



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

LA EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES Y LA
INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EDUCACIÓN BÁSICA.

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORES:

SUAREZ PANCHANA JAIRO ALEXANDER

SUQUILANDA ORRALA DIEGO PAUL

TUTOR:

LCDO. MG. ALEX RICARDO LÓPEZ RAMOS

LA LIBERTAD

Diciembre, 2025

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

LA EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES Y LA
INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EDUCACIÓN BÁSICA.

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORES:

SUAREZ PANCHANA JAIRO ALEXANDER

SUQUILANDA ORRALA DIEGO PAUL

TUTOR:

LCDO. MG. ALEX RICARDO LÓPEZ RAMOS

LA LIBERTAD

Diciembre, 2025

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutoría del Trabajo de Integración Curricular, **LA EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EDUCACIÓN BÁSICA**, elaborado por **SUAREZ PANCHANA JAIRO ALEXANDER** y **SUQUILANDA ORRALA DIEGO PAUL**, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual, lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



Lcdo. Mg. Alex Ricardo López Ramos

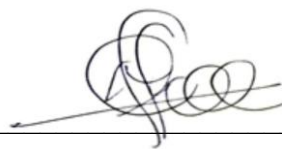
C.I. 1804629655

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista del Trabajo de Integración Curricular, **LA EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EDUCACIÓN BÁSICA**, elaborado por **SUAREZ PANCHANA JAIRO ALEXANDER** y **SUQUILANDA ORRALA DIEGO PAUL**, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de las Ciencias de Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciados en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para la sustentación.

Atentamente,



PhD. Mario Hernández Nodarse

C.I. 1757030174

DOCENTE ESPECIALISTA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

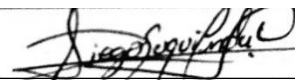
En calidad de estudiante, Suarez Panchana Jairo Alexander, portador de la cédula N° 2400300444 y Suquilanda Orrala Diego Paul, portador de la cédula N° 2450390261, estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autores del trabajo de investigación, **LA EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA EN EDUCACIÓN BÁSICA**, nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo de investigación es de nuestra propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la prioridad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Suarez Panchana Jairo Alexander

C.I.: 2400300444



Suquilanda Orrala Diego Paul

C.I. 2450390261

TRIBUNAL DE GRADO



Ph.D. Margot García Espinoza

**DIRECTORA
DE LA CARRERA
EDUCACIÓN BÁSICA**



Ph.D. González de Pirela Nelia

**DOCENTE DE UNIDAD
INTEGRACIÓN CURRICULAR**



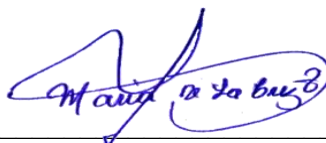
Lcdo. Mg. Alex Ricardo López Ramos

DOCENTE TUTOR



Ph.D. Mario Hernández Nodarse

DOCENTE ESPECIALISTA



MSc. María De La Cruz Tigrero

ASISTENTE ADMINISTRATIVA

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

En mi calidad de tutor del trabajo integración curricular, elaborado por Suarez Panchana Jairo Alexander y Suquilanda Orrala Diego Paul, estudiantes de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en EDUCACIÓN BÁSICA, declaro que el análisis efectuado mediante el sistema anti-plagio reflejó 8% de similaridad, cuya evidencia se muestra en el anexo A, por consiguiente, se procede a emitir el presente informe.



Lcdo. Mg. Alex Ricardo López Ramos

C.I. 1804629655

DOCENTE TUTOR

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer principalmente a Dios, por darme fortaleza, ser mi guía constante en cada momento y por enseñarme que cuando se obra con fe cada esfuerzo vale la pena. Este trabajo se convierte en una manera diferente de agradecimiento por cada oportunidad de aprendizaje.

A mis padres, por su cariño incondicional, por enseñarme a valorar la vida, que, hasta hoy, no logro asimilar toda la confianza y apoyo que me brindan para mi desarrollo personal y académico. A mis hermanas, por estar siempre presentes motivándome en cada momento de mi formación. A mis tíos, quienes con su humildad y afecto me ayudaron en todo lo que está a su alcance. Agradezco a mi familia en general por sus palabras de aliento que también contribuyeron en este camino profesional.

Gracias a mi docente tutor por su preparación constante, bajo su experiencia y generosidad pudo ayudarme en la calidad de este trabajo, logrando argumentos sólidos en la transformación del proyecto. A la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por convertirse en un espacio que forma líderes educativos y de gran apoyo profesional, como los docentes de esta carrera, a quienes agradezco por las buenas intenciones de orientarme a ser un mejor estudiante.

Gracias a mi compañera, quien me ha acompañado en el transcurso de esta etapa, por el apoyo incondicional, entendimiento y cariño constante, que me ha servido como impulso para seguir en este proceso. Una mención especial para mis amigos, Diego y Delia, por el gran apoyo que me han mostrado siempre.

Finalmente, siento gratitud con todas las personas que han sido clave en mi vida y han hecho posible este logro, gracias.

Suarez Panchana Jairo Alexander

En primer lugar, quiero expresar mis agradecimientos a mis padres, los pilares de mi vida quienes hicieron que este trabajo de titulación sea posible, por su amor incondicional, apoyo y paciencia que me brindaron de forma constante, aspectos que han sido de soporte para mi formación personal y académica. Agradezco a mi familia en general, por darme la comprensión y ánimos en cada semestre cursado de la carrera, a mi hermano mayor que me inspiró, alentó en los momentos oportunos y que en varias ocasiones me acompañó y a mi hermano menor por impulsarme indirectamente en cada etapa de estudio.

A mi tutor de tesis, por su paciencia, guía, conocimientos, dedicación y las recomendaciones idóneas que nos ayudó en todo el proceso de desarrollo del trabajo de investigación, así mismo, agradezco a los docentes de la carrera por las enseñanzas que enriquecieron mi formación académica y al desarrollo de este trabajo.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena por brindarme un entorno académico, abrirme sus puertas y proporcionarme los recursos que hicieron posible crecer profesionalmente.

Gracias a mi enamorada por su comprensión en cada momento, por el apoyo y alientos de ánimos que me brindó en cada parte del trabajo. Y de una manera especial, a mi mascota por la compañía y cariño que me entregó en cada noche de desvelo, haciéndome sentir motivado.

A todas las personas que estuvieron en cada proceso, les doy un agradecimiento de corazón, por cada detalle hasta el mínimo que ha dejado una marca en mi vida académica y en lo personal.

Suquilanda Orrala Diego Paul

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a quienes han sido los primeros en confiar en mí y darme fuerza todos los días. A mis padres Mayra Panchana y Jairo Suarez, cuyo esfuerzo, entrega y amor incondicional han sido la base sobre donde se ha construido este logro obtenido. Me brindaron enseñanzas muy satisfactorias, una de las más significativas va a ser siempre el ser preservante, si deseas alcanzar algo, debes construirlo, por eso esta meta es tan mía como suya. De la misma manera, a los demás integrantes de mi familia, Tía Pilar, Tío Augusto, Evelyn, Gianella y Jehison, quienes se convirtieron en pilar fundamental en este proceso ya que en ningún momento me dejaron solo, siempre estaban sus palabras de motivación y el apoyo que me podían brindar, razones más que suficientes para sostenerme y no rendirme.

Y por supuesto, a mi compañero de tesis Diego Suquilanda, porque sé lo mucho que se ha esforzado en su formación académica y el gran empeño que le puso a este trabajo de titulación, te admiro mucho, hermano. Esto no habría sido posible sin tu apoyo en todo este tiempo, nos encargamos de remontarle a la vida y no rendirnos, gracias mi estimado.

También dedico esta tesis a personas especiales que estuvieron presente en este proceso, ya sea a corto o largo plazo, porque dejaron su granito de arena para la obtención de este esfuerzo académico, que, sin dudas, ha sido gracias al apoyo moral y físico de las personas más importantes en mi vida.

Suarez Panchana Jairo Alexander

Quiero dedicar este trabajo de titulación a Dios por brindarme la sabiduría y mantener mi fe intacta, por recordarme que todo tiene un propósito.

Una mención muy especial a mis padres Bolívar Suquilanda y Nancy Orrala, a ellos les dedico más que a nadie y nada este logro, quienes han sido el claro ejemplo de paciencia, esperanza y

entrega. Gracias por darme cada palabra de aliento y su amor que no conoce de límites. Este logro alcanzado es tan suyo como mío porque gracias a ustedes y a su sacrificio es lo que me ha permitido llegar hasta aquí.

Se lo dedico a mi hermano Bryan, por ser la persona que siempre me alentaba que siguiera estudiando cuando el cansancio quería vencerme. Quien siempre me sostuvo moralmente y nunca me dejó caer, por siempre recalcar me quién soy, por confiar y creer en mí cada vez que sentía que no iba a poder sobrellevar este trayecto académico. También, a mi hermano Elkin, quien está cursando su etapa universitaria, se lo dedico a él por apoyarme con cada gesto silencioso, por su forma de ser, tan discreta y real, para motivarlo a que puede seguir adelante con sus estudios.

A mi amigo Jairo Suarez, que la universidad nos volvió a juntar y ahora estamos en esta etapa final que parecía no llegar, muchas gracias por ser siempre un apoyo incondicional, por los momentos de risas que hicieron pasar desapercibidos los días más abrumadores.

A mi mascota (Bleis) por su fiel compañía en cada madrugada, siempre con su mirada tranquila que me regaló mucha paz en los momentos de agotamiento.

A todos ustedes les dedico este trabajo, porque no solo es el esfuerzo que se proyecta, sino todo lo que me pudieron brindar, gracias a ustedes este logro se realizó, aquel logro que no es solo mío, sino nuestro.

Suquilanda Orrala Diego Paul

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar las percepciones sobre la evaluación de la creatividad de estudiantes y el uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) como herramienta pedagógica en la Unidad Educativa “Salinas Innova”. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo-exploratorio, y se aplicó la técnica encuesta mediante un cuestionario con preguntas cerradas bajo escala Likert. Para el análisis de resultados se utilizó el software estadístico SPSS. Se abordó dimensiones como los métodos contemporáneos de evaluación de la creatividad, el grado de conocimiento sobre la IAG, y el uso de este recurso en el proceso educativo. Los resultados evidencian que, los estudiantes y docentes admiten la importancia de la creatividad como componente clave en la actualidad, aunque las practicas evaluativas se continúan realizando mediante métodos tradicionales que limitan la valoración real del pensamiento creativo. Además, se identificó que, el uso de herramientas digitales como ChatGPT tiene una percepción positiva en docentes y estudiantes ya que mejora el desarrollo de habilidades de aprendizaje, pero el conocimiento de este recurso aún se debe adoptar dentro de la comunidad educativa. Más allá de la potente capacidad de la IAG, aún existen barreras como la falta de recursos tecnológicos y capacitaciones. Por lo tanto, se recomienda implementar procesos de formación de los actores educativos sobre el uso ético y pedagógico de la IAG, así como implementar recursos digitales en las unidades educativas, con la finalidad de fomentar una evaluación más significativa, justa y adaptada al desarrollo creativo del alumnado.

Palabras claves: creatividad, evaluación educativa, inteligencia artificial generativa, ChatGPT, innovación educativa

ABSTRACT

This research aims to analyze perceptions of student creativity assessment and the use of Generative Artificial Intelligence (GAI) as a pedagogical tool at the “Salinas Innova” Educational Unit. The study employed a quantitative, descriptive-exploratory approach, utilizing a survey with closed-ended questions on a Likert scale. The SPSS statistical software was used for data analysis. Dimensions explored included contemporary methods for assessing creativity, the level of knowledge about GAI, and the use of this resource in the educational process. The results show that students and teachers acknowledge the importance of creativity as a key component today, although assessment practices continue to rely on traditional methods that limit the true evaluation of creative thinking. Furthermore, the study identified that the use of digital tools such as ChatGPT is perceived positively by both teachers and students as it enhances the development of learning skills, but knowledge of this resource still needs to be adopted within the educational community. Beyond the powerful capabilities of GAI, barriers such as a lack of technological resources and training remain. Therefore, it is recommended to implement training programs for educational stakeholders on the ethical and pedagogical use of GAI, as well as to implement digital resources in educational institutions, in order to foster more meaningful, fair, and creatively adapted assessments.

Keywords: creativity, educational assessment, generative artificial intelligence, ChatGPT, educational innovation

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA	I
CARÁTULA.....	II
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	III
DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA	IV
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	V
TRIBUNAL DE GRADO.....	VI
CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO.....	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
DEDICATORIA.....	X
RESUMEN	XII
ABSTRACT.....	XIII
ÍNDICE DE CONTENIDO	XIV
ÍNDICE DE TABLAS	XVIII
ÍNDICE DE FIGURAS	XIX
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1. Título.....	3
1.2. Situación problemática.....	3
1.3. Formulación y sistematización del problema.....	5
1.3.1. Pregunta principal	5
1.3.2. Preguntas secundarias	6

1.4. Objetivos	6
1.4.1. Objetivo General	6
1.4.2. Objetivos Específicos.....	6
1.5. Justificación.....	7
1.6. Delimitación.....	8
CAPÍTULO II.....	9
MARCO TEÓRICO.....	9
2.1. Antecedentes	9
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	9
2.1.2. Antecedentes Nacionales	10
2.1.3. Antecedentes Locales.....	11
2.2. Bases teóricas	12
2.2.1. Evaluación de la creatividad	12
2.2.1.1. Definición de Creatividad.....	12
2.2.1.2. Importancia de la creatividad en educación básica.....	14
2.2.1.3. Evaluación de la creatividad	14
2.2.1.4. Métodos e instrumentos de evaluación.....	16
2.2.1.5. Dimensiones en la evaluación creativa	17
2.2.1.6. Limitaciones en el proceso evaluativo de la creatividad	18
2.2.2. Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en la educación	19
2.2.2.1. Definición de la Inteligencia Artificial Generativa.....	19
2.2.2.2. Aplicaciones en el entorno educativo	19
2.2.2.3. La Inteligencia Artificial Generativa en la evaluación creativa.....	20

2.2.2.4. Beneficios en el rol docente y estudiante.....	21
2.2.2.5. Ventajas, limitaciones y consideraciones éticas.....	22
2.2.3. Teorías asumidas	23
2.2.3.1. Constructivismo sociocultural	23
2.2.3.2. Teoría de las Inteligencias Múltiples	24
2.2.3.3. Aprendizaje basado en proyectos.....	24
CAPÍTULO III.....	26
MARCO METODOLÓGICO.....	26
3.1. Tipo de investigación.	26
3.2. Diseño de investigación.	26
3.3. Técnica e instrumento de recolección de datos.....	27
3.4. Población y muestra	28
CAPITULO IV	32
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	32
4.1. Análisis de encuesta a los estudiantes.....	32
4.2. Análisis de encuesta a los docentes.....	47
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	61
CONCLUSIONES	64
RECOMENDACIONES.....	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67
ANEXOS	74
Anexo A: Certificado de análisis (antiplagio).....	74

Anexo B: Cuestionario aplicado para los estudiantes.....	75
Anexo C: Cuestionario aplicado para los docentes.....	76
Anexo D: Oficio de permiso para la aplicación de instrumentos	77
Anexo E: Oficio de certificación del proceso de investigación en la Unidad Educativa.	78
Anexo F: Evidencias fotográficas en la institución.	79
Anexo G: Cronograma del desarrollo del trabajo de Unidad de Integración Curricular (UIC)	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Técnicas e instrumentos en la evaluación de la creatividad	16
Tabla 2 Dimensiones al evaluar la creatividad.....	18
Tabla 3 Beneficios de la Inteligencia Artificial Generativa	21
Tabla 4 Población y muestra de estudio en la investigación	28
Tabla 5 Análisis de fiabilidad del instrumento aplicado a los estudiantes	29
Tabla 6 Análisis de fiabilidad del instrumento aplicado a los docentes	29
Tabla 7 Resultados Generales de Estudiantes	32
Tabla 8 Resultados generales de frecuencias a estudiantes.....	34
Tabla 9 Evaluación con actividades creativas	37
Tabla 10 Desarrollo de la creatividad en trabajos o tareas	38
Tabla 11 Motivación en actividades creativas.....	40
Tabla 12 Valoración de la creatividad	41
Tabla 13 Uso y conocimiento educativo de la inteligencia artificial generativa.....	43
Tabla 14 Percepción de la IAG en el desarrollo de la creatividad	45
Tabla 15 Resultados generales de Docentes.....	47
Tabla 16 Resultados generales de frecuencia a Docentes	50
Tabla 17 Evaluación de la creatividad	53
Tabla 18 Percepción docente sobre los métodos tradicionales para evaluar la creatividad	55
Tabla 19 Uso de herramientas digitales con Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en la evaluación creativa.....	56
Tabla 20 Impacto de la IAG en el desempeño y creatividad de los estudiantes	58
Tabla 21 Personalización de prompts en la evaluación creativa mediante IAG	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados generales de frecuencias a los estudiantes	35
Figura 2 Evaluación con actividades creativas	37
Figura 3 Desarrollo de la creatividad en trabajos o tareas	39
Figura 4 Motivación en actividades creativas.....	40
Figura 5 Valoración de la creatividad	42
Figura 6 Uso y conocimiento educativo de la inteligencia artificial generativa.....	44
Figura 7 Percepción de la IAG en el desarrollo de la creatividad	46
Figura 8 Resultados generales de frecuencia a Docentes	51
Figura 9 Evaluación de la creatividad.....	54
Figura 10 Percepción docente sobre los métodos tradicionales para evaluar la creatividad	55
Figura 11 Uso de herramientas digitales con Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en la evaluación creativa.....	57
Figura 12 Impacto de la IAG en el desempeño y creatividad de los estudiantes	58
Figura 13 Personalización de prompts en la evaluación creativa mediante IAG	60

INTRODUCCIÓN

El contexto educativo actual está inmersa a altas demandas de un entorno más digitalizado, donde la creatividad resalta como una competencia de mayor trascendencia para el desarrollo integral del estudiante, puesto que impulsa el pensamiento crítico, la resolución de problemas e innovación. No obstante, el desarrollo y evaluación de la creatividad dentro del proceso educativo está representando un desafío para los docentes, debido a que, persiste el uso de métodos tradicionales para lograr una valoración de esta competencia.

Frente a esta realidad, la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) surge como recurso de apoyo para tener una valoración significativa, herramientas tecnológicas como ChatGPT puede personalizar el aprendizaje, potenciar la creatividad, obtener resultados y ofrecer una retroalimentación tanto para estudiantes y docentes. Sin embargo, su implementación en el ámbito educativo conlleva a cuestionamientos sobre su impacto hacia los procesos educativos.

El presente trabajo de investigación busca analizar la creatividad y su evaluación junto al uso de la Inteligencia Artificial Generativa en el entorno de la educación básica, teniendo en consideración las percepciones de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Salinas Innova”. El estudio es de carácter descriptivo-exploratorio buscando la comprensión del papel que desempeña la IAG en la promoción y valoración de la creatividad. El trabajo se encuentra estructurada por cinco capítulos distribuidos de la siguiente manera:

Capítulo I: En esta sección se encuentra detallado el planteamiento de problema, en el cual se expresa el problema, la sistematización del problema, el objetivo general y específicos, la justificación y las delimitaciones del estudio.

Capítulo II: Concierno a la parte conceptual y teórica, marco teórico, donde se presenta la distribución de los conceptos relacionados a la creatividad, su evaluación y la Inteligencia Artificial Generativa como recurso pedagógico.

Capítulo III: Dentro del tercer capítulo tenemos la metodología de la investigación, su alcance, el tipo, enfoque y diseño de investigación, la población, la muestra, las técnicas y métodos de recolección de datos, la interpretación de los datos por medio del programa SPSS y el porcentaje de confiabilidad.

Capítulo IV: En este apartado se muestra la interpretación y análisis de los resultados obtenidos por medio del instrumento aplicados a los participantes, se encuentran las conclusiones y recomendaciones acorde al tema sobre la creatividad y la Inteligencia Artificial Generativa.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Título

Percepciones sobre la evaluación de la creatividad y el uso de Inteligencia Artificial Generativa en estudiantes y docentes de 10mo año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Salinas Innova.

1.2. Situación problemática

La educación tuvo un impacto significativo durante la pandemia del COVID-19, en donde los actores principales del proceso educativo, docentes y estudiantes se vieron forjados a adaptarse a nuevos estilos de aprendizaje con la incorporación de herramientas digitales y nuevos entornos virtuales con el fin de tener la continuidad del aprendizaje. Se presentó cambios en los procesos dinámicos de la enseñanza, lo que dio paso a la necesidad de establecer estrategias pedagógicas innovadoras, distintas formas de poder evaluar y acompañar a los estudiantes en su desarrollo de habilidades para enfrentar los desafíos de la actualidad y futuros.

Las habilidades y competencias tomaron un rol fundamental con relación al desarrollo integro de los estudiantes. La creatividad es considerada muy importante para poder enfrentar los retos de este siglo XXI, debido a que, logra favorecer a la persona con la resolución de conflictos, la potencia del pensamiento creativo y crítico buscando una innovación de las ideas y en la autonomía personal. Sin embargo, su valoración ha sido cuestionada por padecer de medidas que ayuden a tener una evaluación justa que establezcan un nivel de calidad creativa. En el contexto educativo los estudiantes necesitan de un proceso evaluativo que logre estimular y ayudar en sus fortalezas como también debilidades, fomentando su formación autónoma, crítica y que sean capaces de innovar.

La creatividad según Caballero (2024), tiene una alta demanda en el desarrollo integral y formación académica de la persona, sin embargo, su práctica puede resultar compleja dentro de las áreas de educación. Puesto que, su evaluación debería trascender de los métodos tradicionales, donde se haga uso de nuevas estrategias que fomenten una reflexión y crecimiento personal como autoevaluación y portafolios.

La Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y Cultura (UNESCO, 2024) hace énfasis en el uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en el contexto educativo, donde se expresa que los sistemas de la IAG reflejan resultados ante los exámenes tradicionales y superan los rendimientos promedios de los estudiantes. En este contexto, surge la necesidad de replantear los métodos de evaluación que normalmente son usados por los sistemas escolares, buscando formas innovadoras de valorar conocimiento y habilidades complejas de medir como la creatividad.

En lo nacional, correspondiente a Ecuador, las políticas educativas reconocen a la creatividad como un aspecto importante, pero su evaluación aun enfrenta desafíos en la educación básica, puesto que, los métodos tradicionales aún predominan. Quevedo (2025) manifiesta que, los enfoques tradicionales persisten, aunque se haya dado modificaciones en el hecho educativo, los estudiantes poseen un rol pasivo, ocasionando que su aprendizaje, habilidades y competencias no sea propiamente construidos. Por otra parte, Jara (2024) menciona que el sistema educativo ecuatoriano puede llegar a obtener una educación de calidad si se hace uso de la Inteligencia Artificial teniendo como resultados estudiantes proyectados hacia un futuro esperanzador.

En la perspectiva de los docentes, la creatividad es vista como un ponente esencial, sin embargo, la escasez de recursos resulta una dificultad para su adaptación e innovación en la enseñanza (Galarza et al., 2024). Con respecto a lo anterior, se ve afectado el desarrollo integral

del estudiante porque no hay una buena implementación de técnicas y estrategias que promuevan las prácticas de las habilidades debido a las limitaciones que el personal docente presenta. Por esta razón, se ve necesario realizar un análisis sobre las evaluaciones de habilidades y competencias como lo es la creatividad, y el uso de la IAG como un recurso de apoyo para el rol docente.

En un contexto local, la Unidad Educativa Salinas Innova, presenta un avance progresivo de la incorporación de herramientas digitales para uso educativo, no obstante, se identifican espacios para reforzar las experiencias pedagógicas y los procesos de evaluación, ya que se muestra una tendencia hacia el uso de los métodos cotidianos para la valoración de habilidades, lo que genera que no se evidencie de manera efectiva la creatividad de los estudiantes. Un proceso evaluativo inadecuado puede llegar a establecer una disminución del rendimiento estudiantil, la motivación y su interés. De la misma manera, aquella situación limita la mejora de las habilidades creativas, las mismas que son fundamentales para la resolución de problemas y las adaptaciones de los retos actuales.

Por ello, este trabajo de investigación tiene como objetivo examinar la creatividad y su evaluación y cómo la Inteligencia Artificial Generativa puede contribuir en dicho proceso. Planteando alternativas más equitativas y orientadas al desarrollo integral del estudiante, de la misma forma que, se fortalezca la labor docente y una adaptación de la IAG en el aprendizaje creativo en el aula.

1.3. Formulación y sistematización del problema

1.3.1. Pregunta principal

- ¿Cómo se percibe la evaluación de la creatividad de los estudiantes de la Unidad Educativa “SALINAS INNOVA” y qué nivel de conocimiento y uso tienen sobre la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en dicho proceso?

1.3.2. Preguntas secundarias

- ¿Cuáles son los métodos utilizados para evaluar la creatividad de los estudiantes de la Unidad Educativa “SALINAS INNOVA”?
- ¿Qué nivel de conocimiento tienen sobre la posible aplicación de la Inteligencia Artificial Generativa en la evaluación de la creatividad estudiantil?
- ¿Cuál es el grado de uso de la IAG en la evaluación de las habilidades creativas de los estudiantes de la Unidad Educativa “SALINAS INNOVA”?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

- Analizar las percepciones sobre la evaluación de la creatividad y el uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) de los estudiantes de la Unidad Educativa “SALINAS INNOVA”.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Fundamentar la IAG en el ámbito educativo para comprender su relación con la evaluación de la creatividad de los estudiantes de la Unidad Educativa “SALINAS INNOVA”.
- Diagnosticar la evaluación de la creatividad en los estudiantes de la Unidad Educativa “SALINAS INNOVA”.
- Determinar el nivel de uso y conocimiento de la IAG en relación con la evaluación de la creatividad de los estudiantes de la Unidad Educativa “SALINAS INNOVA”.

1.5. Justificación

En la actualidad, las instituciones escolares enfrentan retos al implementar en sus sistemas educativos estrategias pedagógicas que promuevan la formación de los estudiantes en su desarrollo de habilidades para afrontar situaciones cotidianas. Las habilidades de resolución de conflictos y la creatividad se han convertido parte fundamental de los procesos de educación, enfocados en el aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, a pesar de la relevancia en estos entornos, su valoración y medición sigue presentando dificultades.

La usabilidad de los métodos comunes al evaluar persiste en un enfoque memorístico, dejando de lado la importancia que tiene la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, se ha generado discrepancia entre lo que se enseña y lo que en verdad se necesita hoy en día, que son estudiantes con un desarrollo íntegro de sus capacidades y habilidades que resalten esa capacidad de poder inventar, innovar y hacerles frente a los desafíos contemporáneos. Por consiguiente, no todos los estudiantes logran alcanzar este desarrollo de competencias, manteniendo un nivel limitado de habilidades creativas, lo que da como consecuencia un aspecto negativo en su formación y rendimiento académico como también su motivación personal.

Por esta razón, es fundamental indagar sobre herramientas innovadoras que puedan contribuir en la mejora de la medición de la creatividad y en las habilidades creativas. Ante esto, la Inteligencia Artificial Generativa nace como un recurso innovador para poder rediseñar y mejorar procesos educativos, permitiendo una personalización, flexibilidad y adaptabilidad a las necesidades de los estudiantes. Su implementación en las prácticas educativas impacta positivamente con retroalimentaciones personalizadas y en la valoración de las distintas formas de expresiones creativas.

Esta investigación se justifica con la intención de un compromiso donde se reflexionen las prácticas evaluativas en educación básica, proponiendo el uso de herramientas necesarias como la IAG, lo cual permitiría el desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes. También, se busca fortalecer la formación docente con recursos que permitan una evaluación más equitativa y alineada al mundo contemporáneo. El trabajo investigativo propone mejorar pertinentemente la innovación académica y calidad educativa, con la finalidad de contribuir en el crecimiento integral del alumnado en la Unidad Educativa “SALINAS INNOVA”.

En consecuencia, este estudio sostiene un margen necesario para la comunidad educativa. Focalizar el análisis de la IAG en la evaluación de la creatividad nos permitirá determinar su uso dentro de la Unidad Educativa “SALINAS INNOVA” en la actualidad. Asimismo, esta investigación consolidará estrategias y búsquedas de información sobre este importante tema en el futuro. Se planea contribuir excelencia en el proceso educativo, desarrollando y evaluando competencias esenciales en los estudiantes frente a las exigencias del mundo actual.

1.6. Delimitación

- **Unidad de Estudio:** Unidad Educativa “SALINAS INNOVA”
- **Objeto de estudio:** La evaluación de la creatividad de los estudiantes y la Inteligencia Artificial Generativa en Educación Básica.
- **Sujeto de Estudio:** Educación Básica
- **Lugar de estudio:** Santa Elena
- **Universo de estudio:** Educación Básica
- **Enfoque de investigación:** Cuantitativo, descriptivo exploratorio

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

La presente investigación está respaldada por estudios realizados de varios autores, orientados en la evaluación de la creatividad estudiantil y la Inteligencia Artificial Generativa.

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

En un estudio se analizó de manera crítica el Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT), destacando su uso para identificar alto potencial creativo que suele pasar por alto en los métodos tradicionales de Coeficiente Intelectual (CI) o rendimiento académico (Kim, 2011). Aunque este instrumento ha sido viable y referenciado durante años para la evaluación de la creatividad, existen limitaciones en diagnosticar otros aspectos que se correlacionan con esta habilidad en ámbitos específicos, pero sí lo hace de una visión generalizada.

En España, un grupo de docentes desarrollaron una exploración con el propósito de identificar las principales dimensiones en la evaluación de la creatividad para transformar resultados cualitativos en calificaciones objetivas, combinando parámetros profesionales y académicos. Los resultados reflejan cuatro dimensiones principales y catorce subdimensiones, que servirán como modelo aplicativo que permita a los docentes evaluar un trabajo creativo e incorporar a los estudiantes en la práctica a través de actividades de acuerdo con el dominio de la materia (González et al., 2020).

Desde el punto de vista de Caballero (2024), en su estudio acerca de un análisis profundo en analizar el impacto de la IAG en la educación combinando la creatividad y la interacción en el aula, reflejó un margen positivo en lo que respecta a mejoras en la

motivación y alta calidad en actividades de aprendizaje. Concluye mencionando que la calidad de la implementación de la IAG en la educación depende del uso ético y responsable de esta herramienta de carácter transformador en la comunidad educativa.

2.1.2. *Antecedentes Nacionales*

El artículo realizado por Arteaga y Mendoza (2024) estudia el impacto de la evaluación creativa en el aprendizaje de estudiantes de educación básica. Los resultados revelaron que la implementación de instrumentos de evaluación creativa fomenta la motivación, participación y el desarrollo de habilidades creativas. Sin embargo, se consolidaron desafíos dentro de estos procesos, como la dificultad para medir objetivamente el desempeño y la necesidad de más tiempo y recursos para ejecutar estas evaluaciones.

En la provincia de Manabí, Delgado y Zambrano (2021) realizaron un estudio centrado en las técnicas creativas utilizadas para la evaluación del aprendizaje, se destacó que la evaluación en la educación básica debe ir más allá de medir únicamente conocimientos, sino que logre convertirse en un instrumento para fomentar la creatividad y desarrollar habilidades cognitivas. En su investigación se evidenció que los estudiantes podrían expresar sus ideas con flexibilidad y originalidad mediante estrategias innovadoras (proyectos colaborativos, actividades lúdicas y mapas conceptuales), mostrando que la evaluación es un recurso para potenciar el aprendizaje.

Por su parte, Rivera et al. (2024) examinaron los métodos de evaluación formativa frecuentemente utilizados que comprueben su eficacia para mejorar el aprovechamiento académico en estudiantes. Determinaron que al utilizar plataformas digitales el interés de los estudiantes se incrementa, mejora sus relaciones comunicativas, además de que

potencia la motivación para aprender. Concluyen su estudio refiriéndose al gran impacto que tiene la incorporación de herramientas tecnológicas, sumando la gamificación y su efectividad en la evaluación de la creatividad en los estudiantes.

En un estudio reciente en línea de integración de herramientas digitales, Parra-Taboada et al. (2024) analizaron el impacto de la Inteligencia Artificial en el contexto educativo, particularmente en procesos evaluativos, se menciona que la incorporación de algoritmos inteligentes en la evaluación educativa ha permitido diseñar aspectos más equitativos y precisos, que lleva a una medición del progreso del estudiante de manera objetiva y personalizada que favorece un aprendizaje continuo. Así mismo, se hace hincapié en las mejoras que nos ofrece esta herramienta en la interpretación de las valoraciones de habilidades, competencias y conocimientos.

En la provincia del Carchi, se realizó un artículo de investigación que tuvo como finalidad realizar un análisis crítico sobre el uso de la inteligencia artificial generativa en el contexto educativo y aprendizaje personalizado. Entre los resultados obtenidos, mencionan que, plataformas digitales como ChatGPT y GPT-4 generan actividades y retroalimentaciones personalizadas, que mejoran el aprovechamiento académico de los estudiantes (Paspuel et al., 2025).

2.1.3. Antecedentes Locales

En el ámbito local, un estudio realizado en la escuela de Educación Básica Mercedes Moreno Irigoyen y en la Escuela de Educación Básica presidente Tamayo, tuvo como finalidad medir los conocimientos de los docentes en el uso y aprovechamiento de la inteligencia artificial en el proceso evaluativo con énfasis en el aprendizaje significativo. Se concluyó que, si bien es cierto los docentes no están familiarizados con la inteligencia

artificial, han aprovechado los recursos posibles que ofrece esta herramienta tecnológica, que se evidencian claramente en la mejora de sus prácticas evaluativas y la optimización de actividades laborales (Gonzabay y León, 2024).

En la Unidad Educativa Salinas Innova, Malavé y Real (2025) analizaron la influencia de ChatGPT en la evaluación formativa en la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de décimo grado de educación básica. En sus resultados, resaltan el impacto de ChatGPT en el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes, siempre y cuando todo el proceso esté bajo la orientación del docente. Sin embargo, en sus conclusiones consideran necesario realizar capacitaciones a estudiantes y docentes sobre el uso ético y responsable de estas herramientas tecnológicas que ayudarán a fortalecer la educación en las instituciones educativas.

Al realizar un profundo análisis bibliográfico de los hallazgos más relevantes en la era digital que estamos viviendo, podemos interpretarlo como algo significativo y potencial para el proceso de evaluación de la creatividad educativa. La inteligencia artificial generativa en la mayoría de las investigaciones se considera llevar a cabo capacitaciones sobre los beneficios y oportunidades que ofrece esta herramienta tecnológica. En estos estudios realizados, la IAG ha llegado a revolucionar la calidad del aprendizaje en algunas instituciones educativas, pero resalta la importancia del uso ético y responsable de la misma, considerando un alto nivel de mejora en el desempeño estudiantes si este proceso es guiado en conjunto con los actores educativos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. *Evaluación de la creatividad*

2.2.1.1. Definición de Creatividad.

La creatividad es una habilidad fundamental que nos ayuda a resolver diversas situaciones de la vida cotidiana. Nos brinda la oportunidad de crear y generar ideas innovadoras que colaboran en la resolución de problemas en muchos ámbitos enfrentando desafíos en la era actual. Esta capacidad se encuentra presente en todas las personas, pero en distintos niveles, sin embargo, puede ser desarrollada con la práctica y entrenamiento (Rodrigo-Martín et al., 2022). De esta manera, la creatividad se muestra como un proceso que evoluciona según experiencias y estímulos que recibe cada persona.

De acuerdo con López y Robaina (2020) conciben a la creatividad como una cualidad innata a la naturaleza humana para dar respuestas a problemas que surgen dentro del entorno con complejidad, permite la producción de ideas originales, recreación de conocimiento a partir de la nada o algo existente, lo que la hace un aspecto de interés y relevancia en distintas disciplinas. Según, Barbachán et al. (2020) mencionan que es una característica inherente de las personas que suele ser desarrollada en diferentes contextos, especialmente en el área educativa. Por esta razón, la forma en que se trabaja la creatividad en el aula influye en cómo los estudiantes la entienden y la expresan.

Sin embargo, estas definiciones generan un debate crítico y de discusión, si realmente la creatividad se entiende como una capacidad esencial o como un proceso interactivo que depende del dinamismo social. Si bien es cierto, algunos autores creen que este aspecto es un rasgo universal, otros especialistas enfatizan que este desarrollo debe darse bajo condiciones pedagógicas específicas.

En el ámbito escolar, la influencia de la creatividad va a depender de cómo se la perciba, si se la entiende como un rasgo fijo, buscamos medir resultados, en cambio, si la

definimos como un proceso, la evaluación deberá valorar las interacciones con el entorno, las ideas innovadoras y la motivación

2.2.1.2. Importancia de la creatividad en educación básica.

La creatividad es un aspecto decisivo y trascendental en la educación básica, puesto que, en este nivel los estudiantes desarrollan la mayoría de las habilidades socioemocionales y cognitivas. Fomentarla desde niveles básicos de la educación potencia la estimulación del pensamiento creativo, entendido como la capacidad caracterizada por la generación de ideas útiles y proponer soluciones adaptadas a contextos cambiantes (Campos et al., 2023). Con respecto a lo anterior, nos permite reconocer esta habilidad no solo como un aporte al aprendizaje, sino que también contribuye a la autonomía y capacidad de los estudiantes para desenvolverse en situaciones de contexto real.

La implementación de estrategias que fomenten la creatividad en niveles de temprana edad favorece al desarrollo integral de los estudiantes, además, contribuye al mejoramiento de su rendimiento académico y la capacidad de innovación (Fiallos et al., 2023). En este sentido, valorar la creatividad dentro del proceso educativo permite reconocerla como una herramienta clave para enfrentar los desafíos actuales. Sumado a lo anterior, es importante educar en creatividad para lograr formar personas con originalidad, flexibilidad, expresión, reflexión, competencia e innovación capaces de cuestionar y proponer soluciones de manera creativa frente a los retos actuales (Vásquez, 2021).

2.2.1.3. Evaluación de la creatividad.

La evaluación es un aspecto esencial en el proceso de enseñanza que nos permite valorar el progreso y el logro estudiantil, ofreciéndonos retroalimentación que aporta en la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje (Arteaga y Mendoza, 2024).

La evaluación de la creatividad ha sido un creciente objeto de interés en la educación debido a su complejidad porque no solo se centra en contar las ideas que tiene cada estudiante, sino de entender su valor y calidad en el proceso de aprendizaje. En este sentido, Santaella (2006) menciona que la evaluación debe considerar los productos finales y a su vez los procesos creativos, utilizando técnicas, instrumentos y actividades que logren fomentar, visualizar y medir esta habilidad en los alumnos. Aquella perspectiva garantiza que la valoración de esta capacidad se refleje más completa y fiel, más allá de la cantidad de ideas que consiguen crear los estudiantes. Por su parte, Arteaga y Mendoza (2024) señalan que las evaluaciones creativas no solo deben medir el conocimiento de los estudiantes, sino que a su vez deben valorar la capacidad en de analizar, integrar, aplicar y generar soluciones frente a dificultades.

La educación post pandemia hizo repensar los procesos educativos que se estaban utilizando, tradicionalmente, los docentes implementan evaluaciones estandarizadas basados en problemas, memorización de conceptos y teorías, lo cual limita la posibilidad de que se genere el pensamiento original y soluciones innovadoras por parte de los estudiantes. Debido a esto, surgen estrategias de evaluación más flexibles y creativas, promoviendo procesos creativos y un seguimiento individualizado del alumnado (Del Castillo Olivares y Del Castillo Olivares, 2021)

En este sentido, Hernández-Nodarse (2017) sostiene que la incidencia de seguir trabajando con métodos tradicionales constituye una “patología pedagógica” presentando dificultades para innovar las prácticas de evaluación, lo que limita la posibilidad de medir la creatividad como proceso de enseñanza y no solo como producto final. En el contexto

ecuatoriano, esta cuestión resulta pertinente, porque aún se visualiza el uso de instrumentos convencionales que difieren la creatividad a indicadores cuantitativos y no de percepciones.

La evaluación de la creatividad debería convertirse en un proceso formativo y no solo como simples instrumentos aplicados en esta etapa educativa. Esta situación debe verse como un acompañamiento en la construcción del desarrollo del pensamiento creativo, autónomo e innovador del estudiante.

2.2.1.4. Métodos e instrumentos de evaluación.

El estudio y medición de la creatividad es un campo complejo que implica diferentes aspectos de personalidad y cognitivos. Existe una variedad de métodos utilizados en la educación como las pruebas de pensamiento divergente (resolución de problemas), en particular la de Torrance, y las tareas de producto que hacen referencia a la realización de actividades como elaborar narraciones o dibujos para valorar el potencial creativo de los estudiantes. Además, las escalas para la recolección de resultados predominan el tipo Likert, como el CREA, el PIC-A y la Prueba de Creatividad Infantil (TCI), para diagnosticar y fomentar la creatividad en el aula, coincidiendo en la medición de las dimensiones de la actividad como la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración (González y Molero, 2021).

Entre las técnicas e instrumentos que mayormente se usan para evaluar y fomentar la creatividad en la educación básica se destacan:

Tabla 1

Técnicas e instrumentos en la evaluación de la creatividad

Técnicas e instrumentos	Propósito en la evaluación	Herramientas (ejemplos)
Gamificación	Establecer la evaluación motivadora e interactiva.	Kahoot, Genially, Quizz.

Proyectos artísticos	Estimulo del pensamiento divergente y expresión creativa.	Pintura, collage, escultura.
Juegos de rol	Fomentar un aprendizaje experimental, a través de una participación	Roles en debates, dramatización.
Debates	Generar la argumentación y pensamiento crítico.	Debates estructurados.
Desarrollo de historias creativas	Estimular la originalidad de ideas, imaginación y narración.	Comics, cuentos, relatos digitales.
Presentaciones creativas	Habilidades cognitivas y comunicativas.	Presentaciones audiovisuales, multimedia innovadoras.
Proyectos de investigación	Proyectar un análisis autónomo y profundo.	Investigaciones con temáticas.
Simulaciones	Reproducción de escenarios reales para emplear el conocimiento.	Acciones en problemas o casos.

Fuente: Elaboración propia apoyada en la investigación de Arteaga y Mendoza (2024)

2.2.1.5. Dimensiones en la evaluación creativa.

Según estudios realizados, en el contexto educativo la creatividad puede percibirse como un fenómeno multifacético o complejo que no implica únicamente procesos cognitivos (originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración), sino que está involucrada con rasgos afectivos-motivacionales (curiosidad, apertura a cambios y perseverancia), además de factores contextuales (entorno que les rodea) y utilidad a los productos creativos. Esta habilidad que se hace presente en el pensamiento creativo de los estudiantes surge de la interacción de habilidades cognitivas, aspectos emocionales y el entorno en el cual aprenden (Esquivias, 2004; Gómez et al., 2005; Carranza, 2021).

Tabla 2*Dimensiones al evaluar la creatividad*

Categorías	Dimensiones	Descripción	Utilidad
Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> - Originalidad - Fluidez - Flexibilidad - Elaboración 	Procesos mentales que permite generar ideas y crear respuestas novedosas.	Valorar la diversidad y calidad de ideas generadas por los estudiantes.
Afectiva/motivacional	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosidad - Perseverancia - Apertura al cambio 	Rasgos de la personalidad, emociones, sentimientos y la motivación intrínseca, exploración y adaptación.	Determina la motivación para actividades creativas.
Contextual/productiva	<ul style="list-style-type: none"> - Calidad - Utilidad del producto. 	Consideración del entorno y del valor práctico del producto creativo.	Determina la relevancia de las ideas en situaciones reales.

Fuente: Elaboración propia apoyada en la investigación de (Esquivias, 2004; Gómez et al., 2005; Carranza, 2021)

2.2.1.6. Limitaciones en el proceso evaluativo de la creatividad.

La creatividad implica procesos cognitivos, emocionales y sociales al momento de enlazar conocimientos, puntos de vistas y experiencias que a su misma vez se manifiestan con la imaginación, la resolución de problemas y el pensamiento, haciéndola una habilidad multifacética (Sattelle et al., 2023).

Según, Mampaso et al. (2022) mencionan que evaluar la creatividad puede deducirse a un proceso complejo, debido a que, existen diversos factores que hacen que

esta habilidad no pueda medirse con un solo indicador porque se analiza la persona, proceso, contexto y el producto, además, hace referencia a que aspectos como la motivación, actitudes y la falta de respuestas únicas obstaculizan la evaluación objetiva, convirtiendo la evaluación de la creatividad un desafío no solo en la educación sino en varios ámbitos.

2.2.2. *Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en la educación*

2.2.2.1. Definición de la Inteligencia Artificial Generativa.

La Inteligencia Artificial Generativa (IAG) es una rama del extenso campo de la Inteligencia Artificial (IA). La IAG se ajusta a la elaboración de nuevos contenidos partiendo de datos existentes como imágenes, vídeos, textos y aplicaciones educativas (Cortés et al., 2024). En la educación esta herramienta digital proporciona un acompañamiento del aprendizaje cercano, retroalimentación personalizada y adaptiva. Además, vuelve más flexibles los procesos de evaluación y permite dar apoyo concreto a estudiantes facilitando su progreso, creando que la experiencia educativa sea acorde a sus necesidades y significativa (Romani et al., 2025). Sin embargo, su integración a distintas disciplinas o áreas presenta desafíos como su uso excesivo e inadecuado de estas tecnologías (Perezchica-Vega et al., 2024)

En este sentido, la flexibilidad y personalización que ofrece la IAG se están convirtiendo en ventajas significativas para el aprendizaje, pero se reflejan algunos posibles riesgos de uso no ético de la información o dependencia de estas herramientas tecnológicas.

2.2.2.2. Aplicaciones en el entorno educativo.

En la educación básica, la inteligencia artificial generativa es vista como una herramienta que permite potenciar varios aspectos y procesos educativos. Según Habib

et al. (2024), el uso de estas tecnologías favorece al desarrollo de destrezas cognitivas creativas en los estudiantes, permitiéndoles explorar una variedad de soluciones, ideas innovadoras y diversas perspectivas en sus tareas, actividades y proyectos. La IA ofrece una forma más amplia de percibir el aprendizaje y enseñanza de una manera dinámica y participativa incentivada en la innovación.

Por otra parte, se menciona que la IA generativa crea la posibilidad de dar un aprendizaje personalizado que se adapte al ritmo y estilo del estudiante, estimulando su motivación en la participación de actividades educativas, sin embargo, el uso de estas herramientas digitales puede implicar en la responsabilidad, dependencia excesiva y consideración ética (Salazar et al., 2024). Estas aplicaciones resaltan a la IAG como un recurso pedagógico para fortalecer los procesos educativos en el aula, no obstante, se hace hincapié en su buen uso, fomentando la innovación y una integración para procesos más específicos, como la medición de habilidades creativas.

Desde un punto crítico, la IAG no debe ser solo una ayuda en las actividades educativas, debe convertirse un complemento evaluativo en las diferentes estrategias que maneja el docente. Su incorporación debe darse bajo estándares de equilibrio entre invención tecnológica y reflexión pedagógica, convirtiendo a la evaluación en un proceso de formación académica donde se valore las habilidades creativas del estudiante.

2.2.2.3. La Inteligencia Artificial Generativa en la evaluación creativa.

En proceso evaluativos, particularmente de habilidades creativas, la IA generativa surge como un instrumento innovador. Doshi y Hauser (2024) menciona que el acceso a ideas proporcionadas por la IA generativa mejora la producción creativa, mostrando trabajos originales y estructurados de los estudiantes, incluso de quienes muestran menor

capacidad creativa. Así mismo, Romani et al. (2025) señalan que diversas aplicaciones de la inteligencia artificial generativa como ChatGPT, Quizizz, Gradescope y la generación de rúbricas permiten la elaboración de evaluaciones adaptadas, identificación de patrones de aprendizaje y una retroalimentación personalizada fortaleciendo la experiencia educativa.

Por otra parte, Hernández et al. (2025) en un libro publicado por la UPSE, sostienen que el uso de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa, como ChatGPT, se empiezan a incorporar en las prácticas evaluativas por competencias. Aunque la creatividad no entra directamente en estas experiencias, se manifiesta como un recurso de alto impacto que ofrece nuevas posibilidades estimular el pensamiento creativo y personalidad retroalimentaciones. No obstante, se necesita de capacitación docente y promoción de valores éticos que garantice el uso correcto de la IAG como ente complementario en la educación.

Desde otra perspectiva, Kizilcec et al. (2024) enfatizan que al implementar la IAG en la evaluación educativa se debe establecer normativas que garanticen el uso responsable de esta herramienta, como la originalidad de las ideas (autoría intelectual) por parte del estudiante y la integridad académica. Por otra parte, Romani et al. (2025) señalan que la IA generativa debe aplicarse como un complemento a la evaluación docente y no reemplazarlo.

2.2.2.4. Beneficios en el rol docente y estudiante.

Tabla 3

Beneficios de la Inteligencia Artificial Generativa

Beneficios de la IA generativa

Rol Docente	Rol Estudiante
- Apoya en la mejora de las planificaciones de clases.	- Permite la personalización del aprendizaje.
- Optimiza el proceso de evaluación estudiantil.	- Adapta los contenidos a sus necesidades, estilos y ritmos.
- Permite una retroalimentación más precisa y rápida.	- Mejora el rendimiento académico.
- Ahorro en el tiempo de tareas repetitivas.	- Fomentan su motivación y autoestima.
- Generación de estrategias y herramientas innovadoras.	- Crea entornos colaborativos.
- Fortalece al desarrollo profesional.	- Brinda asistencia directa a su proceso formativo.

Fuente: Elaboración propia apoyada en la investigación de Gómez -Mendoza y Gutiérrez (2024).

2.2.2.5. Ventajas, limitaciones y consideraciones éticas.

Este recurso tecnológico se ha vuelto trascendental en la educación básica, contribuye a la optimización de los procesos de aprendizajes y enseñanzas, adaptando actividades y contenidos para los estudiantes, fomentado la identidad y expresión personal en sus proyectos y actividades, facilita la personalización y el desarrollo de ideas originales en menor tiempo. Esto facilita una mayor participación dentro del aula y genera que aquel proceso sea más significativo, sin embargo, la IA generativa, aunque es mencionada como un asistente, no puede reemplazar la orientación o supervisión que hace el docente, además, no puede sustituir la indagación necesaria para la resolución de problemas complejos ya que su integración requiere de conocimientos y acompañamientos pedagógicos. Por consiguiente, es importante hacer un buen uso de esta herramienta de una manera ética, que garantice una minimización de sesgos, donde se reconozca el rol del docente como mediador del aprendizaje (Sattelle et al., 2023; Salazar et al., 2024).

Si bien es cierto, los beneficios pedagógicos que ofrece la implementación de la IAG en entornos educativos tienen relevancia en los procesos académicos, existen cuestionamientos sobre el uso ético y adecuado. Hernández et al. (2025) manifiesta que, aunque los estudiantes tienen conocimiento sobre la importancia de los valores éticos y normativos en el uso de estas herramientas tecnológicas, mantienen dudas sobre la responsabilidad y el impacto de la IAG en las prácticas evaluativas.

2.2.3. Teorías asumidas

2.2.3.1. Constructivismo sociocultural.

Vygotsky y Cole (1978) mencionan que el aprendizaje es un proceso social y dinámico, que se evalúa con experiencias culturales que permiten al alumno lograr un avance hacia niveles altos de desarrollo. Bajo esta perspectiva, la creatividad no se crea como algo meritorio, sino como una capacidad constructivista entre el espacio y otros sujetos. También, sostiene conceptos sobre la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que tiene como finalidad representar las capacidades individuales de un estudiante y lo que pueda lograr con un orientador. La Inteligencia Artificial Generativa (IAG), puede actuar como un recurso de equilibrio dentro de la ZDP al ofrecer herramientas visuales, facilitando la elaboración propia de ideas que estimulen la creatividad.

Desde un punto de vista cognitivo, de acuerdo con Piaget y Inhelder (2016) en su versión renovada, mencionan que el proceso de aprendizaje se da a través de la interacción entre el estudiante y su entorno, bajo procesos adaptados a la edad del niño. En su teoría de desarrollo cognitivo, Piaget sostiene que mientras más complejo sean los desafíos que el alumno quiera enfrentar, mejores estructuras mentales construirán.

En este escenario, la creatividad puede revelarse como una expresión de pensamiento crítico cuando el niño se propone resolver problemas nuevos, y este a su vez, desarrolla habilidades mentales. La IAG, al ser un ayudante externo, puede trabar en el desequilibrio cognitivo del estudiante, logrando mejores soluciones y generando ideas reales.

2.2.3.2. Teoría de las Inteligencias Múltiples.

La teoría de las Inteligencias Múltiples desarrollada Gardner, citado por Esquivias Serrano (2004) sostiene que el intelecto humano se manifiesta de varias formas, como la corporal, interpersonales, musical, lingüística, entre otras. En definitiva, esta dirección rompe el pensamiento social antiguo sobre una inteligencia única y opta por crear espacios donde se evalúa la creatividad de una manera más contextualizada e inclusiva. Gardner testifica que la educación debe integrar en los estudiantes destrezas en contextos significativos, lo cual va de la mano con el uso de IAG en los procesos educativos para promover un desarrollo integrar y personalizar las prácticas evaluativas.

2.2.3.3. Aprendizaje basado en proyectos.

El Aprendizaje Basado en Proyecto (APB) es una técnica que fomenta el desarrollo de habilidades bajo la resolución de conflictos del diario vivir. Desde esta perspectiva, la creatividad debe optar por capacidades como investigar, planificar y ofrecer soluciones favorables. La IAG tiende al ser una herramienta de apoyo para cualquier proyecto que involucre niños en el ámbito educativo, desde ideas previas hasta el producto final a elaboración propia y original.

Thomas (2000) manifiesta que los proyectos con excelencia fomentan el pensamiento crítico, la creatividad y cooperación, al ubicar al estudiante como principal

autor de su proceso de aprendizaje. En este sentido, la evaluación de la creatividad considera que, la toma de decisiones, la originalidad y el proceso de las soluciones a las que se planea llegar.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación.

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo porque permite la medición y análisis de datos objetivos, caracterizado por la recolección sistemática de información cuantificada y la obtención de resultados medibles a gran escala (Vizcaíno et al., 2023). Este enfoque es esencial para estudiar las percepciones, conocimientos y tendencias que tienen los estudiantes y docentes en relación con la evaluación de la creatividad y la inteligencia artificial generativa (IAG).

3.2. Diseño de investigación.

El diseño implementado en este estudio investigativo es no experimental. De acuerdo con Iza y Malavé (2024), un estudio no experimental es aquella que se distingue por la ausencia de manipulación intencional de las variables, simplemente pretende establecer relaciones que aparecen en contextos naturales. Por ende, este diseño nos permitió observar y describir el fenómeno a estudiar en el ámbito educativo para su posterior análisis.

Por consiguiente, el alcance de la investigación es descriptivo-exploratorio. Según Ramos (2020), un estudio es descriptivo cuando se aplican sistematizaciones de datos bajo frecuencias y tendencias centrales, que, en reiteradas ocasiones, se conocen las características de los fenómenos que se pretende estudiar. También menciona que, cuando no existen antecedentes investigativos, se debe manejar un enfoque exploratorio que empiece buscando acercamientos generales para deducir las primeras particularidades de un fenómeno. Por tanto, la inclusión de estos dos enfoques permitió caracterizar el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Salinas INNOVA” sobre la evaluación de la creatividad y la IAG, ya que no existen

estudios previos realizados en esta institución justificando nuestro rumbo en esta investigación, donde es necesario obtener información en el contexto educativo.

Además, con la aplicación de la encuesta a docentes y estudiantes, se busca recopilar información sobre sus experiencias sin necesidad de intervenir directamente en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Este tipo y alcance facilita la comprensión del uso de la IAG en la evaluación de la creatividad en situaciones reales del ámbito escolar.

3.3. Técnica e instrumento de recolección de datos.

La técnica para la recolección de datos en la presente investigación fue una encuesta estructurada. Según Duarte y Guerrero (2024) esta técnica es basada en sus procedimientos que permite compilar la información de una muestra, extraído de una población. Donde se logra describir percepciones, características y opiniones de los sujetos involucrados, accediendo a la obtención de evidencias empíricas de los fenómenos sociales, económicos o educativos. Además, su eficacia recae en la rigurosa estructuración del cuestionario, instrumento diseñado para la medición de variables específicas

Por consiguiente, la investigación utilizó una encuesta estructurada dirigida para estudiantes y docentes de educación básica en la Unidad educativa “Innova” con el objetivo de estudiar la percepción de la evaluación de la creatividad mediante herramientas de IA generativa. El instrumento que se llevó a cabo fue un cuestionario que consta de 10 ítems de preguntas cerradas con una escala de Likert, centradas en examinar como se está evaluando la creatividad actualmente, con qué frecuencia se realizan actividades creativas, la motivación, la valoración de la creatividad en el aprendizaje y el uso de la IAG en actividades y aspectos evaluativos. El análisis de las respuestas obtenidas permitirá la obtención de información fundamental sobre cómo se evalúa la

creatividad y el papel que puede desempeñar la Inteligencia Artificial Generativa en el aprendizaje creativo.

3.4. Población y muestra

En la metodología de la investigación el concepto de población y muestra son de mayor relevancia para garantizar una posibilidad de percibir de manera general los resultados y su validez. La población comprende un grupo total de personas, elementos o fenómenos que comparten algo en particular y representan interés del investigador, mientras que, la muestra es un extracto de aquella porción representativa de la población (Vizcaíno et al., 2023).

En este estudio se tomó en consideración la población de la Unidad Educativa Salinas Innova, con relación al nivel académico de Educación General Básica con la participación de 40 personas.

La muestra consta de la participación de estudiantes y docentes del grado 10mo, dada por la institución educativa Salinas Innova. A continuación, se detalla la siguiente tabla:

Tabla 4

Población y muestra de estudio en la investigación

Participantes	Paralelo	Numero
Estudiantes de 10mo grado	“A”	30
Docentes de 10mo grado	“A”	10
Total de participantes		40

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

3.1. Técnica de interpretación de datos: SPSS

El software Statistical Package for the Social Science (SPSS) es programa útil para las investigaciones en ciencias sociales y educativas que facilita el proceso y análisis de los datos de manera segura, eficaz y fiable. Su función radica en la capacidad de facilitar la interpretación de datos estudiados en grandes volúmenes, a través de la generación tablas, gráficos y reportes estadísticos. El SPSS ofrece estadísticas descriptivas e inferenciales, no solo cumple una función de procesador numérico, más bien se convierte en un aliado en la metodología aportado objetividad y rigurosidad al analizar datos, brindando una visión más comprensible hacia la investigación abordada (Mayorga-Ponce et al., 2021).

Dentro del programa SPSS se pudo realizar el análisis de la fiabilidad de los dos instrumentos aplicados a los participantes de la investigación, por medio del análisis del alfa de Cronbach, el mismo que se detalla a continuación:

Tabla 5

Análisis de fiabilidad del instrumento aplicado a los estudiantes

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,807	6

***Autores:** Suarez y Suquilanda (2025)*

Tabla 6

Análisis de fiabilidad del instrumento aplicado a los docentes

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,725	5

***Autores:** Suarez y Suquilanda (2025)*

<i>VARIABLES</i>	<i>DIMENSIONES</i>	<i>INDICADORES</i>	<i>ÍTEMS/PREGUNTAS</i>	<i>INSTRUMENTO</i>
Evaluación de la creatividad de los estudiantes	Métodos de evaluación de la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> ○ Grado de uso de actividades creativas. ○ Técnicas e instrumentos. 	<p>Estudiantes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Con qué frecuencia te evalúan con actividades donde usas tu imaginación? 2. Desarrolla su creatividad con ideas nuevas y originales en tus trabajos o tareas 	Instrumento: Cuestionario
			<p>Docentes</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ¿Evalúa la creatividad de sus estudiantes? 4. Actualmente, ¿considera que los métodos tradicionales son suficientes para evaluar la creatividad de sus estudiantes? 	
Inteligencia Artificial Generativa (IAG)	Percepción de la creatividad. Nivel de conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> ○ Motivación en las actividades creativas. ○ Valoración de la creatividad 	<p>Estudiantes</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. ¿Disfrutas participar en actividades creativas? 6. ¿Crees que las actividades creativas te ayudan a aprender mejor? 	Instrumento:
		<ul style="list-style-type: none"> ○ Uso y conocimiento educativo de la inteligencia artificial generativa. ○ Percepción del impacto creativo. 	<p>Estudiantes</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Ha utilizado un programa de inteligencia artificial generativa como ChatGPT para generar ideas creativas 	

-
8. Utiliza herramientas de Inteligencia Artificial Generativa como apoyo para desarrollar tu creatividad.

Cuestionario

Técnica:

Encuesta

Docentes

9. ¿Utiliza herramientas digitales que contengan inteligencia artificial generativa (IAG) para medir la creatividad y desarrollo cognitivo de sus estudiantes?

- Uso de la herramienta digital
- Implementación en la evaluación.
 - Conocimiento de utilidad.
 - Disposición para su integración a procesos educativos.

Docentes

10. ¿Ha notado mejoras en el desempeño y desarrollo de la creatividad de sus estudiantes al aplicar IAG?
11. ¿Utiliza un prompt diferente para cada estudiante al evaluar su creatividad con ayuda de la inteligencia artificial generativa?
-

CAPITULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Análisis de encuesta a los estudiantes

Resultado general del instrumento aplicado a los estudiantes

Tabla 7

Resultados Generales de Estudiantes

	P1. ¿Con qué frecuencia evalúan con actividades donde usas tu imaginación?	P2. Desarrolla su creatividad con ideas nuevas y originales en tus trabajos o tareas.	P3. Tienes motivación al participar en actividades creativas.	P4. ¿Crees que las actividades creativas te ayudan a aprender mejor?	P5. Ha utilizado un programa de inteligencia artificial generativa como ChatGPT para generar ideas creativas	P6. Utilizas herramientas de Inteligencia Artificial Generativa como apoyo para desarrollar tu creatividad.
N Válidos	30	30	30	30	30	30
Perdidos	0	0	0	0	0	0
Media	3,53	3,43	3,43	3,93	3,57	3,30
Mediana	3,00	4,00	3,00	4,00	3,50	3,00
Moda	3	4	3	3	3	3
Desv. Desviación	,973	,774	,935	,944	,898	1,022
Mínimo	2	2	2	2	2	1
Máximo	5	5	5	5	5	5

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Análisis e interpretación de los resultados generales

La tabla anterior refleja cada apartado de las preguntas con sus respectivos resultados obtenidos desde el programa SPSS, donde se observan valores como la media de cada interrogante oscilando un valor entre 3,30 a 3,93. Mientras que la moda se centra en los resultados entre 3 y 4, indican una percepción positiva donde se reconoce que la creatividad y la IA generativa se presenta en su aprendizaje, pero no totalmente consolidada. En este sentido se comprende que, aunque haya una valoración próspera, la implementación de la IAG no es sistemática, debido a que, su aprovechamiento llega a depender de factores como su frecuencia de uso, disposición por parte del docente e incluso la motivación del estudiante.

Respecto a la mediana, el valor reflejado varía entre 3 y 4 mostrando los niveles medios-altos de las percepciones, considerando que la mitad reconoce que las actividades creativas y la IAG se encuentran presentes, pero no de forma constante. No obstante, la desviación estándar comprende de valores entre 0,774 a 1,022 evidenciando una dispersión moderada de las respuestas, lo que quiere decir que no son homogéneas con totalidad. La interrogante P6 sugiere que hay diferencias significativas en las experiencias individuales con la integración de la IA generativa, puesto que, representa una mayor dispersión en sus respuestas. Por consiguiente, esto se interpreta como una brecha en la implementación pedagógica, también relacionado al grado de familiaridad que tienen hacia estas herramientas y la orientación docente.

En los valores mínimos y máximos se visualiza que la mayoría de las preguntas (P1-P5) existe el rango de 2 y 5, mientras que en el ítem 6 alcanza un valor mínimo de 1, esto indica que los estudiantes tienen percepciones positivas y negativas en torno a las actividades creativas y el

uso de herramientas de IA. Esto refuerza la idea que, aunque la tecnología y creatividad son vistas y reconocidas en el entorno escolar, su aplicación presenta desafíos como la familiaridad, orientación o la adecuación de actividades que fomenten la innovación.

Resultado general de frecuencias del instrumento aplicado a los estudiantes

Tabla 8

Resultados generales de frecuencias a estudiantes

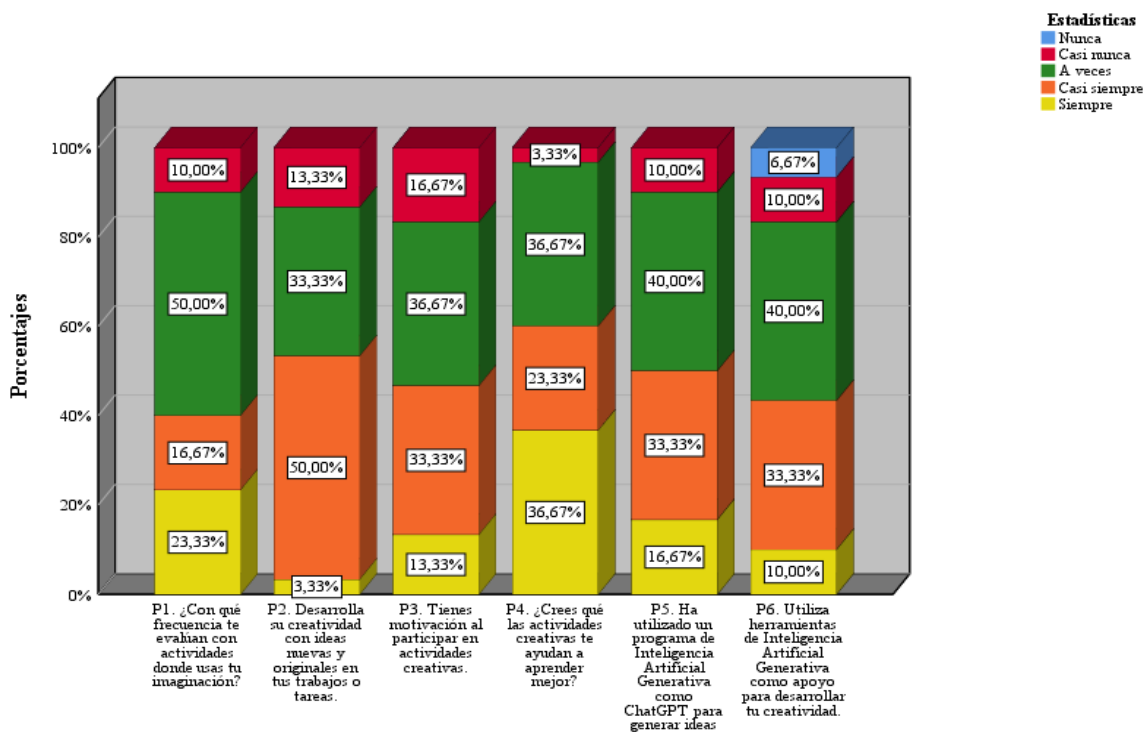
	P1. ¿Con qué frecuencia te evalúan con actividades donde usas tu imaginación?	P2. Desarrolla su creatividad con ideas nuevas y originales en tus trabajos o tareas.	P3. Tienes motivación al participar en actividades creativas	P4. ¿Crees que las actividades creativas te ayudan a aprender mejor?	P5. Ha utilizado un programa de inteligencia artificial generativa para generar ideas creativas	P6. Utiliza herramientas de Inteligencia Artificial Generativa como apoyo para desarrollar tu creatividad.
Nunca	0	0	0	0	0	2
Casi Nunca	3	4	5	1	3	3
A veces	15	10	11	11	12	12
Casi siempre	5	15	10	7	10	10
Siempre	7	1	4	11	5	3
Subtotal	30	30	30	30	30	30

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Figura 1

Resultados generales de frecuencias a los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Se muestra a continuación los resultados correspondientes a las frecuencias de respuestas seleccionadas por los 30 estudiantes de la Unidad Educativa “Salinas Innova” en relación con la percepción de la evaluación de la creatividad y uso de la Inteligencia Artificial Generativa, el cuestionario se desarrolló con una valoración de una escala Likert del 1 al 5 donde el nivel 1 representa “nunca” y el nivel 5 “siempre”, técnica que nos permite identificar áreas de fortalezas y debilidades de la práctica educativa.

Los ítems relacionados con la creatividad (P1 al P4) manifiestan que, los estudiantes perciben que en ocasiones se promueve su creatividad e imaginación. Es decir, que la creatividad se aborda de una manera causal, evidenciando una necesidad de innovar estrategias didácticas con planificación y continuidad que desarrollen esta competencia.

No obstante, los ítems vinculados hacia la IAG (P5 y P6) reflejan que hay una demanda menor en cuanto a la frecuencia en los niveles más altos “casi siempre” y “siempre”, mientras que se presencia de manera ligera respuestas en niveles bajos “nunca” y “casi nunca”, lo que nos dice que el uso de estas herramientas tecnológicas es aún limitado o poco habitual dentro de sus prácticas académicas de aprendizaje creativo. Llegando a la conclusión de que puede corresponder por factores como el desconocimiento del potencial uso de estas herramientas por parte de los docentes o la escases de estrategias que logren integrar a la IA generativa.

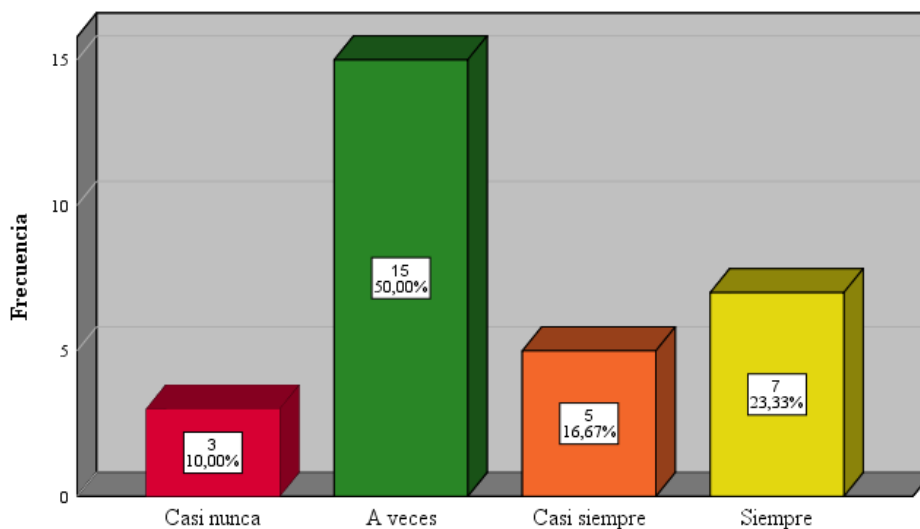
Aquella demanda de las respuestas nos da a conocer que, aunque se reconozca el valor de la creatividad e innovación tecnológica las practicas pedagógicas relacionadas con estos aspectos aún no se aplican con regularidad en el entorno educativo. Esto refleja una necesidad en fortalecer metodologías didácticas que logren promover e incorporar a la Inteligencia Artificial Generativa en el proceso educativo de una manera frecuente, responsable y formativo de estas herramientas dentro del salón de clase.

Análisis de los resultados por cada pregunta del instrumento aplicado a los estudiantes

Pregunta 1. ¿Con qué frecuencia te evalúan con actividades donde usas tu imaginación?

Tabla 9*Evaluación con actividades creativas*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Casi nunca	3	10,0%
	A veces	15	50,0%
	Casi siempre	5	16,67%
	Siempre	7	23,33%
Total		30	100,0%

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova**Autores:** Suarez y Suquilanda (2025).**Figura 2***Evaluación con actividades creativas***Pl. ¿Con qué frecuencia te evalúan con actividades donde usas tu imaginación?****Fuente:** Unidad Educativa Salinas Innova**Autores:** Suarez y Suquilanda (2025).

Los resultados nos indican que el 50% de los estudiantes se inclinó por la opción “a veces” lo que demuestra que son evaluados mediante actividades en donde se usan su imaginación, pero no de manera frecuente, por consiguiente, un 23,33% seleccionó que siempre son evaluados con estas actividades y un 16,67% “casi siempre”. Sin embargo, un 10% indicó que casi nunca son evaluados de esta manera. Estas valoraciones evidencian que se hace uso de evaluaciones que estimulan la creatividad, pero no de manera constante y que aún falta fortalecer su aplicación dentro del proceso de aprendizaje, dando a conocer que hay una necesidad de incorporar con más frecuencia estas metodologías que promuevan y potencien la expresión original y el pensamiento creativo de los estudiantes.

Pregunta 2. Desarrolla su creatividad con ideas nuevas y originales en tus trabajos o tareas.

Tabla 10

Desarrollo de la creatividad en trabajos o tareas

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Casi nunca	4	13,33%
	A veces	10	33,33%
	Casi siempre	15	50,0%
	Siempre	1	3,33%
Total		30	100,0%

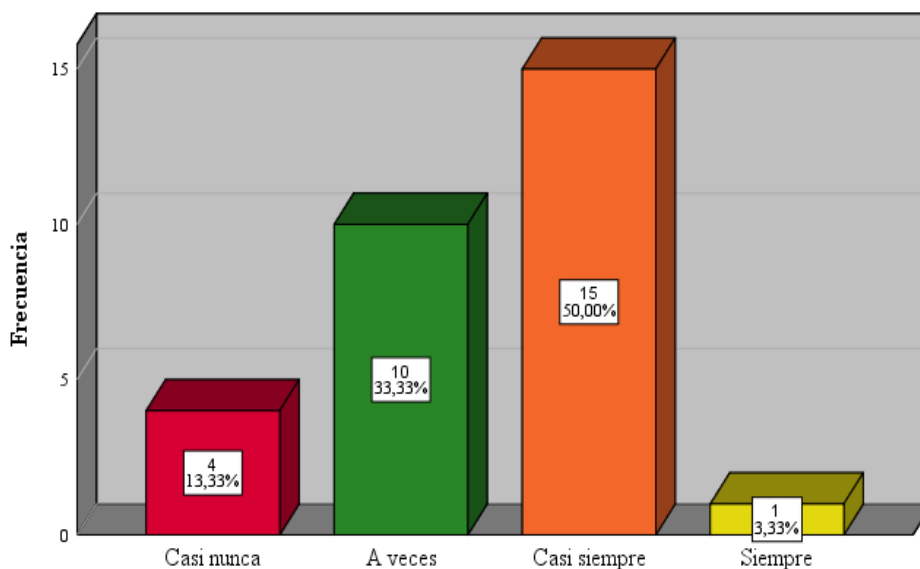
Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Figura 3

Desarrollo de la creatividad en trabajos o tareas

P2. Desarrolla su creatividad con ideas nuevas y originales en tus trabajos o tareas.



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

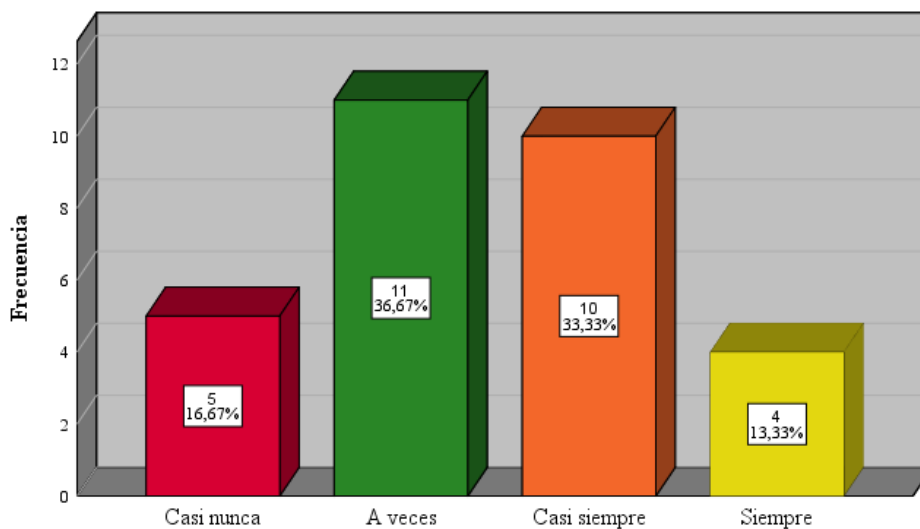
Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Los resultados muestran una inclinación por parte de los estudiantes que “casi siempre” desarrollan sus trabajos o tareas con ideas nuevas u originales con un margen del 50% de los encuestados, mientras que un 33,33% indicó que “a veces”, en una pequeña cantidad un 13,33% “casi nunca” y un 3,33% “siempre”. Esta tendencia de respuestas nos da a conocer que los estudiantes perciben un nivel moderado de desarrollo creativo presente en las actividades escolares, pero no tan continua, lo que puede irse potenciando con metodologías que promuevan ese aspecto de innovación y expresión original.

Pregunta 3. Tienes motivación al participar en actividades creativas.

Tabla 11*Motivación en actividades creativas*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Casi nunca	5	16,67%
	A veces	11	36,67%
	Casi siempre	10	33,33%
	Siempre	4	13,33%
Total		30	100,0%

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova**Autores:** Suarez y Suquilanda (2025).**Figura 4***Motivación en actividades creativas***P3. Tienes motivación al participar en actividades creativas.****Fuente:** Unidad Educativa Salinas Innova**Autores:** Suarez y Suquilanda (2025).

En relación con la motivación de los estudiantes hacia las actividades creativas se refleja que en su mayoría 36,67% se siente motivado “a veces” al participar, siguiendo con un 33,33% que se siente motivado “casi siempre”, mientras que un 16,67% mencionó que “casi nunca” se siente motivado y un 13,33% “siempre”. Esto nos indica que hay presencia de la motivación por parte de los estudiantes demostrando dicho interés hacia las actividades creativas, aunque sea moderado. Por ello, se requiere un fortalecimiento de las actividades con estrategias más dinámicas y participativas que fomenten el entusiasmo y la iniciativa del alumnado.

Pregunta 4. ¿Crees que las actividades creativas te ayudan a aprender mejor?

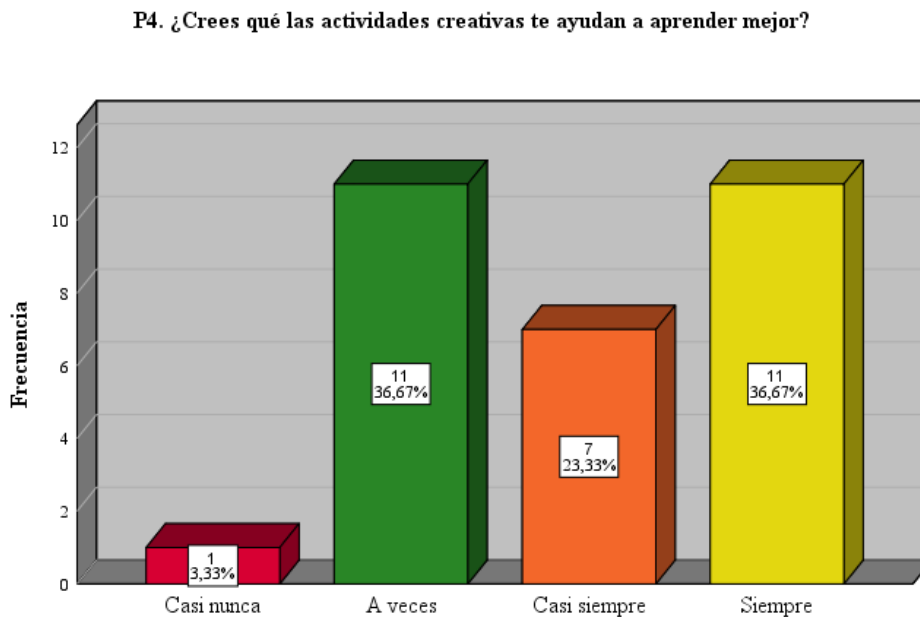
Tabla 12

Valoración de la creatividad

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Casi nunca	1	3,33%
	A veces	11	36,67%
	Casi siempre	7	23,33%
	Siempre	11	36,67%
Total		30	100,0%

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Figura 5*Valoración de la creatividad***Fuente:** Unidad Educativa Salinas Innova**Autores:** Suarez y Suquilanda (2025).

El análisis de los resultados por la cuarta pregunta considera que en su mayoría de los estudiantes destacan una valoración positiva para las actividades creativas, puesto que, un 36,67% respondió que “siempre” les ayuda dichas actividades en su aprendizaje, al igual que un 36,67% respondió “a veces”, mientras que un 23,33% “casi siempre” y un 3,33% “casi nunca”. La percepción es positiva para el valor pedagógico de la creatividad, ya que el estudiantado reconoce que las actividades creativas influyen de manera favorable en su aprendizaje. Esto presenta que la implementación de estas actividades da una contribución significativa para el proceso educativo, fortaleciendo la participación, entusiasmo e interés por aprender.

Pregunta 5. Ha utilizado un programa de Inteligencia Artificial Generativa como ChatGPT para generar ideas creativas.

Tabla 13

Uso y conocimiento educativo de la inteligencia artificial generativa

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Casi nunca	3	10,0%
	A veces	12	40,0%
	Casi siempre	10	33,33%
	Siempre	5	16,67%
Total		30	100,0%

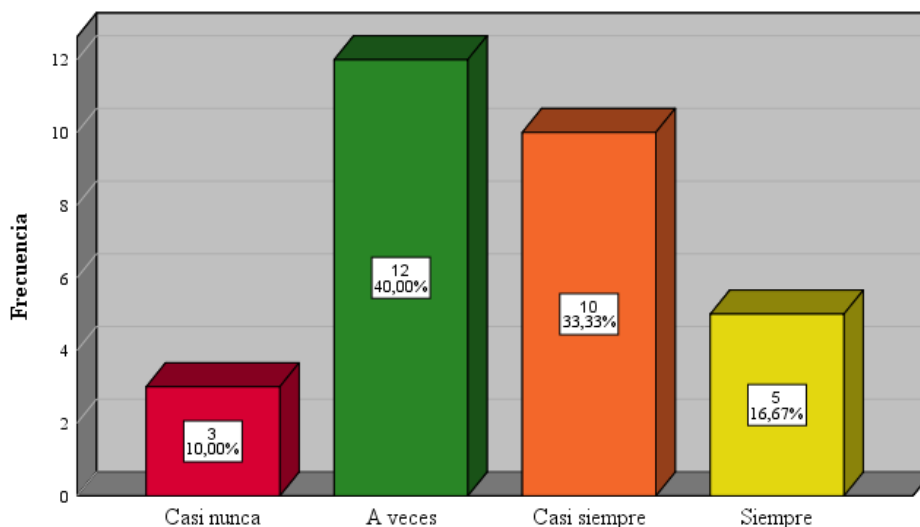
Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Figura 6

Uso y conocimiento educativo de la inteligencia artificial generativa

P5. Ha utilizado un programa de Inteligencia Artificial Generativa como ChatGPT para generar ideas creativas.



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Los resultados indican que un 40% de los estudiantes “a veces” acude al uso de la inteligencia artificial generativa como ChatGPT para generar ideas creativas, seguido por un 33,33% de los estudiantes que destaca que “casi siempre” usan algún programa de IAG, un 16,67% señaló que “siempre” lo utiliza para la generación de ideas y en una menor proporción un 10% “casi nunca” lo usa. Estos datos resaltan la familiarización, uso y nivel de conocimiento que tienen los estudiantes hacia la IAG, puesto que el uso muestra cierto nivel de comprensión de estos programas. La mayoría de los estudiantes ha tenido algún nivel de acercamiento hacia estas herramientas tecnológicas para la generación de ideas creativas, aunque no de manera habitual. Esto señala una parte de interés progresivo en la implementación de la inteligencia artificial dentro

del contexto educativo, generando una necesidad de acompañamiento, orientación, capacitación pedagógica con respecto a su aplicación, uso creativo, responsable y ético en los procesos de aprendizaje.

Pregunta 6. Utiliza herramientas de Inteligencia Artificial Generativa como apoyo para desarrollar tu creatividad.

Tabla 14

Percepción de la IAG en el desarrollo de la creatividad

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	2	6,7%
	Casi nunca	3	10,0%
	A veces	12	40,0%
	Casi siempre	10	33,3%
	Siempre	3	10,0%
Total		30	100,0%

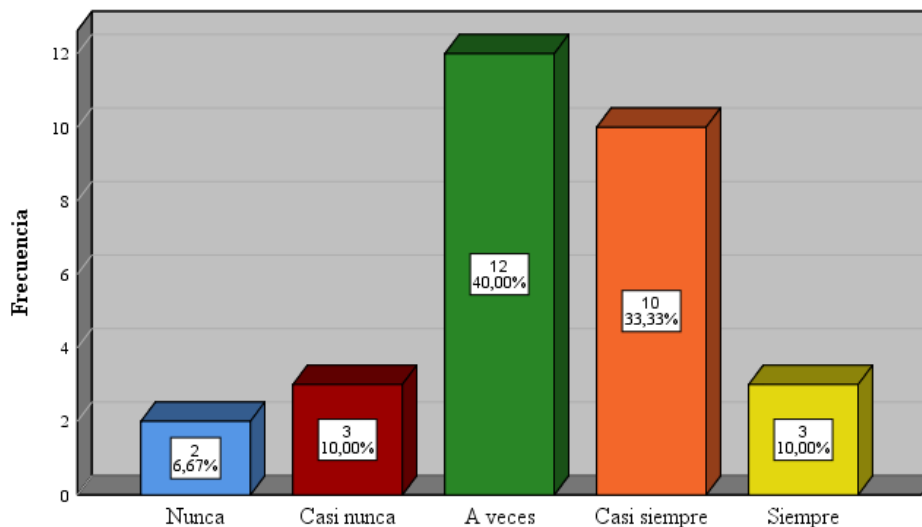
Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Figura 7

Percepción de la IAG en el desarrollo de la creatividad

P6. Utiliza herramientas de Inteligencia Artificial Generativa como apoyo para desarrollar tu creatividad.



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Los resultados reflejan que la mayoría de las respuestas fueron inclinadas hacia la opción “a veces” con un 40% de los estudiantes indicando que a veces utilizan la IAG como apoyo para desarrollar su creatividad, un 33,33% destacó que hace uso de esta herramienta como apoyo para su creatividad “casi siempre”, por consiguiente, un 10% respondió que “siempre” lo utiliza al igual que otro 10% dice que “casi nunca” lo emplea, por último, un 6,67% “nunca” hace uso de estas herramientas. Aunque la mayoría de los participantes reconoce que la Inteligencia Artificial Generativa puede potenciar su creatividad, su usabilidad se presenta de forma ocasional. La percepción llega a ser favorable, sin embargo, no es tan consolidada. Fortalecer la orientación y el

acompañamiento docente puede lograr un buen aprovechamiento del potencial creativo de la IAG para el desarrollo de creatividad estudiantil.

4.2. Análisis de encuesta a los docentes

Resultado general del instrumento aplicado a los docentes

Tabla 15

Resultados generales de Docentes

		P1. ¿Evalúa la creatividad de sus estudiantes?	P2. Actualmente, ¿considera que los métodos tradicionales son suficientes para evaluar la creatividad de sus estudiantes?	P3. Utiliza herramientas digitales que contengan inteligencia artificial generativa (IAG) para medir la creatividad y desarrollo cognitivo de sus estudiantes.	P4. Ha notado mejoras en el desempeño y desarrollo de la creatividad de sus estudiantes al aplicar IAG.	P5. Utiliza un prompt diferente para cada estudiante al evaluar su creatividad con la ayuda de la inteligencia artificial generativa
N	Válidos	10	10	10	10	10
	Perdidos	0	0	0	0	0
	Media	4,20	2,50	3,70	3,30	2,70
	Mediana	4,00	3,00	4,00	3,50	2,00
	Moda	4 ^a	3	4	4	2
	Desv. Desviación	,789	,707	,949	1,059	1,418
	Mínimo	3	1	2	2	1
	Máximo	5	3	5	5	5

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Análisis e interpretación de los resultados generales

Los resultados que se obtuvieron de la encuesta a través del programa SPSS manifiestan una tendencia considerable en cada pregunta que se realizó a los docentes de la Unidad Educativa “SALINAS INNOVA”. La consolidación de estos resultados trasciende en una tensión relevante entre las percepciones de los docentes solo el uso parcial de los métodos convencionales y las diferentes adversidades que enfrentan al realizar actividades evaluativas innovadoras.

Considerando los 5 ítems, la media más alta fue de 4,20 que corresponde a la pregunta P2, la percepción docente sobre los métodos tradicionales, indicando que, consideran de manera parcial la utilidad frente a la evaluación de la creatividad en sus estudiantes, aunque reconocen las limitaciones de este. En cambio, la media más baja fue de 2,50 tiene relación con la interrogante sobre si los docentes evalúan la creatividad, enfatizando que este aspecto aún presenta inconsistencias refiriéndonos a las practicas evaluativas sistemáticas.

Si bien es cierto, la media más alta pertenece a la pregunta sobre la percepción de los métodos tradicionales, los docentes están consiente de las limitaciones que tiene la IAG, es por esto que siguen recurriendo a los esquemas académicos estandarizados.

En general, las medianas se acercan a las medias, lo que nos refleja un equilibrio en la distribución de las respuestas, pero existe una pequeña diferencia en la pregunta P5 sobre la personalización de prompts destinados a cada estudiante, con una mediana de 2,00, inferior a la media 2,70, reflejando que gran parte de los docentes encuestados aún no considera esta estrategia como algo esencial o regular en la evaluación de la creatividad. Si bien se evidencia una ligera

apertura de conocimientos sobre nuevas formas de evaluación, aún se necesita de orientaciones sobre el uso de IAG en la formación docente.

Existe una variabilidad considerable en las respuestas, sobre todo en los ítems relacionados con el uso de la IAG y el conocimiento de las habilidades creativas. Se manejan resultados positivos como una ligera implementación de herramientas digitales, no obstante, también existen docentes con desconocimiento del tema. La innovación educativa no se da de manera homogénea, debido a las desigualdades en cómo se valora o desprecia la creatividad en el aula.

En cuanto a la desviación, los ítems con menor frecuencia están entre 0,707 y 0,789 que respecta a la evaluación de la creatividad y la percepción sobre los métodos convencionales, indicando respuestas similares en estas preguntas. Por otro lado, las interrogantes con mayor desviación fueron de 1,059 y 1,418 que corresponden al grado de conocimiento sobre el desarrollo creativo estudiantil y los prompts personalizados, lo que asegura un formato inestable en las prácticas docentes y la experiencia. Esta variabilidad sostiene una propuesta crítica, ya que aún se enfrentan barreras pedagógicas o de infraestructura, no obstante, algunos docentes sí han logrado integrar el uso de la IAG en el proceso de evaluación aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente, en los resultados de todas las preguntas, los valores mínimos se encuentran entre 1 y 3, evidenciando que hay docentes que desconocen las múltiples oportunidades que brinda la IAG o simplemente las catalogan como poco efectivas, especialmente en la personalización de prompts, sosteniendo respuestas que no están ligadas a la evaluación justa que merecen los estudiantes. En cambio, el valor máximo fue de 5, indicando que al menos cierto grupo de profesores considera una actitud positiva con respecto al uso de la IAG en la evaluación creativa.

Los resultados, además de describir conocimientos de los docentes, también revela las necesidades en cuanto a la capacitación docente y orientaciones institucionales sobre la experimentación y el correcto uso de la IAG en prácticas evaluativas más éticas y formativas.

Resultado general de frecuencias del instrumento aplicados a los docentes

Tabla 16

Resultados generales de frecuencia a Docentes

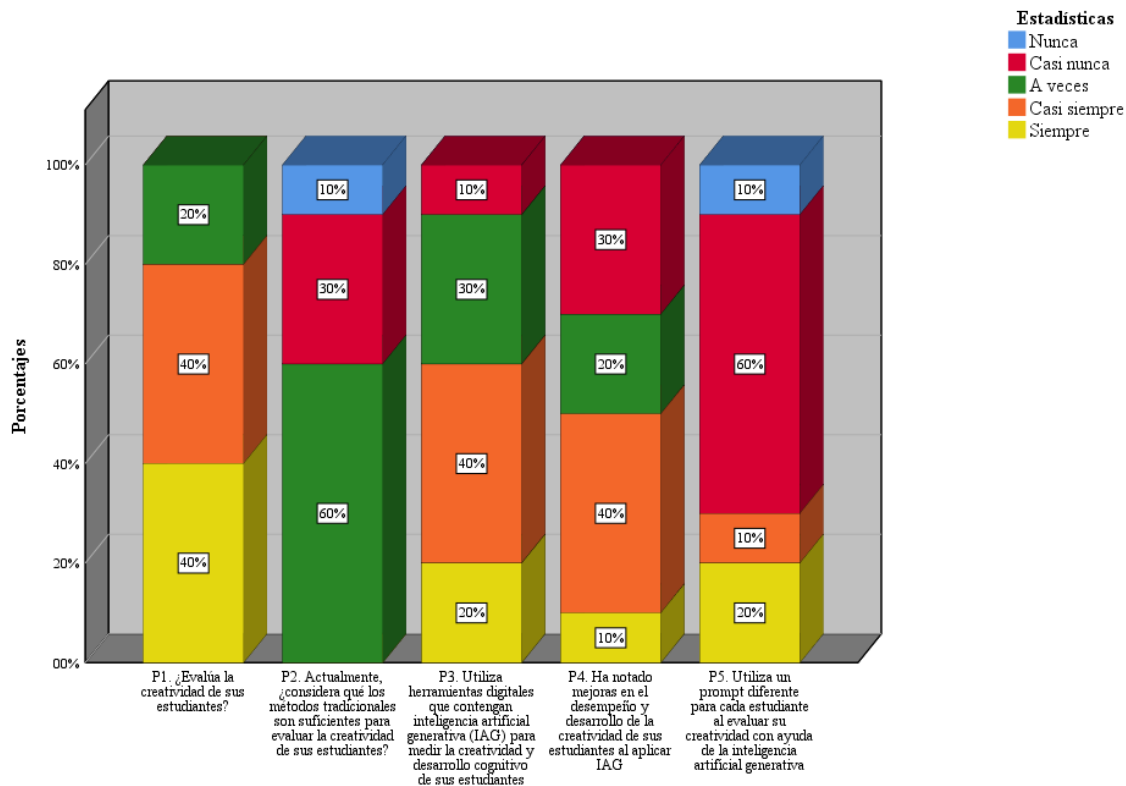
	P1. ¿Evalúa la creatividad de sus estudiantes?	P2. Actualmente, ¿considera qué los métodos tradicionales son suficientes para evaluar la creatividad de sus estudiantes?	P3. Utiliza herramientas digitales que contengan inteligencia artificial generativa (IAG) para medir la creatividad y desarrollo cognitivo de sus estudiantes.	P4. Ha notado mejoras en el desempeño y desarrollo de la creatividad de sus estudiantes al aplicar IAG.	P5. Utiliza un prompt diferente para cada estudiante al evaluar su creatividad con ayuda de la inteligencia artificial generativa.
Nunca	0	1	0	0	1
Casi nunca	0	3	1	3	6
A veces	2	6	3	2	0
Casi siempre	4	0	4	4	1
Siempre	4	0	2	1	2
Subtotal	10	10	10	10	10

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Figura 8

Resultados generales de frecuencia a Docentes



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Los datos obtenidos reflejan los resultados que corresponden a las frecuencias de las opciones seleccionadas por 10 docentes encuestados con respecto a la evaluación de la creatividad y el uso de IAG en el proceso académico.

Los resultados apuntan a que gran parte de los docentes mantienen altos niveles de frecuencia, “casi siempre” y “siempre”. En la interrogante P1, refleja que la evaluación de la creatividad del estudiante es un espacio que se da comúnmente en el aula de clases. A pesar de ello, en la pregunta P2, que investiga qué tan suficiente son los métodos convencionales en las

prácticas evaluativas, las respuestas mantienen un margen intermedio, “a veces” y “casi nunca”, abriendo un debate pacífico y silencioso hacia los métodos que se mencionan.

Más allá de que los docentes afirmen que evalúan la creatividad de manera constante, este proceso se sigue dando con métodos convencionales que no son adecuados para los entes educativos contemporáneos.

En la pregunta P3, donde se cuestiona el uso de recursos digitales con IAG, se evidencia un equilibrio en la distribución de respuestas, y siendo positivos, se maneja una inclinación hacia las frecuencias altas, demostrando el uso de esta herramienta tecnológica en algunos docentes para sus procesos evaluativos. Sin embargo, al analizar lo que piensan sobre los resultados de la IAG en el desarrollo de habilidades creativas en la interrogante P4, se manifiesta que existe una percepción parcialmente positiva por su impacto, los docentes eligieron “casi siempre” y “siempre” entre sus opciones.

Se reconoce como el proceso de adaptación al inicio de la incorporación de la IAG en trabajos académicos y evaluativos por docentes o estudiantes, enfatizando el gran impacto positivo sobre estos novedosos desarrollo de competencias esenciales. No obstante, algunos docentes prefieren no tomar recursos digitales debido a la desconfianza y desmotivación que sienten y no descubrir oportunidades de formación.

Finalmente, en la pregunta que mide el uso de prompts personalizados aplicando IAG en sus estudiantes, refiriéndonos a ítem P5, se analiza una tendencia de frecuencias bajas, “casi nunca” y “nunca” indicando que, evaluar la creatividad de los estudiantes de manera individual no es una práctica habitual que utilicen los docentes usando la IAG.

Evaluar el desarrollo creativo de manera individual es vital para diferenciar los estilos de pensamientos y niveles de recreación en cada estudiante. La IAG solo tiene un uso común para

muchos docentes y estudiantes, sin aprovechar la formación crítica y autónoma que esta herramienta digital puede ofrecer.

En conclusión, aunque la implementación de la IAG en procesos educativos aun es poco sistémica, existe una valoración optimista hacia estos temas de suma relevancia para el desarrollo de habilidades creativas. Para ello, se sugiere fortalecer competencias y recursos digitales para el profesorado, donde se busca promover estrategias didácticas que incorporen a la IAG de forma más contante y personalizados con la finalidad de actualizar los procesos de evaluación de aprendizajes.

Análisis de los resultados por cada pregunta del instrumento aplicado a los docentes

Pregunta 1. ¿Evalúa la creatividad de sus estudiantes?

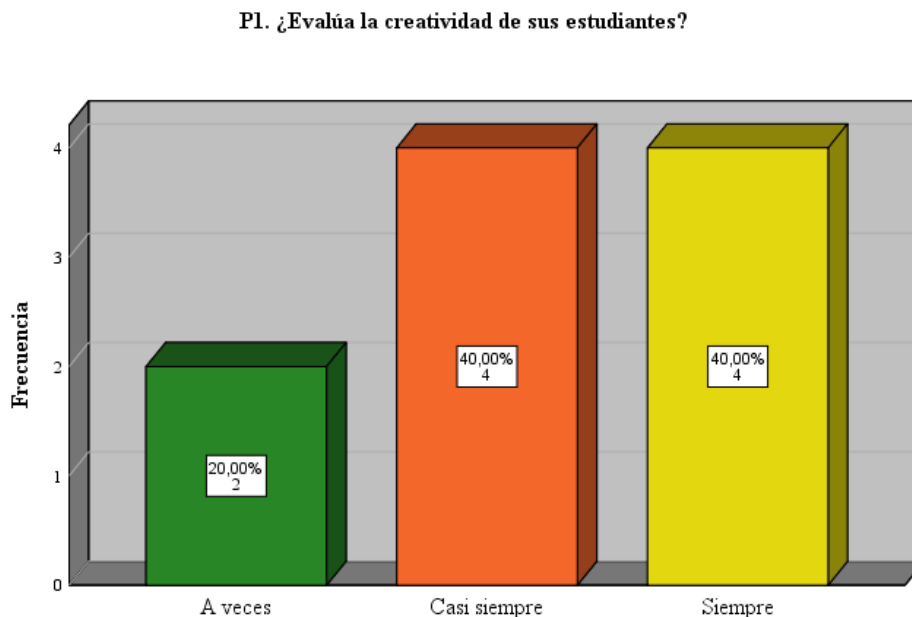
Tabla 17

Evaluación de la creatividad

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	A veces	2	20,0%
	Casi siempre	4	40,0%
	Siempre	4	40,0%
Total		10	100,0%

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Figura 9*Evaluación de la creatividad*

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Los resultados obtenidos manifiestan que el 40% de los docentes evalúa “siempre” la creatividad de sus estudiantes, otro 40% lo hace “casi siempre” y “a veces” el 20% restante. Este contingente revela una inclinación positiva hacia la integración de la creatividad como parte del proceso de educación y tienen coherencia con los enfoques pedagógicos actuales que promueven el desarrollo de habilidades del pensamiento crítico.

Pregunta 2. Actualmente, ¿considera que los métodos tradicionales son suficientes para evaluar la creatividad de sus estudiantes?

Tabla 18

Percepción docente sobre los métodos tradicionales para evaluar la creatividad

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	1	10,0%
	Casi nunca	3	30,0%
	A veces	6	60,0%
Total		10	100,0%

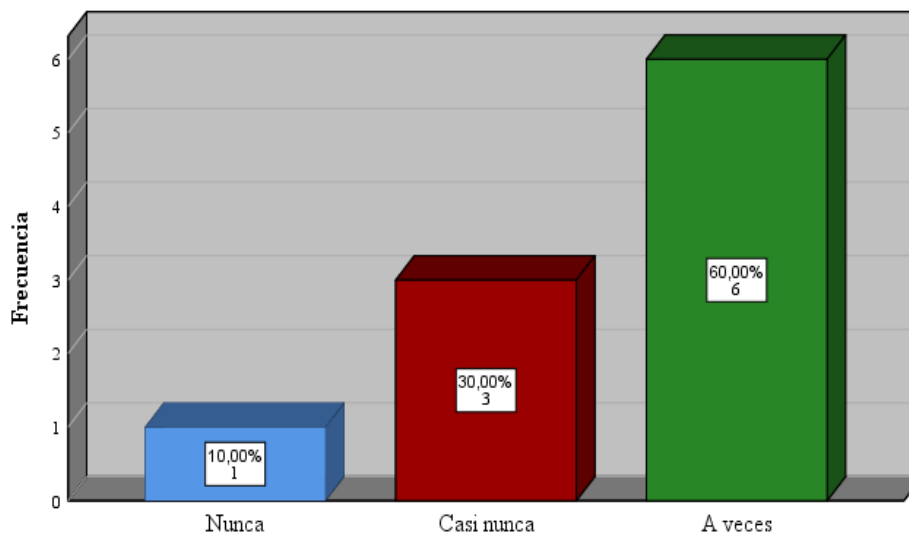
Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025)

Figura 10

Percepción docente sobre los métodos tradicionales para evaluar la creatividad

P2. Actualmente, ¿considera que los métodos tradicionales son suficientes para evaluar la creatividad de sus estudiantes?



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Con respecto a la segunda pregunta sobre los métodos tradicionales y la suficiencia para evaluar la creatividad, el 60% de los docentes considera que “a veces” son convenientes, mientras que el 30% considera que “casi nunca” lo son y un 10% afirma que “nunca” son efectivos. Esta percepción sostiene una postura contundente frente a los procesos evaluativos convencionales, donde solo se memoriza y se reproduce contenidos sin finalidad reflexiva. La evaluación tradicional, enfocada en pruebas estandarizadas, no parecen responder a los requerimientos actuales de una educación inclinada al desarrollo integral del estudiante.

Pregunta 3. Utiliza herramientas digitales que contengan inteligencia artificial generativa (IAG) para medir la creatividad y desarrollo cognitivo de sus estudiantes.

Tabla 19

Uso de herramientas digitales con Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en la evaluación creativa

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Casi nunca	1	10,0%
	A veces	3	30,0%
	Casi siempre	4	40,0%
	Siempre	2	20,0%
Total		10	100,0%

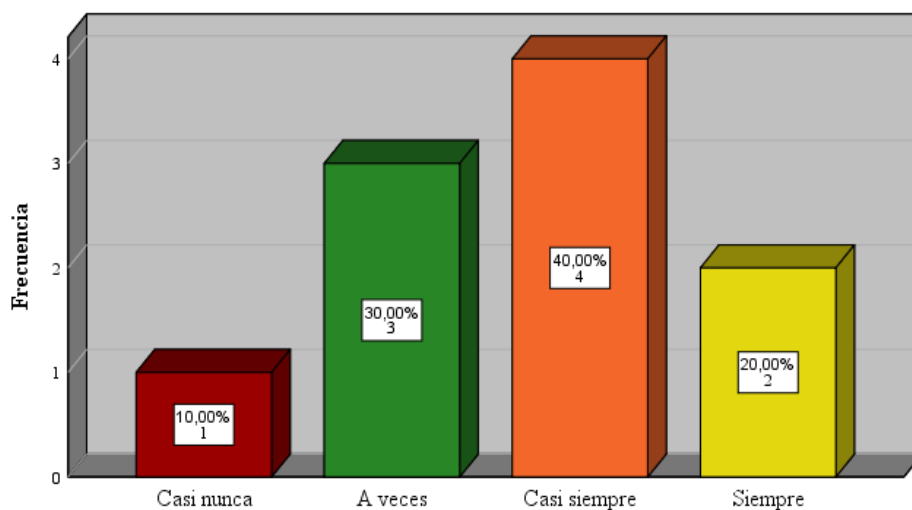
Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Figura 11

Uso de herramientas digitales con Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en la evaluación creativa

P3. Utiliza herramientas digitales que contengan inteligencia artificial generativa (IAG) para medir la creatividad y desarrollo cognitivo de sus estudiantes



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Con respecto a la utilización de herramientas digitales que incorporen inteligencia artificial generativa, el 40% de los docentes indicó que las utiliza “casi siempre”, el 30% “a veces” suele usarlo, el 20% “siempre” utiliza estas herramientas y un 10% “casi nunca”. Estos datos reflejan una adopción progresiva de tecnologías emergentes en el ámbito educativo, aunque aún no generalizada ni homogénea.

La presencia de docentes que usan estas herramientas con frecuencia sugiere una apertura hacia la innovación pedagógica y el aprovechamiento de recursos tecnológicos para enriquecer el proceso de evaluación.

Pregunta 4. Ha notado mejoras en el desempeño y desarrollo de la creatividad de sus estudiantes al aplicar IAG.

Tabla 20

Impacto de la IAG en el desempeño y creatividad de los estudiantes

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Casi nunca	3	30,0%
	A veces	2	20,0%
	Casi siempre	4	40,0%
	Siempre	1	10,0%
Total		10	100,0%

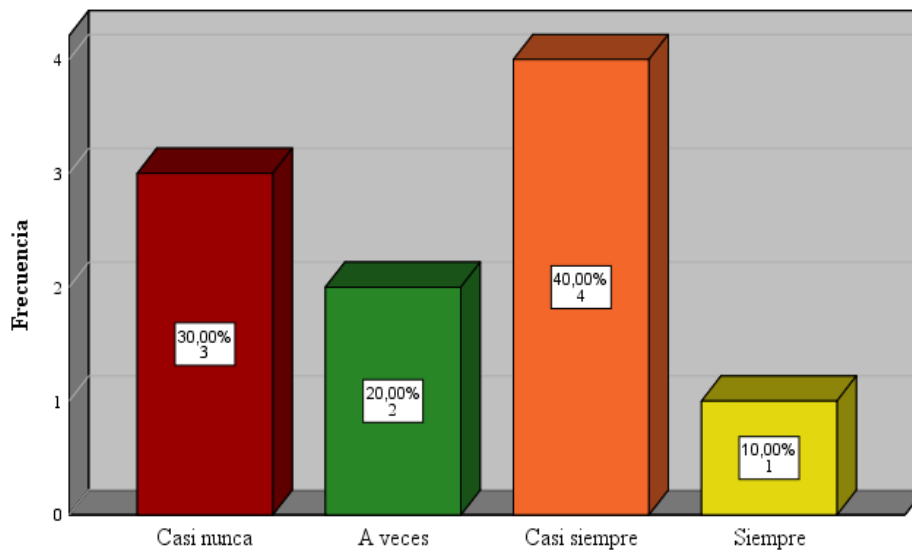
Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Figura 12

Impacto de la IAG en el desempeño y creatividad de los estudiantes

P4. Ha notado mejoras en el desempeño y desarrollo de la creatividad de sus estudiantes al aplicar IAG



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

En relación con la percepción de mejoras en el desempeño y desarrollo de la creatividad al aplicar IAG, el 40% de los docentes respondió “casi siempre”, un 30% indicó que “casi nunca” percibe mejoras, mientras que el 20% de los docentes notan algo de mejoría “a veces” y el 10% señaló que “siempre” lo percibe. Esta variabilidad en las respuestas indica que, aunque se reconocen beneficios potenciales, la experiencia con estas herramientas aún es limitada o desigual entre los docentes.

Pregunta 5. Utiliza un prompt diferente para cada estudiante al evaluar su creatividad con ayuda de la inteligencia artificial generativa.

Tabla 21

Personalización de prompts en la evaluación creativa mediante IAG

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	1	10,0%
	Casi nunca	6	60,0%
	Casi siempre	1	10,0%
	Siempre	2	20,0%
	Total	10	100,0%

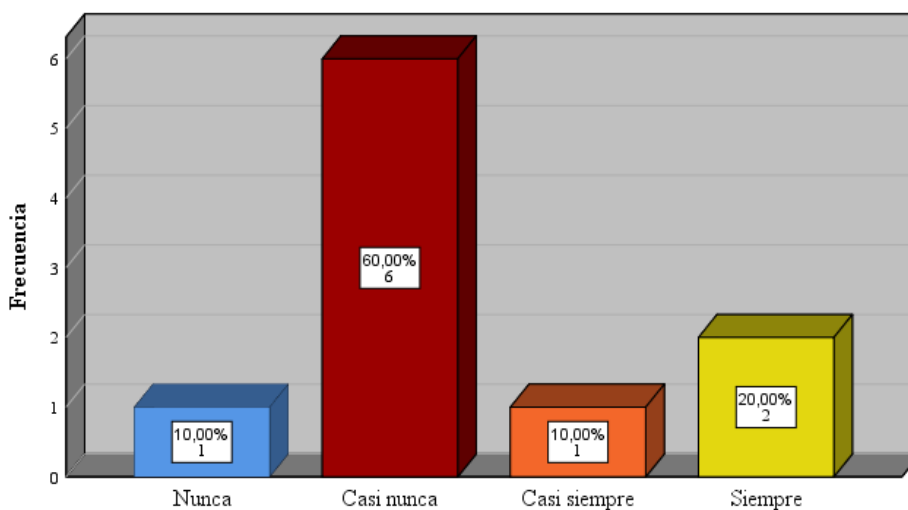
Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Figura 13

Personalización de prompts en la evaluación creativa mediante IAG

P5. Utiliza un prompt diferente para cada estudiante al evaluar su creatividad con ayuda de la inteligencia artificial generativa



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova

Autores: Suarez y Suquilanda (2025).

Con respecto a la personalización de los prompts utilizados en la evaluación con IAG, el 60% de los docentes indicó que “casi nunca” emplea un prompt diferente para cada estudiante, seguido de un 20% que “siempre” emplea prompts distintos, mientras que de manera similar se refleja un 10% para ambas opciones de “nunca” y “casi siempre”. Este resultado revela que la personalización, uno de los principales beneficios de la inteligencia artificial en educación, aún no se ha consolidado como práctica habitual.

La baja frecuencia en el uso de prompts personalizados puede limitar el potencial de adaptación de las evaluaciones al nivel cognitivo, estilo de aprendizaje y ritmo de cada estudiante.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A partir de los resultados obtenidos mediante la aplicación del cuestionario a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Salinas Innova” se logró analizar las percepciones de la evaluación de la creatividad y el uso de la Inteligencia Artificial Generativa. Se ha realizado la discusión de resultados evidenciando las percepciones positivas, aunque de manera moderada, en relación con la evaluación de la creatividad y el potencial de la Inteligencia Artificial Generativa en este proceso.

Con respecto al primer objetivo específico de la investigación el cual busca fundamentar la IAG en el ámbito educativo para comprender su relación con la evaluación de la creatividad, se muestra que los estudiantes y docentes reconocen que esta herramienta tecnológica toma relevancia en los procesos pedagógicos. Aunque su aplicación es limitada, los estudiantes reflejaron tener uso de las herramientas como ChatGPT para generación de ideas en un grado moderado. Esto hace referencia a lo mencionado por Doshi y Hauser (2024) que la IA generativa puede potenciar la creatividad de los estudiantes mediante la generación de ideas, incluso de quienes muestran menor capacidad creativa. Lo que se relaciona con Vygotsky & Cole (1978) quienes afirman que las herramientas culturales amplían la Zona de Desarrollo Próximo facilitando el alcance de niveles superiores, de acuerdo a esto, la IAG puede actuar como un recurso mediador para que los estudiantes logren aquellos niveles en la producción creativa.

Sin embargo, los docentes reflejan una variabilidad mayor de respuestas en el uso de estas herramientas, donde se refleja la falta de formación y acompañamiento docente, aspecto mencionado por Malavé y Real (2025). De la misma manera, Piaget y Inhelder (2016) señalan que esta ausencia de acompañamiento impide a los estudiantes enfrentar desafíos cognitivos que fortalezcan el pensamiento creativo.

En relación con el segundo objetivo, orientado en diagnosticar la evaluación de la creatividad en los alumnos, los resultados obtenidos demuestran que se practican actividades creativas, pero de manera causal. En su mayoría los estudiantes indican que “a veces” son evaluados con actividades que requieran de su imaginación e innovación, lo que difiere con lo señalado por parte de los docentes quienes señalan que evalúan la creatividad con frecuencia. Por consiguiente, los estudiantes en su mayoría manifiestan que las actividades creativas le ayudan a aprender mejor, considerando de esta manera que la creatividad no solo favorece en lo expresivo, sino también en la motivación, comprensión de contenidos y en la construcción de aprendizajes significativos. Lo que coincide con Arteaga y Mendoza (2024) que la creatividad es la conducta primordial para el desarrollo de un aprendizaje significativo, pero que se debe evaluar los procesos y resultados de forma complementaria.

No obstante, el personal docente reconoce que el uso de los métodos tradicionales no siempre es adecuado para valorar este tipo de competencia, lo que es advertido y señalado por Hernández-Nodarse (2017) quien menciona que seguir trabajando con métodos convencionales constituye una “patología pedagógica” dando como resultado dificultades para innovar las prácticas de evaluación, lo que limita la posibilidad de medir la creatividad como proceso de enseñanza y no solo como producto final.

Con los resultados obtenidos se logra evidenciar un nivel inicial de conocimiento y uso de la IA generativa, relacionado al objetivo 3. Por parte de los estudiantes hacen uso de la IAG como apoyo para desarrollar su creatividad, teniendo en cuenta un interés, pero ocasional. Esto coincide con Habib et al. (2024) señalando que el uso de estas tecnologías favorece en el desarrollo de la capacidad creativa del estudiante, dándole paso a la exploración y curiosidad por la variedad de soluciones que las IAG les puede generar. Por otra parte, los docentes reflejan un uso moderado,

pero poco adaptado a las características individuales para cada estudiante. Lo que obstaculiza los beneficios citados por Romani et al. (2025) quienes señalan el potencial en la elaboración de evaluaciones adaptadas a las necesidades del estudiante, personalizando su aprendizaje y retroalimentación, lo que fortalece su experiencia educativa. Lo que se evidencia que en la pregunta 4 exista una variabilidad de respuestas sobre si se ha notado una mejora en el desempeño creativo del alumnado al aplicar la IAG, mostrando que el impacto depende de la experiencia y preparación del docente.

En términos generales, los resultados obtenidos evidencian que existe una relación positiva considerable entre la evaluación de la creatividad y el uso de herramientas de la IAG, pero se encuentra en una etapa inicial de adaptación. El proceso educativo enfrenta grandes retos como fortalecer la formación docente en el área digital, optimizar actividades que promuevan la imaginación, innovación y autonomía, cómo también, integrar la IAG en las practicas evaluativas. Consolidar una educación realmente transformativa y creativa solo se puede dar si se logra un equilibrio entre lo tecnológico y lo humano. Estos planteamientos se combinan con la interpretación de Caballero (2024), quien concuerda en que el proceso de enseñanza-aprendizaje surge de la interacción humana, la tecnología y la creatividad.

La creatividad, en conjunto con la potente tecnología a nivel global, invita a ejercer un enfoque pedagógico de carácter reflexivo, donde la IAG sea utilizada con responsabilidad para evitar que esta sustituya el pensamiento crítico del alumnado. Asimismo, tanto estudiantes como docentes identifican el valor de la creatividad como un componente relevante y el compromiso de potenciar las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

CONCLUSIONES

La presente investigación permitió analizar relación de la evaluación de la creatividad y el uso de la IA generativa en el campo institucional de la Unidad Educativa “Salinas Innova”. Los hallazgos obtenidos resaltan que los estudiantes y docentes reconocen que la implementación de la IAG tiene un papel importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la actualidad, mientras que esta incorporación de herramientas tecnológicas aún se encuentra en una fase inicial, es decir, que se constató un uso moderado, pero no continuo. Esto refleja un interés progresivo de la incorporación de herramientas como ChatGPT, sin embargo, persiste una falta de dominio de estos recursos técnicos y pedagógicos lo que se trasluce en una limitación del aprovechamiento pleno dentro del salón de clase.

En lo referido con la evaluación de la creatividad, se evidenció que las estrategias pedagógicas implementadas promueven actividades en donde se manifiesta la creatividad de los estudiantes, aunque de una forma ocasional. Lo que refleja que los docentes realizan un esfuerzo por fomentar la imaginación y desarrollo de pensamiento divergente de su alumnado, aunque la mayoría aun dependen de métodos tradicionales, pero de manera moderada, evidenciando una necesidad de avanzar hacia estrategias evaluativas innovadoras, dinámicas, participativas y que se integren al entorno digital actual.

De la misma manera, el grado de conocimiento y uso de la IAG entre la comunidad educativa se sostiene en un rango inicial, con un criterio de adopción desigual y poco estructurada. Aunque los docentes se muestran optimista al usar esta herramienta, se refleja una considerable falta de capacitación y acompañamiento pedagógico, factores que impiden una aplicación efectiva al momento de evaluar el desenvolvimiento creativo. Esto reafirma la importancia de formar

docentes y estudiantes que se comprometan con la era digital, sin dejar de mencionar el uso ético y reflexivo que se debe dar a esta herramienta tecnológica si se incorpora a los procesos educativos.

En definitiva, los hallazgos encontrados en este estudio permiten concluir que la relación entre la Inteligencia Artificial Generativa y la creatividad está reflejada en cada resultado obtenido, sin oponerse a descubrimientos posteriores que beneficien a la calidad educativa. Su incorporación al ámbito educativo requiere de preparaciones contundentes de los docentes, estrategias innovadoras y una orientación académica que combine el desarrollo de la creatividad humana con la digitalización. Si se alcanza la optimización del enfoque mencionado, permitirá consolidar una educación con excelentes atributos pedagógicos como la imaginación y el pensamiento crítico, desarrollando procesos enriquecedores de aprendizajes en beneficio de una sociedad globalizada.

RECOMENDACIONES

Es fundamental el proceso de formación continua y pedagógico docente que permita la integración de manera crítica y uso responsable de las herramientas de IA generativa. De esta manera, su rol se potencia como mediador del proceso de aprendizaje favoreciendo la evaluación, en particular de la creatividad, con enfoques dinámicos e innovadores.

Se recomienda que las unidades educativas promuevan espacios para docentes y estudiantes donde puedan experimentar el uso de las herramientas con IAG en la resolución de conflictos, creación de espacios innovadores y la elaboración de esfuerzos con originalidad estudiantil. Dichas habilidades fomentan el pensamiento cognitivo, la autonomía y el fortalecimiento de la motivación con la finalidad de sostener un aprendizaje significativo.

Resulta necesario concebir la evaluación de la creatividad como un proceso flexible que vaya más allá de los métodos tradicionalmente usados. Incorporar la Inteligencia Artificial Generativa como un recurso de apoyo para el diseño de actividades, rúbricas, la obtención de retroalimentación personalizada mediante prompts individualizados, de tal manera, que se haga una valoración más justa, adaptada y que vaya al ritmo del estudiante.

Se sugiere guiar a los estudiantes en el uso adecuado de herramientas de inteligencia artificial generativa, promoviendo un manejo ético que beneficie a la construcción de aprendizajes creativos manteniendo un equilibrio entre la tecnología y el pensamiento humano.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arteaga Tubay, G. M., y Mendoza Moreira, F. S. (2024). Los instrumentos de evaluación creativa y su aporte en el aprendizaje del estudiantado en Educación General Básica. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, 9(1), 36–50. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v9i1.5704>
- Barbachán Ruales, E. A., Pareja Pérez, L. B., y Coll Cárdenas, A. M. H. (2020). Niveles de creatividad y rendimiento académico en los estudiantes del área de Metal Mecánica de la Universidad Nacional de Educación de Perú. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 202–208.
- Caballero Toro, Á. (2024). *Inteligencia artificial generativa en educación: Impulsando la creatividad digital y la interactividad en el aula*. <http://dspace.umh.es/handle/11000/32744>
- Campos Tafur, E., García González, M., y Arcana Valle, M. (2023). Pensamiento creativo en los estudiantes de educación básica: Revisión sistemática. *Varona. Revista Científico Metodológica*, 77. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1992-82382023000200009&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: Un estudio holístico en la educación. *Revista Innova Educación*, 3(4), 123–132. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.009>
- Cortés Hernández, A., Hernández Hernández, C. A., García Torres, A. B. G., y Mata Quezadas, M. (2024). La Inteligencia Artificial Generativa como un Asistente Estratégico en la Era del Aprendizaje Digital. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 2159–2178. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12456
- Del Castillo Olivares, J. M., y Del Castillo Olivares, A. (2021). *El impacto de la CoVId-19 en el profesorado de educación superior y sus concepciones sobre la evaluación*. 10(1), 89–101.

- Delgado Castillo, M. de L., y Zambrano Montes, L. C. (2021). Técnicas creativas para la evaluación del aprendizaje en los estudiantes de bachillerato. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 6(3), 48–62. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512928>
- Doshi, A. R., & Hauser, O. P. (2024). Generative AI enhances individual creativity but reduces the collective diversity of novel content. *Science Advances*, 10(28). <https://doi.org/10.1126/sciadv.adn5290>
- Duarte Sánchez, D. D., y Guerrero Barreto, R. (2024). La encuesta como instrumento de recolección de datos, confiabilidad y validez en investigación científica. *Revista de ciencias empresariales, tributarias, comerciales y administrativas*, 3(2), 94–107.
- Esquivias Serrano, S. M. T. (2004). CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES. *Revista Digital Universitaria*, 5(1). https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Fiallos López, N. H., Paucar López, I. D. R., Vega Pérez, Y. J., Jurado Peñafiel, J. A., y Vargas Peña, B. J. (2023). Estrategias para fomentar la Creatividad y la Innovación en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 4082–4099. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5631
- Galarza Chilán, O. A., Alava Maza, I. D., Ordoñez Nieto, K. D., y Galarza Gallardo, D. M. D. C. (2024). Medición de la Creatividad en los Docentes y su Impacto en el Aprendizaje de los Estudiantes. *Polo del Conocimiento*, 9(10), 2362–2388. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i10.8244>
- Gómez Cumpa, J. W., Amestoy de Sánchez, M., Ayala Aragón, O. R., Yentzen, E., Morcillo, P., Alcahud López, M. C., Chibas Ortiz, F., Ortiz Ocaña, A. L., Mentruyt, O., Ayala Aragón, O. R., López Pérez, R., Betancourt Morejón, J., Casillas, M. Á., Soriano de Alencar, E. M.

- L., Carmona, M. R., López Marín, M., Chueque, M. G., del Valle Bazán, I. O., González Quitina, C. A., ... de la Torre, S. (2005). *Desarrollo de la Creatividad*. Fondo Editorial FACHSE - UNPRG. <https://www.academica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5>
- Gómez -Mendoza, M. J., y Gutiérrez, A. J. A.-. (2024). El Impacto de la Inteligencia Artificial en la Educación Ecuatoriana. *Revista Científica Hallazgos21*, 9(2), 201–207. <https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v9i2.663>
- Gonzabay Suárez, G. A., y León Borbor, M. C. (2024). *Inteligencia artificial en la evaluación de aprendizaje y saber del docente en la E.E.B Mercedes Moreno Irigoyen y la E.E.B Presidente Tamayo* [Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10722>
- González Leonardo, E., Pacheco Rueda, M., y De Frutos Torres, B. (2020). Dimensiones en la evaluación de la creatividad en campañas de comunicación integrada. Una aportación para la evaluación en el entorno docente. *Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinar de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales*, 30, 283–307. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n30a15>
- González Moreno, A., y Molero Jurado, M. D. M. (2021). Systematic review of creativity didactic tools and resources developed in spanish. *Revista Digital de Investigacion En Docencia Universitaria*, 15(2). <https://doi.org/10.19083/ridu.2021.1440>
- Habib, S., Vogel, T., Anli, X., & Thorne, E. (2024). How does generative artificial intelligence impact student creativity? *Journal of Creativity*, 34(1), 100072. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100072>
- Hernández Nodarse, M., Fonseca Torres, W., Ponce De León, D., Villarroel Henríquez, V., y López, A. R. (2025). Ethics, generative artificial intelligence, and educational assessment:

- An analysis of university students' perceptions. *Salud, Ciencia y Tecnología*, 5, 2359. <https://doi.org/10.56294/saludcyt20252359>
- Hernández Nodarse, M., López Ramos, A., Iñiguez Apolo, L., García Morales, J., Paula Chica, M. G., y Hernández Rodríguez, H. (2025). Experiencias docentes de evaluación por competencias con apoyo en el CHATGPT en la carrera educación básica de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. En G. Loor Parrales & M. García Espinoza (Eds.), *Investigaciones y Propuestas Científicas en los nuevos escenarios educativos* (2025a ed., pp. 136–157). Instituto de Investigaciones Transdisciplinarias Ecuador - BINARIO. <https://binario.com.ec/wp-content/uploads/2025/06/Libro-de-Articulos-UPSE-2025.pdf#page=136>
- Hernández-Nodarse, M. (2017). ¿Por qué ha costado tanto transformar las prácticas evaluativas del aprendizaje en el contexto educativo? Ensayo crítico sobre una patología pedagógica pendiente de tratamiento. *Revista Electrónica Educare*, 21(1), 1–27. <https://doi.org/10.15359/ree.21-1.21>
- Jara Alcivar, C. W. (2024). Aplicaciones de inteligencia artificial (IA) en el contexto educativo ecuatoriano: Retos y desafíos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 7046–7060. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11897
- Kim, K. H. (2011). The APA 2009 Division 10 debate: Are the Torrance Tests of Creative Thinking still relevant in the 21st century? *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 5(4), 302–308. <https://doi.org/10.1037/a0021917>
- Kizilcec, R. F., Huber, E., Papanastasiou, E. C., Cram, A., Makridis, C. A., Smolansky, A., Zeivots, S., & Raduescu, C. (2024). Perceived impact of generative AI on assessments: Comparing educator and student perspectives in Australia, Cyprus, and the United States. *Computers*

- and Education: Artificial Intelligence*, 7, 100269.
<https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100269>
- López Collazo, Z. S., y Robaina Santander, M. (2020). La creatividad tecnológica en la institución educativa. *VARONA*, 71. <https://www.redalyc.org/journal/3606/360670951018/>
- Malavé García, J. W., y Real Figueroa, A. K. (2025). *Influencia de CHATGPT en la evaluación formativa en el área de lengua y literatura en los estudiantes de décimo grado* [Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/14024>
- Mampaso Desbrow, J., López-Riobóo Moreno, E., y García Pérez, M. (2022). Creatividad como medida cognitiva en jóvenes con discapacidad intelectual. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 15(Especial), 35–46. <https://doi.org/10.55777/rea.v15iEspecial.4676>
- Mayorga-Ponce, R. B., Monroy-Hernández, A., Hernández-Rubio, J., Roldan-Carpio, A., y Reyes-Torres, S. B. (2021). Programa SPSS. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*, 10(19), 282–284. <https://doi.org/10.29057/icsa.v10i19.7761>
- Parra-Taboada, M. E., Trujillo-Arteaga, J. C., Álvarez-Abad, D. R., Arias-Domínguez, A. S., y Santillán-Gordón, E. (2024). El impacto de la inteligencia artificial en la educación. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 169–181. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.14>
- Paspuel Obando, K. M., Paspuel Obando, S. E., Mora Román, A. O., y Zambrano, M. I. R. (2025). Aplicación de la inteligencia artificial generativa en el fortalecimiento del aprendizaje personalizado en educación. *Polo del Conocimiento*, 10(5), 2806–2822. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i5.9602>

- Perezchica-Vega, J. E., Sepúlveda-Rodríguez, J. A., y Román-Méndez, A. D. (2024). Inteligencia artificial generativa en la educación superior: Usos y opiniones de los profesores. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–20. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-593>
- Piaget, J., y Inhelder, B. (2016). *Psicología del niño (ed. Renovada)*. Ediciones Morata.
- Quevedo Escobar, A. O. (2025). El sistema educativo ecuatoriano. *Sapiens in Education*, 2(3), 1–20. <https://doi.org/10.71068/1hzj3x24>
- Rivera Coloma, J. C., Montenegro Romo, M. J., y Bayas Varas, E. J. (2024). Fomento de la creatividad y el pensamiento crítico en el currículo educativo de Ecuador. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e399. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)399](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)399)
- Rodrigo-Martín, I., Rodrigo-Martín, L., y Pérez-García, Á. (2022). La creatividad como herramienta para comprender la educación: El papel de la creatividad como catalizador de la transformación de la educación. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual*, 9(3), 1–12. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3533>
- Romani Pillpe, G., Macedo Inca, K. S., Soto Loza, G. E., Franco Guevara, A. M., y Ore Choque, M. K. (2025). Revisión sistemática de inteligencia artificial generativa (GenIA) para el diseño de experiencias de aprendizaje, 2020-2025. *Revista Espacios*, 46(3), 13–27. <https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n03p02>
- Salazar Sisalima, M. C., Lapo Fernández, J. M., Romero Sobenis, F. F., y La Rosa Navarro, Y. (2024). La inteligencia artificial generativa como herramienta de apoyo en la personalización del aprendizaje: Implicaciones y desafíos éticos en el aula para estudiantes de EGB. *Reincisol.*, 3(6), 6983–7007. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)6983-7007](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)6983-7007)
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *SAPIENS*, 7(2), 89–106.

- Sattele, V., Reyes, M., y Fonseca, A. (2023). La Inteligencia Artificial Generativa en el Proceso Creativo y en el Desarrollo de Conceptos de Diseño. *UMÁTICA. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 6, 53–73. <https://doi.org/10.24310/umatica.2023.v5i6.17153>
- Thomas, J. W. (2000). *A REVIEW OF RESEARCH ON PROJECT-BASED LEARNING*.
- UNESCO. (2024, mayo 17). *El uso de la IA en la educación: Decidir el futuro que queremos*. <https://www.unesco.org/es/articles/el-uso-de-la-ia-en-la-educacion-decidir-el-futuro-que-queremos>
- Vásquez, S. (2021). Estrategias del pensamiento creativo: Una mirada desde la educación básica. *Revista Innova Educación*, 3(4), 110–122. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.008>
- Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño Cedeño, R. J., y Maldonado Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: Guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723–9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

ANEXOS

Anexo A: Certificado de análisis (antiplagio)



Anexo B: Cuestionario aplicado para los estudiantes



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE CIENCIAS E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



CUESTIONARIO A ESTUDIANTES

OBJETIVO: Conocer la percepción de los estudiantes acerca de la evaluación de su creatividad y el uso de la Inteligencia Artificial Generativa en el proceso educativo.

INDICACIÓN: Conteste las siguientes preguntas, marcando con una (X) su respuesta, teniendo en cuenta la valoración siguiente:

FECHA DE APLICACIÓN: _____

1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre

Nº	Ítems	1	2	3	4	5
1	¿Con qué frecuencia te evalúan con actividades donde usas tu imaginación?					
2	Desarrolla su creatividad con ideas nuevas y originales en tus trabajos o tareas.					
3	Tiene motivación al participar en actividades creativas.					
4	¿Cree que las actividades creativas te ayudan a aprender mejor?					
5	Ha utilizado un programa de Inteligencia Artificial Generativa como ChatGPT para generar ideas creativas.					
6	Utiliza herramientas de Inteligencia Artificial Generativa como apoyo para desarrollar tu creatividad.					

Anexo C: Cuestionario aplicado para los docentes



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE CIENCIAS E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



CUESTIONARIO A DOCENTES

OBJETIVO: Conocer la percepción de los docentes acerca de la evaluación de la creatividad de los estudiantes y el uso de la Inteligencia Artificial Generativa en el proceso educativo.

INDICACIÓN: Conteste las siguientes preguntas, marcando con una (X) su respuesta, teniendo en cuenta la valoración siguiente:

1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre

FECHA DE APLICACIÓN: _____

Nº	Ítems	1	2	3	4	5
1	¿Evalúa la creatividad de sus estudiantes?					
2	Actualmente, ¿considera que los métodos tradicionales son suficientes para evaluar la creatividad de sus estudiantes?					
3	Utiliza herramientas digitales que contengan inteligencia artificial generativa (IAG) para medir la creatividad y desarrollo cognitivo de sus estudiantes					
4	Ha notado mejoras en el desempeño y desarrollo de la creatividad de sus estudiantes al aplicar IAG					
5	Utiliza un <u>prompt</u> diferente para cada estudiante al evaluar su creatividad con ayuda de la inteligencia artificial generativa					

Anexo D: Oficio de permiso para la aplicación de instrumentos


**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
OFICIO No. UPSE-CEB-2025-791-MG

La Libertad, 3 de octubre del 2025

Mgtr. Julio Guamantica Suárez.
Director/a de la Unidad Educativa "Salinas Innova"
 Ciudad.

De mis consideraciones:

Quien suscribe, **Lcda. Margot García Espinoza, PhD.**, directora de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su autorización para que los estudiantes **Suárez Panchana Jairo Alexander** y **Suquilanda Orrala Diego Paúl** desarrollen su proyecto de investigación en la institución educativa bajo su digna dirección.

El tema del proyecto es: **"La evaluación de la creatividad de los estudiantes y la inteligencia artificial generativa (IAG) en educación básica"**. Para el desarrollo del mismo, los estudiantes aplicarán instrumentos de recolección de información, como encuestas y entrevistas, dirigidos al personal docente y estudiantes de la comunidad educativa.

En este contexto, solicitamos cordialmente se autorice el acceso a un curso o paralelo compuesto por **30 estudiantes**, en el cual se pueda llevar a cabo la observación y aplicación de los instrumentos de recolección de datos necesarios para el desarrollo del trabajo investigativo.

Las actividades están programadas para ejecutarse durante el **período académico 2025-2**, específicamente en el mes de **octubre del presente año**.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.



Lcda. Margot García Espinoza, PhD.
Directora de la Carrera de Educación Básica
Universidad Estatal Península de Santa Elena
 C.c.: Archivo

Recebo
7/10/2025
13k00

Campus matriz. La Libertad - Santa Elena - ECUADOR
 Código Postal: 240204 - Teléfono: (04) 781 - 732

UPSE ¡crece SIN LÍMITES!

f @ v o www.upse.edu.ec

Anexo E: Oficio de certificación del proceso de investigación en la Unidad Educativa.

Salinas, 29 de octubre de 2025


UNIDAD EDUCATIVA "SALINAS INNOVA"**CERTIFICADO**

La Unidad Educativa "Salinas Innova" certifica que los estudiantes **Suarez Panchana Jairo Alexander** y **Suquilanda Orrala Diego Paul** pertenecientes a la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena han realizado un proceso de investigación en esta institución, como parte de su Trabajo Especial de Grado, requisito para la obtención del título de **Licenciatura en Educación Básica**.

El tema desarrollado fue "**La evaluación de la creatividad de los estudiantes y la Inteligencia Artificial Generativa en la Educación Básica**", y como parte de su investigación, se aplicó una encuesta como método de investigación empleando un cuestionario como instrumento, dirigido a **docentes y estudiantes de 10mo grado**, con el fin de recopilar información relevante para el desarrollo de su trabajo académico.

Dicho proceso se llevó a cabo en un ambiente de respeto hacia la confidencialidad de los participantes, ética y responsabilidad, cumpliendo con los lineamientos institucionales.

Se extiende el presente certificado a petición de los interesados, para los fines pertinentes.



Lisbeth Reyes MSc.

Coordinadora

Unidad Educativa "Salinas Innova"

Anexo F: Evidencias fotográficas en la institución.



Socialización y aprobación del proceso investigativo en la institución



Recolección de información mediante la aplicación del instrumento

