante es el participante que debe realizar actividades las diferentes actividades y talleres que el docente proponga en tiempo real.

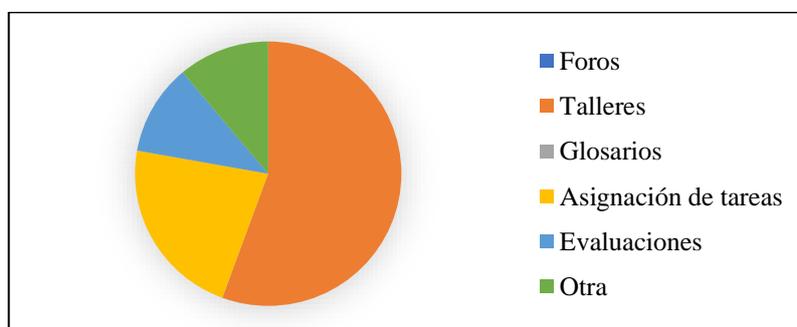
4. Dentro de las herramientas que constan en el Aula Virtual Moodle. Cuál considera usted que potencia la creatividad en el desarrollo de las actividades. Seleccione una.

Tabla 10: Herramientas del aula Virtual Moodle

| Herramientas del aula Virtual Moodle | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------------------|------------|-------------|
| Foros | 0 | 0 % |
| Talleres | 5 | 55,6 % |
| Glosarios | 0 | 0 % |
| Asignación de tareas | 2 | 22,2 % |
| Evaluaciones | 1 | 11,1 % |
| Otra | 1 | 11,1 % |
| Total | 9 | 100% |

Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales
Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 6: Herramientas del aula Virtual Moodle



Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales
Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

De entre las herramientas que constan en el Aula Virtual Moodle, los docentes eligieron el 55,6% (5) talleres, el 22,2 % (2) asignación de tareas, un 11,1% (1) evaluaciones y un 11,1% (otra respuesta) mientras que foro y glosario no tuvieron acogida.

Interpretación:

La herramienta del Moodle que ha recibido una mayor acogida por parte de los docentes, son los talleres, los mismos que permiten organizar actividades colaborativas y exigen compartir ideas entre estudiantes, fomentando la reflexión y la flexibilidad en la aceptación de las diversas ideas propuestas, estas características, son propias de las personas creativas, quienes construyen ideales originales e innovadores. Mientras que las opciones de evaluaciones y asignación de tareas obtuvieron porcentajes mínimos de selección, ya que fomentan la participación independiente del estudiante.

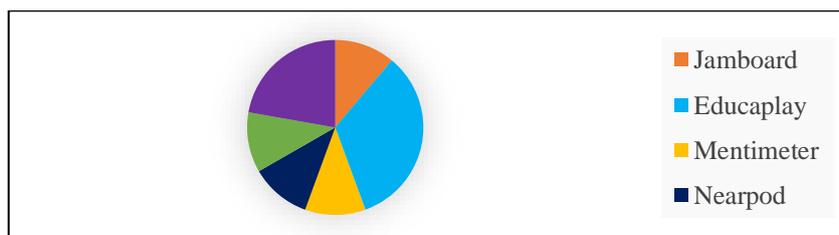
5. Como docente ¿Cuál de las siguientes herramientas digitales es la que más utiliza para potenciar la creatividad de sus estudiantes?

Tabla 11: Herramientas digitales

| Herramientas digitales | Frecuencia | Porcentaje |
|---|------------|-------------|
| Redes sociales (Tik Tok, Facebook, WhatsApp, etc.) | 0 | 0 % |
| Jamboard | 1 | 11,1 % |
| Educaplay | 3 | 33,3 % |
| Mentimeter | 1 | 11,1 % |
| Nearpod | 1 | 11,1 % |
| Canva | 1 | 11,1 % |
| Google Forms | 0 | 0 % |
| Word | 0 | 0 % |
| Power point | 2 | 22,2 % |
| Otra (Especifique) | 0 | 0 % |
| No utilizo herramientas digitales en mis clases virtuales | 0 | 0% |
| Total | 9 | 100% |

Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales
Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 7: Herramientas digitales



Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales
Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

En base a la experiencia de cada docente, en las herramientas digitales el 33% (3) utiliza Educaplay; el 22,2 (2) Power point; mientras que Jamboard, Mentimeter, Nearpod y Canva obtuvieron el 11,1% (1); sin embargo, otras herramientas como redes sociales, Google forms y Word, no fueron acogida de entre los encuestados.

Interpretación:

Educaplay y Power point son aquellas herramientas seleccionadas por los docentes como fomentadoras de la creación de actividades educativas multimedia, gracias a que cuentan con diferentes íconos que acceden añadir detalles de forma y color para mejorar su presentación, es así como, estas herramientas son ideales para potenciar la creatividad.

DIMENSIÓN: METODOLOGÍAS ACTIVAS DE EDUCACIÓN EN LÍNEA

6. Seleccione el método activo de educación en línea que usted considera más adecuado para potenciar la creatividad en los estudiantes.

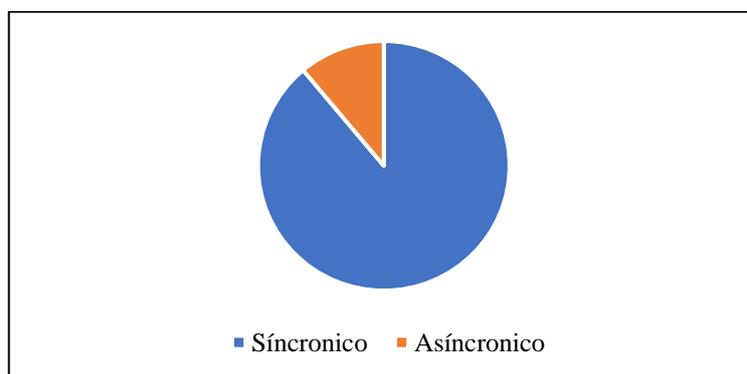
Tabla 12: Método activo de educación en línea.

| Método activo de educación en línea | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------------------------|------------|-------------|
| Método Síncrono | 8 | 88,9 % |
| Método Asíncrono | 1 | 11,1 % |
| Total | 9 | 100% |

Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 8: Método activo de educación en línea.



Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

Del 100% (9) de los docentes encuestados, el 88,9% (8) considera adecuado el método síncrono para potenciar la creatividad. Mientras que el 11,1% (1) considera como adecuado al método asíncrono.

Interpretación:

De la pregunta planteada, se evidencia que la mayoría de los catedráticos consideran al método síncrono, como el método activo para lograr un mejor desarrollo de la creatividad, debido a la interacción directa que existe en el momento de la conexión, de igual forma el docente puede estar presente para el desarrollo de las actividades lo que mejora totalmente que estas cumplan el objetivo planteado. Sin embargo, un pequeño porcentaje de las respuestas obtenidas piensa que el trabajo asíncrono desarrolla las capacidades creativas, ya que se trabaja de forma autónoma y se niega a la posibilidad de compartir diversos pensamientos e ideas entre compañeros.

7. Seleccione el modelo pedagógico que usted aplica para que sus clases sean creativas.

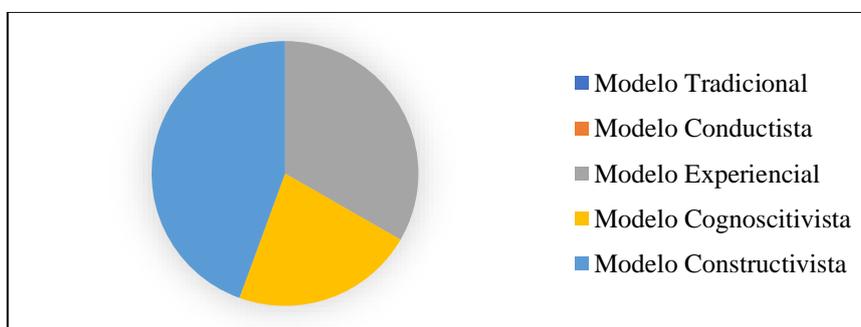
Tabla 13: Modelo pedagógico

| Modelo pedagógico | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|-------------------|-------------------|
| Modelo Tradicional | 0 | 0 % |
| Modelo Conductista | 0 | 0 % |
| Modelo Experiencial | 3 | 33,3 % |
| Modelo Cognoscitivista | 2 | 22,2 % |
| Modelo Constructivista | 4 | 44,4 % |
| Total | 9 | 100% |

Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 9: Modelo pedagógico



Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

De acuerdo al modelo pedagógico que cada docente aplica en las clases de modalidad virtual, el 44,4% (4) escogió el modelo constructivista; el 33,3 % (3) el modelo experiencial; el 22,2% (2) el modelo cognoscitivista. Según los docentes encuestados, estos modelos pedagógicos aportan al desarrollo de la creatividad de sus clases.

Interpretación:

Los modelos pedagógicos constructivista, experimental y cognoscitivistas son aquellos que promueven del pensamiento divergente en los estudiantes, ya que permiten al estudiante trabajar activamente y construir su aprendizaje a partir de su experiencia para enlazarlos entre el conocimiento previo y el recién adquirido. Por otro lado, el modelo tradicional y conductivista no tuvieron acogida debido a que su naturaleza es rígida.

8. Seleccione el modelo pedagógico que usted considera que incentiva el pensamiento divergente en los estudiantes.

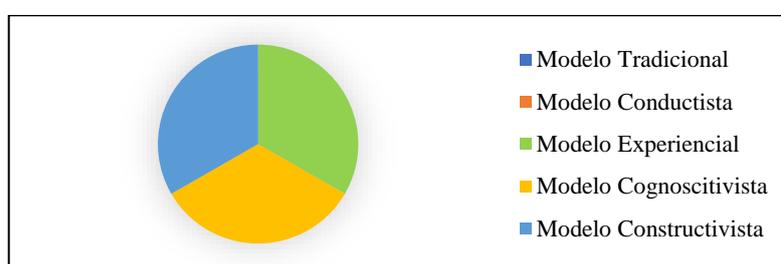
Tabla 14: Modelo pedagógico que incentiva el pensamiento divergente

| Modelo pedagógico | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|-------------------|-------------------|
| Modelo Tradicional | 0 | 0 % |
| Modelo Conductista | 0 | 0 % |
| Modelo Experiencial | 3 | 33,3 % |
| Modelo Cognoscitivista | 3 | 33,3 % |
| Modelo Constructivista | 3 | 33,3 % |
| Total | 9 | 100% |

Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 10: Modelo pedagógico que incentiva el pensamiento divergente



Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

El 33,3 % (3) de los docentes escogió el modelo constructivista; el 33,3 % (3) el modelo experimental; el 33,3 % (3) el modelo cognoscitivista; y en cuanto al modelo tradicional y conductista los docentes no consideran que incentiven al pensamiento divergente.

Interpretación:

Los modelos pedagógicos considerados como incentivos del pensamiento divergente de los estudiantes de acuerdo con los docentes de nuestra muestra son el modelo constructivista, modelo experiencial y modelo cognoscitivista, los cuales por sus características son usados para desarrollar el plan de clase, con el fin de convertir al estudiante en un ser crítico, reflexivo, original e innovador.

9. ¿Cuál es la metodología activa de enseñanza-aprendizaje que utiliza con mayor frecuencia para desarrollar la creatividad en los estudiantes?

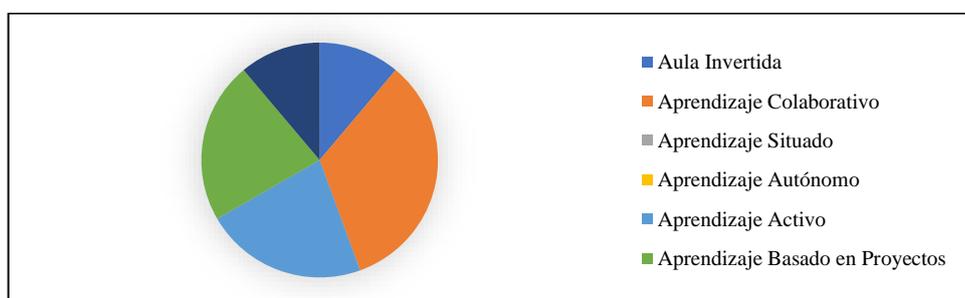
Tabla 15: Metodología activa de enseñanza-aprendizaje

| Metodologías activas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------|-------------------|-------------------|
| Aula Invertida | 1 | 11,1% |
| Aprendizaje Colaborativo | 3 | 33,3 % |
| Aprendizaje Situado | 0 | 0 % |
| Aprendizaje Autónomo | 0 | 0 % |
| Aprendizaje Activo | 2 | 22,2 % |
| Aprendizaje Basado en Proyectos | 2 | 22,2 % |
| Aprendizaje Basado en Problemas | 1 | 11,1% |
| Total | 9 | 100% |

Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 11: Metodología activa de enseñanza-aprendizaje



Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

De las metodologías activas de enseñanza-aprendizaje el 22,2% (2) eligió el aprendizaje basado en proyectos; el 22,2% (2) aprendizaje activo; el 33,3% (3) aprendizaje colaborativo; mientras que el aprendizaje basado en problemas y aula invertida igualaron su porcentaje en 11,1% (1).

Interpretación:

Los docentes consideraron que la metodología activa de enseñanza-aprendizaje utilizada para desarrollar la creatividad en los estudiantes es el aprendizaje colaborativo, debido a la construcción de conocimiento, la adquisición de competencias y habilidades sociales de forma grupal además que mediante esta metodología se ejecutan de tareas basadas en la resolución de problemas, mediante un proceso de indagación y creación, promueven la motivación y participación activa de los estudiantes.

10. En base a su consideración, escoja la opción que permite la fomentación de pensamientos reflexivos, de iniciativa y de sentido práctico en sus estudiantes.

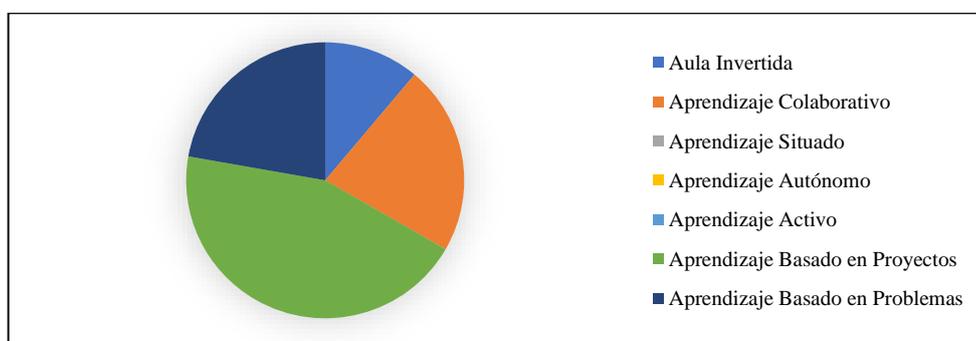
Tabla 16: Pensamientos reflexivos

| Metodologías activas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------------|-------------------|-------------------|
| Aula Invertida | 1 | 11,1% |
| Aprendizaje Colaborativo | 2 | 22,2 % |
| Aprendizaje Situado | 0 | 0 % |
| Aprendizaje Autónomo | 0 | 0 % |
| Aprendizaje Activo | 0 | 0 % |
| Aprendizaje Basado en Proyectos | 4 | 44,4 % |
| Aprendizaje Basado en Problemas | 2 | 22,2 % |
| Otro | 0 | 0 % |
| Total | 9 | 100% |

Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 12: Pensamientos reflexivos



Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales

Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

El 44,4% (4) de los docentes considera al aprendizaje basado en proyectos como aquel que fomenta el sentido práctico, pensamiento reflexivo e iniciativa. El 22,2% (2) corresponde al aprendizaje colaborativo y al aprendizaje basado en problemas que obtuvieron igual porcentaje. Mientras que el 11,1% (1) corresponde al aula invertida.

Interpretación:

Los docentes de la carrera de Psicopedagogía, consideran que el aprendizaje basado en proyectos, basado en problemas y el aprendizaje colaborativo, correspondientes a las metodologías activas; logran incentivar el pensamiento reflexivo, la iniciativa y el sentido práctico en sus estudiantes; las mismas que corresponden

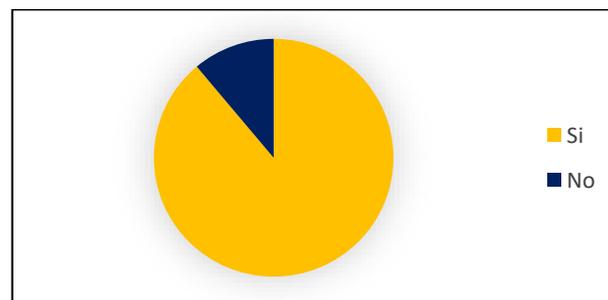
11. Considera que las herramientas virtuales utilizadas por usted permiten potenciar la creatividad de las estudiantes universitarias en la modalidad de enseñanza virtual

Tabla 17: Herramientas virtuales utilizadas permiten potenciar la creatividad

| Potenciar la creatividad | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|------------|-------------|
| Sí | 8 | 88,9% |
| No | 1 | 11,1% |
| Total | 9 | 100% |

Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales
Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Figura 13 Herramientas virtuales utilizadas permiten potenciar la creatividad



Fuente: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales
Elaborado por: Steeven Chimba, Shirley Sarabia

Análisis:

De acuerdo con la consideración del 100% (9) de los docentes encuestados, el 88,9% (8) afirma que las herramientas digitales potencian la creatividad. Mientras que el 11,1% (1) no está de acuerdo con la idea.

Interpretación:

Mediante el uso de las herramientas virtuales se potencia el desarrollo de la creatividad, con respecto a esto, el docente para mejorar la interacción con sus estudiantes y construir un conocimiento divergente, rico en ideas únicas y transformadoras; debe emplear metodologías, modelos pedagógicos, y los equipos tecnológicos adecuados.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Para el desarrollo de la investigación en su fase ejecutiva, se establecieron objetivos derivados de las variables de estudio que a través de la aplicación de las Técnicas e IRD se obtuvieron respuestas que corresponden a las siguientes conclusiones basadas en el procedimiento técnico y metodológico.

- Se identificó que la metodología activa de enseñanza-aprendizaje utilizada por los docentes de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH para fomentar la creatividad en los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre durante la modalidad virtual, fue el aprendizaje cooperativo, el cual permite al estudiante participar de forma activa en la construcción de su conocimiento, para lograr un impacto positivo en el aprendizaje y de esta manera incentivar el pensamiento reflexivo, la iniciativa y el sentido práctico, desarrollar actividades con ideas innovadoras y originales.
- Se ha establecido que el nivel de creatividad predominante en los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía es el nivel medio. Lo cual les permite una participación positiva; ser flexibles a nuevas posturas, es decir se adaptan de forma rápida; buena predisposición, permitiendo un buen seguimiento y avance del currículo.
- Se ha determinado que el modelo pedagógico constructivista es el más aplicado por los docentes para desarrollar un pensamiento divergente en los estudiantes. Esto gracias a que permite al estudiante trabajar activamente y construir su propio conocimiento; además, busca la manera de que el estudiante como futuro profesional pueda favorecer a la sociedad de una manera satisfactoria hacia las necesidades de su entorno, logrando poner en práctica lo aprendido durante su proceso de formación.
- De las diferencias establecidas entre el sexo masculino y femenino, se concluyó que el sexo femenino es el más creativo entre los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía. Siendo así, las mujeres tienen una mayor capacidad de descubrir e identificar los problemas y de brindar soluciones creativas; su flexibilidad es de acción y reflexión; tienen una habilidad especial para generar un elevado número de ideas de forma lúdica e innovadoras; además que poseen una gran capacidad de tolerancia a la frustración.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes, además de aplicar la metodología de aprendizaje cooperativo, también aplicar el aprendizaje basado en problemas, ya que, la combinación de estos dos tipos de metodologías, permitirán potencializar la creatividad en los estudiantes; debido a que se desarrolla el pensamiento crítico y las competencias creativas. De esta manera, ellos transmitirán sus conocimientos a nuevas situaciones para alcanzar la resolución de problemas.

- Se recomienda a la UNACH, especialmente a los directivos de la carrera de Psicopedagogía, que proporcionen a los docentes estrategias didácticas a través de talleres y capacitaciones con actividades lúdicas para lograr mejorar la práctica pedagógica y facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Dicho de este modo, las estrategias didácticas buscan desarrollar la creatividad en los educandos dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje. Si se aplica efectivamente esta recomendación, los estudiantes mantendrán interés por las temáticas y lograrán ser excelentes seguidores del currículo; se adaptarán con facilidad; y alcanzarán una amplitud de intereses, iniciativa y curiosidad.
- Se recomienda combinar los modelos pedagógicos que permitan desarrollar el pensamiento divergente en los estudiantes. Tales como, el modelo romántico, también conocido como naturalista o experiencial, el modelo cognitivo o desarrollista y el modelo constructivista o educacional que buscan el desarrollo del pensamiento crítico y favorecen a la fomentación de la creatividad. Estos modelos propuestos le convierten al estudiante en un ser autónomo e independiente bajo la adquisición de ciertas habilidades cognoscitivas, debido a que se aprende haciendo.
- Al comprobar que, dentro de nuestra población, las mujeres son más creativas, se recomienda realizar cambios metodológicos para ser parte de la innovación del proceso educativo de cada estudiante. También se pueden ejecutar talleres con actividades que comprendan estrategias didácticas de alto impacto. Y el desarrollo de este tipo de talleres, permitirá entrenar la habilidad creativa, porque se fortalecerá la capacidad de tener una mente abierta y de mantener el cerebro activo ante cualquier situación que se nos presente.

BIBLIOGRAFÍA

- Acibeiro, M. (09 de junio de 2020). *¿Qué es Moodle y para qué sirve?* Obtenido de Lucushost: <https://www.lucushost.com/blog/que-es-moodle/>
- Almeida, G. (1999). *El Constructivismo como Modelo Pedagógico*. Obtenido de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58071974/u-0-07-introduccion3b3n-constructivismo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1657506189&Signature=fsLHjnVCq0~DgHm4ktMRBtdbVCf6yHsCmazGK1SKMG8cWmgxUDI85DZ5dPZ9oL-tlQhfJM2W1pXnepHiJoDA717K49m8pB48t7r7TLli1eiXU99AJCzpx->
- Asamblea Nacional De la República del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Recuperado de <http://goo.gl/2nhEp1>
- Asamblea Nacional De la República del Ecuador. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Recuperado de <http://goo.gl/xdahpx>
- Acibeiro, M. (09 de junio de 2020). *¿Qué es Moodle y para qué sirve?* Obtenido de Lucushost: <https://www.lucushost.com/blog/que-es-moodle/>
- Almeida, G. (1999). El Constructivismo como Modelo Pedagógico. Obtenido de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58071974/u-0-07-introduccion3b3n-constructivismo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1657506189&Signature=fsLHjnVCq0~DgHm4ktMRBtdbVCf6yHsCmazGK1SKMG8cWmgxUDI85DZ5dPZ9oL-tlQhfJM2W1pXnepHiJoDA717K49m8pB48t7r7TLli1eiXU99AJCzpx>
- Alvarado, A. (2018). Creatividad y educación: Importancia de la Creatividad en los procesos de enseñanza aprendizaje. *Tsantsa Revistas de Investigación Artísticas*, 1.
- Arregui, J. (2017). *Las Metodologías Activas Aplicadas a la Formación Profesional. Evaluación de un Proyecto de Cambio Metodológico*. España. Obtenido de file:///D:/Usuario/Downloads/TESIS_ARREGUI_SAEZ_JOSEBA.pdf
- Belloch, C. (05 de Diciembre de 2012). *La evaluación en Moodle*. Obtenido de Entornos Virtuales de Formación: <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA9.wiki?3#:~:text=Este%20m%C3%B3dulo%20permite%20al%20profesor,respuestas%20cortas%2C%20ensayos%2C%20etc.>
- Bianchi, A. (1991). *Del aprendizaje a la creatividad*. Buenos Aires: Argentina: Braga.
- Blázquez, A. (2009). La creatividad como un valor dentro del proceso. *Inovacion y Experiencias Educativas*, 8. Obtenido de <https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2016/05/Educacion3b3n-y-creatividad.pdf>

- Casado, E. (2019). *Aprendizaje activo y online mediante la herramienta interactiva Nearpod*. Navarra: UPNA.
- Ccoa, F. (2021). *Herramientas Digitales para Entornos Educativos Virtuales*.
- Cerón, L. (2015). *Introducción al procesador de textos Word*. UREH.
- Chávez, G., Rivera, M., & Haro, V. (2020). Percepción sobre la educación virtual, en adolescentes de la parroquia Salasaca, durante la pandemia del COVID-19. *Revista de Investigación Enlace Universitario*, 16. Obtenido de <file:///D:/USUARIO/Downloads/129-Texto%20del%20art%C3%ADculo-423-2-10-20210126.pdf>
- Chibás, F., Borroto, G., & De Almeida, F. (2014). Gestión de la creatividad en entornos virtuales de aprendizaje colaborativos: Un proyecto corporativo de EAD. *Revista Científica Educomunicación*, 145.
- Corbalán, J., Martínez, F., Donolo, D., Alonso, C., Tejerina, M., & Limiñana, M. (2015). *CREA. Inteligencia Creativa*. Madrid: TEA.
- Cordero, E. (2014). *La Creatividad en el entorno educativo rural*. Badajoz: UNIR.
- Dirección académica, V. A. (2021). *Orientaciones para la administración de las actividades de aprendizaje en modalidad en línea para el periodo académico 2021 S1*. Riobamba.
- Duarte, E. (1998). La creatividad como un valor dentro del proceso educativo. *Psicología escolar e educacional*, 8. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/pee/a/kcZpNzmFSVnkZXXMBTxDGSK/?format=pdf&lang=pt>
- Estrada, V., Febles, J., Passailaigüe, R., Ortega, C., & León, M. (2015). *La Educación Virtual. Diseño de Cursos Virtuales*. Samborombón : Editorial Universidad ECOTEC. Obtenido de Universidad Ecotec: <https://libros.ecotec.edu.ec/index.php/editorial/catalog/view/10/9/60-1>
- Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco*. (22 de octubre de 2010). Obtenido de <https://www.ehu.eus/es/web/sae-helaz/eragin-irakaskuntza-metodologia-aktiboak>
- Flores, J., Jorge, A., Constanza, r., Saez, F., Robinson, A., & Claudio, D. (2017). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN CONTEXTOS UNIVERSITARIOS*. Concepción, Chile: Trama Impresiones S.A.
- Floréz. (1999). *Evaluación Pedagógica y Cognición*. Bogotá: McGraw-Hill.
- Gabás, B. (2015). *Metodologías Creativas Para la Mejora del Rendimiento en el Área de Inglés*. Zaragoza: UNIR. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3487/GABAS%20CASTAN%20C%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- García, V., & Fabila, A. (2011). Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje en la educación a distancia. *Apertura*, 3(2).
- Guerrero, J. (31 de Mayo de 2020). *Los principales modelos pedagógicos utilizados en la educación*. Obtenido de Docente al día: <https://docentesaldia.com/2020/05/31/los-principales-modelos-pedagogicos-utilizados-en-la-educacion/>
- Guzmán, M., Herrera, C., Gaitán, J., Barboza, E., Vargas, M., & Mora, P. (2020). *Guía básica de Educaplay*. Costa Rica: MEP.
- Jaume, V. (24 de Abril de 2020). *Qué es Google Meet y cómo usarlo*. Obtenido de TreceBits redes sociales y tecnología: <https://www.trecebits.com/2020/04/27/que-es-google-meet-y-como-usarlo/>
- León, R., & Vásquez, E. (2013). *Educación y Modelos pedagógicos*. Tunja: Secretaria de Educaición de Boyacá.
- Moodle. (2021). *Moodle*. Obtenido de Moodle: <https://moodle.com/es/>
- Moodle, 4. (25 de Mayo de 2019). *Moodle 4.0*. Obtenido de Moodle 4.0: <https://moodle.org/>
- Muñoz, E. (2010). *El power ponit y sus principales aplicaciones*.
- Oliveira, M., & UNESCO. (19 de Febrero de 2020). *¿Cómo China garantiza la continuidad del aprendizaje cuando el coronavirus afecta las clases?* (D. d. Beijing, Editor) Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/news/como-china-garantiza-continuidad-del-aprendizaje-cuando-coronavirus-afecta-clases>
- Piguave, V. (2014). Importancia del desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial desde el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Educación*, 29-47.
- Realinfluencers. (9 de Septiembre de 2018). *8 metodologías que todo profesor del siglo XXI debería conocer*. Obtenido de Realinfluencers: <https://www.realinfluencers.es/2018/09/09/8-metodologias-profesor-siglo-xxi-deberia-conocer/>
- Ríos, L. (2020). *La educación virtual en el siglo XXI*. Universidad Técnica Nacional.
- Sanchez Elia, C. K. (2014). *Uso, Clasificación y funciones de las herramientas digitales*. Obtenido de http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/tarea_2._uso_clasificacion_y_funciones_de_la_herramientas_digitales.pdf
- Softeng. (26 de Enero de 2021). *Softeng*. Obtenido de Softeng: <https://www.softeng.es/es/blog/microsoft-teams-la-herramienta-de-colaboracion-de-microsoft-365.html>
- UNACH, V. a. (2021). *Orientaciones para la administración de actividades de aprendizaje en modalidad en línea para el periodo académico 2021 1S*. Riobamba.

- UNESCO. (19 de Febrero de 2020). *¿Cómo China garantiza la continuidad del aprendizaje cuando el coronavirus afecta las clases?* Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/news/como-china-garantiza-continuidad-del-aprendizaje-cuando-coronavirus-afecta-clases>
- Universo, E. (12 de Marzo de 2020). Coronavirus: Se suspenden clases en Ecuador, no se define fecha de retorno. *El Gobierno dispuso las medidas tras la declaratoria de emergencia sanitaria que anunció la noche del miércoles.*
- Uribe, M. (2009). *CREATIVIDAD Y CEREBRO: BASES NEUROLOGICAS DE LA CREATIVIDAD*. Salamanga: Universidad de Salamanga.
- Vargas, H. (2016). *Relacion entre creatividad y cociente intelectual*. Logroño: UNIR.
- Vásquez, E., & Leon, R. (2013). *EDUCACIÓN Y MODELOS PEDAGÓGICOS*. Tunja: SECRETARIA DE EDUCACIÓN DE BOYACÁ .
- Velásquez, B., De cleves, N., & Calle, M. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *TABULA RASA*, 321-338.
- Villén, S. (2009). *Estrategias Para Desarrollar La Capacidad Creativa Del Alumnado*. Córdoba: Innovacion y experiencias educativas. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_22/SOLEDAD_VILLEN_ALARCON01.pdf
- Zoom, M. (2011). *Capterra*. Obtenido de Capterra: <https://www.capterra.ec/software/144037/zoom-video-conferencing>

ANEXOS

Anexo 1: Aprobación del Tema – Tutora



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No. 0658- DFCEHT-UNACH-2021

Dra. Amparo Cazorla Basantes
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 144, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 146, numeral 16, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía";

Que, el Reglamento de Titulación Especial de la Universidad Nacional de Chimborazo, aprobado por el Consejo Universitario, en sesión de fecha 29 de junio del 2021, en su Art. 20, literal b), párrafos 3 y 4, determina: "La Dirección de Carrera remitirá al Decanato la propuesta de asignación de tutores para su aprobación, en un término de hasta dos días a partir de haber elaborado la propuesta de asignación de tutores."; **"Una vez aprobada la propuesta de designación de tutores, el Decanato notificará, a través de la correspondiente resolución, la designación de tutor al estudiante y al profesor tutor, en un término de hasta tres días a partir de haber recibido la propuesta de asignación de tutores." El formato de subrayado y negrita, me corresponde;**

Que, mediante oficio No. 304-PSPFCEHT-UNACH-2021, el Mgs. Marco Paredes R., Director de la Carrera de Psicopedagogía, en la parte pertinente de la comunicación expresa: "...Me permito informar que, en reunión de Comisión de Carrera se asignó profesor tutor a cada estudiante según el área de investigación para la consecución del trabajo de investigación de los estudiantes de octavo semestre periodo noviembre 2021-marzo 2022 de la Carrera de Psicopedagogía. Por lo que remito el listado de la propuesta de asignación de tutores para su aprobación.";

Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes;

En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente:

RESUELVE:

1. Aprobar la propuesta de designación de tutores de los Proyectos de Investigación, de los alumnos del octavo semestre de la Carrera de Psicopedagogía, periodo académico Noviembre 2021 – Marzo 2022, en base al listado remitido por el señor Director de Carrera, mediante oficio No. 304-PSPFCEHT-UNACH-2021, conforme el siguiente detalle:

| No | APELLIDOS Y NOMBRES | TEMAS | TUTOR /TUTORA |
|----|----------------------------------|---|--|
| 1 | ANDRADE MANZANO CÉSAR AUGUSTO | "EL CONFINAMIENTO SOCIAL Y EL CARÁCTER EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPELAGOGÍA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO" | MGS. ARACELY CAROLINA RODRIGUEZ VINTIMILLA |
| 2 | BONILLA COLCHA EDISON | "LAS ACTIVIDADES ACADÉMICO | DRA. PATRICIA CECILIA |



| | | | |
|----|------------------------------------|---|---|
| | ARMANDO | PROFESIONALES EN LOS NIVELES DE ESTRÉS EN LOS DOCENTES UNIVERSITARIOS DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO" | BRAVO MANCERO |
| 3 | CALUÑA CANDO LEONELA SILVIA | "LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR LICEO NUEVO MUNDO, RIOBAMBA", | DR. JORGE W. FERNÁNDEZ PINO, PHD. |
| 4 | CHÁVEZ CALDERÓN YOLANDA FABIOLA | "LAS ACTIVIDADES ACADÉMICO PROFESIONALES EN LOS NIVELES DE ESTRÉS EN LOS DOCENTES UNIVERSITARIOS DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO" | DRA. PATRICIA CECILIA BRAVO MANCERO |
| 5 | CHIMBA CHIMBA STEEVEN ANDRES | "LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNACH", | MGS. FABIANA DE LEÓN NICARETTA |
| 6 | GUAMBO VALLEJO DIANA CAROLINA | "EL DUELO EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNACH" | MGS. JUAN CARLOS MARCILLO COELLO |
| 7 | GUARANGA VEGA EVELYN ESTHEFANIA | "EDUCACIÓN VIRTUAL Y ESTRÉS EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNACH" | MGS. JUAN CARLOS MARCILLO COELLO |
| 8 | INGUILLAY BUSTÁN ALEXANDRA GEOMARA | "EDUCACIÓN VIRTUAL Y ESTRÉS EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNACH" | MGS. JUAN CARLOS MARCILLO COELLO |
| 9 | LLANGARI CANDO ELVIA ROCIO. | "EL ESTRÉS ACADEMICO Y SU INFLUENCIA EN LAS FUNCIONES COGNITIVAS BASICAS" | MGS. PATRICIO MARCELO GUZMÁN YUCTA |
| 10 | MASSÓN ULCUANGO LISBETH ALEJANDRA | "CONFINAMIENTO SOCIAL Y BIENESTAR PSICOLOGICO EN ESTUDIANTES DE 3º DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUELA DE SANTA CRUZ Y ESPEJO" | MGS. JUAN CARLOS MARCILLO COELLO |
| 11 | MORA GAVILÁNEZ ERIK LEANDRO | CONFINAMIENTO SOCIAL Y BIENESTAR PSICOLOGICO EN ESTUDIANTES DE 3º DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA MANUELA DE SANTA CRUZ Y ESPEJO" | MGS. JUAN CARLOS MARCILLO COELLO |
| 12 | MONTERO BARRERA SANTIAGO FABRICIO | "ESTIMULACIÓN PSICOLINGÜÍSTICA Y EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE PREESCOLAR EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA" | MGS. ARACELY CAROLINA RODRIGUEZ VINTIMILLA |
| 13 | PILAMUNGA CORO BIANCA MARIUXI | "LAS CLASES VIRTUALES BAJO EL ACOMPAÑAMIENTO DE LOS PADRES DE FAMILIA EN ESTUDIANTES QUE INICIAN SU ESCOLARIDAD EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GRAL. JUAN LAVALLE" | DR. JORGE W. FERNÁNDEZ PINO, PHD. |
| 14 | QUEVEDO CHATO MELANY LIZETH | "EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GRAL. JUAN LAVALLE" | MGS. VICENTE RAMÓN UREÑA TORRES |
| 15 | SARABIA LEGUISAMO SHIRLEY JANNETH | "LA EDUCACION VIRTUAL EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGIA DE LA UNACH", | MGS. FABIANA DE LEÓN NICARETTA |
| 16 | SISA ÑAMO MAYRA ROCIO | EL CONFINAMIENTO SOCIAL EN LA EDUCACIÓN EN TIEMPO DE PANDEMIA Y LA RESILIENCIA EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA 21 DE ABRIL", | MGS. FABIANA DE LEÓN NICARETTA |
| 17 | SOLIS VERA SOLANGE ISABEL | EL RAZONAMIENTO VERBAL EN LA COMPRENSION LECTORA EN NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA LEOPOLDO FREIRE" | MGS. PACO FERNANDO JANETA PATIÑO. |
| 18 | ZAMBRANO HIDALGO JOHANA ALEXANDRA | "EL CONFINAMIENTO SOCIAL Y EL CARÁCTER EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO" | MGS. ARACELY CAROLINA RODRIGUEZ VINTIMILLA. |



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



2. Remitir a través de correo electrónico, la presente resolución al señor Director de carrera de Psicopedagogía, para su conocimiento y aplicación correspondiente.
3. Comunicar por medio de correo electrónico a los señores tutores y estudiantes, para su conocimiento y cumplimiento.

Dada en la ciudad de Riobamba, a los seis días del mes de diciembre 2021.



AMPARO LILIAN
CAZORLA
BASANTES

Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.
DECANA

Elaborado: Mgs. Zoila Jácome.

Anexo 2: Resolución HCD – Aprobación del Perfil



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



ACTA DE APROBACIÓN PERFIL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 07 días del mes de Febrero de 2022 se reúnen los miembros de la Comisión de Carrera, quienes luego de haber revisado y analizado la petición presentada por el estudiante **CHIMBA CHIMBA STEVEN ANDRES** con CC: 0550547053 de la carrera **PSICOPEDAGOGÍA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, emiten el **ACTA DE APROBACIÓN** del **PERFIL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** titulado "**LA EDUCACION VIRTUAL EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGIA DE LA UNACH**", que corresponde al dominio científico "**DESARROLLO SOCIOECONÓMICO Y EDUCATIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INSTITUCIONALIDAD DEMOCRÁTICA Y CIUDADANA**" y alineado a la línea de investigación "**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL / NO PROFESIONAL**".



Firmado electrónicamente por:
**MARCO VINICIO
PAREDES
ROBALINO**

Dr. Marco Vinicio Paredes R.
DIRECTOR CARRERA



Firmado electrónicamente por:
**JUAN CARLOS
MARCILLO
COELLO**

Mgs. Juan Carlos Marcellino C.
MIEMBRO COMISION DE CARRERA



Firmado electrónicamente por:
**LUZ ELISA
MORENO**

Mgs. Luz Elisa Moreno A.
MIEMBRO COMISION DE CARRERA



Firmado electrónicamente por:
**OLIVER
GILBERTO JARA
MONTES**

Dr. Oliver Gilberto Jara M.
MIEMBRO COMISION DE CARRERA



ACTA DE APROBACIÓN PERFIL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 07 días del mes de Febrero de 2022 se reúnen los miembros de la Comisión de Carrera, quienes luego de haber revisado y analizado la petición presentada por la estudiante **SARABIA LEGUISAMO SHIRLEY JANNETH** con CC: 1600469033, de la carrera **PSICOPEDAGOGÍA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, emiten el **ACTA DE APROBACIÓN** del **PERFIL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"LA EDUCACION VIRTUAL EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOPEDAGOGIA DE LA UNACH"** que corresponde al dominio científico **"DESARROLLO SOCIOECONÓMICO Y EDUCATIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INSTITUCIONALIDAD DEMOCRÁTICA Y CIUDADANA"** y alineado a la línea de investigación **"CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL / NO PROFESIONAL"**.



Firmado digitalmente por:
**MARCO VINICIO
PAREDES
ROBALINO**

Dr. Marco Vinicio Paredes R.
DIRECTOR CARRERA



Firmado digitalmente por:
**JUAN CARLOS
MARCILLO
COELLO**

Mgs. Juan Carlos Marcillo C.
MIEMBRO COMISION DE CARRERA



Firmado digitalmente por:
**LUZ ELISA
MORENO**

Mgs. Luz Elisa Moreno A.
MIEMBRO COMISION DE CARRERA



Firmado digitalmente por:
**OLIVER
GILBERTO JARA
MONTES**

Dr. Oliver Gilberto Jara M.
MIEMBRO COMISION DE CARRERA

Anexo 4: Cuestionario metodologías de enseñanza virtuales.



Universidad Nacional de Chimborazo
Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías
Carrera de Psicopedagogía

CUESTIONARIO: METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA VIRTUALES

Objetivo: El presente cuestionario, está encaminado a identificar las metodologías de enseñanza virtual utilizadas por los docentes de la Carrera de Psicopedagogía, las cuales permiten fomentar la creatividad en los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre.

Indicaciones: Elija un solo literal que considere que más coincide con su realidad experimentada durante este proceso de enseñanza virtual de los 2 últimos semestres

DIMENSIÓN: RECURSOS VIRTUALES

- 1. Escoja el equipo tecnológico que usted utiliza para impartir sus clases.**
 - a) Computador
 - b) Celular
 - c) Tablet
- 2. Como docente, ¿Cuál es su nivel de conocimiento acerca del uso de la tecnología?**
 - a) Alto
 - b) Medio
 - c) Bajo
- 3. En base a su experiencia, cuál de las siguientes plataformas digitales considera usted que potencia el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes.**
 - a. Aula Virtual Moodle
 - b. Zoom
 - c. Microsoft Teams
 - d. Google Meet
 - e. Otra (Especifique)
- 4. Dentro de las herramientas que constan en el Aula Virtual Moodle. Cuál considera usted que potencia la creatividad en el desarrollo de las actividades. Seleccione una.**
 - a) Foros
 - b) Talleres
 - c) Glosarios
 - d) Asignación de tareas

- e) Evaluaciones
 - f) Otras (especifique)
- 5. Como docente ¿Cuál de las siguientes herramientas digitales es la que más utiliza para potenciar la creatividad de sus estudiantes?**
- a) Redes sociales (Tik Tok, Facebook, WhatsApp, etc.)
 - b) Jamboard
 - c) Educaplay
 - d) Mentimeter
 - e) Nearpod
 - f) Canva
 - g) Google Forms
 - h) Word
 - i) Power point
 - j) Otros
 - k) No utilizo herramientas digitales en mis clases virtuales

| |
|--|
| DIMENSIÓN: METODOLOGÍAS ACTIVAS DE EDUCACIÓN EN LÍNEA |
|--|

- 6. Seleccione el método activo de educación en línea que usted considera más adecuado para potenciar la creatividad en los estudiantes.**
- a) Método Síncrono
 - b) Método Asíncrono
- 7. Seleccione el modelo pedagógico que usted aplica para que sus clases sean creativas.**
- a) Modelo Tradicional
 - b) Modelo Conductista
 - c) Modelo Experiencial
 - d) Modelo Cognoscitivista
 - e) Modelo Constructivista
- 8. Seleccione el modelo pedagógico que usted considera que incentiva el pensamiento divergente en los estudiantes.**
- a) Modelo Tradicional
 - b) Modelo Conductista
 - c) Modelo Experiencial
 - d) Modelo Cognoscitivista
 - e) Modelo Constructivista
- 9. ¿Cuál es la metodología activa de enseñanza-aprendizaje que utiliza con mayor frecuencia para desarrollar la creatividad en los estudiantes?**
- a) Aula Invertida
 - b) Aprendizaje Colaborativo
 - c) Aprendizaje Situado
 - d) Aprendizaje Autónomo
 - e) Aprendizaje Activo
 - f) Aprendizaje Basado en Proyectos
 - g) Aprendizaje Basado en Problemas
 - h) Otro

10. En base a su consideración, escoja la opción que permite la fomentación de pensamientos reflexivos, de iniciativa y de sentido práctico en sus estudiantes.

- a) Aula Invertida
- b) Aprendizaje Colaborativo
- c) Aprendizaje Situado
- d) Aprendizaje Autónomo
- e) Aprendizaje Activo
- f) Aprendizaje Basado en Proyectos
- g) Aprendizaje Basado en Problemas
- h) Otro

11. Considera que las herramientas virtuales utilizadas por usted permiten potenciar la creatividad de los estudiantes universitarios en la modalidad de enseñanza virtual

- a) Si
- b) No

Elaborado por: Chimba Steeven y Sarabia Shirley, 2022

Anexo 5: Fichas de validadas por expertos del cuestionario metodologías de enseñanza virtuales.



Universidad Nacional de Chimborazo
Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías
Carrera: Psicopedagogía

Título del proyecto de investigación: “La educación virtual en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía de la Unach”.

Ficha de validación de jueces expertos

La presente ficha tiene por objetivo validar el cuestionario “Metodologías de enseñanza virtuales” diseñado por Chimba Steeven y Sarabia Shirley, estudiantes de octavo semestre de la Carrera de Psicopedagogía, el cual permitirá identificar las metodologías de enseñanza virtual utilizadas por los docentes. Por lo mencionado se solicita su validación de experto al cuestionario que encontrará en anexo 1.

Nombre: Luz Elisa Moreno Arrieta

Profesión y/o cargo: Docente

1. La puntuación va de 1 a 5 en cuanto al nivel de acuerdo que usted considere con respecto a cada ítem del cuestionario, siendo 1 el más bajo y 5 el más alto.

| EVALUACIÓN DE EXPERTOS | | | | | | |
|------------------------|-----------------------------|---|---|---|---|---|
| n.º Ítem | Evaluación | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Claridad apropiada del ítem | | | | | X |
| | Redacción clara | | | | | X |
| | Adecuación temática | | | | | X |
| 2 | Claridad apropiada del ítem | | | | | X |
| | Redacción clara | | | | | X |
| | Adecuación temática | | | | | X |
| 3 | Claridad apropiada del ítem | | | | | X |
| | Redacción clara | | | | | X |
| | Adecuación temática | | | | | X |
| 4 | Claridad apropiada del ítem | | | | | X |
| | Redacción clara | | | | | X |
| | Adecuación temática | | | | | X |

| | | | | | | |
|----|-----------------------------|--|--|--|--|---|
| 5 | Claridad apropiada del ítem | | | | | X |
| | Redacción clara | | | | | X |
| | Adecuación temática | | | | | X |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | | X |
| 6 | Redacción clara | | | | | X |
| | Adecuación temática | | | | | X |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | | X |
| 7 | Redacción clara | | | | | X |
| | Adecuación temática | | | | | X |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | | X |
| 8 | Redacción clara | | | | | X |
| | Adecuación temática | | | | | X |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | | X |
| 9 | Redacción clara | | | | | X |
| | Adecuación temática | | | | | X |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | | X |
| 10 | Redacción clara | | | | | X |
| | Adecuación temática | | | | | X |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | | X |
| 11 | Redacción clara | | | | | X |
| | Adecuación temática | | | | | X |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | | X |



Firmado electrónicamente por:
LUZ ELISA
MORENO

Firma:

CC: 0602094567

Muchas Gracias por su colaboración



Universidad Nacional de Chimborazo
Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías
Carrera: Psicopedagogía

Título del proyecto de investigación: “La educación virtual en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de la carrera de Psicopedagogía de la Unach”.

Ficha de validación de jueces expertos

La presente ficha tiene por objetivo validar el cuestionario “Metodologías de enseñanza virtuales” diseñado por Chimba Steeven y Sarabia Shirley, estudiantes de octavo semestre de la Carrera de Psicopedagogía, el cual permitirá identificar las metodologías de enseñanza virtual utilizadas por los docentes. Por lo mencionado se solicita su validación de experto al cuestionario que encontrará en anexo 1.

Nombre: Marco Vinicio Paredes Robalino

Profesión y/o cargo: Docente

1. La puntuación va de 1 a 5 en cuanto al nivel de acuerdo que usted considere con respecto a cada ítem del cuestionario, siendo 1 el más bajo y 5 el más alto.

| EVALUACIÓN DE EXPERTOS | | | | | | |
|------------------------|-----------------------------|---|---|---|---|---|
| n.º Ítem | Evaluación | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Claridad apropiada del ítem | | | | X | |
| | Redacción clara | | | | X | |
| | Adecuación temática | | | | X | |
| 2 | Claridad apropiada del ítem | | | | X | |
| | Redacción clara | | | | X | |
| | Adecuación temática | | | | X | |
| 3 | Claridad apropiada del ítem | | | | X | |
| | Redacción clara | | | | X | |
| | Adecuación temática | | | | X | |
| 4 | Claridad apropiada del ítem | | | | X | |
| | Redacción clara | | | | X | |
| | Adecuación temática | | | | X | |

| | | | | | | |
|----|-----------------------------|--|--|--|---|--|
| 5 | Claridad apropiada del ítem | | | | X | |
| | Redacción clara | | | | X | |
| | Adecuación temática | | | | X | |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | X | |
| 6 | Redacción clara | | | | X | |
| | Adecuación temática | | | | X | |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | X | |
| 7 | Redacción clara | | | | X | |
| | Adecuación temática | | | | X | |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | X | |
| 8 | Redacción clara | | | | X | |
| | Adecuación temática | | | | X | |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | X | |
| 9 | Redacción clara | | | | X | |
| | Adecuación temática | | | | X | |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | X | |
| 10 | Redacción clara | | | | X | |
| | Adecuación temática | | | | X | |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | X | |
| 11 | Redacción clara | | | | X | |
| | Adecuación temática | | | | X | |
| | Claridad apropiada del ítem | | | | X | |

Firma:

CC: 0601563075

MARCO
VINICIO
PAREDES
ROBALINO

Firmado
digitalmente por
MARCO VINICIO
PAREDES ROBALINO
Fecha: 2022.06.22
23:10:56 -05'00'

Muchas Gracias por su colaboración

Anexo 6: Matriz de Consistencia

| 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN | 3. HIPÓTESIS | 4. MARCO TEÓRICO | 5. METODOLOGÍA | 6. TÉCNICAS E IRD – INSTR- RECOLEC-DATOS |
|--|--|---|--|---|---|
| <p>1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el nivel de creatividad de los estudiantes y las metodologías de enseñanza activas, desarrolladas por los docentes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH durante la educación virtual? | <p>2.1 OBJETIVO GENERAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar el nivel de creatividad de los estudiantes y las metodologías de enseñanza activas desarrolladas por los docentes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH durante la educación virtual. | <p>3.1 HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>H1: El nivel de creatividad que prevalece entre los semestres es alto; y en cuanto a las metodologías de enseñanza activas desarrolladas por los docentes, predomina el aprendizaje autónomo y el aprendizaje basado en problemas.</p> | <p>4.1 Variables</p> <p>EDUCACIÓN VIRTUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Consideraciones generales e históricas Características de la Educación Virtual Principios de la Educación Virtual Plataformas digitales Herramientas del aula Virtual Moodle Herramientas digitales Modelos Pedagógicos Metodologías Activas de enseñanza aprendizaje Estrategias didácticas <p>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> Consideraciones generales e históricas Bases neuropsicológicas de la creatividad Importancia de la creatividad en la educación Características de las Personas Creativas Criterios interpretativos del test Crea en la práctica educativa adaptada a la prueba VALCREA | <p>5.1 Enfoque o corte Cuantitativo</p> <p>5.2 Diseño No experimental</p> <p>5.3 Tipo de investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> Por el nivel–alcance Exploratoria Descriptiva Por los objetivos Básica Por el lugar Bibliográfica De campo Por el tipo de inferencia Inductivo-Deductivo Por el tiempo Transversal <p>5.4 Unidad de análisis</p> <ul style="list-style-type: none"> Población de estudio Estudiantes (262) y docentes (14) de la Carrera de Psicopedagogía de la UNACH Tamaño de Muestra 101 estudiantes y 9 docentes pertenecientes al cuarto, quinto y sexto semestre de la Carrera de Psicopedagogía <p>5.5 Técnicas e IRD</p> <p>Técnica: Encuesta Técnica: Psicométrica</p> <p>5.6 Técnicas de Análisis e Interpretación de la información.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tabulación y representación gráfica de los resultados -Análisis e interpretación de los resultados obtenidos | <p>6.1 Variable independiente:</p> <p>EDUCACIÓN VIRTUAL</p> <p>Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario “Metodologías de enseñanza virtuales”</p> <p><i>Descripción general</i></p> <p>El cuestionario está compuesto por 11 interrogantes que pretende identificar las metodologías de enseñanza virtual utilizadas por los docentes de la Carrera de Psicopedagogía.</p> <p>6.2 Variable dependiente:</p> <p>DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD</p> <p>Técnica: Psicométrica Instrumento: Cuestionario de Creatividad VALCREA</p> <p><i>Descripción general</i></p> <p>Evalúa el nivel de creatividad, según sus 4 indicadores (originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración) está compuesto por 20 ítems, valorados de 1 a 5 puntos, donde 5 es siempre y 1 es nada.</p> |
| <p>1.2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué metodologías de enseñanza utilizan los docentes de la carrera de Psicopedagogía para el desarrollo de la creatividad en la educación virtual? | <p>2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar las metodologías de enseñanza activas utilizadas por los docentes de la carrera de Psicopedagogía para fomentar la creatividad en los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre durante la educación virtual. | <p>3.2 HIPÓTESIS DE TRABAJO</p> <ul style="list-style-type: none"> H1: Las metodologías de enseñanza activas utilizadas por los docentes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH son el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje autónomo y el aprendizaje basado en problemas. | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el nivel de creatividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH? | <ul style="list-style-type: none"> Establecer el nivel de creatividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH. | <ul style="list-style-type: none"> H2: El nivel de creatividad de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH, corresponden a un nivel de creatividad entre alto. | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el modelo pedagógico que los docentes utilizan para desarrollar un pensamiento divergente en los estudiantes de los semestres de cuarto, quinto y sexto de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH? | <ul style="list-style-type: none"> Determinar el modelo pedagógico que los docentes utilizan para desarrollar un pensamiento divergente en los estudiantes de los semestres de cuarto, quinto y sexto de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH. | <ul style="list-style-type: none"> H3: Los modelos pedagógicos que los docentes utilizan para desarrollar un pensamiento divergente en los estudiantes de los semestres de cuarto, quinto y sexto de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH, son el modelo pedagógico constructivista y el modelo pedagógico conductual. | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ¿Existen diferencias en los niveles de creatividad entre varones y mujeres a partir de la concepción del sexo de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH? | <ul style="list-style-type: none"> Establecer las diferencias en los niveles de creatividad entre varones y mujeres a partir de la concepción del sexo de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre de la carrera de Psicopedagogía de la UNACH. | <ul style="list-style-type: none"> H4: El sexo de los estudiantes de cuarto, quinto y sexto semestre que sobresale con un nivel de creatividad es el femenino. | | | |

Anexo 7: Matriz de operacionalización de variables.

| CONCEPTUALIZACIÓN | DIMENSIONES | SUBDIMENSIONES SUBESCALA | INDICADORES | ITEMS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS |
|---|--|---|--|--|--|
| <p>Variable Independiente:</p> <p>EDUCACIÓN VIRTUAL:</p> <p>La educación virtual, se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje los espacios virtuales. Castañeda & López, (2007) menciona que los entornos virtuales en educación son “el espacio virtual en el que se agrupan las distintas herramientas y servicios para el aprendizaje y donde interaccionan el personal de gestión institucional, el profesorado y los estudiantes” (pág. 1). La educación virtual permite la aplicación de nuevos modelos pedagógicos, estrategias pedagógicas desarrolladas con la ayuda de las diferentes herramientas digitales. La educación virtual tiene características medidas en la presente investigación por 2 dimensiones.</p> | <p>RECURSOS VIRTUALES</p> | EQUIPOS TECNOLÓGICOS | Computador, Celular, Tablet | 1. Escoja el equipo tecnológico que usted utiliza para impartir sus clases. | <p><i>Técnica</i> Encuesta</p> <p><i>Instrumento</i></p> <p>Cuestionario El cuestionario está compuesto por 10 interrogantes que pretende conocer las diferentes prácticas pedagógicas que los docentes emplean en el proceso de formación académica en modalidad virtual.</p> <p>El cual será validado por expertos.</p> |
| | | CONOCIMIENTO DEL USO DE LA TECNOLOGÍA | Alto, Medio, Bajo | 2. Como docente, ¿Cuál es su nivel de conocimiento acerca del uso de la tecnología? | |
| | | PLATAFORMAS DIGITALES POTENCIA LA CREATIVIDAD | Aula Virtual Moodle, Zoom, Microsoft Teams, Google Meet | 3. En base a su experiencia, cuál de las siguientes plataformas digitales considera usted que potencia el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes. | |
| | | HERRAMIENTAS DEL AULA VIRTUAL MOODLE | Foros, Talleres, Glosarios, Asignación de tareas, Evaluaciones | 4. Dentro de las herramientas que constan en el Aula Virtual Moodle. Cuál considera usted que potencia la creatividad en el desarrollo de las actividades. Seleccione una | |
| | | HERRAMIENTAS DIGITALES | Redes sociales, Jamboard, Educaplay, Mentimeter, Nearpod, Canva, Google Forms, Word, Power point | 5. Como docente ¿Cuál de las siguientes herramientas digitales es la que más utiliza para potenciar la creatividad de sus estudiantes? | |
| | <p>METODOLOGÍAS ACTIVAS DE EDUCACIÓN EN LÍNEA</p> | MÉTODO | Asincrónico, sincrónico | 6. Seleccione el método activo de educación en línea que usted considera más adecuado para potenciar la creatividad en los estudiantes. | |
| | | MODELOS PEDAGÓGICOS | Modelo Tradicional, Conductista, Experiencial, Cognoscitivista, Constructivista | 7. Seleccione el modelo pedagógico que usted aplica para que sus clases sean creativas. 8. Seleccione el modelo pedagógico que usted considera que incentiva el pensamiento divergente en los estudiantes. | |
| | | MODELOS PEDAGÓGICOS | Aula Invertida, Aprendizaje Colaborativo Aprendizaje Situado, Aprendizaje Autónomo, Aprendizaje Activo, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Problemas | 9. ¿Cuál es la metodología activa de enseñanza-aprendizaje que utiliza con mayor frecuencia para desarrollar la creatividad en los estudiantes? 10. En base a su consideración, escoja la opción que permite la fomentación de pensamientos reflexivos, de iniciativa y de sentido práctico en sus estudiantes. | |
| | | modalidad virtual potenciar la creatividad | Si No | 11. Considera que las herramientas virtuales utilizadas por usted permiten potenciar la creatividad de los estudiantes universitarios en la modalidad de enseñanza virtual | |

Elaborado por: Chimba Steeven y Sarabia Shirley, 2022

| CONCEPTUALIZACIÓN | DIMENSIONES | SUBDIMENSIONES SUBESCALA | INDICADORES | ITEMS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS | |
|--|---------------------|--------------------------|---|--|---|--|
| <p>Variable Dependiente:</p> <p>LA CREATIVIDAD:</p> <p>La Creatividad, es el proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad (Bianchi, 1991).</p> <p>La creatividad tiene como iniciativa inventar algo nuevo, o a su vez, mejorar algo ya existente; su intención es crear algo impactante que marque diferencia en lo novedoso y valioso. Aplica también en la búsqueda de soluciones para problemas.</p> | ORIGINALIDAD | INVENCION | Imaginación. Rompimiento con esquemas establecidos, ideas o modelos rígidos. | 1. ¿Le gustan tareas que exigen soluciones novedosas? 2. ¿Le gusta fantasear y jugar con nuevas ideas? | <p><i>Técnica</i> Psicométrica</p> <p><i>Instrumento</i> Cuestionario de Creatividad VALCREA</p> <p>Test psicológico, que permite evaluar el nivel de creatividad, según sus 4 indicadores (originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración) está compuesto por 20 ítems, valorados de 1 a 5 puntos, donde 5 es siempre y 1 es nada.</p> | |
| | | INNOVACION | Ejecución de ideas activadoras. Actitudes. | 3. ¿Manifiesta inventiva en su expresión oral y/o escrita? 4. ¿Permanentemente muestra una actitud innovadora? | | |
| | | AUTENTICIDAD | Producción de ideas o respuestas poco frecuentes. | 5. ¿Sus dibujos y tareas plásticas destacan sobre las demás en originalidad? 6. ¿Tiene un sentido original del humor? | | |
| | | DIFERENCIACION | Aportación de ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad. | 7. ¿No le importa ser diferente a los demás? 8. ¿Sus respuestas no se asemejan a las de los demás? | | |
| | | FLEXIBILIDAD | AUTONOMIA | Modificaciones-transformaciones de las situaciones u objetivos originales. | | 9. ¿Prefiere realizar tareas poco estructuradas? |
| | | | CURIOSIDAD | Habilidad de las personas para dar respuestas variadas, modificar-moldear ideas y superar la propia rigidez. | | 10. ¿Es muy curioso y desea conocer más cosas sobre algunos temas? |
| | VALENTIA | | Visualización de diversas categorías de respuestas. | 11. ¿Es arriesgado en la búsqueda de soluciones? | | |
| | FLUIDEZ | ESPONTANEIDAD | Cantidad de ideas generadas por una persona y no a la calidad de estas. | 12. ¿Es espontáneo en sus expresiones? | | |
| | | | | 13. ¿Idea juegos alternativos? | | |
| | | | | 14. ¿Suele dar un gran número de ideas o productos? | | |
| | | | | 15. ¿Inventa gran variedad de problemas matemáticos? | | |

| | | | | | |
|--|--------------------|-------------------|---|---|--|
| | ELABORACIÓN | COMPLEJIDAD | Agregación de elementos para alcanzar niveles de complejidad y detalle. | 16. ¿El dibujo de la figura humana es rico en detalles y matices? | |
| | | DETALLISTA | Construcción de un objeto complejo y sofisticado en su elaboración o una idea profunda y/o extensa. | 17. ¿Le gusta elaborar bien sus respuestas? | |
| | | PERSEVERANCIA | Habilidad de analizar y sintetizar. | 18. ¿Es perseverante a la hora de buscar soluciones? | |
| | | PERFECCIONAMIENTO | Perfección de una idea o producción original. | 19. ¿Le gustan las cosas bien hechas? | |

Elaborado por: Chimba Steeven y Sarabia Shirley, 2022