

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
Mención Educación y Creatividad



**UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO**

**Maestría en Educación  
Mención Educación y Creatividad**

**Línea de investigación**  
Pedagogía, Didáctica, Currículo y Tecnología

**Título de la investigación**  
" El docente creativo frente a las interacciones educativas mediadas por pantallas en Escuelas Fiscomisionales en la ciudad de Portoviejo - Manabí, Ecuador."

**Autora**  
Peralta Bravo Mariam Juliette

**Tutora**  
Dra. Cinthya Game Varas, PhD.

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

Portoviejo, octubre 2024



**Título:** El docente creativo frente a las interacciones educativas mediadas por pantallas en Escuelas Fiscomisionales en la ciudad de Portoviejo - Manabí, Ecuador.

**Autoras:** Mariam Juliette Peralta Bravo <sup>1</sup>, e.mjperalta@sangregorio.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0002-6603-5743>

Dra. Cinthya Game Varas, PhD <sup>2</sup>, cgvaras@sangregorio.edu.ec, <https://orcid.org/0000-0002-4877-1192>

**Filiación:** 1 y 2 Universidad San Gregorio de Portoviejo, Ecuador

## Resumen

El rol docente creativo en el aula fomentó la creatividad en entornos educativos digitales que influye notablemente en la formación integral de los estudiantes, no solo facilita el dominio de los contenidos académicos, sino que también impulsa el desarrollo de competencias clave para el siglo XXI, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la adaptabilidad. El objetivo es determinar las competencias que el docente creativo debe aplicar para el aprendizaje con interacciones educativas mediadas por pantallas en Escuelas Fiscomisionales. Con un enfoque mixto, se recopilaron datos cuantitativos mediante encuestas. La muestra incluyó 18 docentes. Los resultados destacan el uso de herramientas digitales como PowerPoint y Google Classroom, y revelan que la innovación pedagógica, la motivación y el conocimiento tecnológico son competencias clave. Los resultados indican que la innovación pedagógica es la competencia más valorada, con un 83,3% de los encuestados señalándola como esencial. En conclusión, la creatividad y adaptabilidad del docente son esenciales para implementar estrategias efectivas, como el aprendizaje basado en proyectos y la evaluación formativa, que promueven una educación dinámica y significativa en entornos digitales.

**Palabras clave:** Tecnología educativa; docente creativo; interacción en pantallas; educación interactiva.

## Abstract:

The creative teaching role in the classroom promoted creativity in digital educational environments that significantly influences the comprehensive training of students, not only facilitates the mastery of academic content, but also promotes the development of key competencies for the 21st century, such as problem solving, critical thinking and adaptability. The objective is to determine the competencies that the creative teacher must

apply for learning with educational interactions mediated by screens in Public Schools. Using a mixed approach, quantitative data was collected through surveys. The sample included 18 teachers. The results highlight the use of digital tools such as PowerPoint and Google Classroom, and reveal that pedagogical innovation, motivation and technological knowledge are key competencies. The results indicate that pedagogical innovation is the most valued competence, with 83.3% of respondents indicating it as essential. In conclusion, teacher creativity and adaptability are essential to implement effective strategies, such as project-based learning and formative assessment, that promote dynamic and meaningful education in digital environments.

**Keywords:** Educational technology; creative teacher; interaction on screens; interactive education.

## 1. Introducción

En la era digital, la educación ha experimentado transformaciones significativas debido a la integración de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta evolución ha sido acelerada por la pandemia de COVID-19, que obligó a las instituciones educativas a adoptar rápidamente métodos de enseñanza a distancia y virtual. En este contexto, el papel del docente creativo se torna crucial para mediar las interacciones educativas a través de pantallas, enfrentando desafíos y oportunidades únicas.

La educación mediada por pantallas ha evidenciado disparidades en el acceso a recursos tecnológicos y habilidades digitales entre estudiantes y docentes, lo cual ha exacerbado las desigualdades educativas preexistentes (García, 2021). Además, la fatiga digital y la falta de interacción personal directa han impactado negativamente en el compromiso y la motivación de los estudiantes (E. López, 2022). En este escenario, la creatividad del docente emerge como un elemento esencial para mitigar estos efectos adversos y potenciar la efectividad del aprendizaje a distancia.

La creatividad docente, definida como la capacidad de generar ideas originales y útiles en el contexto educativo, es fundamental para el diseño de estrategias pedagógicas que promuevan la participación activa y el aprendizaje significativo (Vásquez y Torres, 2023) Sin embargo, a pesar de su importancia, existe una escasez de estudios que aborden específicamente cómo los docentes en América Latina están utilizando su creatividad para enfrentar los desafíos de la educación mediada por pantallas.

Un estudio de (Pérez & Morales, 2021) destaca que los docentes que emplean métodos creativos y tecnologías emergentes pueden mejorar significativamente el rendimiento y la motivación de sus estudiantes en entornos virtuales. Sin embargo, la implementación de estas estrategias creativas no está exenta de obstáculos, tales como la falta de formación adecuada y el acceso limitado a recursos tecnológicos (Serrano & Hernández, 2022). Estas barreras subrayan la necesidad de desarrollar programas de capacitación y políticas educativas que apoyen a los docentes en el uso de la creatividad en sus prácticas pedagógicas digitales.

En términos de interacciones educativas, la mediación por pantallas ha transformado radicalmente la dinámica del aula, requiriendo que los docentes reconfiguren sus enfoques pedagógicos para fomentar un entorno de aprendizaje colaborativo y participativo (Ramírez & Soto, 2022). La creatividad en este contexto no solo implica la generación de contenidos atractivos, sino también la capacidad de utilizar herramientas digitales para crear experiencias de aprendizaje interactivas y personalizadas (Mendoza, 2021).

El concepto de un docente creativo va más allá de la simple transmisión de conocimientos; implica la capacidad de innovar en el aula, inspirar a los estudiantes y adaptarse a las necesidades cambiantes del entorno educativo. Según (Rodríguez y Pérez, 2023) "la creatividad en la enseñanza se manifiesta a través de la capacidad del docente para diseñar experiencias de aprendizaje que sean relevantes, motivadoras y desafiantes para los estudiantes" (p. 45). Esto incluye el uso de tecnologías emergentes, la implementación de metodologías activas y la creación de un ambiente inclusivo y colaborativo.

Un docente creativo también es aquel que está en constante búsqueda de nuevas estrategias pedagógicas. García y López (2022) señalan que "la formación continua y la actualización constante son características esenciales de un docente creativo, ya que le permiten adaptarse a los cambios tecnológicos y pedagógicos" (p. 103). Esto es crucial en un contexto donde la educación mediada por pantallas y las herramientas digitales se vuelven cada vez más prevalentes.

La capacidad de motivar a los estudiantes es otro aspecto fundamental del docente creativo. Según Fernández et al., (2021) "un docente creativo utiliza diversas estrategias para mantener el interés y la participación de los estudiantes, desde el uso de recursos

multimedia hasta la implementación de proyectos colaborativos" (p. 67). Estas estrategias no solo facilitan la comprensión de conceptos complejos, sino que también promueven un aprendizaje significativo y duradero.

A pesar de los desafíos, algunos docentes han logrado desarrollar prácticas pedagógicas innovadoras que integran elementos de gamificación, aprendizaje basado en proyectos y uso creativo de plataformas digitales (Fernández & López, 2022). Estas estrategias han demostrado ser efectivas para aumentar el compromiso estudiantil y mejorar los resultados de aprendizaje, subrayando el potencial transformador de la creatividad docente en la educación mediada por pantallas.

La investigación sobre la creatividad en la enseñanza y su aplicación en entornos virtuales contribuye al cuerpo de conocimiento en pedagogía y tecnología educativa. Al explorar y validar nuevas estrategias pedagógicas, esta investigación aporta datos empíricos y teorías que pueden guiar futuras prácticas educativas y políticas.

El presente trabajo tuvo como objetivo determinar las competencias que el docente creativo debe aplicar para el aprendizaje con interacciones educativas mediadas por pantallas.

La creatividad del docente se refiere a la capacidad del maestro para diseñar y aplicar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten un aprendizaje significativo y activo (Sawyer, 2021). Los hallazgos del autor destacan que, la creatividad en la enseñanza es esencial para adaptar las prácticas educativas a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del entorno. En su estudio, Sawyer argumenta que los docentes creativos no solo generan ideas originales, sino que también transforman el entorno de aprendizaje en un espacio dinámico y participativo, utilizando métodos que incentivan la curiosidad y el pensamiento crítico.

La creatividad en la enseñanza implica no solo la generación de ideas originales, sino también la capacidad de los docentes para transformar el entorno de aprendizaje en un espacio dinámico y participativo. Sawyer argumenta que los docentes creativos son esenciales para adaptar las prácticas educativas a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del entorno global. (Sawyer, 2021).

Los docentes creativos son aquellos que pueden utilizar herramientas tecnológicas para diseñar experiencias de aprendizaje que promuevan la colaboración y la reflexión

crítica, lo cual es esencial en un mundo cada vez más digitalizado. (Henriksen, Mishra, & Fisser., 2021). Los autores proponen un marco para la integración de la creatividad en la práctica docente a través del uso de la tecnología.

El autor sugiere que los docentes creativos deben ser facilitadores que apoyen a los estudiantes en la exploración de sus propias ideas y soluciones, lo que es crucial para el desarrollo de habilidades del siglo XXI. (Beghetto, 2022). Los autores exploran cómo los docentes pueden fomentar la creatividad en el aula a través de un enfoque pedagógico que valora la curiosidad y el pensamiento crítico.

Los docentes que adoptan un enfoque creativo tienden a utilizar metodologías más innovadoras, como el aprendizaje basado en proyectos y la enseñanza interdisciplinaria (Davies, y otros, 2022). Para los autores la creatividad docente está directamente relacionada con la motivación y el compromiso de los estudiantes.

La creatividad en la enseñanza debe ser una prioridad en la formación docente (Sternberg, 2023). El autor propone que los programas de desarrollo profesional incluyan módulos específicos sobre cómo incorporar la creatividad en la planificación y ejecución de las clases, destacando que los docentes creativos son clave para preparar a los estudiantes para los retos del futuro.

La enseñanza a través de pantallas afecta la participación y el compromiso de los estudiantes. (Bond M. , 2022). La investigación revela que los estudiantes enfrentan desafíos significativos, como la fatiga digital y las distracciones, pero también muestra que las estrategias pedagógicas innovadoras pueden mejorar la experiencia de aprendizaje virtual.

Las desigualdades en el acceso a la tecnología y cómo estas pueden exacerbar las disparidades educativas (García & Weiss, 2021). Proponen que las estrategias inclusivas y creativas por parte de los docentes son esenciales para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a la educación, especialmente en entornos virtuales. Los docentes que implementan juegos y dinámicas lúdicas pueden mejorar significativamente la participación de los estudiantes. (Dichev & Dicheva, 2023).

El ABP puede facilitar la interacción y la colaboración entre los estudiantes en entornos virtuales (Krajcik & Shin., 2022). Para los autores, los docentes que utilizan

ABP en la educación mediada por pantallas logran un mayor compromiso y desarrollo de habilidades críticas en los estudiantes.

Las interacciones educativas mediadas por pantallas requieren estrategias específicas para mantener la cohesión y la comunicación efectiva, subrayando la necesidad de innovación pedagógica y creatividad docente. (Zhao & Watterston, 2022).

## **2. Métodos**

El presente estudio se inscribió en el paradigma mixto, debido a que, se emplearon datos cuantitativos, siguiendo un enfoque de investigación exploratoria, descriptiva y propositiva.

El estudio incluyó un componente cuantitativo, justificado por su enfoque en un conjunto de procesos secuenciales y probatorios (Hernandez et al., 2016). En relación con lo expuesto la presente investigación tuvo un enfoque cuantitativo, debido a que integra sistemáticamente métodos que permitió la descripción y análisis de los datos recolectados y obtener conclusiones basadas en información que permita comprender mejor el fenómeno en estudio.

De acuerdo con Monje (2011) la investigación exploratoria se refiere a temas poco estudiados en los cuales se sientan bases para investigaciones futuras más rigurosas. Son más flexibles en su metodología en comparación con otros estudios, a la vez que son más amplios y dispersos.

Según Zorrilla (1993), citado por Macías (2018), la investigación de campo o directa se llevó a cabo en el lugar y momento en que ocurren los fenómenos objeto de estudio. Esta metodología buscó medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o variables investigadas, con el objetivo de describir su naturaleza Hernández et al., (2016). La investigación descriptiva permitió especificar las propiedades, características y perfiles del grupo objeto de análisis.

La población se dio en la Escuela Fiscomisional Las Cumbres de Fe y Alegría en la ciudad de Portoviejo - Manabí, Ecuador donde se encuestaron a 18 docentes. Como muestra se consideró el total de la población por considerarse pequeña.

Las técnicas e instrumentos utilizados generaron información cuantitativa sobre el problema planteado. Se obtuvieron datos de fuentes primarias mediante encuestas.

Los instrumentos cuestionario de encuesta para la recogida de información fueron validados según criterio de expertos.

Para el análisis de resultados se utilizó la triangulación de datos que permitió confrontar e identificar coincidencias desde varias perspectivas, además profundizar en función de los avances de las ciencias de la educación y creatividad.

### 3. Resultados

El análisis del rol del docente creativo en las interacciones educativas mediadas por pantallas en la Escuela Fiscomisional Las Cumbres de Fe y Alegría de Portoviejo, Manabí, Ecuador, revela que la creatividad docente es un factor clave para superar las limitaciones inherentes a la educación digital. Los docentes que emplean estrategias innovadoras y adaptativas no solo mejoran la participación y el compromiso de los estudiantes, sino que también mitigan los efectos negativos de la distancia física y la falta de recursos tecnológicos en el hogar.

**Tabla 1: Competencias esenciales para un docente creativo.**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Innovación pedagógica	15	83.3%
Conocimiento tecnológico	4	22.2%
Capacidad de motivar a los estudiantes	9	50%
<b>Total</b>	18	100%

*Tabla 1* Competencias esenciales para ser un docente creativo.

Los resultados indican que la innovación pedagógica es la competencia más valorada, con un 83,3% de los encuestados señalándola como esencial. La relevancia de la innovación pedagógica como competencia clave para los docentes creativos se alinea con la literatura actual que subraya la necesidad de adoptar enfoques educativos innovadores para responder a las demandas cambiantes de la educación moderna.

**Tabla 2: Fomentar la creatividad en sus estudiantes**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Mediante proyectos colaborativos	14	77.8%
Uso de tecnologías emergentes	6	33.3%
Fomento de debates y discusiones	4	22.2%
Aplicación de metodologías tradicionales	1	5.6%
Rutinas y destrezas de pensamiento, visual thinking, paletas de inteligencias múltiples.	1	5.6%
<b>Total</b>	18	100%

**Tabla 2.** Fomentar la creatividad en los estudiantes.

La tabla muestra los resultados de una encuesta en la que se preguntó a los participantes cómo describirían su enfoque para resolver problemas educativos en el aula. Los resultados indican que 14 personas (77.8%) prefieren un enfoque innovador. Los resultados reflejan una clara preferencia por enfoques innovadores en la resolución de problemas educativos, lo cual es consistente con las tendencias actuales en la educación. La adopción de tecnologías emergentes y métodos pedagógicos contemporáneos es vista como una forma efectiva de mejorar la enseñanza y el aprendizaje (Fischer y Molenaar, 2018).

**Tabla 3: Evaluación del impacto de estrategias metodológicas mediadas por pantallas.**

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Mediante pruebas y exámenes	5	27.8%
Cuestionarios	1	5.6%
Evaluaciones formativas con retroalimentación	13	72.2%
<b>Total</b>	18	100%

**Tabla 3.** Evaluación del impacto de las estrategias metodológicas mediadas por pantallas en el rendimiento de los estudiantes.

Los resultados muestran que, un 72.2% de los encuestados consideran que las "Evaluaciones formativas con retroalimentación" son la mejor forma de evaluar este impacto, lo que indica una fuerte preferencia por métodos que involucren un proceso continuo de retroalimentación y ajuste.

Estos datos sugieren que, se valoran más las evaluaciones formativas, que ofrecen una visión más integral y dinámica del aprendizaje de los estudiantes. Los resultados reflejan una creciente apreciación por las evaluaciones formativas con retroalimentación en el contexto de estrategias mediadas por pantallas.

Es fundamental que las políticas educativas en la región se orienten a brindar las herramientas y el respaldo necesario para que los docentes puedan seguir innovando en sus métodos, asegurando así una educación inclusiva y de calidad, capaz de adaptarse a los desafíos del siglo XXI.

#### 4. **Discusión**

El análisis del rol del docente creativo en la Escuela Fiscomisional Las Cumbres de Fe y Alegría de Portoviejo destaca la importancia de la creatividad en la superación de los desafíos inherentes a la educación digital. En un contexto donde la tecnología se convierte en un puente crucial entre el docente y el estudiante, la capacidad de innovar y adaptar las herramientas digitales a las necesidades del aula se revela como una competencia esencial para mejorar el compromiso y la participación de los estudiantes.

Las presentaciones multimedia, como PowerPoint y Prezi, son utilizadas por el 44,4% de los docentes, reflejando una preferencia por herramientas que permiten la integración de elementos visuales y dinámicos en la enseñanza. Esta elección no solo facilita la comprensión de conceptos complejos, sino que también actúa como un catalizador para mantener la atención y motivación de los estudiantes, aspectos cruciales en la educación mediada por pantallas (Heinrich et al., 2019).

La motivación estudiantil es destacada por el 66,7% de los encuestados como el principal objetivo del uso de pantallas en el aula. Este hallazgo está alineado con la literatura que subraya la importancia de mantener a los estudiantes motivados en entornos de aprendizaje a distancia, donde la falta de interacción física puede llevar a una disminución en el interés y la participación (Kirkwood y Price, 2014). Las pantallas no solo sirven como medios para la transmisión de información, sino como herramientas para captar la atención y fomentar un entorno de aprendizaje más interactivo y atractivo.

En cuanto a las competencias esenciales para ser un docente creativo, la innovación pedagógica es valorada por el 83,3% de los encuestados, lo que indica una clara necesidad de adoptar enfoques educativos que respondan a las demandas cambiantes

de la educación moderna. La creatividad en la pedagogía no solo permite a los docentes adaptar sus métodos a las necesidades de sus estudiantes, sino que también facilita un aprendizaje más significativo y contextualizado.

Finalmente, un 72,2% de los docentes considera que las evaluaciones formativas con retroalimentación son la mejor manera de evaluar el impacto de las estrategias metodológicas mediadas por pantallas. Este enfoque formativo permite un proceso continuo de retroalimentación y ajuste, esencial para adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes y mejorar su desempeño (Black y Wiliam, 2009). La preferencia por este tipo de evaluaciones subraya la importancia de un enfoque centrado en el estudiante, donde la retroalimentación continua permite a los educadores ajustar sus estrategias pedagógicas en tiempo real.

Los resultados del estudio destacan la necesidad de que las políticas educativas en la región proporcionen las herramientas y el apoyo necesario para que los docentes puedan continuar innovando en sus métodos. Solo a través de la creatividad y la adaptación constante se puede asegurar una educación inclusiva y de calidad que responda a los desafíos del siglo XXI.

## **5. Conclusiones**

A partir de los resultados obtenidos, se concluye que los mecanismos utilizados por los docentes para las herramientas digitales que adoptan los docentes en un enfoque creativo logran no solo superar las barreras tecnológicas y sociales, sino también transformar las limitaciones de la enseñanza virtual en oportunidades para el desarrollo integral de los estudiantes. La creatividad en la enseñanza, apoyada por el uso eficaz de las TICs, se convierte en un catalizador para el aprendizaje activo, la participación dinámica y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

La encuesta muestra que la innovación pedagógica es la competencia más valorada por los docentes, seguida por la capacidad de motivar a los estudiantes y el conocimiento tecnológico. Esta preferencia refleja una tendencia hacia la creatividad y la adaptabilidad en la enseñanza, con un enfoque en la implementación de métodos novedosos y la motivación de los estudiantes como elementos clave para el éxito educativo.

Sin embargo, se evidencian desafíos significativos, como la necesidad de capacitación continua en el uso pedagógico de las TICs y el apoyo institucional para la creación de recursos educativos adecuados. Estos hallazgos subrayan la importancia de fortalecer la formación docente en creatividad aplicada a entornos virtuales, y de implementar políticas educativas que faciliten el acceso a herramientas tecnológicas, asegurando una educación de calidad en las escuelas fiscomisionales de la región.

## 6. Referencias bibliográficas

Beghetto, R. A. (2022). *Nurturing Creativity in the Classroom*.

Black, & William, (2009). *Modelo de retroalimentación para el aprendizaje: Una propuesta basada en la revisión de literatura*. RMIE vol.26 no.88 Ciudad de México ene./mar. 2021 Epub 24-Mar-2021. Revista mexicana.

Bond, M. (2022). *Understanding Student Engagement in Online Learning* (Vol. 47). A Review of the Literature. *Journal of Educational Technology*.

Davies, D., Jindal-Snape, Collier, C., Digby, R., Hay, P., & Howe, A. (2022). *Creativity in Education*. *International Journal of Educational Research*.

Dichev, C., & Dicheva, D. (2023). *Gamification in Education: Where Are We in 2023?* (Vol. 26). *Journal of Educational Technology & Society*.

Fernández, & López. (2022). *Innovación pedagógica en tiempos de pandemia: Estrategias creativas para la enseñanza virtual* (Vol. 15). *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*.

Fischer, F.; Molenaar, I. (2018). AI in Education: Recent Research and Future Directions. In *AIED 2018 Proceedings*. Retrieved from [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-93843-1\\_1](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-93843-1_1)

García, E., & Weiss, E. (2021). *The Inequities of Digital Learning During the Pandemic*. Economic Policy Institute.

Henriksen, D., Mishra, P., & Fisser, P. (2021). *Creativity in Teaching and Learning: A Framework for Integration with Technology* (Vol. 30). *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*.

Hernandez, R.; Fernández, C.; Baptista, M. (2016). *Metodología de la Investigación* (Vol. 4). Retrieved from <http://www.pucesi.edu.ec/webs/wp-content/uploads/2018/03/Hernández-Sampieri-R.-Fernández-Collado-C.-y-Baptista-Lucio-P.-2003.-Metodología-de-la-investigación.-México-McGraw-Hill-PDF.-Descarga-en-línea.pdf>

- Kirkwood A, Price L (2014) '*Technology-enhanced learning and teaching in higher education: what is 'enhanced' and how do we know? A critical literature review*', Learning Media and Technology, 39 (1), pp.6-36. Krajcik, J. S., & Shin., N. (2022). *Project-Based Learning in a Digital Age*. (Vol. 31). Journal of Science Education and Technology.
- Macías, T. (2018). *Análisis comparativo de la producción orgánica y convencional de Theobroma cacao en la parroquia Membrillo*. Portoviejo.
- Mendoza. (2021). *Herramientas digitales y creatividad docente en la educación virtual*. (Vol. 12). Revista de Innovación Educativa.
- Monje, (2011). *INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA: Fundamentos básicos*. (Vol.1). Revista ulaonline.
- Pérez, & Morales. (2021). *Impacto de las estrategias creativas en el rendimiento académico en entornos virtuales* (Vol. 20). Revista de Investigación Educativa.
- Ramírez, & Soto. (2022). *La creatividad docente como respuesta a los desafíos de la educación a distancia*. (Vol. 7). Revista de Educación Creativa.
- Sawyer. (2021). *The Creative Classroom: Innovative Teaching for 21st-Century Learners*. Teachers College Press.
- Serrano, & Hernández. (2022). *Barreras y oportunidades en la implementación de estrategias creativas en la educación digital*. (Vol. 10). Educación y Tecnología.
- Sternberg, R. J. (2023). *Teaching for Creativity*. The Role of Creative Pedagogies.
- Zhao, Y., & Watterston, J. (2022). *The Impacts of Online Learning on Students and Teachers*. . Journal of Educational Change.

### CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN

En mi calidad de tutora del maestrante **Mariam Juliette Peralta Bravo** que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, impartido en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

#### CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad artículo científico con el título: **"El docente creativo frente a las interacciones educativas mediadas por pantallas en Escuelas Fiscomisionales en la ciudad de Portoviejo - Manabí, Ecuador"**, presentado por el maestrante **Mariam Juliette Peralta Bravo** con cédula de ciudadanía N° 1312832122 como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad. El trabajo científico ha sido postulado en la revista CoGnosis, con fecha 08.10.2024. Considero, reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que, lo apruebo.



CINTHYA ISABEL GAME  
VARAS

Dra. Cinthya Game Varas, PhD  
TUTORA

Portoviejo, 11 de octubre de 2024