

UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Maestría en Educación

Mención Educación y Creatividad

Título del proyecto de investigación

Herramientas tecnológicas educativas para el desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes del nivel básica superior de la Unidad Educativa “Bocana del Búa”

MODALIDAD

Artículos profesionales de alto nivel

Título del artículo

Herramientas tecnológicas educativas: con enfoque al desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes de nivel básica superior

Autor/a

Wagner Alberto Villamil Alcívar

Tutor/a

Ing. Sonia Párraga Muñoz, Mg

Investigación presentada como requisito para la obtención del título de Magister en Educación, mención Educación y Creatividad

Portoviejo, octubre 2021

Tema de investigación

Herramientas tecnológicas educativas para el desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes del nivel básica superior de la Unidad Educativa “Bocana del Búa”

Educational technological tools for the development of creative abilities of students of the upper basic level of the "Bocana del Búa" Educational Unit.

Título del artículo

Herramientas tecnológicas educativas: con enfoque al desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes de nivel básica superior

Wagner Alberto Villamil Alcívar

e.wavillamil@sangregorio.edu.ec

Docente de la Unidad Educativa “Bocana del Búa”

ORCID 0000-0001-7311-666X

Sonia Monserrate Párraga Muñoz

smparraga@sangregorio.edu.ec

Universidad San Gregorio de Portoviejo

ORCID 0000-0003-3964-7736

I. Resumen

Las herramientas tecnológicas educativas en la actualidad forman parte fundamental de la educación en el proceso de enseñanza - aprendizaje. El objetivo del presente trabajo es determinar si el uso inadecuado de las herramientas tecnológicas educativas incide en el desarrollo de las habilidades creativas de los estudiantes del nivel básica superior en Manabí, Ecuador. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y cuantitativo de tipo exploratorio, descriptivo y bibliográfico, por cuanto se analizó las nuevas herramientas

tecnológicas educativas y detalles científicos de sus beneficios en el campo educativo, la información fue recopilada a través de encuestas y entrevistas dirigidas a estudiantes y docentes donde se verifican las variables e indicadores para ser interpretados y analizados. Como resultando se determina la descripción porcentual de los indicadores que responden a variables incluidas y a la vez genera un acercamiento al objeto de estudio de la investigación. En conclusión, la investigación realizada define que el uso de las herramientas tecnológicas educativas por parte de los profesores del nivel básica superior en Manabí, Ecuador ha incrementado, así mismo, se determinó que los estudiantes tienden a desarrollar habilidades creativas con mayor facilidad y desenvolvimiento mediante el adecuado uso de herramientas tecnológicas educativas.

PALABRAS CLAVES: Habilidades creativas; herramientas tecnológicas educativas, proceso de enseñanza – aprendizaje.

Abstract

Educational technological tools are currently a fundamental part of education in the teaching-learning process. The objective of this work is to determine if the inappropriate use of educational technological tools affects the development of creative abilities of students of the upper basic level in Manabí, Ecuador. The study was developed under a qualitative and quantitative approach of an exploratory, descriptive, and bibliographic type, since the new educational technological tools and scientific details of their benefits in the educational field were analyzed, the information was collected through surveys and interviews directed at students and teachers where variables and indicators are verified to be interpreted and analyzed. As a result, the percentage description of the indicators that respond to included variables is determined and at the same time generates an approach to the object of study of the research. In conclusion, the research carried out defines that the use of educational technological tools by teachers of the upper basic level in Manabí, Ecuador has increased, likewise, it was determined that students tend to develop creative skills with greater ease and development through the proper use of educational technological tools.

KEYWORDS: Creative skills; educational technological tools, teaching - learning process.

II. Introducción

Las tecnologías de la información y la comunicación están en constante cambios y por ende enfatiza a que los usuarios actualicen e innoven conocimientos, y “a mantenerse actualizados

sobre las nuevas herramientas que van surgiendo en todos los campos de la sociedad, más aún, especialmente en lo que se refiere al aspecto educativo y la docencia” (Mendoza & Pin, 2021).

La necesidad de manejarse en campos educativos tecnológicos, de una manera diferente, ha marcado un camino acertado hacia un futuro de mejoras, habitado por juventudes creativas con habilidades plenamente capaces, “las nuevas tecnologías de la información y la comunicación brindan una variedad de herramientas y recursos para contribuir a la enseñanza” (Cruz, 2020).

En la actualidad el uso de las herramientas educativas ha sido un avance fundamental en las habilidades creativas que brindan ayuda a los adolescentes y jóvenes para una mejor época en la educación, “en el contexto educativo, desde que apareció la era de la computación, es bastante común que los estudiantes utilicen varias de estas herramientas al momento de realizar sus tareas académicas” (Llamas & Serrano, 2021).

Esta investigación nos aporta a que el cuerpo docente y su alumnado tomen la mejor opción para la realidad que vivimos, es decir clases virtuales no repetitivas si no todo lo contrario, con una manera diferente de innovar nuestra educación.

El presente estudio de investigación espera ser ejecutado en acuerdo con la comunidad educativa, brindando todas las facilidades posibles, con la finalidad de superación y compromiso de querer salir adelante.

La viabilidad de este proyecto se hace efectiva, debido que la gran mayoría de las instituciones educativas del país cuenta con las herramientas básicas como son la de los recursos tecnológicos y recursos humanos.

La problemática a resolver en la presente investigación es sobre el uso inadecuado de las herramientas tecnológicas educativas que incide en el desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes.

Para generar herramientas para el correcto manejo de las tecnologías de información y comunicación se deberá analizar el ámbito bajo el que se desarrollan los estudiantes y sus acompañantes en casa, ya que normalmente los responsables de que los niños y jóvenes realicen sus tareas son personas de más de edad y pueden presentar una dificultad en el acceso a las metodologías técnicas que se requiera. (Alarcón & Millán, 2021:124).

En la actualidad esta problemática se está acrecentando por que el estudiante no se siente cómodo en su ambiente educativo, es importante no ignorar estos hechos y tratar de resolver estos inconvenientes de tal manera que por medio de la tecnología y con herramientas

educativas creemos ambientes educativos amigables; “la gente no creativa, por el contrario, a menudo ha tenido ambientes negativos, comenzando en la infancia y continuando por los diferentes puestos de trabajo, en los que por lo general han aceptado que no son particularmente creativos en lo absoluto”. (Brian, 2015).

III. Métodos

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuali-cuantitativo de tipo exploratorio, descriptiva y bibliográfica, por cuanto se indagaron nuevas herramientas tecnológicas educativas y detalles científicos de sus beneficios en el campo educativo actual, así como también se irán develando las diversas invenciones durante el estudio, también de manera bibliográfica se intensificará con teorías y sucesos del campo científico de índole bibliográfico.

El escenario de la investigación es la unidad educativa “Bocana de la búa” ubicada en la parroquia Chibunga del cantón Chone; la población está conformada por 80 personas y con una muestra 100%. En total representa a 60 estudiantes del nivel básica superior y 20 docentes que laboran en el plantel.

Para profundizar en las categorías de la investigación se utilizó los métodos teóricos, analítico-sintético, inducción y deducción, las técnicas señaladas son imprescindibles en la presente investigación, se logró recolectar información pedagógica y tecnológica con la que se realizaron tabulaciones, análisis e interpretaciones de resultados.

La información fue recopilada a través de una encuesta de base estructurada que se envió vía formulario Google, dirigidas a estudiantes y profesores, también se aplicó una entrevista a experto en el tema: Herramientas tecnológicas educativas para el desarrollo de habilidades creativas.

La información secundaria se obtuvo de fuentes bibliográficas acreditadas, revistas, libros que fue de gran ayuda para sustentar teóricamente la investigación.

Para obtener la validación de resultados se aplicaron métodos estadísticos, con el fin de tener una investigación de calidad que aporte a los docentes mayor claridad en dicho tema.

IV. Resultados y discusión

La investigación efectúa un análisis de los datos de fuente primaria como son las encuestas realizadas a los docentes de la Unidad Educativa “Bocana del Búa” del sitio “San Juan del Búa” perteneciente la parroquia Chibunga, cantón Chone, a continuación, se detallan resultados encontrados, por lo cual la información aporta de forma directa a la solución del problema

planteado en la presente investigación. Este análisis se orienta en la descripción porcentual de los indicadores que responden a variables incluidas en cada una de las preguntas, y a la vez genera un acercamiento directo a los objetivos planteados.

Tabla 1: Cuáles serían los problemas comunes que presentan los estudiantes respecto al desarrollo de habilidades creativas

VARIABLE DIAGNOSTICO	DATOS ENCUESTADOS	PORCENTAJE (%)
Falta de conocimiento de parte del docente	0	0
Un ambiente no adecuado	3	15%
Falta de creatividad del docente	4	20%
Desinterés por la asignatura	5	25%
Todas las anteriores	8	40%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicado a docentes.

En la tabla uno de la pregunta uno se evidencia que el 25% de los docentes determinó mediante la encuesta realizada los problemas comunes que presentan los estudiantes respecto al desarrollo de habilidades creativas se dan por el desinterés de las asignaturas, así mismo el 20% de encuestados determina que la falta de creatividad de los docentes representa un problema, mientras que el que el 15% se debe a un ambiente no adecuado. Es muy importante indicar que el 40% de encuestados refiere que las anteriores opciones citadas son problemas comunes que presentan los estudiantes con respecto al desarrollo de habilidades, siendo esto un indicador relevante en la investigación ya que los factores antes nombrados que son elementos básicos que deber estar presentes de una forma positiva en el desarrollo de una sesión de clases se ven alterados e inciden en que el estudiante pierde la atención y dedicación a sus estudios y por ende el desarrollos de sus habilidades creativas.

La necesidad de desarrollar en los alumnos las capacidades de pensamientos críticos y desarrollo de habilidades creativas, con la finalidad que puedan interpretar, participar y transferir creativamente su realidad personal, es necesario que el docente cree diversas alternativas para solucionar las problemáticas de distracción y desinterés que se presentan en el ámbito educativo. (Santos, 2019).

Tabla2: Implementa usted estrategias para el desarrollo de las habilidades creativas con los estudiantes

VARIABLE DIAGNOSTICO	DATOS ENCUESTADOS	PORCENTAJE (%)
Ninguna sesión de clase	0	0
En todas sesiones de clases	9	45%
Algunas sesiones de clase	11	55%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicado a docentes.

En tabla dos de la pregunta dos los docentes encuestados determinaron con el 55% en algunas sesiones de clases implementa estrategias para el desarrollo de las habilidades creativas en los estudiantes, mientras que el 45% implementa estrategias en todas sesiones de clases. Estos resultados son de gran importancia para la investigación ya que se denota la implementación de estrategias en las sesiones de clases por tal motivo los estudiantes pueden desarrollar habilidades creativas aplicando las diversas actividades que realiza el docente, es necesario aclarar que cada docente posee una estrategia específica y en ocasiones no todos los estudiantes captan la modalidad aplicada, es así que Castillo define: “La creatividad es aquel proceso que tiene por resultado una obra personal, aceptada como útil o satisfactoria por un grupo social en un momento cualquiera del tiempo”. (Castillo, 2018).

Tabla 3: Seleccione la herramienta tecnológica educativa que haya hecho uso en algún momento

VARIABLE DIAGNOSTICO	DATOS ENCUESTADOS	PORCENTAJE (%)
Genially	1	1,7%
Otros	25	4%
Symbaloo	3	5%
Classroom de Google	15	25%
Microsoft Teams	16	26,7%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicado a estudiantes.

En tabla 3 de la pregunta 3 los estudiantes encuestados determinaron con el 26,7% manifiestan que la herramienta educativa que con mayor frecuencia han utilizado es la de Microsoft teams, mientras que el 1,7% ostentan por la utilización de genially. Estos resultados son de gran importancia porque se observa que los estudiantes si han hecho uso de estas tecnologías, por

lo que facilitará el desarrollo de habilidades creativas en los alumnos. Según lo investigado por Roig, Urrea & Merma manifiestan:

Que, dentro de este marco, algunas de las herramientas que suelen utilizarse más frecuentemente son las videoconferencias online, en las que engloban diversas herramientas educativas, las cuales pueden ser definidas como sesiones o clases en las que el alumnado y el profesorado se conecta e interactúa entre sí en tiempo real, gracias al empleo de plataformas y aplicaciones virtuales. (Roig, Urrea, & Merma, 2021)

Tabla 4: La probabilidad de crear mapas conceptuales, diapositivas, etc., a través de herramientas educativas, sería

VARIABLE DIAGNOSTICO	DATOS ENCUESTADOS	PORCENTAJE (%)
Ocasionalmente probable	1	1,7%
Nada probable	3	5%
Poco probable	8	13,3%
Probable	23	38,3%
Muy probable	25	41,7%

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta aplicado a estudiantes.

En tabla 4 de la pregunta 4 los estudiantes encuestados determinaron con el 41,7% manifiestan que, si es muy probables de realizar diversas actividades por medio de las herramientas educativas, mientras que el 5% consideran que es nada probable y el 1,7% indican que puede ser ocasionalmente probable. Estos resultados manifiestan que los estudiantes pueden adaptarse de forma rápida a la ejecución de las herramientas tecnológicas, sin embargo, se debe capacitar al mínimo porcentaje, ya que tal vez se debe a falta de información. Según Carvajal, “el desarrollo del trabajo está orientado hacia la práctica educativa, beneficiando la creatividad de los estudiantes en realizar actividades que son elementales para el desempeño estudiantil”. (Carvajal, 2020).

V. Conclusiones

Las herramientas tecnológicas educativas son consideradas básicas e indispensables en cualquiera área del aprendizaje, puesto que se relacionada directamente con nuestra evolución de aprendizaje personal en esta nueva realidad que vivimos en la actualidad, estas permiten el fácil desarrollo de procesos como, el buen uso de las habilidades creativas, el adecuado uso de la tecnología, amplios conocimientos de la innovación digital, además brinda conocer nuevos

textos virtuales que llenan conocimientos muchos más amplios, que se ve reflejado en las habilidades imaginativas. Mediante el uso de herramientas de encuestas, se evidenció el uso inadecuado de herramientas tecnológicas educativas generando una problemática aguda de avance digital educativo.

Los resultados de la investigación denotan que los estudiantes tienden a desarrollar habilidades creativas con mayor facilidad y desenvolvimiento si se logra estimular esa capacidad, mediante el adecuado uso de herramientas tecnológicas educativas, puesto que hagan nuestras clases más amigables e innovadoras. Se sugiere que, con estrategias pedagógicas aplicadas, marquemos caminos de ruta secuenciales, para incentivar el gusto y admiración en los estudiantes hacia las nuevas metodologías tecnológicas educativas.

VI. Referencias bibliográficas

Alarcón, M., & Millán, A. (2021). La relación entre el uso responsable de la tecnología y el aprendizaje en los estudiantes del Subnivel Básica Media de la Escuela Leónidas Plaza. *Digital Publisher*, 6, 120-138. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.2-1.528>

Barragán, E., Verdugo, V., & Quinto, E. (2017). El uso de las TICS en el mejoramiento y su incidencia en los procesos enseñanza- aprendizaje. *Dominio de las ciencias*, 138-162. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.2.esp.138-162>

Brian, T. (2015). Creatividad y resolución de problemas. En T. Brian, *Creatividad y resolución de problemas* (pág. 4). Nashville, Estados Unidos: Amacom. Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=axyMBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Creatividad+y+resolucion+de+problemas.+En+T.+Brian,+Creatividad+y+resolucion+de+problemas+\(p%C3%A1g.+4\).+Nashville,+Estados+Unidos:+Amacom.&ots=YPTUg54CZm&sig=cVoHGNgjZVB-xanAFngU-48](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=axyMBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Creatividad+y+resolucion+de+problemas.+En+T.+Brian,+Creatividad+y+resolucion+de+problemas+(p%C3%A1g.+4).+Nashville,+Estados+Unidos:+Amacom.&ots=YPTUg54CZm&sig=cVoHGNgjZVB-xanAFngU-48)

Bullón, O. (2020). Educación virtual interactiva como metodología para la educación: revisión de literatura. *In Crescendo*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65548626/Articulo_In_Crescendo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1634759792&Signature=DV6XIj7gifsZWLW8qC2g0EPVchtGijabtdtKNKA6MnH4m~SrqfyQo1EF3fsz4S3KYfj24Bijh5XNZPj4jivZUBmN1foqPKFEn3CyNdzfk-UMpjkM1z7m39B0CROsoNC0FtCLpT

Cagua, H., Georgina, A., Velasco, M., Arce, K., & Arce, M. (2021). Pilares claves para una educación virtual de calidad frente a la pandemia en Ecuador. *REVISTA INCLUSIONES*, 8, 224-241. Obtenido de <http://revistainclusiones.com/carga/wp-content/uploads/2021/03/14-Cagua-et-al-VOL-8-NUM-Esp.-AbrJun-Cristian-Daniel2021INCL.pdf>

Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: un estudio holístico en la educación. *Innova Educación*, 123-132. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.009>

Carvajal, M. (2020). *Un aula virtual como instrumento de aprendizaje colaborativo de preparación quirúrgica radicular en endodoncia*. Obtenido de Universidad Nacional de Colombia: <https://rdu.unc.edu.ar/handle/11086/16284>

Castillo, N. (2018). Modelo de estrategias cognitivas basado en el pensamiento divergente y productivo para desarrollar la creatividad de los estudiantes de educación primaria – Chimbote. *Ciencia Y Tecnología*, 23-33.

Espinosa, C., & Gómez, J. (2020). Desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes como consecuencia del uso de herramientas TIC. *Informador técnico*, 133-154. doi:Desarrollo dedoi:<http://doi.org/10.23850/22565035.2547>

Espinoza, J. (2017). El Desarrollo Creativo Y Su Aporte En El Aprendizaje De Los Estudiantes Del 4to Y 5to Curso De Educación Básica De La Unidad Educativa Padre Luis Garzón Jiménez De La Comunidad Cerrito De Los Morreños, En El Periodo Lectivo 2016-2017. *Universidad de Guayaquil*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/19914/1/espinoza%20zu%c3%bliga%20josue%20osaul.pdf>

García, C., & Gómez, J. (2020). Desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes como consecuencia del uso de herramientas TIC. *Informador Técnico*, 84(2), 136. <http://doi.org/10.23850/22565035.2547>

Grijalbo, L., Argueso, E., Escamilla, V., & Ballesteros, R. (2020). Potencialidades de las TIC y su papel fomentando la creatividad: percepciones del profesorado. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 287-306. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26247>

Llamas, C., & Serrano, A. (2021). Socrative como herramienta de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Superior. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25, 5. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31182>

Moliner, M., & Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. doi:<https://doi.org/10.23913/ried.v10i19.494>

Mora, R. L.-J. (2020). COVID-19 La transformación de la educación en el Ecuador. *Hamut'ay*, 7, Lima, Peru. doi:<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v7i2.2134>

Mendoza, F., & Pin, P. (2021). *Estudio de las habilidades creativas en el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Provincia de Manabí*. Obtenido de Universidad San Gregorio: <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/1905/1/Estudio%20de%20las%20habilidades%20creativas%20en%20el%20uso%20de%20herramientas%20tecnol%c3%b3gicas%20en%20el%20proceso%20de%20ense%c3%blanza%20de%20aprendizaje%20de%20los%20estudiantes%20d>

Otero Rodríguez, C. D. (2020). Herramientas digitales para la comunicación, la tele-docencia y la tele-orientación educativa en tiempos de COVID-19. *AOSMA*, 28, 92-103.

Pinto, G., & Plaza, J. (2021). Determinar la necesidad de capacitación en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones para la formación docente. *Digital Publisher*, 169-181. doi:[doi:doi.org/10.33386/593dp.2021.1.426](http://doi.org/10.33386/593dp.2021.1.426)

Portilla, L. (2021). *Plataforma virtual de aprendizaje mediante neobook para fomentar la creatividad y el trabajo colaborativo en los estudiantes del bachillerato en la asignatura de lenguaje y literatura*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/53255/1/BFILO-PD-INF10-21-003.pdf>

Poveda, D., & Cifuentes, J. (2020). Incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) durante el proceso de aprendizaje en la educación superior. *Formación universitaria*. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000600095>

Roig, R., Urrea, M., & Merma, G. (2021). La comunicación en el aula universitaria en el contexto del COVID-19 a partir de la videoconferencia con Google Meet. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*.

Rozo, J. (2020). La Influencia del Aprendizaje Significativo de Ausubel en el Desarrollo de las Técnicas de Escritura Creativa de Rodari. *Revista Internacional Tecnológica - educativa docentes 2.0*, 1-7. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.149>

Salazar, J., & Angarita, D. (2017). Evaluación y selección de herramientas de analítica visual para su implementación en una institución de educación superior. *IngEam*, 4, 1-20. Obtenido de <http://app.eam.edu.co/ojs/index.php/ingeam/article/view/62/93>

Santos, P. (2019). *Estrategias Metodológicas Para El Desarrollo Delpensamiento Crítico Y Creativo En El Área Dematemática De Los Alumnos Del Cuarto Grado De Secundaria De La Institución Educativa "San Miguel"*. Obtenido de Repositorio Institucional Universal Nacional Pedro Ruiz Galo: <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6834/BC-3036%20PUMAYALLA%20DIAZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, M., García, J., Steffens, E., & Hernández, H. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Información tecnológica*, 277-286. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000300277>

Sarauz, M., Shuguli, J., Vaca, D., & Villafuerte, R. (2020). Evaluación de satisfacción a los estudiantes sobre el uso del software. *Revista Minerva De Investigación Científica*, 1, 13,18. doi:DOI: 10.47460/minerva.V1i2.7

Zambrano Cedeño, E. R., & Reyes Palma, A. S. (2017). Biblioteca Escolar Como Recurso Lúdico. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 2, 24. doi:<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/835>

CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor del/la estudiante Wagner Alberto Villamil Alcívar, que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, dictado en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad articulo con el título: **Herramientas tecnológicas educativas: con enfoque al desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes de nivel básica superior**, presentado por el/la estudiante Wagner Alberto Villamil Alcívar, con cédula de ciudadanía No.1313291617, como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad, considero que dicho trabajo investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que lo apruebo.



Ing. Sonia Monserrate Párraga Muñoz Mg.

Portoviejo, 20 de octubre del 2021