

## **Competencias del docente creativo y aprendizaje significativo de los estudiantes de la comunidad El Ceibo de Chone.**

**Creative teacher skills and meaningful learning of the Ceibo of Chone Community students.**

**Martha Irene Alcívar Ormaza. Ing.<sup>1</sup>**

**Grace Alexandra Baquero Macuy. Lic.<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Ingeniera Comercial. Universidad San Gregorio. Maestrante en Educación Mención Educación y Creatividad. Portoviejo. Manabí – Ecuador. E-mail: e.mialcivar@sangregorio.edu.ec, Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1483-8125>

<sup>2</sup>Docente de la Universidad San Gregorio. E-mail: gabaquero@sangregorio.edu.ec, Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1590-8105>

**Contacto:** [marthikalcivar@hotmail.com](mailto:marthikalcivar@hotmail.com)

### **Resumen**

Las competencias del docente creativo generan cambios en la metodología de los procesos de enseñanza y constituyen respuestas asertivas y versátiles ante el desafío de producir conocimientos. El presente trabajo tiene como objetivo analizar las competencias del docente creativo y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Unidad Educativa “Leonardo Mesías” de la comunidad El Ceibo de Chone. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuali cuantitativo, de tipo exploratorio, descriptivo y bibliográfico que fundamentaron las variables de estudio apoyadas en los métodos teóricos, analítico, inductivo y deductivo, para el estudio fáctico; se aplicó una encuesta a estudiantes, docentes y entrevistas a expertos. Los resultados evidencian concepciones acertadas de las características del docente innovador, los beneficios de incorporar la creatividad en el aula, los aprendizajes basados en trabajos colaborativos y el uso de métodos tradicionales de enseñanza que limitan el manejo de esta herramienta. Se concluye que las metodologías creativas facilitan conocimientos, permiten cumplir objetivos de aprendizaje, desarrollar capacidades y potenciar habilidades, se requiere capacitaciones del profesorado y escenarios dinámicos con técnicas motivacionales y comunicativas, además se detectó dificultades en los estudiantes al realizar actividades que promuevan la reflexión y el análisis crítico en la resolución de problemas.

**Palabras clave:** Aprendizaje significativo; competencias docentes; educación creativa; estrategias metodológicas; destrezas.



## **Abstract**

The competencies of the creative teacher generate changes in the methodology of teaching processes and constitute assertive and versatile responses to the challenge of producing knowledge. The objective of this work is to analyze the competencies of the creative teacher and their impact on the significant learning of the students of the "Leonardo Mesías" Educational Unit of the El Ceibo de Chone community. The research was developed under a qualitative-quantitative, exploratory, descriptive and bibliographic approach that based the study variables supported by theoretical, analytical, inductive and deductive methods, for the factual; study a survey was applied to students, teachers and interviews to experts. The results show accurate conceptions of the characteristics of the innovative teacher, the benefits of incorporating creativity in the classroom, learning based on collaborative work and the use of traditional teaching methods that limit the use of this tool. It is concluded that creative methodologies facilitate knowledge, allow the achievement of learning objectives, develop capabilities and enhance skills, require teacher training and dynamic scenarios with motivational and communicative techniques, and difficulties were detected in students when performing activities that promote reflection and critical analysis in problem solving.

**Key words:** Significant learning; teaching competencies; creative education; methodological strategies; skills.

## **Introducción**

Desde el contexto mundial la creatividad e innovación tienen gran relevancia, organismos como la UNESCO (2019) señalan que los docentes deben integrar estas habilidades con las Tecnologías de Información y Conocimiento (TIC) para mejores resultados y aprendizajes significativos en las aulas; se destaca que estas competencias son básicas en los educadores para hacer frente a las nuevas problemáticas y necesidades que se originan en el ámbito escolar. Esto solo es posible mediante procesos continuos de formación que capaciten a los profesionales en materias de creatividad, innovación, métodos y técnicas de aprendizaje (Llivina, M., 2020); por esta razón el docente actual, debe estar consciente de que pertenece a una sociedad del conocimiento innovador y creativo que exigen un perfil de competencias que integren conocimientos, habilidades y actitudes, para lograr un entorno de aprendizaje efectivo (Aldape, T., 2018).

Ante lo expuesto surge como objetivo analizar las competencias del docente creativo y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes, puesto que, las competencias de

creatividad constituyen un punto de interés para la educación, donde existe la necesidad de desarrollar estas habilidades en los docentes para poder fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes en la búsqueda de la reconstrucción de aprendizajes significativos (Hernández, I. y Alvarado, J., 2016).

En el Ecuador el problema radica en que aún se emplean métodos tradicionales que conducen a aprendizajes memorísticos, mecánicos y repetitivos; sin permitirle al alumno que ponga en práctica su creatividad, capacidad de solución de problemas y autonomía; esto se sustenta con los datos de las pruebas PISA del 2017 que muestran los porcentajes obtenidos en el Estado ecuatoriano, “29% de los jóvenes de 15 años alcanzó el nivel mínimo de competencia en Matemáticas, 43% en Ciencias y 49% en Lectura” (Ministerio de Educación, 2019). En otras palabras, las actividades de aprendizaje son memorizadas y esto dificulta los procesos analíticos, reflexivos y comprensivos.

Por lo antes citado el Ministerio de Educación (2020) ha desarrollado y fortalecido sus políticas orientadas al mejoramiento de la capacitación docente, lo que ha incluido el desarrollo de las competencias en diferentes ámbitos, a través de plataformas virtuales; esto como parte de las acciones con las que se busca enfrentar los desafíos del Siglo XXI en la educación, dado que, un docente creativo tiene la facultad para enseñar y producir conocimientos en un entorno cambiante, diseñar planes, crear estrategias para vencer las situaciones adversas implicando la innovación; para esto se involucran procesos cognitivos, afectivos y prácticos que puedan responder a las demandas del entorno educativo (López, R., 2017).

El objeto de este estudio se centra en estudiantes que pertenecen a una comunidad de difícil acceso, donde las competencias del docente se enfrentan a grandes desafíos en el plano creativo, tecnológico y en la búsqueda de redefinir sus funciones en los ámbitos relacionados a las necesidades de los educandos. También por la situación que se produce ante la falta de capacitación docente, que es una determinante de la actitud individual del profesor rural hacia la experimentación, la puesta en práctica de lo aprendido, así como del apoyo del establecimiento educativo al que pertenece.

Este trabajo es novedoso por el ámbito donde se desarrolla siendo este un contexto rural, con limitaciones de recursos físicos, materiales y tecnológicos, donde se visualiza un evidente predominio de la enseñanza tradicional con dificultades para incorporar la creatividad en contenidos curriculares que exigen una mayor predisposición y aplicación de habilidades y competencias docentes que favorezcan los procesos educativos.

Este artículo es necesario porque busca el mejoramiento de los procesos de enseñanza para comprender de manera crítica y reflexiva el aporte que constituyen los nuevos conceptos, paradigmas y teorías del uso de competencias que mejoren los diseños de clases, incrementen la creatividad del alumnado e incidan favorablemente en estrategias que le permitan al educador brindar soluciones desde su propia realidad, producir conocimientos y aportar significativamente a la labor de generar verdaderos aprendizajes que involucren a los estudiantes.

Para facilitar la comprensión de la investigación se presentan diferentes conceptualizaciones surgidas en torno a las variables de estudio.

La creatividad es tener ideas y comunicarlas, al relacionarla con la educación se indica que es un valor social y no solamente científico-psicológico (Galvis, 2017). La educación creativa se la relaciona con la solución de problemas y de emprendimientos, debe ser aplicada desde los primeros años de escolarización mediante la fantasía. Según estas investigaciones es imposible promover una educación creativa sin formar a los docentes y sin contar con tecnologías que faciliten los procesos en las aulas (Del Águila, Y. et al., 2019).

Las competencias del docente creativo se agrupan en cuatro dimensiones: Conocimiento del contenido de enseñanza, Conocimiento didáctico del contenido, Gestión/organización de la clase y la capacidad de liderazgo del docente y de relación con otros agentes, las cuales maximizan su capacidad de afrontar los cambios que se dan constantemente en el plano educativo (Gómez, S. y Schier, C., 2018).

Al respecto coinciden Cuetos, M. et al. (2020) y Nikolopoulou, K. (2018) enunciando las competencias que debe tener el docente creativo como: pensamiento crítico, fluidez, flexibilidad, originalidad, propiciar el descubrimiento, proponer problemas, encontrar soluciones, promover la imaginación, crear ambientes de libertad, construir diálogos, ser animador, tomar riesgos y retos; brindar confianza, apertura y seguridad emocional, democrático y filial; entre otras.

En relación con las concepciones citadas, la manera de enseñar y la forma de aprender plantean nuevos retos en la formación de los docentes para desarrollar sus competencias, entendiéndose por aquellos las habilidades, conocimientos y actitudes que este posea, entre las cuales son relevantes la flexibilidad, buena comunicación y el eficiente uso de las TIC.

Para Elisondo, R. (2018) la creatividad como herramienta metodológica estimula el gusto por el saber y por el trabajo en los estudiantes, lo cual genera aulas creativas y aprendizajes permanentes,

mejoran la fiabilidad y confianza de los resultados. De acuerdo con Creely, E. et al. (2019) es importante en la era digital e impulsa entornos de aprendizaje modernos. Inculca valores como el respeto, la solidaridad y la tolerancia, también se le suman los beneficios de que incorpora experiencias positivas para los estudiantes (Olcina, G, 2017).

“El aula creativa busca impulsar la creatividad, el desarrollo integral y la autonomía de los estudiantes” (Píriz, N., 2017, pág. 15). Se recomiendan ciertas metodologías como la libertad de expresión, la ausencia de inhibiciones, evitar juicios críticos valorativos, estimular nuevas ideas durante el proceso creativo que estimulan la creatividad en el contexto educativo (Tejena, V., 2018).

En analogía con las teorías citadas las metodologías empleadas en el aula creativa buscan crear un ambiente propicio para la enseñanza, donde se faciliten los procesos y se promueva el aprendizaje significativo, sin embargo, es importante elegir correctamente la metodología considerando aspectos como cantidad de estudiantes, tiempos, recursos, dificultad de los contenidos, lo que requiere investigación y preparación previa teniendo en cuenta los resultados que se esperan lograr.

El aprendizaje obedece a la adaptación del cerebro humano para conocer, identificar, simbolizar y reorganizar la realidad (Gómez, S. y Schier, C., 2018). No existen recursos necesarios dentro del aula, por lo cual es preciso la creatividad del docente, la comprensión de los procesos y el desarrollo de este para resolver problemas en el diario vivir; para ello se requiere una renovación de planes y de tecnologías educativas que faciliten el aprendizaje (Beltrán, J., 2017). Para Moncini, R. y Pirela, W. (2021) es importante incorporar la educación creativa y las herramientas virtuales en todos los niveles educativos, siendo necesario que el docente reconozca las fortalezas de sus estudiantes para utilizarlas en beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En efecto, la educación creativa es una herramienta metodológica diseñada para el contexto actual que requiere de cambios constantes, para garantizar que el aprendizaje sea de calidad y significativo, lo que implica adaptación, flexibilización, autonomía e iniciativa de todas las partes involucradas; es relevante replantear los métodos, estrategias y acciones más eficaces que conjuguen las competencias docentes en beneficio de las necesidades actuales.

En los antecedentes investigativos Corral, J. et al. (2020); Calmaestra, D. y Rodríguez, J. (2018); Covadonga, M. (2018); Espinoza, E. y Campuzano, J. (2019); Suarez, N. et al. (2019); coinciden en que el desarrollo de las competencias docentes es un reto para la educación del presente que

busca romper con los métodos tradicionales para innovar en los procesos de enseñanzas y obtener mejores resultados en el desempeño profesional.

Por lo antes expuesto se puede deducir la necesidad urgente de que en el territorio donde se desarrolla este artículo se motive y reconozca al docente que justamente ha debido ser creativo en medio de la necesidad y la adversidad.

### **Materiales y métodos**

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualicuantitativo puesto que, se indagaron diversas situaciones a las que se enfrentan los docentes al desarrollar sus competencias de manera creativa en el ámbito escolar. A su vez, se analizó cómo los educandos generan aprendizajes significativos, permitiendo orientar este proceso hacia la búsqueda constante de información, fue de tipo exploratoria, descriptiva y bibliográfica porque abordó conceptualizaciones teóricas que fundamentaron el uso de la creatividad como una competencia que trasciende e incide en el aula y en la forma en que los docentes actúan al momento de desarrollar sus clases.

El estudio se realizó en la Unidad Educativa “Leonardo Mesías Zambrano” de la comunidad El Ceibo del cantón Chone; con una población de 135 estudiantes, 11 docentes y 3 expertos en el área educativa.

Se utilizaron los métodos: analítico, sintético, inductivo y deductivo, apoyados en diferentes fuentes bibliográficas que profundizaron el tema de estudio con resultados procesados a través de métodos estadísticos, analizados e interpretados a la luz de las ciencias de la educación creativa.

### **Resultados**

#### **Identificación de competencias del docente creativo que generan aprendizajes significativos**

En cuanto a esta dimensión se aplicó una entrevista a expertos donde los criterios expuestos por ellos evidencian que las competencias que generan aprendizajes significativos son las conceptuales, procedimentales, tecnológicas, críticas y reflexivas; además, de otras que incorporan a la creatividad dentro de las asignaturas para mejorar los ambientes de trabajo y el entusiasmo por aprender.

#### **Tabla # 1.**

*Competencias docentes importantes para desarrollar sus clases*

<https://www.itsup.edu.ec/sinapsis>



<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>Porcentajes</b>
Competencias conceptuales.	1	9.10%
Competencias procedimentales.	0	0%
Competencias creativas.	2	18.18%
Competencias comunicativas.	1	9.10%
Todas las anteriores.	7	63.63%
Total	11	100.00%

**Fuente:** *Docentes de la Unidad Educativa “Leonardo Mesías Zambrano”.*

**Elaborado:** *Ing. Martha Irene Alcívar Ormaza*

Según la tabla 1, la mayoría de los docentes encuestados manifestaron que entre las competencias relevantes para generar aprendizajes significativos están las conceptuales, procedimentales, creativas y comunicativas; considerándolas necesarias al momento de desarrollar sus clases. Estos datos evidencian las capacidades que utilizan para crear condiciones que les permitan interactuar con sus estudiantes a través de los desafíos que surgen en los contenidos curriculares.

## **Tabla # 2**

*Beneficios que aportan las competencias del docente creativo*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>Porcentajes</b>
Provocan cambios en la conducta de los estudiantes.	0	0%
Desarrollan capacidades, habilidades, destrezas y valores.	8	72.70%
Limitan la participación de los estudiantes en clases.	0	0%
Generan aprendizajes significativos en los estudiantes.	3	27.30%
Total	11	100.00%

**Fuente:** *Docentes de la Unidad Educativa “Leonardo Mesías Zambrano”.*

**Elaborado:** *Ing. Martha Irene Alcívar Ormaza*

En la tabla 2, los docentes indicaron que entre los beneficios de las competencias del docente creativo están las que desarrollan capacidades, habilidades, destrezas y valores. Según los resultados se deduce que las competencias del docente creativo favorecen los procesos de enseñanza, fortaleciendo aptitudes y habilidades en los estudiantes, lo cual es positivo para

propiciar una serie de experiencias activas y participativas que permitan alcanzar los objetivos de aprendizaje.

La encuesta dirigida a los estudiantes expuso que un 60% de los docentes si realizan actividades para poner en prácticas sus destrezas, habilidades e ingenio. El estudio investigativo señala que los docentes realizan actividades para desarrollar habilidades creativas en sus estudiantes la mayoría de las veces, no obstante, existe un porcentaje que indica que no se dan estas actividades; por ello es necesario seguir favoreciendo y potenciando los recursos individuales y grupales en los procesos de enseñanza aprendizaje que fortalezcan la creatividad del estudiantado.

### **Evaluación de los aprendizajes significativos y su relación con la actuación del docente creativo**

Los expertos entrevistados coincidieron que evalúan los aprendizajes significativos en los estudiantes de forma permanente mediante cuestionarios, aportes individuales, trabajos colaborativos y grupales. En la encuesta aplicada a los docentes manifestaron que los estudiantes deben desarrollar aprendizajes previos, nuevos, teóricos y significativos destacándose el último con un 36,37%. De esta manera se puede argumentar que los saberes educativos se logran a partir de la relación que surge entre los conocimientos adquiridos por los alumnos y la relación que se establece al construir su propio conocimiento.

#### **Tabla # 3**

*Evaluación del aprendizaje significativo en los estudiantes*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>Porcentajes</b>
El que repite lo que dice siempre el profesor en clases.	0	0%
El que cuestiona con argumento lo aprendido en clases.	0	0%
El que posee iniciativa y aporta de manera crítica y reflexiva.	8	72.70%
El que usa su creatividad para generar sus propios conocimientos.	3	27.30%
Total	11	100.00%

**Fuente:** *Docentes de la Unidad Educativa “Leonardo Mesías Zambrano”.*

**Elaborado:** *Ing. Martha Irene Alcívar Ormaza.*



Adicional a estos hallazgos, según la tabla 3 los resultados destacaron la forma en que los docentes evalúan a los estudiantes donde consideran que estos son protagonistas en el proceso formativo, participando con ideas y propuestas que permiten evidenciar un adecuado desempeño escolar.

Los docentes coinciden en que para lograr aprendizajes significativos es necesario la creatividad, motivación y participación constante de los estudiantes, más aún si los escenarios están conformados por ambientes virtuales. Por otro lado, los estudiantes señalaron en un 44% que las clases son interesantes, el 39% poco interesante y el 17% cansadas.

#### **Tabla # 4**

Frecuencia con que el docente utiliza la creatividad para desarrollar sus clases

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>Porcentajes</b>
Siempre	0	0%
Casi siempre	24	17%
Algunas veces	73	55%
Nunca	38	28%
Total	135	100%

**Fuente:** *Estudiantes de la Unidad Educativa “Leonardo Mesías Zambrano”.*

**Elaborado:** *Ing. Martha Irene Alcívar Ormaza*

Además, que los docentes según la tabla 4 en su mayoría algunas veces emplean la creatividad en sus clases diarias para generar análisis, reflexión e investigación, lo que evidencian el uso reducido de la creatividad como herramienta útil para promover la dinámica y el interés del desarrollo cognitivo de los estudiantes, denotando que se requiere incorporar nuevas metodologías de enseñanza que despierten la curiosidad intelectual de los educandos.

#### **Metodologías de enseñanza del docente creativo**

Respecto a las metodologías de enseñanza del docente creativo de acuerdo con su experiencia uno de los expertos indicó la utilización del aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en proyecto, los que están fundamentados principalmente en valores como el: respeto, compañerismo, tolerancia; etc. Considerando que el segundo permite adquirir mejores conocimientos a través de la elaboración de proyectos encaminados al área investigativa para dar respuesta a problemas del entorno social, educativo o personal. Esta metodología garantiza no

solo aprendizajes más prácticos y didácticos sino la adquisición de conocimientos fundamentados en la experiencia. Otro de los entrevistados manifiesta que se aprende jugando mediante estrategias didácticas y lúdicas que facilitan el desarrollo emocional y conceptual.

### **Tabla # 5**

*Metodologías que le permiten adquirir mejores conocimientos*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencias</b>	<b>Porcentajes</b>
Trabajo individual	26	19%
Trabajo en pares	9	7%
Trabajo grupal (3 o más)	57	42%
Interacción maestro-alumno	43	32%
Total	135	100%

**Fuente:** *Estudiantes de la Unidad Educativa “Leonardo Mesías Zambrano”.*

**Elaborado:** *Ing. Martha Irene Alcívar Ormaza*

Los estudiantes revelaron en la tabla 5 que los docentes deben promover metodologías que faciliten el aprendizaje impulsando de forma creativa el trabajo grupal y la interacción constante, a pesar de que en el contexto virtual es muy difícil mantener estos métodos es aquí donde sus competencias y creatividad deben ser explotadas para desarrollar estrategias innovadoras a la vanguardia de los desafíos tecnológicos.

### **Discusión**

Se identificaron entre las competencias del docente creativo que generan aprendizajes significativos las conceptuales, procedimentales, tecnológicas, críticas y reflexivas, ante lo cual Lozano (2014) argumenta que los educadores entre sus competencias creativas deben tener liderazgo, autonomía, trabajo colaborativo, sentido de pertenencia y un carácter propositivo; sobresaliendo las competencias creativas al ser consideradas las más adecuadas para aumentar la capacidad de interacción entre el docente y los conocimientos que fomentan la forma de pensar, actuar y expresar del alumnado. También son relevantes para dar solución a problemas en los procesos de enseñanza aprendizaje y contribuyen al desempeño de los docentes en sus diferentes disciplinas.

Entre los beneficios se destacó que desarrollan capacidades, habilidades, destrezas y valores facilitando los procesos formativos, ante lo cual Cárdenas, L. (2019) infiere que “las competencias del docente creativo tienen innumerables beneficios para la enseñanza entre los que recalca el aprendizaje significativo mediante estrategias y métodos innovadores, siendo relevante que el docente fortalezca estas capacidades para obtener mejores resultados en el aula” (p. 211).

En cuanto a la evaluación de los aprendizajes significativos y su relación con la actuación del docente creativo se encontró que se utilizan diversas formas de trabajos, individuales, grupales, midiendo no solo el desarrollo conceptual sino reflexivo y crítico del alumnado. De acuerdo con Salinas, J. y Marín, J. (2017) es preciso diversificar las formas de evaluación que apunten hacia las nuevas formas de innovación e inclusión tecnológica, y que proporcionen una efectiva gestión, construcción, administración y evaluación del conocimiento.

Los estudiantes destacaron la importancia de la motivación y la participación para adquirir aprendizajes significativos, respecto a ello Romero, G. (2018) afirma que para generar aprendizajes significativos el docente debe ser dinámico, creativo e innovador en todas sus clases. Resaltando que la creatividad debe ser empleada siempre en el contexto educativo, para crear personalidades activas, que descubran el conocimiento de ideas propias y originales, por ello deben incluirse contenidos en las materias y planificaciones curriculares que generen competencias investigativas, analíticas, de reflexión y creatividad.

Respecto a las metodologías de enseñanza del docente creativo se destacaron el aprendizaje cooperativo, los proyectos investigativos y trabajos grupales, coincidiendo con Suárez, P. et al. (2018) que manifiesta la relación entre la solución de problemas auténticos, análisis de casos, método de proyectos y prácticas situadas en escenarios reales como métodos ingeniosos para construir conocimientos.

Estas metodologías contribuyen al aprendizaje y brindan herramientas que facilitan la enseñanza virtual, no obstante, es imprescindible un cambio en el contexto nacional que dirija capacitaciones para docentes, contenidos, materiales, herramientas físicas y virtuales dentro de los ámbitos rurales para promover una educación de calidad en igualdad de condiciones.

## **Conclusiones**

Las competencias del docente creativo forman parte del rol protagónico de los educadores e inciden en el aprendizaje significativo, evidenciándose que estas habilidades son esenciales para

transmitir conocimientos, permitiéndole al docente proponer estrategias y metodologías creativas que resuelvan los problemas y necesidades actuales de los estudiantes; para ello es fundamental una formación continua de los maestros que fortalezcan sus competencias y capacidades para afrontar los paradigmas de una educación tradicional.

Se identificaron las competencias del docente que generan aprendizajes significativos entre ellas predominan las creativas, conceptuales, reflexivas, críticas, digitales, tecnológicas, procedimentales y comunicativas; mediante las cuales es posible motivar a los estudiantes y crear ambientes óptimos para el aprendizaje; también es importante incorporar habilidades como el liderazgo, la autonomía, el trabajo cooperativo, sentido de pertenencia entre otras, puesto que, la aplicación de estrategias y metodologías creativas facilitan los procesos educativos, generan aprendizaje significativos y desarrollan capacidades, habilidades, destrezas y valores en los estudiantes.

Mediante el estudio se determinó que los docentes evalúan los aprendizajes significativos mediante actividades individuales, grupales, colaborativas, entrevistas, cuestionarios, parámetros que se utilizan para evaluar los conocimientos de forma efectiva, además miden el aprendizaje identificando la iniciativa, crítica, reflexividad y creatividad que emplea el estudiante para generar sus propios conocimientos; en cuanto a la actuación del docente creativo y la aplicación de estrategias de este tipo en el diseño estructural de sus clases ha sido buena, los estudiantes destacaron que son interesantes y frecuentemente le facilitan la resolución de problemas en casa, cabe indicar que también se encuentran deficiencias puesto que, solo algunas veces las clases impartidas generan reflexión, investigación y creatividad, por lo cual se debe aún trabajar en crear ambientes favorables que asuman la dinámica cambiante de las nuevas modalidades de la educación.

Se sugirieron metodologías de enseñanza del docente creativo como el aprendizaje cooperativo, el basado en proyecto, técnicas motivacionales, todo mediado por las nuevas tecnologías de la información y acompañados del fortalecimiento de valores como el respeto, compañerismo y la tolerancia, además de metodologías didácticas y lúdicas que incorporen juegos para la resolución de problemas y adquisición de conocimientos. Para esto es fundamental la capacitación constante del educador por medio del Ministerio de Educación, y nuevas investigaciones que identifiquen las complicaciones que se tienen por la falta de tecnología e infraestructura en la comunidad donde se encuentra la institución educativa objeto de estudio, considerando las necesidades de los educandos.

Los resultados sumados a la experiencia en el área coinciden en que las competencias del docente creativo son esenciales en el medio rural donde las limitaciones obligan a poner en práctica valores como resiliencia, solidaridad, perseverancia y responsabilidad para poder generar aprendizajes significativos.

### **Referencias bibliográficas**

1. Aldape, T. (2018). *Desarrollo de las competencias del docente. Demanda de la aldea global siglo XXI*. Libros en red. [https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=piMmkvzRJ8cC&oi=fnd&pg=PA10&dq=como+fortalecer+las+competencias+del+docente+creativo&ots=HHFDDYOKq3&sig=061r5WvhTYm5-pkotpXxMbmG9fl&redir\\_esc=y#v=onepage&q=como%20fortalecer%20las%20competencias%20del%20docen](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=piMmkvzRJ8cC&oi=fnd&pg=PA10&dq=como+fortalecer+las+competencias+del+docente+creativo&ots=HHFDDYOKq3&sig=061r5WvhTYm5-pkotpXxMbmG9fl&redir_esc=y#v=onepage&q=como%20fortalecer%20las%20competencias%20del%20docen)
2. Beltrán, J. (2017). Los recursos didácticos y el aprendizaje significativo. *Espiraes revista multidisciplinaria de investigación*, 1(2), 9-14. <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/4>
3. Cárdenas, L. (2019). La creatividad y la Educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana*, 12(2), 211-224. doi:<https://doi.org/10.15332/25005421.5014>
4. Cavadonga, M. (2018). Aprendizaje Basado en un Proyecto Docente: Aprendizaje, creatividad, innovación y nuevos roles en la formación de profesorado en la era digital. *Revista Complutense de Educación*, 1253-1277. <https://core.ac.uk/download/pdf/162288354.pdf>
5. Corral, J., Moya, C., & Alonso, L. (2020). Propuesta de la competencia de innovación de procesos educativo: una vía para la formación de profesionales creativos. *Revista Luz*, 19-32.
6. Creely, E., Henderson, M., & Henriksen, D. (2019). Failing to succeed: The value of failure in creativity Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference. *Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)*, 1403-1411. <https://research.monash.edu/en/publications/failing-to-succeed-the-value-of-failure-in-creativity>
7. Cuetos, M., Grijalbo, L., Argueso, E., Escamilla, V., & Ballesteros, R. (2020). Potencialidades de las TIC y su papel fomentando la creatividad: percepciones del profesorado. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 287-306. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.23.2.26247>
8. Del Águila, Y. et al. (2019). Creatividad y tecnologías emergentes en educación. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 527-534. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/1529>
9. Elisondo, R. (2018). Creatividad y educación: llegar con una buena idea. *Creatividad y Sociedad*, 145-166. [https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/98611/CONICET\\_Digital\\_Nro.fa846877-e98a-4ef5-8a51-41e187069583\\_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/98611/CONICET_Digital_Nro.fa846877-e98a-4ef5-8a51-41e187069583_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y)



10. Espinoza, E., & Campuzano, J. (2019). Formación por competencias de docentes en la educación básica media. *Revista Conrado.*, 250-258. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000200250&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000200250&script=sci_arttext&tlng=en)
11. Galvis, R. (2017). El proceso creativo y la formación del docente. *Revista de Educación Laurus*, 82-98. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102305.pdf>
12. Gómez, S. y Schier, C. (2018). *Competencias docentes para el desarrollo de la creatividad*. Santiago de Chile: Universidad Finis Terrae. <http://repositorio.uft.cl/bitstream/handle/20.500.12254/1111/Gomez-SCHIER%202018.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Reconocen%20que%20hay%20distintos%20factores,proceso%20por%20sobre%20el%20resultado.>
13. Hernández, I. y Alvarado, J. (2016). Creatividad e innovación. Competencias transversales. *Revista Virtual Católica del Norte*, 66-72. <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/620/1155>
14. Llivina, M. (2020). *La formación de un docente de calidad para el desarrollo sostenible*. México: Unesco. [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Havana/pdf/Formaciondocentes\\_Llivina.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Havana/pdf/Formaciondocentes_Llivina.pdf)
15. López, R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa : investigaciones sobre la creatividad en el aula*. Bogota: Universidad La Salle. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>
16. Lozano, S. (2019). Prácticas innovadoras de enseñanza con mediación TIC que generan ambientes creativos de aprendizaje. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 147-160. <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/557/1103>
17. Martínez, O., & Aranda, O. (2019). La creatividad en las clases de Español - Literatura. *Edusol*, 58-66. <https://www.redalyc.org/pdf/4757/475748668007.pdf>
18. Ministerio de Educación. (2019). *Ecuador participó en PISA-D en 2017*. Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/ecuador-participo-en-pisa-d-en-2017/>
19. Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Escuelas que inspiran respaldan la creatividad del estudiante*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/festival-de-innovacion-educativa-respalda-la-creatividad-de-los-estudiantes/>
20. Moncini, R., & Pirela, W. (2021). Estrategias de enseñanza virtual utilizadas con los alumnos de educación superior para un aprendizaje significativo. *SUMMA. Revista disciplinaria en ciencias económicas y sociales*, 3(1), 1-28. doi:[www.doi.org/10.47666/summa.3.1.13](http://www.doi.org/10.47666/summa.3.1.13)
21. Nikolopoulou, K. (2018). Creativity and ICT: Theoretical approaches and perspectives in school education. En T.A. Mikropoulos. *Research on e learning and ICT in education*, 87-100. [https://www.researchgate.net/publication/328088201\\_Creativity\\_and\\_ICT\\_Theoretical\\_Approaches\\_and\\_Perspectives\\_in\\_School\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/328088201_Creativity_and_ICT_Theoretical_Approaches_and_Perspectives_in_School_Education)
22. Olcina, G. (2017). La música como dinamizadora de los procesos de inclusión en el aula. *Actas del XIV Congreso Internacional de Teoría de la Educación*, 443-451. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6759221>



23. Píriz, N. (2017). Cualidades creativas promovidas en la formación del docente. *Intercambios dilemas y transiciones de la Educación Superior*. <http://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/134>
24. Romero, G. (2018). Calidad educativa: engranaje entre la gestión del conocimiento, la gestión educativa, la innovación y los ambientes de aprendizaje. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 17(35), 10-25. doi:10.21703/rexe.20181735romero6
25. Salinas, J., & Marín, J. (2017). *La universidad entre lo real y lo virtual, una trayectoria no lineal para la didáctica universitaria*. Hottopos. <http://www.hottopos.com/notand44/1SalinasMarin.pdf>
26. Suárez, P., Vélez, M., & Londoño, D. (2018). Las herramientas y recursos digitales para mejorar los niveles de literacidad y el rendimiento académico de los estudiantes de primaria. *Revista virtual Universidad Católica del Norte*, 184-198. <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/990>
27. Tejena, V. (2018). Herramienta para propiciar el desarrollo de la creatividad en el aula. *ESPE*, 2-228. <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/15414/1/Herramientas%20para%20propiciar%20el%20desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20el%20aula.pdf>
28. UNESCO. (2019). El marco de competencias de los docentes en materia de TIC. <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/unesco-competencias-tic-docentes-version-3-2019.pdf>