



**La creatividad e innovación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la escuela
General Básica Manuel Génaro Anchundia.**

Autor: Fatima Del Rosario Cagua Cedeño

0009-0001-3344-5562

Coautor: Bárbara Fernández Sanabria

0000-0002-0621-8188

Dirección de Posgrado, Cooperación y Relaciones Internacionales. Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. Trabajo de Titulación, presentado como requisito para la obtención del grado de Magister en Educación con mención en Innovaciones Pedagógicas.

2026

RESUMEN

La creatividad y la innovación fortalecen los procesos educativos al incidir en el desarrollo integral del estudiantado. La creatividad es una característica del ser humano que debe motivarse en las prácticas pedagógicas y se estimula desde edades tempranas; mientras que la innovación se motiva mediante prácticas pedagógicas vinculadas a transformaciones didácticas, pedagógicas y tecnológicas. En este marco, la investigación tuvo como objetivo analizar la incorporación de estrategias de innovación y creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Escuela de Educación General Básica Manuel Génaro Anchundia. La investigación acogió un enfoque cualitativo, un alcance exploratorio y un diseño no experimental. En cuanto a la técnica se empleó la observación y una ficha de observación como instrumento. La misma fue validada por expertos y aplicada a cuatro docentes de la institución educativa. Los hallazgos evidencian la implementación heterogénea de estrategias innovadoras y creativas. Algunos docentes integran de forma continua metodologías activas de aprendizaje en ambientes creativos y con prácticas centradas en el estudiante, mientras otros mantienen enfoques tradicionales. Se evidenció una integración parcial del uso de la tecnología, sobre todo en la planificación, asimismo, en la ejecución y evaluación del proceso educativo. La innovación pedagógica depende del uso de recursos tecnológicos, de la creatividad, de la experiencia y de la capacidad del docente.

Palabras Clave

Creatividad, innovación, educación, enseñanza, aprendizaje.

Creativity and innovation strengthen educational processes by impacting the holistic development of students. Creativity is a human characteristic that should be fostered in pedagogical practices and is stimulated from an early age; while innovation is encouraged through pedagogical practices linked to didactic, pedagogical, and technological transformations. Within this framework, the research aimed to analyze the incorporation of innovation and creativity strategies in the teaching and learning processes of the Manuel Génaro Anchundia Basic General Education School. The research adopted a qualitative approach, an exploratory scope, and a non-experimental design. Observation was used as the data collection technique, employing an observation checklist as the instrument. This checklist was validated by experts and applied to four teachers at the educational institution. The findings demonstrate the heterogeneous implementation of innovative and creative strategies. Some teachers continuously integrate active learning methodologies in creative environments with

student-centered practices, while others maintain traditional approaches. A partial integration of technology use was evident, especially in planning, as well as in the implementation and evaluation of the educational process. Pedagogical innovation depends on the use of technological resources, creativity, experience, and the teacher's ability.

Keywords

Creativity, innovation, education, teaching, learning

INTRODUCCIÓN

En el escenario educativo mundial la creatividad y la innovación son dos elementos esenciales en los procesos de enseñanza y aprendizaje actualmente. Estas capacidades se promueven como competencias transversales necesarias para el desarrollo integral del estudiantado. Señala Salas (2021), “la creatividad se desarrolla en base a la premisa que todas las personas tienen de manera innata la capacidad de crear, y, consecuentemente, todos son creativos, claro está que cada persona desarrolla de manera peculiar y única esta capacidad” (p.321). Esta idea evidencia que la creatividad es un potencial humano universal que requiere ser estimulado mediante prácticas pedagógicas adecuadas.

En concordancia con lo anterior Vásquez et al. (2026) señalan que la creatividad en los niños es crucial en el desarrollo temprano, sobre todo en la enseñanza primaria. Cuando estas habilidades son cultivadas desde edades tempranas, pueden potenciarse en múltiples áreas del conocimiento y favorecer aprendizajes más significativos. A la par varios estudios destacan el papel de la innovación tecnológica en la transformación educativa. Jurado (2020) argumenta que los recursos digitales nos ofrecen múltiples opciones para evaluar, además, permiten al profesor explotar su creatividad en el diseño de actividades de evaluación, mismas que son de gran utilidad para llevar a cabo este proceso, siempre atendiendo a los objetivos de la misma que se fija al iniciar la planificación de este proceso, ilustrada de la misma forma como un tiempo integral en la recogida de evidencias dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante.

En Ecuador, varias investigaciones que se han realizado con estudiantes de diferentes niveles coinciden que las herramientas tecnológicas son importantes incluirlas en las aulas de clases para un mejor desarrollo del aprendizaje. Espín y Sinchiguano (2022) desarrollaron un estudio en la escuela de enseñanza básica de Latacunga “Isidro Atora” con el propósito de incorporar herramientas digitales como Canva, Genially y Educaplay. La investigación busca

fortalecer la motivación y el aprendizaje activo en estudiantes de tercer año de Educación Básica. Finalmente el estudio confirma que se robustece el desarrollo educativo innovador con el uso de dispositivos como teléfonos móviles, computadoras, equipos de proyección y otros recursos destinados al trabajo pedagógico.

Otro centro educativo, de Ecuador, en el que también se observa el uso de la tecnología se encuentra en Santa Rosa de Armadillo. Allí en la Escuela de Educación General Básica Genaro Anchundia se utilizan dispositivos tecnológicos en la planificación y ejecución de actividades académicas. Sin embargo, esta estrategia no garantiza la existencia de prácticas creativas e innovadoras en las aulas. Por lo que, surge la pregunta de investigación de el actual estudio ante la necesidad de comprender como las estrategias se integran en los procesos pedagógicos.

Se plantea la siguiente pregunta que orienta la investigación: ¿De qué manera las estrategias de innovación y creatividad se incluyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la Escuela General Básica “Manuel Génaro Anchundia”? En este escenario el objetivo general es : Analizar la incorporación de estrategias de innovación y creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la Escuela General Básica “Manuel Génaro Anchundia. En ese sentido los objetivos específicos son : Identificar el nivel de aplicación de estrategias de innovación y creatividad que utilizan los docentes en el desarrollo de la clases en la Escuela General Básica “Manuel Génaro Anchundia y evaluar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y de las estrategias pedagógicas innovadoras en la planificación, ejecución y evaluación de la práctica docente.

REVISIÓN LITERARIA

Vásquez et al. (2026) argumentan que la creatividad y la innovación son piezas claves para transformar la enseñanza, para que funcione correctamente, hay que entender cómo se conectan los factores que influyen en el proceso de aprendizaje y la motivación en el aula de clase, desarrollando las habilidades, la inteligencia, la creatividad, las emociones cognitivas para el crecimiento potencial de nuevas generaciones. En la investigación se refiere a la capacidad creativa en los estudiantes y docentes, desarrollando las habilidades de innovar y impulsar en la educación. Cuando se aplica correctamente las herramientas tecnológicas los estudiantes desarrollan capacidades intelectuales.

Angulo et al. (2024) indica que la innovación educativa requiere un cambio positivo el uso de herramientas tecnológicas avanzadas, la falta de una buena gestión de recursos, el no tener una buena infraestructura, tener poco conocimiento por falta de actualización de planes de estudio, no tener una visión clara o conjunta en todos los procesos administrativos y filosofías de gestión. Fajardo et al. (2024) concluyen que la innovación educativa abarca múltiples dimensiones: tecnológicas, didácticas, pedagógicas y, sobre todo, humanas. Realizar cambios asertivos y significativos en el desarrollo formativo modificando los materiales, el método, contexto y contenidos del aprendizajes.

Con relación a los recursos educativos Palchucán et al. (2025) reflexionan que la utilización de recursos educativos innovadores facilita a los educadores a que reconozcan áreas de mejora, orientando decisiones pedagógicas y políticas educativas. Señalan además que el diseño de recursos educativos innovadores es esencial para la formación de los estudiantes y mejorar el rendimiento académico, así como prepararlos para su desempeño diario tanto personal como en la sociedad

Diversas estrategias han transformado los salones de clases con una enseñanzas asertiva.

Educación (2022) plantean que una de las estrategias es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que busca responder a problemáticas reales de la comunidad escolar, desarrollando proyectos de aula, basado en los estándares de oro (pregunta o desafío, indagación autenticidad, voz del estudiante, reflexión, crítica y revisión, y divulgación). La innovación educativa permite a los estudiantes desarrollar pensamientos propios y creando un aprendizaje significativo donde se sienten comprometidos con la investigación del proyecto hasta lograr el objetivo trazado.

Mora et al. (2025) demostraron que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) facilita el y la motivación de los estudiantes a la investigación. El ABP actúa de manera efectiva en la integración de proyectos interdisciplinarios, esto nos ayuda a tener un pensamiento de procesar la información en tiempo real

Esmeralda (2022) señala que el pensamiento creativo es la capacidad, habilidad, destreza que posee cada persona para producir, innovar, actuar de manera original y auténtica ante situaciones difíciles del contexto. En las aulas se transforman en un proceso pedagógico y que se pone en práctica durante el proceso de aprendizaje.

Las estrategias son herramientas e instrumentos útiles que se necesitan para utilizar como docentes para impartir en las aulas de clases, utilizando una enseñanza autónoma,

creativa y divertida, esto permite que desarrollar un pensamiento creativo en los estudiantes y les ayuda a solucionar problemas de vida.

Otro elemento importante para Jiménez et al. (2025) es que la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en la planificación y ejecución de las clases constituye visión clave para la transformación del proceso educativo. Cuando hay orientación sobre la inclusión podemos desarrollar diversas estrategias para que todos los estudiantes tengan acceso al aprendizaje pedagógicos y recursos didácticos, obteniendo un aprendizaje significativo y inclusivo.

METODOLOGÍA

El actual estudio tiene un enfoque cualitativo, un alcance exploratorio descriptivo y un diseño no experimental. La técnica empleada para obtener los resultados es la observación estructurada que proporciona la recogida de la información en el escenario educativo. Ambos instrumentos previamente diseñados han sido validados por expertos (ficha de observación). Según la Dirección de Educación Superior (2019) el instrumento estructurado contiene una lista de criterios de evaluación con dos alternativas, hay presencia o no (si lo logra, no lo logra). Se pueden evaluar tareas, acciones en proceso, productos de aprendizaje.

La observación, como técnica, es sistemática al permitir dar seguimiento a los indicadores establecidos; es directa porque le permite al investigador seguir el comportamiento del docente en el escenario real; es no participativa porque no interviene quien investiga en el proceso. Se selecciona la observación como técnica porque se puede evaluar prácticas reales de creatividad e innovación que se observan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a su aplicación se solicita autorización en la institución educativa, se coordinan fechas y horarios, y se ingresa al aula sin intervenir en el proceso, se registra la información de acuerdo con el cuestionario para posteriormente su análisis.

Afin a Guerrero y García (2024) en este estudio se garantiza la validez y confiabilidad de los instrumentos. “Un cuestionario confiable minimiza el ruido en los datos, facilitando la identificación de patrones reales y significativos” (p.10007), mientras por otra parte, la validez de constructo determina que se mide realmente la creatividad y la innovación que desarrollan los docentes durante la clase. El trabajo de los expertos garantiza que los resultados del estudio sean los correctos. En este sentido los expertos en pedagogía (tres), seleccionados por su experiencia en educación por más de 10 años, realizan la validación de ambos instrumentos.

Se aplica la lista de chequeos en una sola institución educativa, siendo la población menor a 50, se toma la decisión de observar el desarrollo de la clase de cuatro docentes.

El segundo cuestionario fue diseñado como un instrumento de recolección de datos con el propósito de evaluar el nivel de incorporación de la creatividad y la innovación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, desde la mirada de los docentes de la escuela de Educación General Básica Manuel Génaro Anchundia. El diseño de la lista de cotejo responde a la importancia de poseer información sistemática sobre el uso de recursos digitales, metodologías innovadoras y estrategias pedagógicas creativas en la práctica docente. Usar la escala tipo Likert facilita medir el nivel de aplicación de las prácticas innovadoras, lo que ayuda a una mejor descripción de los resultados.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Objetivo específico 1: Identificar el nivel de aplicación de estrategias de innovación y creatividad que utilizan los docentes en el desarrollo de la clase en la escuela de Educación General Básica Manuel Génaro Anchundia.

Análisis de los docentes observados

Docente 1

En la ficha de observación predomina el SI, solo una repuesta es negativa. Este resultado indica que el docente integra de manera sistemática estrategias de innovación y creatividad. Según la técnica aplicada se aprecia el uso de las metodologías activas, recursos variados y prácticas pedagógicas flexibles. Un No en el instrumento de investigación es un limitación muy puntual, lo que indica que no hay afectación significativa en el enfoque general de la práctica pedagógica.

Docente 2

En este docente observado se aprecia una combinación equilibrada entre Si y No, lo que indica implementación parcial de estrategias innovadoras. Se evidencia que el docente emplea prácticas creativas, aunque mantiene metodologías tradicionales. Esto último restringe la utilización de la innovación en el aprendizaje.

Docente 3

Los resultados exponen mayor número de respuestas No, sobre todo en los ítems relacionados con el uso de metodologías activas, diversidad de recursos y fomento de la creatividad. Desde el análisis cualitativo el resultado señala bajo nivel de incorporación de estrategias innovadoras, con predominio de prácticas convencionales. Sin embargo, la presencia de algunos Si indica indicios de mejora.

Docente 4

En la observación se describe mayor cantidad de respuestas afirmativas, lo que sugiere una integración sólida y sistemática que conlleva a la aplicación de estrategias innovadoras y

creativas en el aula. En ese sentido, el enfoque pedagógico se centra en el estudiante con el uso de recursos variados y actividades participativas. De esta manera, estos aspectos favorecen el aprendizaje significativo.

De acuerdo con la aplicación de la ficha de observación se pueden identificar una variedad de estrategias creativas e innovadoras en los docentes que han participado en la investigación. En las buenas prácticas pedagógicas se observa dominio. Un solo docente usa de manera limitada las estrategias innovadoras. Además el instrumento aplicado indica que los docentes de la Escuela de Educación General Básica Manuel Génaro Anchundia aprovechan estrategias innovadoras para dictar clases.

La ficha de observación permitió identificar niveles diferenciados en la aplicación de las referidas estrategias. Por ejemplo, algunos docentes son sistemáticos e integran metodologías activas, ambientes de aprendizaje creativos y muestran flexibilidad pedagógica. Esto favorece el aprendizaje significativo. Aunque la unidad educativa cuenta con buenas prácticas se hace necesario un proceso de fortalecimiento que conlleve a una aplicación sostenida.

Objetivo específico 2.

Evaluar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y de las estrategias pedagógicas innovadoras en la planificación, ejecución y evaluación de la práctica docente. Indicador 1. Uso de las TIC en la planificación y ejecución de clases.

Los hallazgos demuestran la integración parcial de las TIC en la planificación y ejecución de clases de los docentes. Algunos declaran incluir objetivos y actividades con el uso de TIC y emplear además, plataformas virtuales para la gestión académica. Otros denotan debilidades en el uso sistemático de herramientas digitales para la retroalimentación y la comunicación digital con estudiantes y familias.

Indicador 2. Incorporación de recursos digitales interactivos

Los datos muestran una baja a moderada incorporación de recursos digitales interactivos como videos educativos, simulaciones, laboratorios virtuales y aplicaciones didácticas. A pesar del uso de videos de manera usual, el uso de simulaciones y aplicaciones educativas no es sólido. Lo anterior limita el uso de las TIC para suscitar el potencial de las TIC. Este hallazgo evidencia la necesidad de fortalecer competencias digitales docentes.

Indicador 3. Frecuencia de actividades basadas en proyectos o retos creativos.

Los docentes manifiestan una alta disposición para implementar actividades basadas en proyectos (ABP) y proponer retos relacionados con problemas reales. Se incorporan criterios

de creatividad e innovación en la evaluación. Este indicador refleja una fortaleza en la práctica pedagógica ya que el enfoque por proyectos favorece el desarrollo del pensamiento creativo, crítico y con ellos la resolución de problemas.

Indicador 4. Actualización del docente en estrategias pedagógicas innovadoras

Los resultados muestran una actitud positiva y firme hacia la actualización profesional. Los docentes participan en cursos, talleres y en la búsqueda activa de recursos pedagógicos. Además, declaran que integran aprendizajes adquiridos en capacitaciones dentro del desempeño laboral. Este hallazgo es un factor que señala disposición al cambio y aceptación al perfeccionamiento profesional.

Los resultados anteriores permiten identificar fortalezas en la actualización de los docentes sobre la implementación de las metodologías activas como el ABP. Debilidades en la incorporación constante de recursos digitales interactivos y en el uso de las TIC en el ámbito de la clase. La evaluación del uso de las TIC y de las estrategias pedagógicas innovadoras de la planificación y ejecución de la práctica facilitó evidenciar la integración parcial de las TIC en el proceso educativo.

DISCUSIÓN

La finalidad de esta investigación ha sido analizar la incorporación de estrategias de innovación y creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la Escuela de Educación General Básica Manuel Génaro Anchundia. El estudio se agrupó en dos dimensiones la primera referida a la planificación y ejecución de estrategias de innovación y creatividad que utilizan los docentes en el desarrollo de la clase considerando metodologías activas, ambientes de aprendizaje creativos, metodologías activas y la flexibilidad en el aula.

La segunda dimensión permite evaluar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y de las estrategias pedagógicas innovadoras en la planificación, ejecución y evaluación de la práctica docente. Aplicando técnicas e instrumentos de investigación se obtuvieron resultados favorables que dan contestación a la cuestión científica mostrada en la investigación.

Los resultados de este estudio permiten identificar que hay docentes que integran de manera sistemática las metodologías activas, ambientes de aprendizaje creativos y flexibilidad pedagógicas favoreciendo las prácticas centradas en el estudiante. Lo anterior concuerda con los resultados de Jiménez et al. (2025) que sostienen que los entornos educativos creativos favorecen el aprendizaje cuando el docente asume un rol mediador y promueve la libre

expresión de ideas. Coinciden además con Mora et al. (2025) que el ABP actúa de manera positiva en la integración de proyectos interdisciplinarios que avivan el pensamiento crítico, la autonomía y la aplicación del conocimiento en contextos reales. “Frecuencia de actividades basadas en proyectos o retos creativos” y las prácticas de evaluación asociadas a productos finales. Puntualizan los autores que el uso frecuente de proyectos y retos creativos permite una evaluación auténtica del aprendizaje, centrada en procesos y resultados, fortaleciendo la innovación pedagógica en el aula.

El estudio también identificó que la innovación pedagógica no se implementa de manera homogénea, sino que depende en gran medida de la formación, experiencia profesional y disposición del docente hacia el cambio educativo. Este resultado coincide con el estudio de Palchucán et al. (2025) al señalar que a pesar de los avances tecnológicos, aún se continúan utilizando recursos tradicionales enfocados en medir la capacidad memorística de los estudiantes. Reafirman los investigadores que la utilización de recursos educativos innovadores en los procesos inclusivos ayuda a los educadores a reconocer áreas de éxito y oportunidades de mejora, orientando decisiones pedagógicas y políticas educativas.

Otro resultado obtenido se presenta al evaluar de débil la incorporación sistemática de recursos digitales interactivos y en el uso de las TIC en el contexto de la clase. Se evidenció la integración parcial de las TIC en el proceso educativo. Lo anterior difiere del resultado de Jiménez et al. (2025) cuando subrayan el papel fundamental de las tecnologías de la información como instrumento esencial para cerrar la brecha digital y fomentar la equidad educativa, teniendo como objetivo contemplar el papel prospectivo de las TIC en la educación inclusiva.

La presente investigación es relevante desde el punto de vista educativo, investigativo y pedagógico al permitir el análisis de forma sistemática de la incorporación de estrategias de innovación y creatividad en los procesos de enseñanza de la Escuela de la Educación General Básica Manuel Génaro Anchundia.

Próximos estudios podrán evaluar los resultados de los estudiantes a partir de la aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estrategias de innovación y creatividad.

CONCLUSIONES

La investigación permitió identificar la incorporación de estrategias de innovación y creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la Escuela de Educación General Básica Manuel Génaro Anchundia, evidenciando que dichas estrategias se aplican de manera heterogénea entre los docentes observados. Esta variabilidad refleja diferencias en la formación, experiencia profesional y concepción pedagógica del rol docente.

En primer lugar se identificó que algunos docentes integran de forma sistemática metodologías activas, ambientes de aprendizaje creativos y flexibilidad pedagógicas, todo lo que incide de manera favorable en las prácticas del proceso docente.

Se pudo evidenciar debilidades en el uso de las TIC, considerándose sobre todo en la planificación del proceso docente, mientras que en la gestión y evaluación la tecnología aún no se integra plenamente como una estrategia pedagógica innovadora.

El presente estudio corrobora que la innovación educativa no depende únicamente del acceso a recursos tecnológicos, sino de la capacidad del docente para integrar de manera premeditada metodologías activas, creatividad, TIC y ambientes de aprendizaje significativos.

REFERENCIAS

- Angulo, A. C., Antonio Vaca Salazar Arjenny, M. V., & Puente, J. E. (2024). Educational innovation in a chemistry course for engineering: A comparative study between traditional learning and active learning. *Proceedings of the LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education and Technology*. doi:doi.org/10.18687/LACCEI2024.1.1.921
- Castro, A., Aguilera, C., & Chávez, D. (2022). Robótica educativa como herramienta para la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en la formación universitaria de profesores de educación básica en tiempos de COVID-19. *15*(2). doi:http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000200151
- Dirección de Educación Superior. (2019). *Catálogo de lista de cotejo*. Estado de Hidalgo: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Obtenido de https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion-media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf
- Educación 2020*. (2022). Obtenido de <https://www.educacion2020.cl/que-hacemos/aprendizaje-basado-en-proyectos/>
- Esmeralda, V. (2022). Estrategias didácticas para promover el pensamiento creativo en aulas. *Revista Innova Educación*, *4*(1). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8245618.pdf>
- Espín Garcés, J. E., & Sinchiguano Landeta, D. G. (2022). *Recursos tecnológicos y la innovación en el aula* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi].

Repositorio UTC <https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5b45e505-320f-4576-ac34-d4df75157b9/content>

- Fajardo Sanchez, A. R., Fajardo Peñafiel, B. C., Carcelén Martínez, N. J., & Sánchez Párraga, L. J. (2025). *Transformaciones en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje: estrategias innovadoras para el aula del siglo XXI*. Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual “ALCON”, 5(2), 266–275. <https://doi.org/10.62305/alcon.v5i2.533>
- Jiménez-Herrera, K. D. C., Ocaña-Chiluisa, J. M., & Núñez-Naranjo, A. F. (2025). Transformación digital en la educación inclusiva: El futuro de las TIC para la accesibilidad en el aula. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 1(6), 11–30. <https://doi.org/10.53877/rc1.6-599>
- Jurado A, A. P. (30 de abril de 2020). Herramientas digitales para evaluar de manera Online . Competencia Digital Docente: <https://aonialearning.com/competenciadigitaldocente/herramientas-digitales-evaluar-online/8>.
- Guerrero Luzuriaga, A. d., & García Ancira, C. (2024). Evaluación de Confiabilidad y Validez del Cuestionario que mide el nivel de satisfacción: hacia un Modelo Predictivo Efectivo. *Ciencia Latina*, 8(1), 991-10009. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10313
- Mora Rosales, J. C., Castro Miniguano, Á. K., Cañín Naula, M. E., & Caisa Mendoza, L. A. (2025). Aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de la competencia investigativa en estudiantes de bachillerato técnico. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 9(20), 16-37. doi: <https://doi.org/10.53877/rc9.20-581>
- Palchucán Fuentes, M. E., Mantilla Sánchez, M. C., Castillo Salazar, D. R., & Freire Pazmiño, J. C. (2025). Diseño de recursos educativos innovadores a partir de adaptaciones curriculares en educación básica. *Universidad Tecnológica Indoamérica, Ecuador.*, 70-81. doi:<https://doi.org/10.53877/riced1.1-41>
- Salas Acuña, E. O. (2021). Desarrollo de la creatividad en la educación. *Maestro y Sociedad* (Especial), 320-327. doi:orcid.org/0000-0002-4181-8015
- Vásquez Montoya, T. M., Gonzales Cortez, E. X., & Jolay Benites, J. A. (2026). Creatividad e innovación en el ámbito educativo: revisión de la literatura en los últimos cinco años. *Revista InveCom*, 6(1), 1-8. Obtenido de <https://zenodo.org/records/15624239>

