

UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa

Sede Central

Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Mediación Pedagógica

La creatividad e innovación en el quehacer del mediador pedagógico y sus implicaciones, en los procesos de aprendizaje en el Centro Educativo Villa Azul de la provincia de Alajuela en el año 2019.

Sustentantes:

Kimberly Azofeifa González

Dayana González Luna

Tutor: Giovanni Segura Morales

Alajuela, 2020

HOJA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR


Universidad Técnica Nacional

Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa

Página 1 de 4

PROTOCOLO DE APERTURA EN DEFENSA DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACION
ACTA DE DEFENSA DE TESIS

En la provincia de Alajuela, al ser las 5:00 p.m. del día 17 de setiembre del 2020, en el Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa, de la Universidad Técnica Nacional; se reúne y constituye el Tribunal Evaluador encargado de juzgar la tesis de grado en el nivel de Licenciatura de las Postulantes:

Nombre completo	Número de cédula
Dayana González Luna	114040984
Kimberly Paola Azofeifa González	114370615

El título de Tesis de grado corresponde a:

“La creatividad e innovación en el quehacer del mediador pedagógico y sus implicaciones en los procesos de aprendizaje en el Centro Educativo Villa Azul de la provincia de Alajuela en el año 2019”.

Dirigida por el tutor de Tesis:

MSc. Giovanni Segura Morales.

Dentro del Programa de Licenciatura en Mediación Pedagógica, adscrito al: Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa, Universidad Técnica Nacional.

Lo anterior respaldado según los artículos 22 y 23 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Nacional y en cumplimiento de las directrices VI-02-2014, y habiendo cumplido a su vez con las directrices DA-VD-08-2015, VI-003-2014 y VI- 004-2014.

DEDICATORIAS

A Dios, que es mi ser supremo, quien me enseñó que la vida es de pruebas y luchas para alcanzar las metas y por darme la vida y la inteligencia para estudiar lo que realmente me gusta.

A mi madre por su dedicación a la familia, por siempre ser positiva y apoyarme en todo momento, además de darme ánimos para nunca desanimarme y ser motivo de mi admiración.

A mi padre por ser fuente de inspiración en mi vida, por siempre luchar para que no me faltará nada y por creer en mí.

Dayana González Luna

Primeramente, a Dios por darme sabiduría, entendimiento, paciencia y nunca abandonarme.

A mis bellos Abuelos, que, aunque ya no estén conmigo sé que me aman y siempre estarán orgullosos de mí, y porque sus consejos aún me guían.

A mi madre y hermana por apoyarme en mis decisiones e inspirarme a creer y luchar día con día para alcanzar las metas.

A Kevin por tenerme la paciencia y brindarme el apoyo incondicional en todo momento y por motivarme a alcanzar mis sueños.

A Canelo porque estuvo desde el día uno a la par mía hasta el último minuto que concluí, por todo lo que tuvo que esperar para que saliera a jugar con él.

Kimberly Paola Azofeifa González

AGRADECIMIENTOS

A la Fundadora del Centro Educativo Villa Azul, Doña Leticia por su dedicación de años a la Educación y por abrirnos las puertas para emprender este trabajo, que, aunque no esté presente el legado se mantendrá.

A los docentes y niños que participaron en esta investigación.

Y a todas aquellas personas que de manera directa o indirecta me motivaron o me desmotivaron pero que contribuyeron en mi crecimiento personal y profesional, con cuyas aportaciones he conseguido llegar a este punto y llevar a cabo el presente trabajo.

Kimberly Paola Azofeifa González

A todas las personas que de una u otra manera me brindaron sus palabras de aliento en momentos difíciles durante la realización de la tesis.

Al Centro Educativo Villa Azul, en donde realizamos la investigación y todo su personal.

A la directora Doña Leticia Chacón quien se encuentra en los brazos del Señor, pero que en su momento nos fue de gran apoyo y ayuda con su gran sabiduría.

Dayana González Luna

TABLA DE CONTENIDO

HOJA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR.....	ii
DEDICATORIAS.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
CAPÍTULO I.....	12
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO II.....	17
ÁREA DE ESTUDIO	17
2.1 ÁREA DE ESTUDIO	18
2.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
2.3 JUSTIFICACIÓN.....	21
CAPÍTULO III.....	27
ESTADO DEL ARTE	27
CAPÍTULO IV	34
OBJETIVOS	34
4.1 OBJETIVOS.....	35
4.2 Objetivo General.....	35
4.3 Objetivos específicos.....	35
CAPÍTULO V	36
MARCO TEÓRICO	36
5.1 MEDIACIÓN PEDAGÓGICA.....	37
5.1.1 Historia	37
5.1.2 Conceptos de la Mediación Pedagógica y su desarrollo	39
5.1.3 Educación y pedagogía	40
5.1.4 Tipos de estrategias de aprendizaje	46
5.2 CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EN LA MEDIACIÓN PEDAGÓGICA	48
5.2.1 Modelos de Aprendizaje	51
5.3 PROCESOS DE APRENDIZAJE	57
5.3.1 Estrategias educativas de manejo de la clase.....	59
5.3.2 Tutoría de iguales	61
5.3.3 La Tecnología en el sector educativo.....	64

5.3.3.1	Tecnologías de Información y Comunicación TICS, como parte de la creatividad e innovación en la mediación pedagógica	69
5.3.3.2	Ventajas y Desventajas de las TICS	77
CAPÍTULO VI		81
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		81
6.1.	ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	82
6.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	83
6.3.	DELIMITACIÓN ESPACIAL	84
6.4.	DELIMITACIÓN TEMPORAL	84
6.5.	POBLACIÓN PARTICIPANTE	85
6.6.	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	86
6.6.1.	Entrevista	86
6.6.2.	La observación	87
6.6.3.	Grupo de discusión	88
6.7.	FUENTES DE INFORMACIÓN	89
6.7.1.	Fuentes primarias	90
6.7.2.	Fuentes secundarias	90
6.8.	CONSIDERACIONES ÉTICAS	91
6.9	MATRIZ DE VARIABLES E INDICADORES POR UTILIZAR	92
6.10	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	95
6.11	ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	96
6.11.1	Datos de los cuestionarios realizados a los alumnos	97
6.11.2	Datos de la entrevista realizada a los docentes	118
6.11.3	Tabla de Cotejo	137
6.11.4	Guía de estudios de aprendizaje diversos	140
6.12	CONCLUSIONES	143
6.13	RECOMENDACIONES	148
6.14	REFERENCIAS	151
6.15	ANEXOS	162
Anexo 1		162
Anexo 2		166
Anexo 5		172
Anexo 7		177
Anexo 8		180
Anexo 9		181
Anexo 10		182

Anexo 11.....	183
Anexo 12.....	184
Anexo 13.....	187
Anexo 14.....	189

ÍNDICE DE FIGURA

Figura N 1 Política en Tecnologías de la Información.....	67
---	----

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 ¿Disfruta de las clases?.....	97
Cuadro 2 ¿Qué es lo que más disfrutan los estudiantes de la clase?	98
Cuadro 3 ¿Le gustan las actividades, talleres o ejercicios que pueda imaginar y crear cosas distintas?	99
Cuadro 4 ¿Solo los científicos y artistas son creativos?.....	100
Cuadro 5 ¿Observas actividades innovadoras en las clases?	101
Cuadro 6 ¿Cree que es importante que sus profesores utilicen otras formas de explicar la materia?.....	102
Cuadro 7 ¿Utilizan sus docentes libros o documentos alternativos al que usan en clase?	103
Cuadro 8 ¿Qué instrumentos utilizan sus docentes a la hora de impartir las lecciones?	104
Cuadro 9 ¿Son sus profesores creativos al impartir las clases?.....	105
Cuadro 10 ¿Reciben lecciones fuera del aula? ¿Con qué frecuencia?	106
Cuadro 11 ¿Cómo se siente al recibir clases en el exterior del aula?	107
Cuadro 12 ¿Cómo clasifica en general las clases?	108
Cuadro 13 ¿Cuenta con el tiempo oportuno para poder crear o mejorar sus proyectos o tareas?	109
Cuadro 14 ¿Cómo describirías mejor lo que es una actividad de innovación en su lección favorita?	110
Cuadro 15 ¿Marque con una X si en alguna clase le han solicitado que realice un ejercicio similar a?	112
Cuadro 16 ¿En las clases realizan actividades cómo?	113
Cuadro 17 Mencione la actividad en clase que más ha puesto a prueba su imaginación.....	114

Cuadro 18 ¿Mencione qué espacio tienen en el aula destinado a la creatividad?.....	115
Cuadro 19 ¿Cree que es necesario que les permitan realizar más actividades creativas e innovadoras en las lecciones?	116
Cuadro 20 ¿Los profesores le motivan a ser creativo?	117
Cuadro 21 Marque las caracterizas que considera acerca de la creatividad e innovación.....	119
Cuadro 22 ¿En su profesión es esencial ser creativo?.....	120
Cuadro 23 ¿Se necesitan recursos económicos para ser creativo?.....	121
Cuadro 24 ¿La creatividad es algo innato o se adquiere con el tiempo?	122
Cuadro 25 ¿Necesita creatividad para innovar o se necesita innovación para crear?.....	123
Cuadro 26 ¿Se necesita innovar para mejorar los procesos de aprendizaje?	124
Cuadro 27 ¿Qué técnicas o métodos utiliza en sus clases para ser creativo?	126
Cuadro 28 ¿Diseña lecciones multidisciplinarias?	127
Cuadro 29 ¿Qué es innovación?.....	128
Cuadro 30 ¿Con cuál de los Ítems siguientes se identifica?	129
Cuadro 31 ¿La innovación y la creatividad en el Centro Educativo Villa Azul, es asunto de importancia para?	130
Cuadro 32 ¿Cuenta con el tiempo oportuno para preparar las lecciones donde los alumnos puedan enriquecer la creatividad e innovación?	131
Cuadro 33 ¿Cómo podría describir la creatividad que utiliza en el proceso de aprendizaje para los estudiantes?	132
Cuadro 34 ¿Mencione qué espacio tiene en el aula destinado a la creatividad?	133
Cuadro 35 ¿Qué tan importante es propiciar actividades creativas e innovadoras que se complementen en los procesos de aprendizaje?	134
Cuadro 36. ¿Considera que una enseñanza basada en la creatividad e innovación puede favorecer a los alumnos en el mercado laboral?.....	135

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	97
Gráfico 2	98
Gráfico 3	99
Gráfico 4	100
Gráfico 5	101
Gráfico 6	102
Gráfico 7	103
Gráfico 8	104
Gráfico 9	105
Gráfico 10	106

Gráfico 11	107
Gráfico 12	109
Gráfico 13	110
Gráfico 14	111
Gráfico 15	113
Gráfico 16	114
Gráfico 17	115
Gráfico 18	116
Gráfico 19	117
Gráfico 20	118
Gráfico 21	120
Gráfico 22	121
Gráfico 23	122
Gráfico 24	123
Gráfico 25	124
Gráfico 26	125
Gráfico 27	126
Gráfico 28	127
Gráfico 29	128
Gráfico 30	130
Gráfico 31	131
Gráfico 32	132
Gráfico 33	133
Gráfico 34	134
Gráfico 35	135
Gráfico 36	136

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 Resultado de la Observación en las Clases	139
--	------------

LISTA DE SIGLAS

MEP Ministerio de Educación Pública

TICs Tecnologías de Información y Comunicación

RESUMEN

La educación actual se encuentra inmersa en una dinámica que provoca que se relegue la innovación y la creatividad en el quehacer del mediador pedagógico en las aulas de primaria de segundo ciclo y en la mayoría de los casos casi no se aprovecha las nuevas tecnologías. Lo cual a su vez afecta diferentes ámbitos, dado que el ser humano está en constante evolución, y la educación es uno de los pilares que generan cambios significativos en los estudiantes para que pueden emprender nuevos aprendizajes, sin embargo, algunos docentes no deseen salir de su zona de confort y no guían a los aprendientes a crear su propio conocimiento, dejando de lado el aprovechamiento del e-learning y de la TICS en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por consiguiente, este estudio cualitativo de tipo descriptivo pretendió valorar si los docentes de educación primaria de segundo ciclo del Centro Educativo Villa Azul, en su quehacer pedagógico eran creativos e innovadores y si empleaban herramientas tecnológicas, así mismo se identificó si utilizaban diversas estrategias, modelos de aprendizaje, instrumentos entre otras implicaciones relacionadas a los procesos de aprendizaje, en ese sentido se emplearon tres instrumentos para la recolección de datos, medios por el cual favorecieron para alcanzar los datos deseados, específicamente en lo que concierne a identificar la creatividad e innovación en los procesos de aprendizaje.

A partir de la teoría sobre el tema, los objetivos planteados y de los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados, se estableció la situación de las personas docentes, elaborando además una serie de recomendaciones con el fin de dar a conocer que la creatividad e innovación son el pilar de la docencia, generando recursos dirigidos a la creatividad incorporando lecciones multidisciplinarias; además de mejorar los métodos de evaluación y así mejor aún más el quehacer del facilitador pedagógico.

Palabras claves: creatividad, innovación, mediación pedagógica, TICS.

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

El presente estudio gira en torno a la investigación de los procesos de innovación y creatividad en el quehacer del mediador en las aulas de educación primaria, con el fin de atender las nuevas necesidades de los discentes, con la implementación de las nuevas tecnologías.

Partiendo del hecho de que el ser humano es cambiante, evolutivo y busca siempre amplificar su potencial al máximo; un ambiente creativo e innovador será parte crucial para definir su identidad, habilidades y destrezas. Desarrollando de esta forma personas productivas, empoderadas y talentosas que logran poner en práctica todo su potencial en una sociedad cambiante día a día y que busca los más altos requerimientos.

En los últimos años se ha incrementado la demanda de profesiones que posean una enorme pericia en el uso de la inteligencia emocional e intrapersonal, así como también que sean capaces de ser entes apropiados en la resolución de conflictos con nuevas, mejores y novedosas alternativas. Siendo los sectores educativos, empresariales, médicos, científicos y tecnológicos, entre otros; los que presenten mayores demandas de estos. Lo que hace que los centros educativos sean cunas propicias para el desarrollo de las destrezas y capacidades de cada individuo para formar personas que logren el saber conocer, saber ser y el saber hacer.

Lamentablemente la educación tradicional, dificulta en algunas ocasiones la generación de procesos creativos, impidiendo de esta forma la inspiración que cada ser humano trae consigo, imponiéndoles de una u otra manera reglas estandarizadas que se adapten mejor a una sociedad creada por conveniencia. Una ventaja es que la educación a nivel global está en proceso de cambio, en

busca de crear una relación más cercana entre la educación-competencias-trabajo y el uso de la creatividad e innovación en lo cotidiano.

Basado en este argumento, el estudio pretende obtener datos confiables para determinar si los docentes son creativos e innovadores en sus clases, y como consecuencia utilizan de forma provechosa, objetiva y dinámica las tecnologías que tienen a su alcance

Todo esto se llevará a cabo por medio de la investigación cualitativa, según Hernández, Fernández, Baptista (2014) "...El enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni predeterminados completamente. Tal recolección consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos más bien subjetivos)" (p.8). Es por lo tanto que se utilizarán instrumentos y técnicas como herramientas validadas para que se lleve a cabo la recolección de los datos, logrando describir, identificar y determinar la interacción que tienen los docentes con la creatividad e innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Consecuentemente se puntualiza lo que se llevará a cabo en cada capítulo, se parte del capítulo II, el cual trata del área de estudio, que define el problema desde la perspectiva que causa el impacto de la creatividad e innovación dentro de quehacer del docente en los procesos de aprendizaje, exponiendo el fenómeno a manera de pregunta o enunciado como hipótesis de investigación.

Posteriormente, se concreta la justificación describiendo la pertinencia de la investigación, además de la relevancia del impacto educativo que podrán generar los resultados que se obtengan y se acota en el área de la tecnología, los medios o herramientas que los docentes implementen al impartir las clases.

Seguidamente en el capítulo III, se presenta el estado del arte, en donde se describen las perspectivas o corrientes teóricas que sustentan la investigación, se indagará sobre los estudios realizados a nivel nacional e internacional, sobre la temática en cuestión, identificando conceptos como mediación pedagógica, creatividad e innovación en ámbito educativo, los conocimientos actuales que existe y las diferentes informaciones respecto al tema en estudio

Así mismo en el capítulo IV, se plantea el objetivo general y los objetivos específicos que responden al problema de la investigación de manera clara y concreta y persiguen analizar las implicaciones de la creatividad e innovación en el área educativa durante los procesos de enseñanza y aprendizaje, para Hernández et al (2014) “Los objetivos y las preguntas son más generales y enunciativos en los estudios cualitativos” (p. 376).

En el capítulo V, se refiere al marco teórico, se podrán encontrar términos conceptuales sobre innovación, creatividad, quehacer docente, información sobre la historia de la mediación pedagógica, sus conceptos y desarrollo. Además, sobre la educación, la pedagogía, los diferentes tipos de estrategias para el aprendizaje y cómo fue evolucionando la tecnología como herramienta y sus diversos usos para desarrollar la creatividad e innovación durante la enseñanza. Con base en la fundamentación teórica que mencionan algunos autores respecto al tema; para llevar a cabo todo este proceso la investigación descriptiva será la opción viable para la recolección de la información, ya que ella describe la realidad de las situaciones y eventos que se buscan abordar.

Finalmente, en el Capítulo VI, se presentará todo lo referente a las estrategias metodológicas; en donde se explica el paradigma dentro del estudio, el enfoque y tipo de investigación, delimitación espacial, delimitación temporal, la población, las técnicas, los instrumentos, el proceso para validarlos y las variables de análisis y su cuadro respectivo, así mismo se muestra el cronograma del plan

de trabajo que marcará la ruta por seguir sobre las distintas etapas y actividades programadas.

Así mismo, se hallarán las conclusiones y las recomendaciones con base en los resultados del análisis de los datos obtenidos durante la investigación de manera concreta y precisa; para concluir las referencias que respaldan la información y los diferentes textos que se encuentran en toda la investigación, que pueden ser consultadas o citadas, así como los anexos que son los documentos que se utilizaron durante el proceso, contando así con una bibliografía confiable y enriquecedora que apoya todo el proyecto.

CAPÍTULO II

ÁREA DE ESTUDIO

2.1 ÁREA DE ESTUDIO

Lo que se pretende es investigar sobre el desarrollo y aplicación de la creatividad e innovación en el área de las tecnologías, por parte de los docentes del Centro Educativo Villa Azul, ubicado en calle la Claudia, en Desamparados de Alajuela. Basado en la línea de estudio del quehacer del facilitador en la mediación pedagógica, siendo necesario tomar en cuenta el ámbito social, ámbito cultural y tecnológico en el cual se involucran los estudiantes de este centro educativo.

La sociedad actualmente se encuentra dividida en diferentes estratos en clase baja, media o alta, cabe resaltar que los niños que pertenecen a la clase alta tiene en su haber un mayor acceso a distintos tipos de materiales para el desarrollo de sus aprendizajes, por lo que se les facilita aún más las posibilidades de tener un aprendizaje significativo, al contrario de la población de estudiantes de bajos recursos, quienes, por lo general cuentan con una escases de materiales y deben adaptarse a esas circunstancias.

En este sentido el Centro Educativo Villa Azul, es una institución privada que se clasifica en el plano social de la clase media, dado que esta se encuentra en un sector social de ingresos moderados, cuyos padres de familia tienen los recursos económicos para enviar a sus hijos a la escuela privada, por lo general ambos padres trabajan para dar una educación diferenciada a sus hijos, pero a un costo moderado.

En cuanto al ámbito tecnológico y cultural, la humanidad se caracteriza por poseer una gran población nacida después de la invención del internet, es por ello por lo que integrar la tecnología a la educación genera una mayor sociedad del conocimiento digital, proveyendo grandes beneficios al mejorar la eficiencia y productividad en el aula, logrando así aumentar el interés de los niños en las actividades académicas. Con la creación de dispositivos móviles cada vez más intuitivos y el acceso a internet las 24 horas del día, se ha generado un cambio de paradigma en el uso de la tecnología, muy evidenciado en el ámbito de la educación, en el que cada vez las posibilidades de hacer más y mejores cosas han aumentado.

La tecnología lleva años tratando de asistir, ayudar y facilitar el trabajo docente, sin embargo, en la actualidad existe gran rechazo ante el uso de estas, relegando así el poder significativo que poseen en el desarrollo de su desempeño laboral.

El Centro Educativo Villa Azul, ha venido en los últimos años tratando de amoldarse a las nuevas tecnologías, lo que ha provocado en ellos el deseo de empezar a invertir en esta área, por lo que, a inicios del año 2018, realizaron la compra de 10 pantallas planas cada una con dispositivos Chromecast, en busca de que los docentes apliquen nuevas herramientas de trabajo en sus labores cotidianas, despertando en los niños un mayor deseo de aprender.

2.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

La educación es la principal herramienta que se le puede dar al ser humano para salir adelante en todos los buenos y malos momentos de su vida si sabe utilizarla adecuadamente con toda la formación que se le da, con el pasar de los años podrá ser utilizada para forjar sus habilidades, actitudes y conocimientos y así sumarse a las profesiones u oficios que impulsan la sociedad, según Suarez (2014):

algunos autores definen a la pedagogía como ciencia, arte, saber o disciplina, pero todos están de acuerdo en que se encarga de la educación o también puede decirse que la pedagogía es un conjunto de normas, leyes o principios que regulan los aprendizajes en el proceso educativo (párr.9).

La educación y la pedagogía van de la mano y permiten que el educador explote al máximo el conocimiento para lograr el mayor aprendizaje en sus alumnos de una forma positiva y directa.

Hoy día uno de los problemas que posee la educación actualmente, es que los docentes le restan importancia a la creatividad e innovación y no se adaptan a la realidad en que vivimos.

La enorme resistencia al cambio, a lo nuevo e innovador, les asusta en gran magnitud y persisten en la idea de quedarse como están o tan solo realizar cambios mínimos, esto hace que se dificulte el avance de nuevos procesos en forma óptima, entorpeciendo de esta manera la posibilidad de salir adelante con lo que la sociedad actual requiere, dificultando la capacidad de generar personas más creativas, con mejores ideas o renovados conceptos y que buscan obtener soluciones originales. Además de esto, cada docente debe llevar consigo la connotación de la innovación, en donde el principal ente es producir algo nuevo y no solamente seguir copiando lo que los demás hacen.

Cada año muchos países se dan a la tarea de investigar diversos enfoques relacionados con la creatividad e innovación en todos los ámbitos del trabajo y desarrollo personal de los individuos en especial en lo educativo, donde se dan las primeras semillas de desempeño.

Es por ello por lo que en Inglaterra se hacen investigaciones sobre la evolución del pensamiento y función del cerebro, respecto a la creatividad; donde se plantean los distintos retos que posee el educador para enseñar y los alumnos para aprender, dejando de lado la forma tradicional de solo transmitir un conocimiento para dar paso, de esta forma, a flamantes cuestionamientos y búsqueda de respuestas.

La UNESCO Lima en su documento Serie "*Herramientas de apoyo para el trabajo docente*" Fascículo 1, Innovación educativa, 2016, expresa con claridad que: "Toda innovación supone entrar en el terreno de lo desconocido y esto implica ciertas dosis de riesgo, de incertidumbre, contradicciones, y conflictos. No hay aprendizaje sin desequilibrio ni conflicto cognitivo", indicando con claridad que es necesaria la innovación educativa, y aunque puede parecer un proceso tedioso, arriesgado, fuera de la norma; genera en sí grandes aprendizajes en el estudiantado.

En Costa Rica el Ministerio de Educación Pública (M.E.P.) busca mejorar de manera significativa que los pedagogos, utilicen cada día más sus capacidades creativas y de innovación. Para lograr este cometido en el año 2018 da un inmenso giro en la educación costarricense, al integrar 11 nuevos programas que renuevan las formas antiguas de enseñar, a estos se le suman los de primaria y educación preescolar que recientemente empezaron a aplicarse.

Es por ello por lo que todos estos cambios en el país tienen a la población de educadores en una responsabilidad que pone en jaque sus habilidades y capacidades de ser creativos e innovadores, ya que por años han estado acostumbrados a realizar siempre lo mismo. Dadas todas estas variantes justas y necesarias en el sistema educativo es que surge la siguiente pregunta problema:

¿Qué impacto tiene la creatividad e innovación dentro de la mediación pedagógica en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de la escuela Villa Azul de Alajuela en el periodo escolar 2019?

2.3 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación tiene como objetivo plantear que la educación no solo debe basarse en adquirir conocimientos de manera memorística y rígida, dado que hoy día existen métodos y estrategias diversas que pueden ser aprovechados, en donde implican la creatividad e innovación en el rol del quehacer docente dentro del proceso de formación.

Es por lo cual, donde estos aspectos cobran gran importancia debido a que van a beneficiar a los docentes, fortaleciendo la creatividad e innovación en su quehacer pedagógico en los diversos procesos de aprendizaje, convirtiéndose en insumos de los procesos educativos, guiando de una mejor manera a los aprendientes para que no vean el proceso de la educación simplemente con el objetivo de ganar un título, sino más bien, para fortalecer la sociedad con personas que posean altos estándares de formación educativa; por cual implicar la creatividad

e innovación en la educación es un beneficio que debería ser promovido, incentivado y desarrollado en todas las etapas del proceso de enseñanza aprendizaje, que motiven la formación de individuos, para que sean capaces de generar ideas, proyectos, argumentos y soluciones a diversos problemas a la luz de una metodología fresca y adaptada a las necesidades de la sociedad.

Así como se ha expuesto acerca de la importancia de la creatividad e innovación en los procesos de enseñanza, es relevante mencionar las implicaciones que se presentan en el quehacer docente, dado que el concepto de enseñanza está cambiando y se está reinventando en la educación. Por lo cual pretende favorecer que los docentes exploren y salgan de su zona de confort, por medio de la creatividad e innovación conociendo la aplicación de e-learning y a su vez que les permite la interacción con herramientas tecnológicas, sin dejar de lado la esencia de la creatividad con materiales de uso cotidiano; para que los docentes puedan trabajar aplicando una gran gama de posibilidades a la hora de poner en práctica su mediación y construir de forma conjunta el aprendizaje con sus aprendientes.

De esta manera es que se han incorporado diversas herramientas e instrumentos para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, se puede mencionar las TICS como herramientas que pueden implementar como aliadas en la educación, sin embargo, implicará que los docentes se encuentren capacitados o que posean los conocimientos y la motivación para usarlas a favor de la educación.

Es, por lo tanto, que se pretende generar nuevos conocimientos para que los docentes impartan su mediación de la mejor manera tomando en cuenta los distintos procesos que pueden generar los procesos de enseñanza y aprendizaje; llevando esto a que cada docente se sienta más motivado, ya que requiere de alta efectividad y de una constante información, actualización, formación y talvez se podría hablar de una transformación necesaria en cuanto a conocimientos y técnicas didácticas, tecnológicas, construcción de conocimientos, práctica de la creatividad y exploración de la innovación para ser aplicada en la educación. Ya que dicha profesión exige estar en constante planificación y resolución de problemas debido a las implicaciones que se podrían dar en los procesos de aprendizaje para que

constituyan a un cambio, beneficiando a que el docente pueda enfrentarse de manera dinámica y creativa al siglo de hoy.

Para Zamora (2006), mencionado por Arias, Calvo y otros (1995), “la Costa Rica del siglo XXI, demanda una vez más un servicio educativo de alta calidad, capaz de formar ciudadanos con una sólida construcción científica y humanista, portadores de los más altos valores, que hacen del individuo una persona humana” (p.19).

Según lo mencionado, cobra importancia porque no solo se trata de dar un mejor servicio educativo a los alumnos, sino de que los docentes y personal administrativo de las instituciones educativas se proyecten a mejorar su profesión, que practiquen a diario para así poder fomentarlo en las futuras generaciones a través del ejemplo y no simplemente se queden en un papel como sucede en muchas ocasiones.

En los últimos años el modelo de enseñanza y aprendizaje ha sufrido transformaciones como producto de los cambios acelerados de la globalización económica y social, la revolución del conocimiento y las nuevas tecnologías, trascendiendo así el marco educativo, tanto internacionalmente como a nivel nacional, provocando la movilización de su gestión política y administrativa, exigiéndose a avanzar en la transformación o construcción de nuevos enfoques y estrategias más sólidas en la dimensión institucional, y como respuesta inmediata a generar desafíos en el dinamismo de los docentes, para lograr reconstruir una educación que por años ha sido tradicionalmente cognoscitiva a visualizarla y plasmarla en un aprendizaje más significativo.

Considerando que la Ley N.º 8899, del 18 de noviembre del 2010 “Ley para la promoción de la alta dotación, talentos y creatividad en el sistema educativo costarricense” impulsa al personal administrativo, técnico docente, direcciones regionales y docentes que tienen a cargo la función de instrucción y formación con estudiantes que poseen talentos y creatividad, a capacitarse para lograr ser

facilitadores en este proceso, este marco reglamentario evidencia que las habilidades de esta índole son de gran importancia para la educación.

El presente estudio es viable, ya que contará con una muestra de primera mano, anuente a apoyar la puesta en marcha de la investigación, además, se contará con el tiempo oportuno para su ejecución y con instrumentos válidos y confiables para la recogida de datos, los cuales arrojarán información oportuna relacionada tanto con las prácticas dentro del quehacer pedagógico, como con las necesidades que se presentan en el entorno educativo y el valor agregado de la creatividad, la innovación y la tecnología.

En esta misma línea, el estudio es pertinente en tanto se realizará una investigación centrada en las prácticas de mediación pedagógica, que ejercen los profesionales en educación de la muestra, en el ámbito de primaria, en estrecha asociación con el programa de estudios del Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa que parte de una visión integral y humanista internalizada por las investigadoras durante la instrucción recibida en el marco de la Licenciatura en Mediación Pedagógica. De igual forma, el estudio resulta relevante en términos del impacto educativo que podrían generar los resultados obtenidos, todos ellos orientados a la revisión de aspectos trascendentales dentro del aprendizaje, tal es el caso de la creatividad y la innovación y su influencia en las prácticas de mejora continua dentro del quehacer del mediador pedagógico.

El abordaje del tema se acota en el enfoque tecnológico, evidenciando el nivel de congruencia existente entre la utilización de los recursos tecnológicos disponibles por parte del cuerpo docente y los planeamientos que desarrollan en sus clases. De esta forma, se considera que la investigación resultará relevante y novedosa, puesto que será llevada a cabo en una escuela en la que, si bien laboran profesores con amplios conocimientos en cada disciplina, se identificará si ocurre lo mismo con la formación pedagógica desde una orientación creativa, innovadora y tecnológica. Es

por lo tanto pertinente describir esta investigación en un enfoque cualitativo según Monje (2011), señala:

La investigación cualitativa, se plantea, por un lado, que observadores competentes y cualificados pueden informar con objetividad, claridad y precisión acerca de sus propias observaciones del mundo social, así como de las experiencias de los demás. Por otro, los investigadores se aproximan a un sujeto real, un individuo real, que está presente en el mundo y que puede, en ciertas medidas, ofrecernos información sobre sus propias experiencias, opiniones, valores...etc (p.31).

Según lo anunciado por el autor, se requiere que los investigadores tengan las competencias requeridas para poder interpretar información de manera objetiva, veraz y confiable por los medios oportunos. La investigación cualitativa se puede realizar a partir de preguntas abiertas, a través de la construcción de indagaciones, observaciones generales o específicas del objeto en estudio, por medio de técnicas e instrumentos utilizados para determinar la cualidad y la calidad en el proceso de estudio, para Hernández et al (2014):

Postula que la “realidad” se define a través de las interpretaciones de los participantes en la investigación respecto de sus propias realidades. De este modo, convergen varias “realidades”, por lo menos la de los participantes, la del investigador y la que se produce en la interacción de todos los actores. Además, son realidades que van modificándose conforme transcurre el estudio y son las fuentes de datos (p.9).

La investigación cualitativa se interioriza en las realidades que viven los participantes durante el proceso de estudio, tomando en cuenta las vivencias, las

experiencias, ventajas y desventajas que están en su entorno, contribuyendo esto a que la investigación sea objetiva y real.

CAPÍTULO III

ESTADO DEL ARTE

La sociedad actual vive grandes procesos de cambio en forma continua que no solo modifican el actuar de las personas, sino también su manera de pensar, razón por la cual los métodos de enseñanza tradicionales tienden a quedar rápidamente en el pasado, tornándose cada vez más obsoletos frente a las demandas y contextos de las nuevas generaciones. De esta forma, surgen nuevos paradigmas, conceptos y metodologías, que revolucionan los procesos pedagógicos y que claramente trascienden lo evidente, pues en el terreno de la inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación formal, la conocida revolución tecnológica de la que tanto se habla en la sociedad, no se ha traducido más que, en el mejor de los casos, en la introducción masiva de computadoras en las aulas, con resultados más que dudosos sobre el impacto en las competencias digitales, creativas e innovadoras que deben adquirir los aprendientes.

Es común que la literatura científica tienda a señalar que las personas creativas son solo aquellos genios, capaces de superar toda expectativa e ir más allá, sin embargo, según Valero, Valero y Coca (2016), en una investigación de corte sociológico sobre la creatividad, esta se puede educar, desarrollar y potenciar, siempre y cuando se utilicen los instrumentos y mecanismos adecuados para lograr el objetivo. Este planteamiento expresa claramente que no puede haber una desvinculación de la formación educativa del ser humano con los procesos creativos, por lo que es necesario y urgente un abordaje desde una perspectiva integral.

Resulta lamentable que, en la actualidad, para muchos aprendientes, el hecho de asistir a clases se torna una actividad tediosa e incluso generadora de desmotivación, reduciendo, como es de esperar, el deseo por aprender y descubrir el conocimiento, al enfrentar un sistema que le solicita hacer uso de estrategias memorísticas y mecanicistas que favorezcan el logro de objetivos de aprendizaje desvinculados de la realidad del sujeto. Más lamentable aún, resultan diversas investigaciones en las cuales se evidencia que no solo los aprendientes se encuentran en esta situación, sino también los facilitadores; así por ejemplo, García y Camacho (2016), en su investigación sobre estrategias creativas para mejorar el desempeño de los docentes de educación primaria, señalan el alto índice de

educadores (81,27%) que reflejan poca creatividad en su quehacer diario, haciendo notar la baja incidencia de los procesos de creación, fluidez, estimulación y producción de ideas. Al igual, se demuestra que la mayoría del personal docente (78.14%) necesita de forma inmediata fortalecer el dominio de procesos creativos que busquen agilizar y que dinamicen su función pedagógica. Similares conclusiones se han desprendido de los estudios de Salguero (2009) y Romero (2014).

El desarrollo de la creatividad conlleva otros procesos importantes para la sociedad como lo es la innovación, de esta forma el Ministerio de Educación de España según Hernández y Yoli (2015), en su estudio sobre la innovación educativa, expresa que ha sido necesario introducir nuevas tecnologías de la información y comunicación en las aulas; mejoras en la calidad de la educación en gestión y evaluación; enseñanza de idiomas, así como también un modelo de aprendizaje permanente, donde se adapten las enseñanzas, currículos y metodologías para que sean accesibles a alumnos de todas las edades y condiciones sociales, buscando así reducir la tasa de deserción.

En la misma línea, Hernández y Yoli (2015), desde la perspectiva del proyecto COKREA, confirman la necesidad del educador de transformar su rol docente, al involucrarse y motivar a los estudiantes a ser productores y no solo consumidores de contenidos, evidenciando la importancia de implementar nuevos enfoques para la evaluación, así mismo renovando las prácticas pedagógicas que impulsen más y mejores condiciones para incentivar a los aprendientes a nuevos retos y a la innovación educativa.

De igual forma, estos autores evidencian y proponen a su vez la necesidad de abandonar lo tradicional, como las clases magistrales, por la introducción de las nuevas Tics, donde el profesorado experimente y observe nuevas formas de abordar sus clases, lo cual va a depender de la disposición que tengan los centros educativos para introducirlas y fortalecer el uso de las mismas en sus formadores, ya

que al hacerlo deberán implantar nuevos procesos de formación, evaluación y desarrollo de los mismos Hernández y Yoli (2015).

Las instituciones educativas como formadoras de personas deben estar comprometidas a ser la principal incentivadora del desarrollo de la creatividad, sin embargo, estudios sobre el actuar de estos refleja muchos vacíos, según Osorio (2013), “es evidente la falta de espacios de reflexión y construcción alrededor del quehacer docente y del modelo mismo” (p.95). Donde la cultura de dar seguimiento a los procesos formativos es casi nula, y no contribuye a la retroalimentación para el proceso pedagógico. Es clara al reconocer que las instituciones están preocupadas más por exigir horas de clases magistrales, seguimientos de normas, registros de evaluación y producción de calificaciones antes de dar un verdadero valor a la aplicación de estrategias que desarrollen la creatividad y la innovación, esto conlleva a que el estudiantado no experimente en su habitualidad un proceso enriquecedor como lo es la autoevaluación y la retroalimentación que proviene de sus compañeros de clase.

Es contraproducente entonces, como institución educativa, afirmar que se incentivan desarrolladores de personas creativas e innovadoras, cuando es un proceso que se le exige solo al estudiante, no al profesorado, careciendo de los espacios necesarios para realizar actividades curriculares que potencien esta habilidad, ya que la preocupación institucional se aloja más en el calendario escolar. Esto lo confirma Osorio, (2013) al señalar que estas prácticas no solo inhiben la respuesta creativa, sino que la elimina por completo, “forzando al estudiante a dar respuestas esquematizadas, repetitivas, que limitan por completo la posibilidad de innovar” (p.96).

En esta misma línea, Elisondo (2015), en su artículo “la creatividad como perspectiva educativa” ratifica que la misma es una habilidad que todos los seres humanos poseen y que puede ser utilizada en cualquier momento, solo es necesario dar un giro a las tradicionales formas de enseñar, ayudados a su vez de la innovación, donde se involucre no solo estudiantes, sino que sea un proceso integral

de institución, docentes y alumnos, para poder tomar decisiones, acciones y ciertos riesgos que finalmente pueden resultar muy valiosos.

La innovación está en manos tanto del educador como de los aprendientes, ambos poseen las capacidades y habilidades para generar una revolución en los entornos educativos en una sociedad de avances constantes, que emplean nuevas alternativas, dejando atrás el enfoque mecanicista para dar paso a lo que despierte en ellos el deseo imperioso de aprender.

De manera que brindarles a los aprendientes un entorno innovador en la educación, se convierte en un camino más amplio para facilitar el aprendizaje, debido a esto todo docente e institución es responsable de capacitarse y de fortalecer la cultura de investigación día con día; para que el conocimiento adquirido la enriquezca y genere cambios exitosos.

En el ámbito nacional Brenes (2015), menciona los documentos oficiales procedentes de la Asamblea Legislativa de la República, el Consejo Superior de Educación y el Ministerio de Educación Pública, indicando que son las bases legales de Costa Rica, para responsabilizar la importancia a la innovación en los centros educativos. Además, según el Consejo Superior de Educación (1994) y en la Política educativa hacia el siglo XXI, respalda que de las innovaciones en la educación son inherentes, y su constante investigación desde el sector provincial, regional e institucional, se adjudica como fuentes primordiales para valorar mejoras e innovación tanto en el área administrativa como en las aulas.

Según este autor, a nivel nacional las instituciones educativas, están forzadas a incentivar la innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, no solo como reflexión de lo escrito en el papel, si no como provocador de acciones educativas que están cubiertas bajo un marco constitucional que ha sido estudiado y aprobado desde años atrás, y que se espera que en un corto plazo adquiera más relevancia por los cambios sociales, ambientales, económicos y tecnológicos, que envuelven la educación y no puede ser visto como un proceso aislado de estos componentes. La

tarea ardua de los docentes se magnifica en la aplicación y seguimiento de esta normativa al emprenderlo en las aulas.

En complemento con lo anterior, logra apreciarse en el informe de Venegas (2010), publicado en la revista "Estado de la Educación" en el informe final sobre Retos y desafíos de Costa Rica en materia de actualización profesional de los docentes de primaria y secundaria, que existen cuantiosos cursos de capacitación al profesorado, que se llevan a cabo en distintos lugares y por distintas entidades; con tiempos distintos, con diferentes modalidades y con acreditaciones diferenciadas en el CECADES; lo cual brinda amplias oportunidades de aprendizaje continuo a los profesionales en educación. Además, hoy día la educación en línea tiene un desarrollo original en donde los docentes cuentan con un sin número de alternativas de actualizaciones en la profesión, por medio de capacitaciones para el perfeccionamiento de las lecciones en sus aulas.

La investigación, también argumenta que la profesión de enseñar ha cambiado y ha dejado de ser una actividad ejercida por vocación; ya que en el país ha sido notorio el volumen de profesionales que la ejercen y algunos con serias carencias de las competencias o del conocimiento pedagógico necesario. Además, se confirma que Costa Rica a través de su historia, ha ganado un reconocimiento significativo hacia la docencia, por su actividad que sostiene el sistema educativo y por el valor que les atribuye a las actividades para mejorar la calidad de formación de los educadores en las universidades. Sin embargo, aunque Costa Rica adquirió dicho reconocimiento se registra la diferencia que existe entre el sistema empleador y los sistemas formadores.

Fundamentalmente, se puede evidenciar una brecha entre el conocimiento adquirido por los profesionales y lo puesto en práctica con sus alumnos, que puede generar consecuencias a la hora de impartir las lecciones, ya que si bien es cierto la mayoría de las universidades se esfuerzan por brindar una enseñanza de calidad al futuro docente, las discrepancias se presentan en el que hacer del mediador, cuando

lo aprendido puede variar; ya sea por factores de economía, de cultura o bien por oposición del director de la institución.

De tal forma, la educación es una ciencia, que puede cumplir su cometido o puede que en el camino se presenten múltiples variables, que impidan su objetivo y pierda el sentido, autores exponen que parte de una educación interrumpida, obedece al bajo desempeño de los docentes a la hora de impartir sus lecciones. Para Montero et al (2013), manifiesta:

Dentro de las principales dificultades para gestionar la calidad y la innovación en el aula, tanto docentes y directores expresaron que se encuentran vinculadas con el tiempo, la falta de recursos, capacitaciones y el desinterés de la comunidad educativa en general...Esta escasa o nula supervisión del director sobre lo que acontece en el aula, genera una brecha entre lo ideal y lo real; entre las potencialidades y beneficios de un sistema interno (pág. 654).

En conclusión, se puede sustentar de lo mencionado anteriormente, que no solo el docente es responsable de los resultados que se obtienen del proceso enseñanza y aprendizaje, sino que involucra a los directores como las autoridades competentes para diseñar, ejecutar y evaluar los asuntos educativos de los cuales se pueden mencionar: la didáctica, desempeño de docentes, pedagogía, recursos, contabilidad y funciones administrativas que contribuyen al logro de los objetivos.

CAPÍTULO IV OBJETIVOS

4.1 OBJETIVOS

4.2 Objetivo General

Analizar las implicaciones de la creatividad e innovación, dentro del quehacer del mediador pedagógico, en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de la escuela Villa Azul de Alajuela en el periodo escolar 2019.

4.3 Objetivos específicos

- ✓ Describir la importancia de la creatividad e innovación en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de la escuela Villa Azul de Alajuela en el periodo escolar 2019.
- ✓ Identificar las estrategias creativas e innovadoras del quehacer pedagógico utilizadas por los profesionales docentes de la escuela Villa Azul de Alajuela en el periodo escolar 2019.
- ✓ Determinar la implicación de la creatividad e innovación, dentro de la mediación pedagógica, en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de la escuela Villa Azul de Alajuela, en el periodo escolar 2019.

CAPÍTULO V

MARCO TEÓRICO

5.1 MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

5.1.1 Historia

Con el pasar de los años, las ciencias han experimentado cambios importantes y el ámbito educativo no es la excepción, ya que ha enfrentado constantes transformaciones de acuerdo con las exigencias de la época actual, generado diversos enfoques, teorías y prácticas en las aulas.

Suarez (2008) indica, con respecto a las prácticas pedagógicas: “La Historia de la Educación y de la Pedagogía (Ideas Pedagógicas) constituyen disciplinas teóricas que son ramas de la Pedagogía como ciencia, aunque existen serios criterios que las ubican como ciencias históricas” (p.11). De esta forma, las investigaciones que se suman a la mediación pedagógica en la educación contribuyen a ser generadores de nuevos enfoques, para enriquecer los conocimientos de los docentes o profesionales del área.

Es importante considerar que los protagonistas en la educación son los estudiantes, sin ellos no existirían las instituciones educativas, sin embargo, no es posible dejar de lado el papel que juegan los docentes, como generadores de una enseñanza de calidad, cuyo impacto dependerá de las prácticas pedagógicas que lleven a las aulas y sumado a ello, la adaptación a los modelos pedagógicos en los que se fundamenta la institución, en complemento, claro está, con los señalados por el Ministerio de Educación Pública (MEP), tomando como punto de partida lo que se espera de la mediación pedagógica en el siglo XXI, tal como lo sustenta Varela (2012) “La Escuela Nueva defiende la acción como condición y garantía del aprendizaje. Los aprendizajes resultan interesantes si son descubiertos por alumnos, propugnando la exploración y el cultivo de los intereses en el niño” (p.11). De acuerdo con este planteamiento, los alumnos constituyen la esencia misma de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En esta misma línea, Álvarez (2004) conceptualiza la mediación pedagógica, como un procedimiento por el cual el mediador, uno de los tres integrantes de la tríada: docente - alumno – contenido, logra facilitar la resolución del conflicto cognitivo entre las otras dos partes intervinientes. La función del mediador, por tanto, es cuestionar la postura de las partes, para lograr la apropiación del conocimiento. Así, se fundamenta la mediación pedagógica en un sentido amplio y flexible, en el marco de un ambiente de negociación, que pretende alcanzar dos objetivos, uno de ellos, enriquecer a los alumnos de conocimientos y por otro lado, la utilización de buenas estrategias educativas, para adaptar los contenidos a los aprendientes.

Este mismo autor, señala la estrecha relación que existe entre la educación y la mediación pedagógica, al tiempo que hace énfasis en la actitud del docente, como uno de los pilares esenciales en este proceso, ya que debe transmitir a los alumnos la cultura de su país, ampliando los conocimientos previos que ellos adquirieron y emplearon de su medio para llegar a la construcción de conocimientos más especializados.

Resulta fundamental, mencionar algunos promotores de la Mediación Pedagógica en el mundo de la educación, tal como lo describe Álvarez (2004):

La mediación, así entendida, cambia la concepción que se tenía de los actores de la educación, docente, alumno, directivo...quienes en un inter juego permanente dan vida a una institución educativa. Resulta interesante analizar ese inter juego desde el lugar de cada uno de ellos y tener así una idea más acabada de su rol en la mediación. Desde el lugar del docente: La mediación es una tarea de interacción en la que es importante la actitud del docente, quien se constituye en un mediador cultural (p.18).

Como se describe anteriormente, la Medicación Pedagógica va más allá del aprendizaje tradicional al que se ha estado acostumbrado, el autor abre las puertas a un proceso mediado en el que las prácticas para obtener experiencias distintas

juegan un papel importante en el aprendizaje; con la necesidad de que este vaya más lejos de lo que se acostumbra, así mismo se puede mencionar los principales mecanismos que deberían de utilizarse constantemente como lo son la retroalimentación, manejo de contingencias, libertad para preguntas y comentarios e instruir o guiar al estudiante en todo momento.

5.1.2 Conceptos de la Mediación Pedagógica y su desarrollo

La mediación pedagógica se puede decir en algunos casos que es un concepto nuevo, esto para muchos docentes, maestros, capacitadores, entrenadores en Costa Rica, dado que la educación ha prevalecido con las mismas prácticas y modelo por años, esto explica el vacío en la estructura académica de muchos centros educativos tanto públicos como privados, según Prieto (2017) citado por Prado, hace mención:

Es una propuesta que obedece a la necesidad de superar algunos de los problemas que se dan y se siguen dando en la enseñanza tradicional, incluida la enseñanza universitaria. En consecuencia, la Mediación Pedagógica trata de buscar soluciones a problemas como los siguientes:

- Preeminencia de la clase expositiva.
- Proceso centrado en el docente, el aula y el texto.
- Exceso de información descontextualizada.
- Orientación hacia el tema y no hacia el interlocutor, interlocutora o aprendiente.
- Generalizada ausencia de tratamiento pedagógico.
- Desentendimiento, por parte de las instituciones, de cómo el estudiantado aprende.

- Escasa producción discursiva, tanto de parte de profesores como de los estudiantes (p.2).

La mediación pedagógica es una forma de modificar la forma tradicionalista de enseñar en la educación, por lo cual con esta se busca enseñar por medio de diferentes estrategias y así lograr un buen desempeño del niño dentro de las aulas según sus necesidades.

5.1.3 Educación y pedagogía

La educación y la pedagogía van de la mano y permiten que el educador explote al máximo el conocimiento para lograr el mayor aprendizaje en sus alumnos de una forma positiva y directa, para Romero (2009) la pedagogía "Se usaba sólo como denominación de un trabajo: el del pedagogo que consistía en la guía del niño. También se define como el arte de enseñar " (p.2), hoy día la pedagogía ayuda al educador a plantear los objetivos de estudio y a solucionar los problemas educativos; siendo esto ciencia para los profesores, ya que tienen un objeto de estudio que sería el arte de dar clases y la búsqueda de sus resultados que sería alcanzar los objetivos planteados.

La pedagogía se convierte en una herramienta fundamental en el quehacer del mediador, ya que le facilita la construcción del conocimiento para la identificación de un problema y alcanzar los objetivos concretos en el marco de la educación, para Velásquez, León y Díaz (2009):

El concepto de pedagogía está referido al estudio intencionado, sistemático y científico de la educación, disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo. Por pedagogía también se entiende, el conjunto de normas, principios y leyes que regulen el hecho educativo sistemático (p.14).

Según el párrafo anterior, la pedagogía es una disciplina, que tiene un renacimiento en un proceso natural y el eje principal es que la persona aprende con libertad y durante este proceso el pedagogo cuente con los conocimientos idóneos para formar a los aprendientes no solo es conocimientos académicos sino para la vida, menciona Piquer y Chiva (2017):

Durante el pasado siglo XX las teorías pedagógicas más influyentes introdujeron la dimensión temporal, esto es, se centraron en el proceso de formación de la persona (Alonso, 2001), pero siempre a partir de las oscilaciones que operaban sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje, como si el único objetivo de la pedagogía fuese constatar lo que sucedía en las aulas (p.40).

Con referencia a lo citado por los autores, la pedagogía tradicional es el método más utilizado por docentes en las aulas, los alumnos pueden adquirir conocimientos específicos y generales, memorizar conceptos, procedimientos, historia, pero en un marco limitado y rígido, no los incentivan a pensar más allá de lo establecido ni los motivan para alcanzar o realizar nuevos métodos para aprender.

En virtud de lo anterior, se puede evidenciar que existe una relación entre la psicología y la pedagogía, partiendo de que al educar se puede tomar en cuenta aspectos como el conocimiento psíquico, la memoria, conducta, antecedentes, discapacidades, estilos de aprendizaje, personalidad entre otros, cita Suarez (2015):

La psicología del aprendizaje es una disciplina que se encuadra dentro de la tradición de la psicología experimental que trata de explicar y predecir la adquisición, el mantenimiento y el cambio en la conducta de los organismos como resultado de la experiencia (p.10).

En la actualidad existen programas de entrenamiento de las funciones cognitivas deficientes, o de lenguaje interno, para guiar las propias acciones según

un plan y tener un control sobre ellas. Estos programas se han aplicado principalmente a la mejora de la inteligencia de discapacitados. Los resultados de las investigaciones en dicho campo parecen indicar que hay una mejora en los alumnos cuando se les entrena en estrategias meta cognitivas más que cuando solo se incide en funciones cognitivas deficientes.

La educación primaria es la base para facilitar los aprendizajes de los niños por medio de diversos procesos de enseñanza que guiarán sus vidas, se les enseña a pintar, a crear, leer, escribir, sumar, al igual que se construyen, se desarrollan actividades cognoscitivas, metodologías, estrategias de aprendizaje, diversas experiencias que influyen no solo en este proceso académico sino en las habilidades y competencias blandas y su éxito dependerá de los principios pedagógicos que se impartan para que fortalezcan este ciclo, Rodríguez y Hadad (2013), menciona lo citado por Flórez:

Toda teoría pedagógica trata de responder de manera sistemática y coherente al menos estas preguntas: ¿Qué tipo de ser humano se quiere formar? ¿Con qué experiencias crece y se desarrolla un ser humano? ¿Quién debe impulsar el proceso educativo? ¿Con qué métodos y técnicas puede alcanzarse mayor eficacia? Diferentes especialistas podrían responder una sola de estas preguntas; pero la especialidad del pedagogo es abordarlas todas de forma transdisciplinaria (p.5).

El párrafo anterior nos permite reconocer al pedagogo como un profesional capacitado para poder abordar un aprendizaje de forma transdisciplinaria con sus alumnos, deberá ser generador de procesos y técnicas pedagógicas adecuadas, tomando en cuenta el tipo de población a la que se enfrenta, analizar la coherencia de los objetivos que se pretenden alcanzar y con los contenidos, en la formación de no solo un buen estudiante sino de un ser humano, en este marco es conveniente

que los docentes puedan tener la libertad y los conocimientos para realizar estos cambios en el aula adaptando las clases de acuerdo con las necesidades.

Ahora bien, los principios pedagógicos abarcan una planificación de diversos aspectos, desde la experiencia que deben tener los docentes para desarrollar un proceso de aprendizaje que sea equilibrado con los contenidos de estudio, tomando en cuenta que la mayoría de las personas aprenden a lo largo del tiempo, en este caso los niños tienen una evolución para el aprendizaje más rápida que los adultos, sin embargo los docentes tienen la meta formativa, valorando que el aprendizaje debe ser por procesos; además la selección de estrategias complementarán dichos aprendizajes, que son claves para lograr buenos resultados, como parte de ello la generación de aprendizajes colaborativos, aprender con otros niños que están en el mismo nivel favorece la comunicación, las relaciones humanas, despertar el interés por la competencia aprendiendo de los otros compañeros.

Como parte importante de esta orientación es el proceso de evaluación que debería estar alineado con todos los procesos de aprendizaje que se imparten y en relación con los indicadores de los aprendizajes esperados, en términos del saber, saber ser, saber hacer, así mismo los docentes no privarse de transmitir la retroalimentación de luego de aplicadas las evaluaciones, Rodríguez y Hadad (2013), citan sobre el aprendizaje de los niños:

Los aprendizajes básicos para que los niños y niñas alcancen las metas formativas planteadas en los documentos reguladores se refieren a:

- Saberes conceptuales: Principios democráticos, patriotismo, historia colombiana y símbolos patrios, nociones espacio-temporales, procesos de socialización y comunicación (lenguaje oral y escrito), operaciones matemáticas, reconocimiento del cuerpo, el entorno físico y social, la naturaleza, ciencia y tecnología, arte, entre otros.
- Saberes procedimentales: Orientarse en la comunidad

propia, la observación, competencias (sociales, matemáticas, científicas), resolución de problemas, trabajar, realizar creaciones artísticas, hábitos (higiene, alimentación y orden), entre otros.

– Saberes actitudinales y valóricos: Ética, moral, respeto de los valores de la dignidad humana, los derechos humanos, identidad personal, autoestima, autonomía, convivencia, socialización, expresión de sentimientos y emociones, cooperación, trabajo en equipo, entre otros. Estos saberes son los soportes de las competencias que permiten al niño y la niña elaborar procesos complejos como el “hacer”, el “saber hacer”, el “poder hacer” y “movilizar conocimientos” para resolver los problemas de su vida cotidiana (p.105).

De acuerdo con el texto anterior, la educación para los niños está basada en tres aprendizajes básicos, saberes conceptuales, saberes procedimentales y saberes actitudinales y valóricos, todos supremamente importantes para la primera etapa de formación, donde aprenden a ser personas independientes, ponen a prueba la innovación, la creatividad e imaginación, formando el pensamiento crítico desde su ejercicio de ser niños. Es por ello que la educación debe permitir esta libertad, partiendo desde el hecho que cada persona tiene un cuerpo, y una mente que pueden expresar sus ideas, sentimientos, interrogantes, entre otras.

Así mismo la educación de los niños no solo contempla la relevancia de en cuanto deben saber, acumulando en sus mentes conocimientos y conceptos, información que hoy día se encuentra fácilmente en la internet, por lo tanto los docentes deberán de variar sus métodos de enseñanza, adaptándose a las nuevas necesidades de las personas, abordando los contenidos que imparten de manera que los estudiantes pueden aprovecharlos y utilizados durante toda su vida, convirtiéndose en personas activas, motivadas y productivas para la sociedad, sin embargo para lograrlo es preciso que durante el proceso de enseñanza se forme a

los niños en torno a los cuatro aprendizajes fundamentales los cuales contribuyen al desarrollo integral, así lo menciona Delors, (1994).

Aprender a conocer, o aprender a aprender, no se centra en la adquisición de conocimientos, las personas aprenden a comprender el mundo que los rodea, al menos lo requerido para vivir con dignidad, desarrollar sus habilidades y comunicarse con los demás, con el propósito de conocer y descubrir, permitiendo comprender mejor las múltiples facetas del propio entorno, motiva el aprendizaje, estimula el sentido crítico y permite descifrar la realidad, adquiriendo al mismo tiempo una autonomía de juicio, por lo tanto se insiste en que los niños puedan tener libertad para el razonamiento científico.

Aprender a hacer, es el aprendizaje relacionado a que los niños pongan en práctica sus conocimientos, mientras se forma el futuro adulto que la sociedad tendrá. Sin embargo, no se puede indicar “aprender a hacer” el significado simple que tenía cuando se trataba de preparar a alguien para una tarea material bien definida, como en los tiempos de la época industrial para que participase en la fabricación de productos, porque los aprendizajes deben evolucionar y ya no pueden considerarse mera transmisión de prácticas o tareas rutinarias.

Aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás, enseñar para aprender a convivir en un ambiente de paz, evitando la violencia en los centros educativos, en las casas y el resto del mundo, combatir los prejuicios, discriminación por etnia, religión o nivel social, entre otros. Enriquecer las clases en un contexto de igualdad y se formulen objetivos y proyectos comunes, los prejuicios y la discriminación pueden cambiar a una cooperación más serena e, incluso, a la amistad.

Aprender a ser, la educación debe contribuir al desarrollo integral de las personas, buscar la armonía del cuerpo y la mente, de la inteligencia, sensibilidad, valores, responsabilidad individual, ética, espiritualidad. Es importante que todos los

seres humanos de acuerdo con la educación recibida estén en condiciones para adquirir un pensamiento autónomo y crítico, para determinar con seguridad y responsablemente por sí mismos qué deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida.

Los sistemas tradicionales se preocupan mucho por la adquisición de conocimientos y en una evaluación sumativa para conocer qué tanto aprendieron o memorizaron sus alumnos, desaprovechando otras formas de aprendizaje y de concebir la educación como un todo y para la vida. En este sentido se debe buscar una planificación y orientación a las reformas educativas, en la elaboración de los programas y en la definición de nuevas políticas pedagógicas.

5.1.4 Tipos de estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje se tienen que centrar en los dos pilares de la educación, tanto en los aprendientes, como en los docentes; utilizando estas mismas para mejorar las clases y alcanzar el alto aprendizaje en los estudiantes, según lo citado por Parra (2003):

Las estrategias **centradas en el alumno** se denominan estrategias activas, estas se basan en el enfoque cognitivo de aprendizaje y se fundamentan en el autoaprendizaje. Aunque la esencia de estas estrategias metodológicas se basan en el desarrollo del pensamiento y en razonamiento crítico, por sus características procedimentales se pueden clasificar en dos grandes categorías: estrategias que centran sus procedimientos alrededor de problemas o vivencias y estrategias que hacen énfasis en el diálogo y la discusión. (p.12).

De acuerdo con el texto anterior, las estrategias activas son aquellas en donde se toma en cuenta la parte cognitiva del aprendiente y se trabaja en el

autoaprendizaje; utilizando este recurso para que los alumnos puedan aprender por sí solos utilizando sus vivencias y llevando a cabo la resolución de problemas. Además, por medio de estas estrategias, los aprendientes engrandecen su aprendizaje dialogando con sus compañeros e intercambiado conocimientos para un mayor enriquecimiento educativo.

Por otra parte, también existen las estrategias en donde el profesor es el centro fundamental. En algunas ocasiones existen factores que impiden la utilidad de estrategias interactivas motivando esto al docente a ser el pilar de la clase como lo sustenta Parra (2003) "El docente es protagonista en tanto experto que ha organizado conocimientos, métodos, formas de análisis y está en condiciones de ponerlas al servicio de sus alumnos. Por esta razón, son invaluable la clase expositiva y la enseñanza tradicional" (p.12).

Sin embargo, este tipo de estrategias en donde el docente es el protagonista no permiten la utilidad de la creatividad ni de la innovación, ya que conllevan a que el alumno solo sea oyente y no construya su propio conocimiento. Otra estrategia que puede ser utilizada por los docentes son las que toman importancia al proceso o mediación didáctica, Parra (2003) hace mención:

Las mediaciones didácticas se configuran como un conjunto de estrategias que permiten guiar al alumno en la progresiva comprensión de elementos de conocimiento y en la aplicación de los mismos a circunstancias concretas, para verificar el cumplimiento de leyes y principios, para verificar hipótesis, procedimientos, secuencias (p.13).

Lo dicho anteriormente confirma que esta estrategia lleva a los estudiantes a ser críticos y a cuestionar lo que el docente les media, ayudando esto a que cada uno de los aprendientes construya su propia información y métodos de aprendizaje.

Mencionadas las estrategias anteriores, se puede referir una más y además de gran utilidad. Utilizando como punto referencial el objeto de conocimiento; Parra (2003) menciona:

El docente es responsable de planear cada una de las actividades y de verificar que el alumno las ejecute, para alcanzar altos niveles de dominio de lo conceptual y de lo procedimental; para desarrollar claridad acerca de los procesos de verificación interna y externa, los criterios de validez de la información en el campo específico y las posibilidades de transferencia que este conocimiento pueda tener en diferentes ámbitos de implementación (p.13).

En lo mencionado anteriormente, se puede notar con claridad que el docente es un mediador pero que a su vez es responsable de guiar de la mejor manera a sus alumnos. Este tiene como objetivo confirmar que los aprendientes realicen cada una de las actividades planteadas, para poder dominar el aprendizaje desde los conceptos hasta los procedimientos que necesita realizar para solucionar un problema y llegar a la conclusión correcta.

5.2 CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EN LA MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

La creatividad es una ciencia inexacta, ya que se explora el pensamiento original, se construye sin un conocimiento previo o apartir de uno ya adquirido, dado que es una virtud que está en constante cambio en el ser humano. Todos la poseen en mayor o menor medida, sin embargo, sino se trabaja en ella las ideas pensamientos, conocimientos no fluyen. Así lo expresa Esquivias (2004):

La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta años recientes donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto (párr. 2).

Según la cita anterior, la creatividad hoy día está relacionada con el desarrollo del pensamiento creativo en diversos ámbitos, además aporta soluciones en diferentes retos, eventos o problemas que se enfrentan apartir de la generación de ideas, surgiendo de la imaginación de cada persona, abordando las inquietudes o curiosidades de una forma diferente de ver las cosas. Es importante desarrollar la creatividad desde edades tempranas para guiar a los niños a enfrentarse al futuro de manera novedosa.

En relación con la creatividad, también se distingue la innovación, como proceso desencadenante de múltiples beneficios educativos, que hoy se disfrutan en diversos ámbitos de la vida. Al innovar se modifican elementos ya existentes con el fin de mejorarlos o renovarlos, lo cual se evidencia en múltiples sectores: educativo, empresarial, médico, científico, tecnológico, entre otros.

Así una persona innovadora, requiere dejar de lado el individualismo y empezar a trabajar más en sus habilidades colaborativas, procurando trabajar más en equipo bajo el concepto del conocimiento compartido, para Sabbagh y Mackinlay (2011):

El innovador logra conectarse con los deseos e intereses propios cuando sale de la búsqueda del *deber ser* y elige involucrarse en proyectos apasionantes. El innovador no es un solitario, sino una persona de equipo que logra vincularse con los otros desde la confianza y la colaboración con el objetivo de crear valor y vivir en un mundo mejor (p. 20).

En este marco, se puede señalar la innovación y el uso de la creatividad, como generadores de cambios que pueden ser provechosos para empoderar a los individuos de actitudes como confianza, emprendedurismo, trabajo grupal, resolución de problemas, análisis crítico, entre otros, Caballero (2013) menciona:

La creatividad como componente de la actividad pedagógica profesional e inherente a la labor del educador, así como la valoración del papel que esta desempeña en el desarrollo de

las potencialidades creativas de los educandos, como regla siempre ha estado presente al valorar la actividad pedagógica profesional (p.9).

Es por lo tanto que la creatividad es relevante en un proceso de mediación para ampliar la posibilidad de encuentros entre los aprendientes y facilitadores y así potencializar las alternativas para aprender. Castillo (2017) expresa:

La innovación al ser un concepto muy subjetivo, depende de la integración de los conocimientos de los docentes y administrativos para buscar estrategias que ayuden al mejoramiento de los procesos de aprendizaje y clima escolar.

Por tanto, la práctica y la teoría van de la mano para obtener los logros planificados, como bien común de los actores sociales inmersos en la educación; por lo que el buen funcionamiento del centro depende de la gestión que se realice en él (p.139).

Según el autor, el ámbito educativo es un universo subjetivo y por ende complejo, se puede mencionar algunas variables involucradas, macros desde el punto de vista económico, social, tecnológico (avance de la información), las tendencias en la administración educativa y las micro como la administración del centro educativo, capacitación de los docentes, materiales disponibles, tiempo, preparación de los docentes, entre otras que afectan o benefician el proceso de la creatividad e innovación en las clases.

De tal manera se puede deducir, que es una tarea ardua hacer cambios en las aulas, conlleva un gran trabajo de coordinación, actualización de procesos de enseñanza, involucra métodos, técnicas, es por ello que los docentes como mediadores pedagógicos, son los principales proveedores, tutores y amigo del grupo de estudio y sería lo idóneo si se mantienen anuentes y ocupados en provocar avances significativos en la calidad de la educación, así lo interpreta Castillo (2017),

“la gestión del administrador educativo es la que debe o al que le compete mantener al tanto la incorporación y los cambios necesarios en la búsqueda de la calidad de la educación y la apertura...de las nuevas tecnologías” (p.140); así mismo Cuevas (2013), lo describe de la siguiente manera:

La creatividad en el ámbito educativo, es en la actualidad un concepto complejo, emergente y multifacético que se está cobrando cada vez más importancia en la formación de las personas, considerándose incluso como necesaria. En este sentido, y atendiendo la pluralidad de concepciones que se tiene sobre ella (p.223).

Según la cita anterior, la creatividad en la educación se ha vuelto cada vez más necesaria, como parte esencial de la sobrevivencia del ser humano y se reinventa cada vez con más fuerza, para seguir mejorando la forma de vivir, ya que los avances tecnológicos requiere de la búsqueda del conocimiento, hacer ciencia, teoría y práctica, la mayoría de estos avances requiere de personas capacitadas, visionarios, que se propongan a mejorar la investigación, por tal motivo la educación se convierte en un pilar fundamental para que desde la educación preescolar los niños inicien por asociar y experimentar las etapas creativas que de adultos podrían poner en práctica en sus labores.

5.2.1 Modelos de Aprendizaje

¿Qué es un modelo de aprendizaje? Es cada metodología compuesta de rasgos, estrategias y pautas propias que han sido diseñadas con el objetivo de orientar el proceso de aprendizaje de manera correcta; existen diversos tipos con características específicas y únicas que son ideales para su desarrollo en el mundo educativo.

Es importante definir la palabra modelo para tener un conocimiento más amplio sobre qué es y cuál es su importancia, según Ortiz (2013) un modelo es:

Un modelo es la imagen o representación del conjunto de relaciones que definen un fenómeno con miras a su mejor entendimiento. Es la interpretación explícita de lo que uno entiende de una situación, o tan sólo de las ideas de uno acerca de esa situación. Puede expresarse en formulaciones matemáticas, símbolos, palabras; pero en esencia, es una descripción de entidades, procesos, atributos y las relaciones entre ellas. Puede ser descriptivo o ilustrativo, pero, sobre todo, debe ser útil (p. 41).

Tal como lo menciona el autor, un modelo va en miras de lograr un mejor entendimiento de una situación es indispensable que cual sea el modelo para usar sea útil. Todo modelo pedagógico tiene su fundamento en los modelos psicológicos del proceso de aprendizaje, en los modelos sociológicos, comunicativos, ecológicos o gnoseológicos de ahí lo necesario del análisis de esta relación para orientar adecuadamente la búsqueda y renovación de modelos pedagógicos. El término modelo pedagógico en la literatura no ha sido manejado con mucha claridad, aparece igualado a estrategia, estilo de desarrollo, campo de estudio, currículo. La modelación científica nos permite obtener como resultado un modelo que media entre el sujeto y el objeto real que ha sido modelado.

Para todo mediador pedagógico es difícil desempeñar su labor, debido a la gran exigencia que se les solicita, uno de los desafíos que enfrentan es el requerimiento del nivel de profesionalismo que se les demanda, teniendo una preparación sólida no solo en pedagogía sino también en ciencias similares a la educación, esto para garantizar un mayor éxito en el aprendizaje en los niños y jóvenes estudiantes, Ortiz (2013), define problemas notorios en la práctica de la pedagogía, tales como:

- El grado de claridad desde el punto de vista teórico - formal que tienen los docentes de la concepción sobre la relación entre educación - instrucción dentro del proceso pedagógico. La representación simbólica

conceptual de que se parte para organizar el proceso de transmisión de conocimientos que es objeto de apropiación por parte de los estudiantes.

- La incidencia de la participación en la construcción teórica de la realidad educativa para dirigirla hacia metas superiores.
- La contradicción entre posibilidad de acceso de todos a la enseñanza y la individualización de esta (p.38).

Si bien es cierto, un mediador pedagógico enfrenta múltiples trabas en su práctica diaria, deben basarse en el mejor modelo para poder transmitir de forma eficaz la información a los estudiantes, de tal manera que el aprendizaje se sintetice.

Existen diversas teorías sobre los modelos pedagógicos y se puede argumentar que tienen su razón de ser en los modelos psicológicos, en modelos sociológicos, comunicativos, ecológicos o gnoseológicos, así lo menciona Ortiz (2013), sobre los Modelos Pedagógicos:

El Conductismo (B. F. Skinner): El surgimiento del conductismo se originó en primera mitad del siglo XIX, se realizaron múltiples investigaciones sobre el comportamiento de los animales que abrieron camino a analizar que el aprendizaje era una respuesta que se producía ante un determinado estímulo. Se teorizó que la repetición era la garantía para aprender y que se podía obtener un mejor rendimiento si se suministraban los refuerzos oportunos, es por lo tanto que se conceptualiza el aprendizaje, asociado al esquema estímulo - respuesta, era coherente con las concepciones epistemológicas empiristas - conductistas sobre la naturaleza del conocimiento y la investigación, que ya habían sido debatidas por Bacon y Pearson.

Los conductistas, fundamentaban que los estudiantes aprenden con solo presentarles la información y mencionan las siguientes características:

✓ Los docentes son trasmisores de conocimientos, se dirigen de manera autoritaria, rígida, controladores, no espontáneos.

✓ Los procesos de enseñanza y aprendizaje son estandarizados, y también los objetivos, contenidos, métodos, recursos didácticos y evaluación.

Teorías Constructivistas (Jean Piaget): este modelo pedagógico indica que los docentes son los que promueve el desarrollo y de la autonomía de los estudiantes, para tal caso deben conocer las etapas del desarrollo cognoscitivo general. Deberán promover en el proceso de enseñanza y aprendizaje una reciprocidad, respeto y auto confianza para los niños, dando oportunidad para que el aprendizaje se auto estructure a través de la enseñanza indirecta y del planteamiento de problemas y conflictos cognoscitivos y motivar a que los aprendientes construyan sus propios valores morales.

En la teoría del constructivismo se agrupan diversas tendencias tales como: escuelas psicológicas, modelos pedagógicos, corrientes y prácticas educativas, expone que el conocimiento humano es un proceso dinámico, dado que le permite adaptarse al ambiente a través de la construcción de modelos explicativos cada vez más complejos por medio de la interpretación externa de la información. En este sentido es el docente quien cumple el papel de facilitar y guiar en todo el proceso, a partir del conocimiento de las características intelectuales del niño y crea las condiciones requeridas para que se produzcan las interacciones constructivas entre el estudiante y el objeto de conocimiento, para que los niños observando, experimentando, combinando sus razonamientos, logren obtener dicho conocimiento por sí mismos.

La Psicología Cognitiva Contemporánea (Jerome Bruner, David Ausubel, Robert Sternberg, R. Glaser): toma en cuenta los aspectos cognitivos que están en la base del aprendizaje creativo, son los mediadores de la conducta y que modifican el aprendizaje y luego causan el cambio en los comportamientos, así mismo presenta limitaciones, se indica que deja de lado aspectos de la personalidad que también influyen en el aprendizaje, ya que se centra en el análisis de las estructuras y el funcionamiento cognitivo, en esta teoría se destacan los aportes de Bruner

(aprendizaje por descubrimiento) y de Ausubel (aprendizaje significativo), exponen condiciones donde el estudiante aprende significativamente, que aprenda a aprender y a pensar, el papel del docente se centra en confeccionar y organizar experiencias didácticas que logren estos fines.

Se puede señalar que el docente requiere impartir los contenidos, lecturas y experiencias de aprendizaje, promoviendo siempre un grado necesario de significatividad lógica para conseguir que los estudiantes logren un aprendizaje significativo, dejando atrás el papel del maestro tradicional que se centra en solo la transmisión de información.

El Aprendizaje Significativo (David Ausubel): Esta teoría propone la necesidad de que los docentes diseñen o planifiquen lo que llaman organizadores previos, una especie de puente cognitivo, con el propósito de que los estudiantes puedan establecer relaciones significativas con los nuevos contenidos, esto quiere decir que al tener en cuenta el punto de partida del conocimiento de los estudiantes y la estructura y jerarquía de los conceptos puede mejorarse u obtener nuevos conocimientos. Estableciendo que aprender significa comprender y para ello es condición indispensable tener en cuenta lo que el estudiante ya conoce, esta tendencia da valor a la técnica de los mapas conceptuales.

Las Tendencias Humanistas (Carl Rogers, Hamachek, A. Maslow): los docentes tienen que trazar el aprendizaje basándose en las necesidades individuales de los estudiantes para crear e incentivar un clima social adecuado para la información académica y emocional. El rol del docente como humanista es facilitar la capacidad de autorrealización de los estudiantes y los esfuerzos didácticos, deben estar encaminados en lograr que las actividades sean auto dirigidas fomentando el auto aprendizaje y la creatividad, en ninguna ocasión el docente debe establecer límites en la entrega de los materiales pedagógicos, más bien debe proporcionarles a los estudiantes, todos los que estén a su alcance.

De la misma manera el docente ayuda a que los estudiantes puedan descubrir su autenticidad, no forzarlo de un modo predeterminado, ya que esta persona pertenece a una sociedad donde comparte su humanidad, por lo que también debe aprender a ser y convivir, entonces se debe facilitar que el estudiante se sienta libre de reaccionar, de elaborar su experiencia y sus sentimientos. El papel del docente se enfoca en integrar estos aspectos, deberá ser empático y tener confianza en las potencialidades del estudiante, no debe limitar, formar o cambiar el comportamiento, las necesidades y objetivos del estudiante así se generan dos tipos de aprendizajes, intrínseco, para ser persona y el extrínseco, impersonal de conocimientos y hábitos.

Histórico – Cultural o Socio Histórico (Lev 24 Semionivich Vigotsky, A. N. Leontiev, S. L. Rubinstein, A. R. Luria, V. Davidov, P. Ya. Galperin, L. Zankov, Nina Talízina): Este enfoque indica los fenómenos psíquicos y entre ellos la creatividad, no son algo dado de una vez y para siempre, sino que se desarrollan progresivamente en función de las condiciones de vida y actividad social en que los individuos están inmersos. Por esto la psiquis no es invariable tampoco en el curso del desarrollo individual. Vigotsky le dio énfasis a la relación del pensamiento y lenguaje y a la idea del desarrollo potencial y real de lo psíquico.

Otro punto importante es la idea del desarrollo potencial y real de lo psíquico, en su concepto de zona de desarrollo próximo, determinada por lo que el niño puede hacer en colaboración, bajo la dirección, con la ayuda de otros y lo que puede hacer solo, por lo tanto, la educación debe favorecer este desarrollo.

En el desarrollo de la creatividad se indica, que el aprendizaje creativo es adquirido como una actividad social, de producción y reproducción del conocimiento, los niños a partir de la experiencia relacionan los modelos sociales de actividades y de interrelación, así mismo la educación debe ser un proceso en el cual el niño es el centro, puesto que éste no aprende la cultura de forma cuadrada, sino que la reconstruye subjetivamente a partir de sus necesidades, posibilidades y dificultades.

La educación debe ser un proceso para que se construya el aprendizaje paulatinamente, un aprendizaje creativo, un aprendizaje autónomo, donde el estudiante está fuertemente motivado hacia una determinada área del conocimiento y emplea sus competencias en este proceso, con independencia y originalidad en el descubrimiento del nuevo conocimiento.

5.3 PROCESOS DE APRENDIZAJE

Los procesos de aprendizaje no solo se llevan a cabo en las escuelas; todo el entorno que rodea a una persona le permite aprender. Sin embargo, es un proceso que se amplía con la escolarización formal. Para engrandecer el conocimiento que cada individuo posee, se deben poner en marcha diferentes mecanismos cognitivos que le ayuden a interiorizar la información nueva que el docente le esté brindando y así, hacer cada día más útil el conocimiento.

No obstante, la creatividad e innovación no podrían prevalecer como aportes a la educación, si no se medían con procesos de aprendizaje adecuados y que estén al alcance de los facilitadores, siempre dispuestos a enriquecer sus conocimientos y acciones. Así lo confirma Caballero (2013):

en el proceso pedagógico se incluyen todos los procesos conscientes, organizados y dirigidos a la formación de la personalidad, entre ellos el proceso de enseñanza-aprendizaje, como proceso, las acciones que se diseñan se orientan a la transformación de la dirección de dicho proceso desde el plano metodológico (p.88)

Por otra parte, cabe destacar que toda experiencia en donde la persona aprenda por actividades que se adquieren por los sentidos, es llamada proceso de aprendizaje; ya sea en el medio que rodea a los seres humanos o en los centros educativos. Sin embargo, los procesos de aprendizaje son más amplios en estos últimos, ya que los docentes se esfuerzan por utilizar su innovación y creatividad

aprovechando nuevas tecnologías para mejorar el desempeño de los alumnos al construir su conocimiento.

Lo anteriormente mencionado, demuestra que la mediación pedagógica, la innovación y creatividad, así como los procesos de aprendizaje, no son temas para abordar por partes separadas, se deben acoplar para trabajar en conjunto de forma tal, que el conocimiento transmitido a los aprendientes sea de gran provecho y ayude a las nuevas generaciones.

Podemos sustentar que en Costa Rica desde 1997, se implementó la educación preescolar como gratuita y obligatoria, pasando por etapas de transformación, adaptación, mejoramiento, hasta la sensibilización de la población, haciendo esfuerzos importantes para demostrar que la educación temprana es vital para el desarrollo de los niños y niñas. Según Fernández (2016) citado por el MEP (2014):

El nuevo programa plantea la necesidad de incorporar propuestas innovadoras que promuevan una práctica pedagógica que considere la armonía entre el desarrollo humano, el cerebro y el aprendizaje para la construcción de aprendizajes significativos por parte del estudiantado. Fue así como el 29 de abril de 2014 fue aprobado por parte del Consejo Superior de Educación el Programa de Estudio de Educación Preescolar...es importante que la estimulación y formación en estos valiosos primeros años siga una secuencia lógica y congruente que permita observar y fortalecer los procesos de desarrollo en los niños (p.56).

La educación preescolar y primaria se ha ido fortaleciendo desde el año 2014, con el desarrollo de una estimulación temprana para los niños, que contribuye en la formación de sus primeros años de vida, para desarrollar la parte socioafectiva, cognitiva y la motora (fina, gruesa), ya que son valiosos para que construyan sus conocimientos, habilidades, competencias y a conocer el medio.

5.3.1 Estrategias educativas de manejo de la clase

Las estrategias que un docente debe llevar a cabo en su clase dependen de la experiencia que cada uno posea, existen estrategias que son de gran utilidad para su quehacer docente, debe saber manejar varios aspectos que le beneficiarán y contribuyen al buen desempeño; por ejemplo, cómo ocupar el espacio físico en el aula, disciplina, normas, entre otros, de las cuales se amplifica.

Disposición del entorno físico del aula: El aula siendo uno de los espacios físicos importantes para el desarrollo de una clase, debe ser tomada en cuenta por el docente, para que esté en armonía con las estrategias de enseñanza. Es bien sabido que no solo se pueden dar lecciones en el aula; también fuera de ella o en sus alrededores, como zonas verdes o granjas, como lo es en caso del Centro Educativo Villa Azul. Sin embargo, muchos docentes solo utilizan el aula como el lugar para desarrollar sus lecciones y es en este momento en donde deben de ser muy cuidadosos y mantener su espacio físico de la mejor manera para que sus estudiantes se sientan a gusto a la hora de recibir sus lecciones.

En la mayoría de los casos los docentes prefieren colocar los pupitres o mesas en filas, poniendo a cada estudiante individualmente, o en filas de dos niños para evitar las distracciones entre los compañeros. Sin embargo, cada docente debe de ser creativo e innovador, se pueden colorar los pupitres en forma de media luna para permitir la interacción, el trabajo independiente y la facilidad de que el docente tenga el acceso a cada uno de los estudiantes. Esto facilita que las lecciones no sean magistrales y que los niños junto con el profesor construyan nuevos conocimientos.

Los docentes también deben de tener en cuenta, que no todos los alumnos son iguales, ni aprenden al mismo ritmo, es por ello por lo que necesitan estar más cerca del profesor. Para poder trabajar con alumnos con dificultades de aprendizaje o alguna discapacidad, el profesor puede ubicarlos cerca de su persona sin que esto

se vea como un castigo o preferencia, también deben de estar lejos de ventanas o puertas para evitar distracciones. Otro punto importante por tomar en cuenta, es que se pueden colocar al lado de estos niños, alumnos a los que no les cueste el aprendizaje, que sean atentos, cuidadosos, ordenados y que colaboren con el desempeño de sus compañeros.

Así mismo los docentes deben de realizar actividades o manualidades en donde el alumno cree su propio conocimiento; pero debe de tomar en cuenta que, para ello, sus estudiantes necesitarán tener en sus mesas solo los materiales que van a utilizar en dicha actividad para evitar que tengan a la vista objetos interesantes que los distraigan y se desconcentren del trabajo asignado.

El aula es el lugar en donde más permanecen los estudiantes durante el tiempo lectivo, por lo tanto, esta debe de estar acondicionada de tal manera que se estimule el buen aprendizaje de los estudiantes y que además mantengan la atención durante las tareas asignadas.

Manejo de clase, disciplina y normas: Hoy día, los estudiantes pasan la mayor parte del tiempo en los centros educativos junto con sus docentes y compañeros de clase, es por ello por lo que deben de tener libertades, pero también límites. Para un mejor manejo de la clase el docente debe de tener una buena relación con los aprendientes; sin dejar de lado el respeto mutuo, también debe ser comprensivo y paciente. Cada profesor tiene que entender que los niños no desean fastidiar y que por lo general no saben cómo controlar ni regular su conducta, por esta razón saber manejar la disciplina en clase es sumamente importante.

Cada docente al inicio de un curso lectivo debe de usar su creatividad y realizar alguna actividad en donde dé a conocer las reglas que se utilizarán en sus lecciones, ya que los niños deben de tenerla en cuenta y aprender a seguirlas. Los estudiantes necesitan escucharlas y tenerlas visibles en la clase por algunos días

para hacerlas parte de su diario vivir, también el docente puede recordarlas con ejemplos en alguna de sus materias aprovechando la retroalimentación.

Hay que asegurarse de que todos los estudiantes han entendido a cabalidad cada una de las normas que deben de seguir, teniendo libertad de expresión y de movimiento, pero con algunos límites. Además, es bueno mencionar en algunos momentos de la clase que se está orgulloso del buen comportamiento de todos.

Se debe considerar que el castigo no es la mejor manera de solucionar un problema, sin embargo, hay ocasiones en donde se amerita hacerlo y es en ese momento cuando el docente debe de usar la innovación y la creatividad para llegar a una solución. Llamar al niño y hablar con él en privado es la mejor manera de resolver algún conflicto, se le debe hablar positivamente buscando alternativas juntos; esto llevando a un mejor manejo de la situación.

Para una mayor eficacia del buen manejo de clase y una mejor disciplina, todos los docentes de una misma clase deben de comunicarse y llevar a cabo normas similares para que los aprendientes sepan que en todas las asignaturas deben de acatar comportamientos que permitan el buen funcionamiento de las clases.

Si todos los docentes llevan a cabo un buen manejo de sus lecciones, el aprendizaje de los niños irá cada vez en aumento, además, la construcción de los conocimientos irá de la mejor manera para que los aprendientes junto con el docente puedan alcanzar los objetivos deseados.

5.3.2 Tutoría de iguales

Así como mencionan Duran, Flores, Mosca, Santiviago (2014), la tutoría de iguales o pares es un método de enseñanza en donde se toma en cuenta a los estudiantes, en la mayoría de los casos formando parejas, en donde uno de los

aprendientes toma el papel de tutor y el otro estudiante de aprendiente tutorado. El alumno tutor aprende al mismo tiempo que ayuda a su compañero de trabajo y el tutorado aprende gracias a la ayuda brindada por su compañero. De esta manera se caracterizan las prácticas entre iguales, tomando en cuenta la edad o nivel de los participantes.

Este método de enseñanza es de gran ayuda en instituciones donde la escasez de profesorado está presente y los niveles de alumnado son muy altos, llevando esto a que los docentes no puedan dar el tiempo ni la explicación necesaria a todos los aprendientes y mucho menos a los alumnos con necesidades especiales de aprendizaje, es por ello por lo que, Duran et al. (2014), continúan sustentando "Por esta razón, los alumnos más aventajados suplían al profesorado y se encargaban de enseñar-transmitir su conocimiento a su o sus tutelados" (p.31), y de esta forma los alumnos con mayor capacidad de aprendizaje ponen en práctica sus conocimientos y a su vez enseñan y ayudan en el proceso de aprendizaje de los alumnos que requieren más apoyo para su desempeño; colaborando con los docentes a innovar y poder realizar distintos tipos de actividades en sus lecciones ya que tienen ayudantes-tutores para dar sus clases.

Para Duran et al. (2014), es importante colocar al aprendiente en su propio aprendizaje, es en este momento en donde el docente debe de brindar las herramientas necesarias para que el estudiante pueda conocerse a sí mismo, ser autónomo y ser activo en el proceso de aprendizaje; concluyendo esto en que el alumno tome decisiones para que poco a poco desarrolle competencias y llegue al proceso de formación a lo largo de su vida. Tomando en cuenta que hoy día se debe rodear de un entorno en donde la cooperación es indispensable como una competencia clave en la sociedad del conocimiento, es por ello por lo que los docentes deben crear ambientes en donde se avive el desarrollo de la competencia cooperativa.

La tutoría entre iguales es una innovación en donde se aprovecha que todos los participantes de dichas clases aprendan y desarrollen competencias que les sirvan de gran ayuda a lo largo de la vida. Es aquí en donde el docente puede observar si sus alumnos tutores han comprendido a cabalidad los objetivos brindados, ya que puede ver si por medio de las explicaciones a sus compañeros, desarrollan sus conocimientos. Además, puede aprovechar las distintas maneras de explicación de sus alumnos-tutores ayudando a que los aprendientes que no entienden muy bien lo que el docente les explica, sí puedan obtener el objetivo deseado por métodos distintos de sus compañeros. También este tipo de aprendizaje lleva a que el docente ponga en práctica los métodos afectivos que conllevan a que la educación sea más provechosa y de calidad, según Duran et al. (2014):

La tutoría entre iguales promueve de esta manera el aprendizaje del estudiante que asume el rol de tutor y, a la vez, el de su compañero con rol de tutorado, ya que aprende al recibir la ayuda ajustada y personalizada que el primero le ofrece. Así, la tutoría entre iguales se caracteriza por el desarrollo de roles (tutor-tutorado) definidos específicamente, lo que se considera puede ser una de las claves de su efectividad (p.33).

De igual manera cada docente debe de tomar en cuenta que un alumno-tutor no tiene el mismo conocimiento que un profesor, por lo tanto, no debe dejarlo completamente solo a la hora de brindar su tutoría. También debe de darle una guía y acompañarlo para ver si el proceso que está realizando con su compañero está siendo de ayuda y también de retroalimentación.

La utilidad de este tipo de método es provechosa siempre y cuando los docentes preparen y guíen el buen manejo de los objetivos por alcanzar para cada uno de los participantes; Duran et al. (2014) concluyen que:

En definitiva, se trata de fomentar el diseño e implementación de prácticas educativas de aprendizaje entre iguales, atendiendo a una cuidadosa planificación, con el objetivo claro de que, tal y como sostiene la tutoría entre iguales, ambos roles, tanto tutores como tutorados, gocen de oportunidades de aprendizaje en el desarrollo de estas experiencias (p.37).

La innovación y la creatividad en este tipo de métodos son sumamente importantes para que tanto los docentes como los aprendientes puedan alcanzar de manera eficaz el proceso de enseñanza-aprendizaje; además de una formación exitosa para el buen desarrollo de capacidades que servirán en el diario vivir de cada persona involucrada.

5.3.3 La Tecnología en el sector educativo

Las investigaciones en torno a la tecnología educativa a través de la historia han tomado mucho interés en los países desarrollados, que poseen los primeros pasos en el desarrollo y en el conocimiento científico, sin embargo, los países en vías de desarrollo se han ido sumando a explorar y desarrollar esta área, para Lujan y Salas (2009), “Estados Unidos es el país que invierte más recursos en investigación educativa en el mundo, pese a que es limitada si se la compara con la que hace para la investigación en electrónica avanzada, desarrollo de productos farmacéuticos y en el campo militar” (p.2)

Es por tanto relevante definir el concepto de tecnología, para la Real Academia Española (REA, s.f.): tecnología se define como “Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico”, se puede indicar que la tecnología es un grupo de conocimientos y habilidades, que se encuentran en diferentes campos, así mismo es importante definir el término de tecnología educativa según lo citado por Lujan y

Salas (2009), “como diseño de estrategias, uso de medios y control de sistemas de comunicación para la enseñanza” (p. 5), es la conexión que se crea entre las herramientas tecnológicas, la mediación pedagógica, el docente y los alumnos.

El avance de la tecnología de la información y la comunicación TIC, se han hecho parte de nuestro diario vivir y ha conseguido que generemos grandes cambios en múltiples tareas o aspectos de la vida. En particular y con el interés de conocer la integración de las nuevas tecnologías en los procesos de la enseñanza y aprendizaje en la educación primaria, que poco a poco se han ido incorporando han dado lugar a cambios importantes en todo el sistema educativo. A la vez, han acrecentado que los docentes la visualicen como una herramienta que, si es bien utilizada, puede contribuir con el desarrollo de la creatividad e innovación en los niños, las cuales han recibido mayor importancia en los últimos años siendo declaradas habilidades importantes en este contexto.

Se puede señalar que las nuevas tecnologías en la educación pueden contribuir como herramienta significativa, cognitiva y social, sin embargo, dependerá del modelo pedagógico que utilice el docente y el uso que le da a los dispositivos tecnológicos y de las necesidades de los niños, así mismo puede personalizar el aprendizaje que se convertirá en todo un reto.

Es por lo tanto importante conocer el significado de la tecnología para poder entender de la mejor manera si un docente está dándole buen uso a la tecnología en su mediación pedagógica, García (2010), comenta que:

La tecnología es un saber hacer con el que se trata de ordenar el mundo, habitualmente apuntalado en el conocimiento verificado, es un saber experto basado en el conocimiento científico o en el propio dominio de la tecnología que se ocupa de investigar, diseñar artefactos y planear su realización, operación y mantenimiento, apoyado siempre en el saber de una o más ciencias (p.14)

Se puede decir que la tecnología se apoya en herramientas o equipos móviles, que pueden transformar el espacio de tiempo y lugar, ampliar conocimientos de manera eficaz y en el ámbito educativo, sin lugar a dudas puede transformar la educación tradicional, dejando atrás el uso cotidiano de la pizarra, la tiza e inclusive disminuyendo en gran manera el uso del papel.

Cada vez se está haciendo más necesario que la sociedad tenga acceso a la tecnología digital, porque el mundo está cambiando a un ritmo acelerado, se puede argumentar que para las personas de ingresos medios a altos se les hace más fácil tener acceso a la información digital, ya sea para estudio, trabajo o labores cotidianas o que el mismo sistema social de cada país lo exige, ya que nos ayuda a solucionar problemas diarios, que en ocasiones sin la presencia de esta resultarían más complejos o invertirían más tiempo y dinero en resolverlos, esto ha facilitado el desarrollo de los países por medio de sus diferentes avances en todas las áreas.

Como punto de partida se considera oportuno conocer cómo la tecnología trasciende como herramienta para el aprendizaje a través de los años para ser aprovechada en los centros educativos, para el MEP (2020):

La inclusión de la tecnología en el sistema educativo costarricense comenzó formalmente en el año 1988 con la creación del Programa Nacional de Informática Educativa, del Ministerio de Educación Pública y la Fundación Omar Dengo. Este programa se ha orientado hacia el uso de las tecnologías digitales como herramientas para el aprendizaje y el desarrollo intelectual de los estudiantes, con el fin de mitigar brechas sociales e impulsar una integración más ventajosa (p.10).

Según el texto anterior, se afirma que el sistema educativo costarricense se ha preocupado por incorporar la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje y que ha pasado por etapas de transformación, esto es todo un reto para un sistema educativo, además se debe dar de manera paulatina, en este sentido iniciar con la planificación de contenidos, actividades, diseños, materiales educativos

que se adecuen a las características de las tecnologías y a la creación de la infraestructura tecnológica que se ajuste a los centros educativos, al profesor y a los alumnos. En la siguiente imagen se puede visualizar la evolución de las políticas tecnológicas a través de los años.

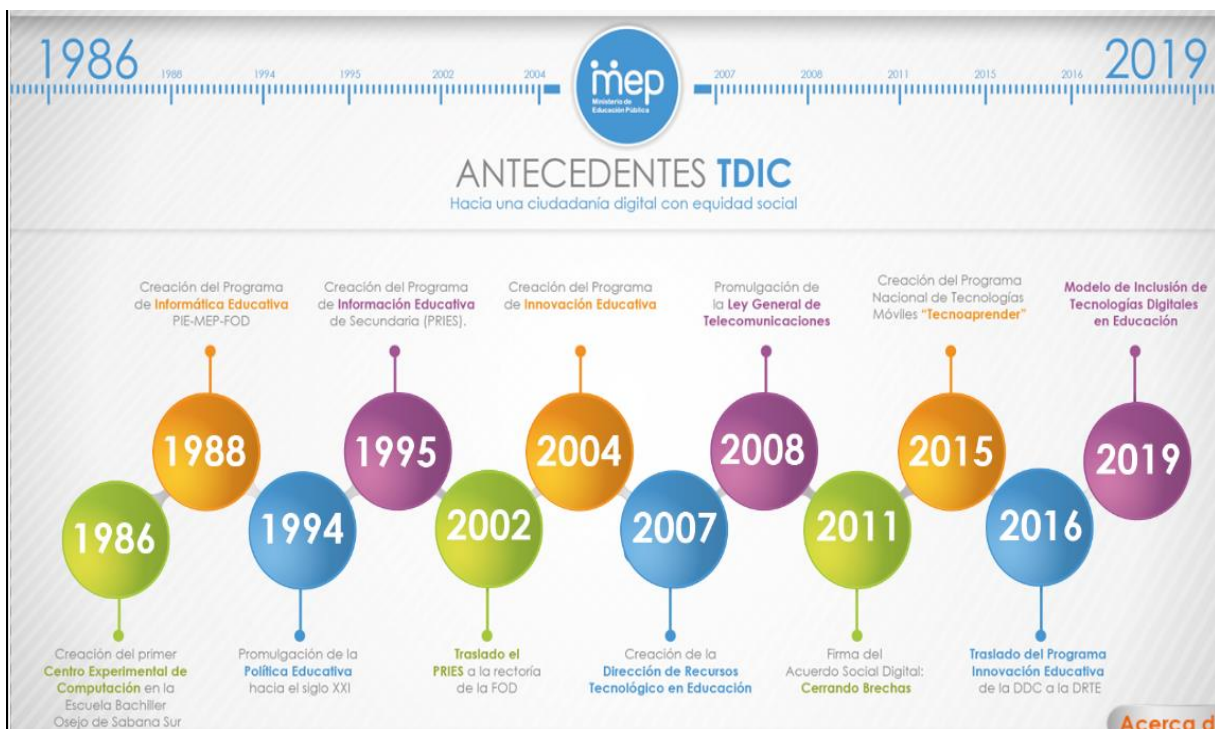


Figura N°1. Política En Tecnologías De La Información.

Fuente: MEP (2020, p.10).

Figura N 1 Política en Tecnologías de la Información

Así mismo se puede afirmar que, el sistema educativo costarricense es robusto y que se ha preocupado a través de los años a fortalecer la parte tecnología de las escuelas para que los niños inicien sus estudios con herramientas que los inviten a explorar de una manera más ágil sus habilidades y a construir un nuevo conocimiento y a tener un acceso a la información oportuna.

Se puede mencionar el aporte de la fundación Omar Dengo en los años 2016 y 2017 con el apoyo que le brindó a los centros educativos ubicados en comunidades indígenas con la labor de realizar la instalación de sistemas fotovoltaicos con paneles solares, dado que no contaban con energía eléctrica, se

investigó que un total de 21 escuelas fueron beneficiadas, cerrando una gran brecha en la comunicación digital que existe en estas comunidades con respecto al uso de la tecnología para la educación, e innovando las aulas para motivar a los estudiantes en su desarrollo y a todo un mundo lleno de posibilidades creativas.

Así mismo es de gran valor comentar que según la fundación Omar Dengo en el año 1988 da un gran paso en el sistema educativo nacional, con la incorporación de las primeras computadoras en las escuelas formando las bases del Programa de Informática Educativa (actualmente PRONIE MEP-FOD), programa que hoy día se caracteriza por incentivar a través de las tecnologías digitales el desarrollo de las competencias de los estudiantes de preescolar y primaria en aspectos básicos de resolución de problemas, investigación, productividad y comunicación, que por medio de plataformas digitales se le amplía el camino al niño a explorar su creatividad e innovación.

De tal manera se puede afirmar que las etapas que ha tenido la sociedad en cuanto al desarrollo de la tecnología han sido aprovechadas por la educación, Rueda (2007) afirma que:

Al comenzar el tercer milenio, la humanidad está creando una red global de transmisión instantánea de información, de ideas y de juicios de valor en la ciencia, el comercio, la educación, el entretenimiento, la política, el arte, la religión, y en todos los demás campos (p.1)

Es claro que el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación (TICS) en la educación van más allá de la utilización de nuevas herramientas tecnológicas en el salón de clases, el acceso a la internet y el surgimiento de las redes sociales han variado la cultura tradicional por una comunidad cibernética, transformado en las personas nuevos patrones de comunicación y forma de vida.

5.3.3.1 Tecnologías de Información y Comunicación TICS, como parte de la creatividad e innovación en la mediación pedagógica

De los diversos enfoques teóricos de la investigación, la ciencia y la práctica, relacionados con los medios de enseñanza, han demostrado sin lugar a dudas que la educación requiere de las tecnologías, que hoy tiene a la mano la sociedad y que cada día están siendo más accesibles y oportunas y que se podrían llegar a convertir en necesarias. No obstante, el acceso a las TICS en los centros educativos debe ir acompañada por políticas educativas responsables, capaces de transformar realidades generadoras de ambientes de aprendizaje social y tecnológicamente mediados donde se conecte el docente, alumno y la mediación.

En el ámbito de la educación las TICS al ser empleadas en las aulas persiguen el objetivo de ofrecer diversas estrategias de enseñanza, considerando las necesidades, actividades, los estilos y el ritmo de aprendizaje de los niños, los cuales se enfrentan de manera diferente, novedosa, satisfactoria frente a las infinitas formas de aprender, para Castro, Guzmán, Casado (2007), citado por Papert en Darías (2001):

Las TIC, son cada vez más amigables, accesibles, adaptables herramientas que las escuelas asumen y actúan sobre el rendimiento personal y organizacional. Estas escuelas que incorporan la computadora con el propósito de hacer cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivo. Allí la computadora da la información, promueve el desarrollo de habilidades y destrezas para que el educando busque la información, discrimine, construya, simule y compruebe hipótesis (pp. 217, 218).

De acuerdo con lo atribuido por el autor, los profesores por medio de las TICS enriquecen los procesos de aprendizaje, con los recursos tecnológicos disponibles y pueden emplear o diversificar las actividades educativas y alimentar sus contenidos,

dejando atrás el aprendizaje tradicional y experimentando un estilo de enseñanza novedoso.

La evolución que han tenido las TICS a nivel social han permitido transmitir, procesar y difundir información de manera más ágil, generando grandes ventajas a nivel educativo, han promovido que los estudiantes puedan experimentar el aprendizaje de forma digital, por ejemplo: por medio de aplicaciones creadas específicamente para cada población estudiantil de acuerdo con las materias y contenidos utilizando softwares didácticos enfocados a desarrollar destrezas, habilidades y conocimientos básicos, inclusive forjando competencias para la vida, señala el MEP (2020):

No sólo es transmitir información y conocimientos, sino que su fin primordial es capacitar a las personas para que puedan actuar competentemente en los escenarios que se le presenten. Es entonces diseñar los nuevos escenarios educativos donde los estudiantes puedan aprender a moverse e intervenir, plantearse nuevos retos educativos, más allá de la enseñanza de las letras y de los números. Es construir nuevos escenarios para el estudio, la docencia, la interrelación y la investigación (p.11)

Se puede deducir que el docente debe estar preparado para desempeñar el papel de mediador, organizador, promotor de nuevos conocimientos, en el que involucre la construcción de la innovación, creatividad y la tecnología. Para este enfoque la formación del profesorado es primordial, dado que es requerido que tenga una formación en competencias sólidas y en enfoques no tradicionales, que conozca la teoría, la práctica y el manejo de las herramientas tecnológicas disponibles, fundamentalmente que utilicen las TICS en su quehacer docente de forma innovadora, MEP (2020):

La misión del Ministerio de Educación Pública indica: El MEP es el ente rector que garantiza a los habitantes del país el

derecho fundamental a una educación de calidad, con acceso equitativo e inclusivo, con aprendizajes pertinentes y relevantes, para la formación plena e integral de las personas y la convivencia (p.24).

En armonía con lo anterior, es de suma relevancia conocer que la visión del sistema educativo costarricense, está enfocada en brindar una educación de calidad, equitativa, en este marco de referencia se le sumarán otros aspectos fundamentales para poder cumplirlo, en tanto los modelos de aprendizaje serán prioridad. Sin embargo, es evidente que el planteamiento del MEP es mantener y fortalecer sus políticas en el campo tecnológico, es así como en forma de triada desprende su importancia en la construcción de políticas digitales TICS, indica MEP (2020), en relación con los estudiantes:

- Las TI son herramientas para estimular en las personas estudiantes, el desarrollo de habilidades para enfrentar los retos de la sociedad de la información.
- Que la persona estudiante cuente con oportunidades educativas por medio de ecosistemas virtuales inclusivos y de acceso universal, enfocados en una educación más allá de lo presencial o de un aula.
- Que la población estudiantil de la Educación Técnica Profesional pueda desarrollar capacidades en el uso de TI y así atender las demandas del escenario productivo (p.26).

Se puede comprender, que el fin de la tecnología en las aulas en Costa Rica es lograr que los niños desarrollen y creen habilidades, conocimientos para enfrentarse al mundo, con un aprendizaje integral, con el apoyo de las TICS, que están siendo implementadas en los centros educativos y le han dado un giro al sistema educativo tradicional. En esta nueva etapa no solo se están empoderando a

los niños de su propio aprendizaje, sino que se involucra a los padres, a reaprender al lado de sus hijos y a los docentes los obliga a salir de la zona de confort a la que han estado sustentados por años, lamentablemente un modelo tradicional empobrecido que limitó los conocimientos, habilidades, sueños e ilusiones de muchos niños, el MEP (2020) añade acerca de los docentes:

- Que la persona docente pueda participar activa y sostenidamente de un Plan Nacional de formación permanente enfocado en el desarrollo de competencias tecnológicas para los funcionarios del Ministerio de Educación Pública.
- Que utilice las redes, y los sistemas informáticos para la gestión de su labor, en el ámbito administrativo y pedagógico.
- Que incluya en sus estrategias didácticas las TI disponibles como herramienta para el abordaje del currículo (p.27).

Se puede deducir que el sistema de educación, se encuentra permanentemente dinámico en busca de la mejora continua, con el propósito que el supracitado sistema disponga de docentes con la calidad y competencias que se necesitan, fortaleciendo sus conocimientos por medio de capacitación, programas, cursos de formación y actualización docente en los que puedan incluir reformas educativas.

Esto quiere decir que se está haciendo un esfuerzo para que los aprendientes, padres de familia y sociedad sean los principales beneficiados, inclusive los docentes universitarios de carreras en la enseñanza de la educación deben estar proyectados en búsqueda de la calidad educativa. Los cambios deben ir por la línea de la exploración de la tecnología en la enseñanza enfocados en la creatividad, es conveniente definir cuál debería ser el rol del docente, así se refiere Ortega (2014), de S. de la Torre (1995):

Este autor plantea unos rasgos generalizables respecto a la conducta del docente creativo en sus funciones educativas...

- a. Promueve el aprendizaje por descubrimiento
- b. Incita a un sobreaprendizaje y a la autodisciplina
- c. Estimula los procesos intelectuales creativos
- d. Difiere el juicio
- e. Promueve la flexibilidad intelectual
- f. Induce a la autoevaluación del propio rendimiento
- g. Ayuda a ser más sensible al alumno (p.195).

Según el texto anterior el docente hoy día, difiere en su rol al antiguo docente tradicional, no solo enfrenta el reto de conocer, manejar los instrumentos tecnológicos y otros medios de comunicación digital, sino que es fundamental en su quehacer docente realizar el rol de promotor. Por lo tanto, es necesario brindarles formación en esta línea para que su trabajo sea más significativo y repercuta en el aprendizaje de los niños.

En este escenario los docentes pueden aprovechar y seleccionar los recursos o técnicas pedagógicas que estén acorde a la población de aprendientes a cargo, integrando los instrumentos y aplicaciones tecnológicas de uso cotidiano en la educación, buscando alcanzar un aprendizaje más constructivista, explorando la innovación en el uso y aplicación en la metodología, Ávalos (2014), se refiere al aporte de la tecnología en la educación:

A esta nueva cibercultura sin duda han contribuido las herramientas de la llamada Web 2.0, que en su gran mayoría son gratuitas y de un uso muy sencillo, por lo cual no se necesitan intermediarios o programadores, y donde el paradigma de la sociedad del conocimiento y el aprendizaje parecería estar más cerca (p.51).

Con base a lo indicado anteriormente, la cibercultura ofrece una serie de herramientas que pueden generar beneficios a la educación, siempre y cuando la selección de éstos entornos didácticos, estén enfocados en permitirle al docente alcanzar los objetivos de aprendizaje.

La selección de estos medios digitales incidirán en el éxito o fracaso escolar; se les permitirá a los estudiantes y a los docentes contar con múltiples posibilidades de interactuar en contextos y situaciones diferentes; se favorece la comunicación dado que pueden ser empleados para intercambiar información, con una finalidad formativa, de expresión o organización entre otros, se pueden citar medios de mensajería instantánea como Whatsapp, el manejo de documentos en la nube como Google Drive, OneDrive, pizarras digitales y mesas interactivas, Google Video, GoogleEarth entre otros, Ávalos (2014), profundiza en herramientas que se pueden emplear:

Presentaciones con diapositivas: por medio de Slideshare, sitio web que se emplea como aplicación gratuita y es mencionada por los usuarios como simple de utilizar. La cual permite la creación, publicación y compartir presentaciones con diapositivas, compartir sin tener que recurrir a adjuntar archivos pesados por los e-mails, así mismo publicarlas en un sitio web o blog. Pueden ser de gran utilidad como recurso tecnológico en el ámbito educativo, los docentes pueden ir almacenándolas y contribuir con otras investigaciones o aportaciones.

Plataformas virtuales de aprendizaje e-learning: en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se emplean para producir contenidos e infinitud de materiales para el desarrollo de proyectos, videos, blogs, wikis, etc. Permiten combinar y adaptar las clases presenciales con otros trabajos, tareas entre otros desde casa. Debe permitirse un equilibrio adaptado a la población de estudiantes a cargo, tomando en cuenta los tiempos de dominio de la aplicación, estudio, análisis e interacción, al mismo tiempo se debe brindar un encuentro presencial, o por videollamadas como por ejemplo utilizando Skype como feedback para compartir experiencias, anécdotas, resultados entre otros.

Consecuentemente, los docentes pueden utilizar otras aplicaciones que promuevan el aprendizaje e-learning y que sean aplicaciones de fácil acceso, gratuitas y adaptadas a las condiciones sociales de los niños, con el propósito de enriquecer el proceso de enseñanza, en diversas disciplinas, enfoques y prácticas, así mismo poder equilibrar el ambiente escolar, con dinámicas divertidas al mismo tiempo que se construyen nuevos conocimientos, entre estas herramientas se pueden citar:

Aplicaciones virtuales para compartir, colaborar y aprender:

Padlet: Es una herramienta digital sencilla de utilizar y gratuita, se puede instalar en ordenadores, celulares y tabletas, en la cual se puede introducir todo tipo de documentos y archivos, además se pueden hacer publicaciones y editarlas. También permite enriquecer dichas publicaciones con enlaces, fotos o vídeos, para poder compartirlo con los diferentes compañeros de clase, según Méndez, Concheiro (2018), exponen sobre resultados:

La aplicación de Padlet en este estudio de caso permitió crear un espacio digital en el que los estudiantes pudieron interactuar con otros...compartiendo y creando contenido. De hecho, se convirtió en un espacio en el que se expresaron opiniones, gustos, preferencias y aprendieron unos de otros. La literatura islandesa, los inviernos largos y duros, las formas de saludar, etc. (p.8).

Con base en lo mencionado, la utilización de la tecnología con fines didácticos ya es una realidad y los docentes pueden sacar el máximo provecho de ella, promoviendo la motivación, fortaleciendo conocimientos, formando un aprendizaje más significativo y empleando diversos mecanismos.

Teams: Permite que los usuarios pueden comunicarse por medio de una conexión desde un ordenador, celular o tabletas y tiene un costo de suscripción, sin embargo, cuenta con muchos beneficios, permite planificar, crear e impartir clases,

realizar videollamadas, reuniones, conferencias y presentaciones de manera virtual. Además, brinda una infinidad de posibilidades para poder conectarse con otros en tiempo real, en la cual pueden participar un número considerable de personas, la Universidad Libre de Costa Rica (s.f.) menciona:

Teams facilita un espacio de trabajo compartido, al unir diferentes soluciones de colaboración y comunicación, entre ellas servicio de chat, 'sala de reuniones', videoconferencias y llamadas, así como diferentes aplicaciones de Office 365. Lo anterior posibilita una fluida interacción entre estudiantes y docentes, al permitir generar equipos para clases o para grupos de educadores, creando chats, publicando mensajes, cargando archivos, creando anuncios para mantener informados y sintonizados a todos los usuarios de la clase, así como interactuando por video llamada desde cualquier dispositivo (p.7).

Con referencia al párrafo anterior, aplicaciones como teams puede convertirse en herramientas aliadas para la enseñanza virtual, dado que permite una conexión estratégica, planificar tareas, proyectos, gracias a la integración con Planner, también se puede trabajar en formar colaborativa, dinámica, e integrar otros documentos de Office.

Es importante destacar que toda aplicación que se seleccione debe ser, debe supervisada por el centro educativo, docentes y padres de familia y utilizarla responsablemente por los alumnos, se deben de seguir una serie de obligaciones, así mismo tomar en cuenta que se necesita contar con el recurso tecnológico disponible y el acceso a internet sería fundamental.

Herramienta para llevar a cabo un juego interactivo:

Kahoot: Por medio de una plataforma que puede ser descargada desde un celular o tablet, se realiza un juego interactivo en línea que funciona por medio de

una serie de preguntas con infinidad de temas en el cual los alumnos podrán contestar en línea y en tiempo real, Hernández (2017), lo describe como:

- ◆ Permite crea[re] encuestas o cuestionarios para que los estudiantes respondan a través de cualquier dispositivo que tenga un navegador Web.
- ◆ Los estudiantes no tienen que crear una cuenta para poder participar en las actividades...
- ◆ Los jugadores responden en sus propios dispositivos, mientras se muestra la pregunta en una pantalla.
- ◆ Permite colocar un tiempo para que los estudiantes puedan responder...
- ◆ Permite utilizar preguntas sencillas o preguntas con imágenes y videos.
- ◆ Ofrece una aplicación de forma gratuita (p.2).

Es por lo tanto que este tipo de aplicaciones como Kahoot ofrece un aprendizaje mixto por medio de un juego que puede ser adaptado según el tema que se desee desarrollar, permite que los participantes como educadores y estudiantes puedan investigar, argumentar, colaborar y jugar al mismo tiempo que aprenden. Así mismo otras aplicaciones que los docentes pueden emplear son: Wizer.me, Super Teacher Tools, Trivinet, ¿Quién quiere ser millonario? entre otras.

5.3.3.2 Ventajas y Desventajas de las TICS

Los recursos tecnológicos en la enseñanza como ya hemos mencionado, por sí mismos no garantizan el mejoramiento o el éxito del aprendizaje; solo por medio de prácticas pedagógicas adecuadas que contribuyan a promover la comprensión conceptual, el desarrollo de capacidades, habilidades y la construcción de los conocimientos. En tal caso es valioso conocer las ventajas y las desventajas de las TICS.

Sumado a lo descrito anteriormente las TICS permiten crear las condiciones de espacio y tiempo favorables para cumplir con las exigencias del mundo

contemporáneo y si son bien utilizadas fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, también permiten hacer más objetivos los contenidos de cada asignatura según el Plan de Estudios, algunas ventajas que apunta Pividori y Buseghin (2008), desde la perspectiva del aprendizaje son:

- Interés: los alumnos están muy motivados al utilizar diferentes herramientas tecnológicas. Promueve el aprendizaje por medio de diversas actividades.
- Interacción: actividad intelectual, los niños están activos al interactuar con el ordenador y al mismo que tiempo que se pueden relacionar entre ellos. Pueden tener acceso a información de utilidad disponible en la internet, en menos tiempo y costo.
- Desarrollo de la iniciativa: por la participación de cada uno de los aprendientes, se promueve a buscar el conocimiento de manera individual, a seleccionar estrategias, técnicas o soluciones, sin embargo, pueden realizarse actividades en conjunto con otros compañeros.
- Aprendizaje a partir de los errores: se facilita una retroalimentación inmediata por medio del "feed back" inmediato a las respuestas de los usuarios les permite conocer sus errores justo en el momento en que se producen, inclusive por medio de estos programas pueden estudiar las respuestas correctas o formas de actuar para superarlos.
- Mayor comunicación entre profesores y alumnos: por medio de softwares, programas, aplicaciones, canales, correo electrónico entre otros medio de comunicación que proporciona la internet se agiliza y facilita el contacto entre alumnos, profesores, padres de familia y supervisores del centro educativo.
- Aprendizaje cooperativo: Los instrumentos que proporcionan las TICS facilitan el quehacer de docente, estimula la creatividad e innovación en los estudiantes, por medio del intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad.
- Alto grado de interdisciplinariedad: se permite realizar actividades que se enfoque en diversos aprendizajes.

- Mejora de las competencias de expresión y creatividad: promueven el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual entre otras.

Aunque en otro sentido las TICS tiene desventajas que los docentes, alumnos y padres de familia y en general los centros educativos tiene que mitigarlas, en la misma línea los autores Pivori y Buseghin (2008), atribuye los inconvenientes de los instrumentos tecnológicos:

- Adicción: la utilización de los instrumentos tecnológicos en exceso puede provocar adicción.
- Aislamiento: las actividades, tareas u otras pueden generar individualidad y acarrear problemas de sociabilidad.
- Cansancio visual y otros problemas físicos: el exceso de tiempo invertido ante el ordenador o malas posturas pueden provocar diversas dolencias.
- Inversión de tiempo: se debe invertir tiempo en leer mensajes, contestar, navegar, a veces existe un exceso de información que hay que revisar, seleccionar, lo que puede producir agotamiento y falta de tiempo.
- Esfuerzo económico: las TICs se están convirtiendo en herramientas básicas de trabajo, dado la necesidad se debe comprar un equipo personal y en muchos casos darle el mantenimiento respectivo.

Según lo expresado por Alarcón, Ramírez y Vílchez (2011), es relevante que los centros educativos sean entes responsables y que guíen a los docentes y alumnos en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. El uso de los dispositivos electrónicos y la internet no se deben prohibir, porque fomentan dispersión en el aula, la exploración en la web en actividades no académicas, o porque los niños pueden obtener mucha información irrelevante o inapropiada.

Las tecnologías no son la medicina para el aprendizaje, pero tampoco deben convertirse en dispositivos solo para hobbies y prohibirlas como el fin último de todas las acciones pedagógicas, el papel del docente es utilizar estos medios para llevar a cabo sus acciones mediadoras y ser un orientador altamente creativo e innovador y considerar que dichos aparatos pueden contribuir a lecciones entretenidas, diferentes, exploratorias en la didáctica. Finalmente es importante recalcar que las instituciones educativas asuman una posición orientadora ante las nuevas tecnologías de información y comunicación entre los estudiantes.

CAPÍTULO VI

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

6.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es de carácter cualitativo, en tanto muestra la realidad en la que viven los sujetos, con respecto a su contexto natural y a la forma en cómo se desenvuelven, interpretando así, los fenómenos observados, así lo confirma Hernández, Fernández y Baptista (2010) “la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. También aporta un punto de vista fresco, natural y holístico de los fenómenos, así como flexibilidad” (p.17).

De esta forma el estudio pretende analizar el impacto de la creatividad e innovación, dentro del quehacer del mediador pedagógico, en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de la escuela Villa Azul de Alajuela en el periodo escolar 2019, razón por la cual el enfoque cualitativo orienta la estructura básica de la investigación; al respecto, el autor Hernández et al (2014), mencionado por Preissle (2008) y Coleman y Unrau (2005) señala que, este enfoque investigativo “consideran que la investigación cualitativa es particularmente útil cuando el fenómeno de interés es muy difícil de medir o no se ha medido anteriormente” (p. 364), dado que se enriquece del mundo empírico en donde se producen datos descriptivos; escuchando las vivencias de las personas u observando su conducta.

Además, se considera una investigación de observación inductiva, dado que se desarrollan conceptos y comprensiones partiendo de datos específicos, para deducir una conclusión general, fortaleciendo una investigación flexible, de forma tal que, mediante las interrogantes formuladas por las investigadoras, se logra entender el medio natural y las personas que interactúan en él desde una perspectiva holística; considerando tanto los antecedentes como las situaciones actuales que se producen.

Por consiguiente, otra razón que caracteriza esta investigación como cualitativa es por el sustento de interacción, sensibilidad y fidelidad de las

investigadoras con los sujetos en estudio, de un modo natural, conociendo y analizando las percepciones desde un espacio concreto.

Cabe destacar, que se carece de predisposiciones por parte de las investigadoras, para lograr obtener resultados que contribuyan con los objetivos, permitiendo permanecer próximos al mundo empírico; destinando un estrecho margen entre los datos y lo que la gente realmente dice o hace, así lo indica Sáez (2017) “Se analizan los productos, hechos, las conductas observables y los procesos no directamente observables, como las percepciones, creencias interpretaciones o significados que destacan los sujetos” (pp.14-15). Adquiriendo las investigadoras un conocimiento directo de la vida social, no manipulado por conceptos, definiciones operacionales ni escalas clasificatorias.

6.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Siendo el enfoque de investigación el todo del proceso, se determina que el presente estudio, es de tipo descriptivo. Al respecto, Sáez (2017) señala que:

Se utiliza para describir las características de una población, situación o fenómeno. No trata de responder las causas de los fenómenos, no puede describir lo que causó una situación, por tanto, no se puede utilizar como base de una relación causal, donde una variable afecta a otra (p.18).

A partir de las premisas anteriores, los estudios descriptivos buscan recopilar y analizar datos informativos sobre las variables en estudio, que arrojen datos válidos y confiables, el autor Sáez (2017) deja claro que: “Los estudios descriptivos, se ocupan principalmente del «QUÉ ES», sin entrar en las causas. Por ejemplo: ¿Tienen los docentes actitudes favorables hacia el uso de las TIC? ¿Cómo ha evolucionado el uso de la Pizarra Digital desde que se implantó el programa Escuela 2.0?” (p.19).

Este tipo de estudio se fundamenta en técnicas como las entrevistas, la observación y el grupo de discusión, siendo así las más apropiadas para conocer el impacto de la creatividad e innovación en los procesos de la mediación pedagógica empleados por los docentes del centro educativo Villa Azul.

6.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

La presente investigación, se llevará a cabo en el Centro Educativo Villa Azul, ubicado en Costa Rica, en la provincia de Alajuela, en el cantón central y en el distrito de Desamparados, la cual corresponde a una institución muy conocida por los alajuelenses, ya que fue fundada desde el año 1989.

El Centro Educativo Villa Azul es una institución pequeña, con una infraestructura en buen estado y amplio terreno, está conformada por tres edificaciones designadas para las áreas de la Dirección y Administración, Preescolar y Primaria, además cuenta con extensas zonas verdes que son aprovechadas para actividades físicas, sin dejar de lado que posee una granja, propiciando que los estudiantes estén en contacto con la naturaleza, dentro de la concepción de un aprendizaje situado. Además, el centro cuenta con un amplio parqueo para los padres de familia y colaboradores.

Un aspecto importante que no se debe omitir, es que el Centro Educativo Villa Azul está situado en una región del país con fácil acceso, logrando un entorno cómodo para los profesores, alumnos, padres y personal en general. Así mismo, cuenta con una oferta educativa abierta a estudiantes con diferentes necesidades y capacidades.

6.4. DELIMITACIÓN TEMPORAL

La investigación se llevó a cabo durante el curso lectivo 2019, de acuerdo con lo estipulado en los lineamientos de trabajos finales de graduación de la Universidad Técnica Nacional.

6.5. POBLACIÓN PARTICIPANTE

La población docente del centro educativo es uno de los pilares de esta investigación, razón por la cual a ella se le aplicarán los instrumentos y otras técnicas, con el fin de obtener la mayor cantidad posible de datos alrededor del problema y los objetivos planteados, así, de acuerdo con Hernández et al. (2010) “se procede a delimitar claramente la población, con base en los objetivos del estudio y en cuanto a características de contenido, de lugar y de tiempo” (p.191).

De esta forma la población participante en este estudio corresponderá al personal docente del segundo ciclo de la Educación General Básica, así como también los respectivos estudiantes.

La población docente imparte todas las asignaturas correspondientes, por tanto, se relacionan directamente con el problema, siendo una población homogénea en cuanto a su titulación profesional. Esta población docente estará constituida por un total de 10 profesionales.

Con respecto a los estudiantes del segundo ciclo se contará con un total de 22 estudiantes.

Ya que, se evidencia el impacto que tiene el quehacer docente, desde su mediación pedagógica, en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, es importante señalar que la población estudiantil que alberga el centro educativo es de 83 alumnos en total, algunos de ellos presentan necesidades educativas especiales, destacando estudiantes cuyas características corresponden al espectro autista, o bien, a trastorno por déficit atencional, los cuales cuentan con adecuaciones necesarias y convenientes que les permiten el mejor acceso a la educación. De esta forma, los estudiantes reciben ayuda de profesionales externos a la institución, los cuales se reúnen con el docente a cargo y explican los lineamientos por seguir para que el proceso sea el mejor y el más conveniente.

6.6. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Las técnicas de investigación nos proporcionan una mayor profundidad en la respuesta y así, una mayor comprensión del fenómeno estudiado, son los métodos que se emplean para obtener información pertinente, necesaria y relevante sobre el objeto de estudio. Por su parte, los instrumentos de investigación se refieren a las herramientas por las cuales se logra alcanzar la técnica de investigación.

A continuación, se determinan las técnicas e instrumentos de investigación en este estudio.

6.6.1. Entrevista

Considerada como una técnica donde se establece un contacto directo con una persona que sea seleccionada como una fuente de información importante para un proceso, Hernández et al. (2010) lo definieron como: “una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados)” (p. 418). Es relevante indicar que el autor agrega que “El entrenamiento que se sugiere como indispensable para quien efectúe entrevistas cualitativas consiste en: técnicas de entrevista, manejo de emociones, comunicación verbal y no verbal, así como programación neurolingüística” (p. 418).

En esta investigación a los sujetos que se les aplicó la técnica de entrevista semiestructurada correspondieron tanto a los docentes como a los estudiantes de segundo ciclo, ambos de la educación General Básica.

Cabe resaltar que el instrumento utilizado para la técnica de la entrevista fue el cuestionario, definido según: García (2003) “es un procedimiento considerado clásico en las ciencias sociales para la obtención y registro de datos; su versatilidad permite utilizarlo como instrumento de investigación y como instrumento de evaluación de personas, procesos y programas de formación; es una técnica de evaluación que puede abarcar aspectos cuantitativos y cualitativos” (p.2)

Para este propósito se utilizarán dos cuestionarios, de forma tal, que uno fue resuelto por los docentes y otro por los estudiantes. Así mismo se valoró que dichos cuestionarios cumplan con las exigencias necesarias y la comprensión adecuada. Es por lo tanto que se procedió a realizar un cuestionario de validación a cinco docentes de otra escuela que imparten clases en los grados académicos de VI, V, VI, para comprobar la precisión, claridad y confiabilidad de las preguntas.

En cuanto a la validación del cuestionario de los niños, se aplicó a 10 estudiantes de otra escuela en los grados académicos de IV, V, VI, de forma guiada y adicional se utilizó una bitácora que completaron las investigadoras cuando se les aplicó la entrevista a los niños. Este método se empleó para anotar cualquier duda con las preguntas y así valorar si se debían mejorar o corregir el cuestionario. Con el propósito que los alumnos del centro educativo Villa Azul pudieran ser entrevistados de forma clara y debidamente validado. Es importante aclarar que en en ambas entrevistas los entrevistados fueron guiados durante todo el proceso por las investigadoras.

Entre sus funciones, el cuestionario es muy conocido y utilizado en las investigaciones, es útil en cuanto a su flexibilidad y manejo profesional, además su elaboración, aplicación y tabulación es de carácter objetivo y se regula con ciertas variables. Se puede elaborar cuestionarios con preguntas abiertas, cerradas o mixtas, va a depender del poder adquisitivo de información que se precisa.

6.6.2. La observación

La técnica de la observación funciona para registrar lo que sucede en un ambiente determinado, es un recurso muy utilizado en la parte educativa para recolectar datos o situaciones que ocurren durante los procesos de enseñanza y aprendizaje. Hernández et al. (2010) lo expresan así: “No es mera contemplación (“sentarse a ver el mundo y tomar notas”); implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (p.411).

Para cumplir a cabalidad con nuestros objetivos, utilizamos la técnica de la observación descriptiva, mediante el instrumento tabla de cotejo, siendo eficaz y flexible para la recolección de datos que se evidencien durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, Pérez (2018) lo define como lista de cotejo:

Corresponde a un listado de enunciados que señalan con bastante especificidad, ciertas tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje, o conductas positivas. Frente a cada uno de aquellos enunciados se presentan dos columnas que el observador emplea para registrar si una determinada característica o comportamiento importante de observar está presente o no lo está, es decir, en términos dicotómicos (p.6).

Es, por lo tanto, que se pretendió observar cuidadosamente las situaciones importantes para este estudio y por ello fue necesario contar con esta herramienta.

6.6.3. Grupo de discusión

En esta investigación, se optó por hacer uso de la técnica grupo de discusión según lo presenta Campoy y Gomes (2009) “Está formado por un grupo reducido de personas, que se reúnen para intercambiar ideas sobre un tema de interés para los participantes, a fin de resolver un problema o tratar un tema específico” (p. 292), técnica similar al Focus Group, ya que es muy utilizada para la recolección de datos mediante un conversatorio, pero difiere en cuanto a su origen y el objetivo que se pretende alcanzar, así lo aclara Campoy y Gomes (2009):

El grupo focal encuentra su origen en la tradición norteamericana aplicada principalmente a los estudios sobre televisión y marketing, mientras que el grupo de discusión

tiene su base teórica en las investigaciones europeas sobre el discurso social, con un fuerte componente psicoanalítico (p.293).

Así mismo, se utilizó como instrumento para el grupo de discusión una Guía, titulada el Estudio de Aprendizajes Diversos, de autoría propia de las investigadoras que tuvo por objetivo presentarle a los docentes casos de alumnos alusivos al aprendizaje diverso, para recolectar vivencias, experiencias, crear hipótesis y enfoques que suelen utilizar, experimentar y buscar soluciones para los casos expuestos, que se pueden presentar en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

6.7. FUENTES DE INFORMACIÓN

Las fuentes de información pueden ser entendidas como los diversos libros, documentos, sitios, o cualquier elemento que contenga o divulgue información y útil, de tal forma que pueden ser consultados como fuentes confiables y son indispensable para el investigador. Al respecto, Sampieri, Collado, Lucio (2015) señalan que:

Existe una gran variedad de fuentes que pueden generar ideas de investigación, entre las cuales se encuentran las experiencias individuales, materiales escritos (libros, artículos de revistas o periódicos, notas y tesis), materiales audiovisuales y programas de radio o televisión, información disponible en internet (en su amplia gama de posibilidades, como páginas web, foros de discusión, entre otros), teorías, descubrimientos producto de investigaciones, conversaciones personales, observaciones de hechos, creencias e incluso intuiciones y presentimientos (p.26).

Al seleccionar la literatura que se va a utilizar en una investigación, esta debe de ser elegida de forma selectiva y con mucha atención. Esto debido a que

día con día aparecen distintas publicaciones sobre avances de un tema determinado.

En una fuente de información, donde se pueden encontrar datos, para llegar a los hechos y así construir un conocimiento, las fuentes llevan la investigación al conocimiento, la búsqueda y el acceso a la información. Existen distintas fuentes de información, dependiendo de la búsqueda que se realice, para esta investigación las fuentes por utilizar se detallan como:

6.7.1. Fuentes primarias

Las fuentes primarias son aquellas que contienen información original, adquiriendo resultados de ideas, conceptos, teorías y aportes de investigaciones. De ellas se adquiere información directa antes de ser interpretadas por otras personas.

En la presente investigación, las fuentes primarias que se tomarán en cuenta son aportes de los docentes y estudiantes, del Centro Educativo Villa Azul, literatura científica especializada, siendo información recolectará de primera mano, relevante al objetivo de estudio ya que se obtienen testimonios, experiencias y resultados.

6.7.2. Fuentes secundarias

Estas fuentes son aquellas que ya han sido interpretadas y analizadas. Es la información que ya se ha procesado de una fuente primaria; en donde se pudo interpretar, analizar, extraer y reorganizar la información de la fuente primaria.

La fuente secundaria utilizada en esta investigación es la literatura, como libros, publicaciones de revistas o periódicas, documentos oficiales de instituciones públicas o privadas, tesis, artículos periódicos, videos documentales, entre otros.

6.8. CONSIDERACIONES ÉTICAS

Esta investigación cumple con los siguientes principios éticos básicos, estipulados en el Reporte Belmont, referido a los “Principios éticos y pautas para la protección de los seres humanos en la investigación”: - Respeto por las personas - Beneficencia - No maleficencia - Justicia para cumplir con lo antes mencionado se aplicará un consentimiento informado en el cual se detallarán los objetivos de la investigación, los riesgos y otra información que se considere importante para todos los participantes del estudio.

Lo anterior se complementa con lo señalado en la literatura, tal como lo hace Kottow (2007) quien indica: “El consentimiento debe ser totalmente voluntario, sin imposiciones ni desinformaciones” (p.97). De esta forma, una vez firmado el consentimiento informado se aplicarán los instrumentos pertinentes para la recolección de datos, tomando las medidas necesarias para contar con un espacio de confianza y seguridad.

6.9 MATRIZ DE VARIABLES E INDICADORES POR UTILIZAR

Objetivo Específico	Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Definición Instrumental	Indicadores
Describir la importancia de la creatividad e innovación en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de la escuela Villa Azul de Alajuela en el periodo escolar 2019.	Creatividad e innovación	<p>Creatividad “es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, esta implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo” (Esquivias, 2004, p. 3)</p> <p>“La innovación es una actividad que requiere de la asignación de presupuestos, recursos, personas y horas de trabajo. La innovación implica asumir riesgos y</p>	<p>Se indagará si los docentes del Centro Educativo Villa Azul son creativos e innovadores a la hora de impartir sus lecciones.</p> <p>Describirán los alumnos si las estrategias empleadas por los docentes, los ayudan a ampliar su aprendizaje sobre los temas en estudio.</p>	<p>a. Entrevista a docentes y alumnado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes • Ambiente • Recursos didácticos. • Tecnología

Objetivo Específico	Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Definición Instrumental	Indicadores
		exige tomar decisiones estratégicas y operativas.” (Sabbagh y Mackinlay, 2011, p. 150).			
Identificar las estrategias creativas e innovadoras del quehacer pedagógico utilizadas por los profesionales docentes de la escuela Villa Azul de Alajuela en el periodo escolar 2019	Estrategias creativas e innovadoras	“Un conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje” (Monereo, 2000, p. 24)	Se observará si los docentes del centro educativo son creativos e innovadores a la hora de impartir sus lecciones. Si utilizan estrategias dinámicas para realizar sus clases, e innovan utilizando la tecnología o material externo a un libro.	a. Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes • Trabajo • Enfoque • Innovación • Creatividad • Estrategias
Determinar el impacto de la creatividad e innovación, dentro de la	Mediación pedagógica	Experiencia de aprendizaje donde un agente mediador (padres, educadores), actúan como apoyo y se	Se indagará sobre las técnicas utilizadas por los docentes para confirmar si sus actividades están siendo mediadas de la	a. Grupo de discusión	<ul style="list-style-type: none"> • Estado de ánimo • Materiales • Procesos

Objetivo Específico	Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Definición Instrumental	Indicadores
mediación pedagógica, en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de la escuela Villa Azul de Alajuela, en el periodo escolar 2019.		<p>interponen entre el aprendiz y su entorno para ayudarlo a organizar y a desarrollar su sistema de pensamiento y facilitar así la aplicación de nuevos instrumentos intelectuales a los problemas que se le presenten. (Ríos, 2006, p. 406)</p>	<p>mejor manera para que el alumno llegue al objetivo deseado.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Tiempo • Docentes • Estrategias

6.11 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Este apartado se divide en tres secciones, en la etapa inicial se presentan los resultados del análisis de la información recopilada de la aplicación de dos cuestionarios el primero titulado **La Creatividad e Innovación en mi Aprendizaje** (ver anexo 1) aplicado a estudiantes de II ciclo de Educación General Básica de los grados de 4°,5° y 6° y el segundo formulario nombrado **El valor de la Creatividad e Innovación** (ver anexo 2) contestado por los docentes de primaria de II ciclo de Educación General Básica, los resultados de cada una de las preguntas realizadas nos permiten presentar un análisis por medio de la tabulación en cuadros y representada en gráficos, toda la investigación que se llevó acabo por medio de los citados cuestionarios, con el fin de valorar la importancia de la creatividad e innovación en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de la escuela Villa Azul de Alajuela en el periodo escolar 2019.

En la segunda etapa, se muestran los resultados de la técnica de la observación que se empleó en la educación primaria de los grados 4°,5° y 6°, específicamente en las aulas, con el fin de que se registre objetivamente lo que sucede en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la niñez y el personal docente, este proceso se realizó por medio del instrumento tabla de cotejo, para identificar todas aquellas estrategias creativas e innovadoras que resultaron del quehacer pedagógico utilizadas por los profesionales docentes de la escuela Villa Azul de Alajuela.

Así mismo, en esta etapa se evidenció el análisis de los resultados del instrumento el grupo de discusión con el cual se utilizó una guía nombrada **Estudio de Aprendizajes Diversos**, con la que se recabó toda la información oportuna para el proceso de investigación en el cual por medio de casos se recolectaron argumentos, ejemplos, experiencias de diversos enfoques de aprendizaje entre otros, ambas secciones basadas en una investigación cualitativa en relación con el problema en estudio, con el propósito de determinar la implicación de la creatividad

e innovación, dentro de la mediación pedagógica, en los procesos de aprendizaje del estudiantado.

A continuación, se presenta el análisis interpretativo de recolección, procesamiento y tabulación de datos e información, registrada en cuadros y gráficos de cada una de las preguntas que son objeto de estudio.

6.11.1 Datos de los cuestionarios realizados a los alumnos

1. ¿Disfruta de las clases?

Se puede observar los resultados que se obtuvieron con la aplicación del instrumento aplicado, el 82 % de los alumnos del interés indicaron que sí disfrutaban las clases y el restante 18% dicen que no lo hacen.

Cuadro 1. ¿Disfruta de las clases?

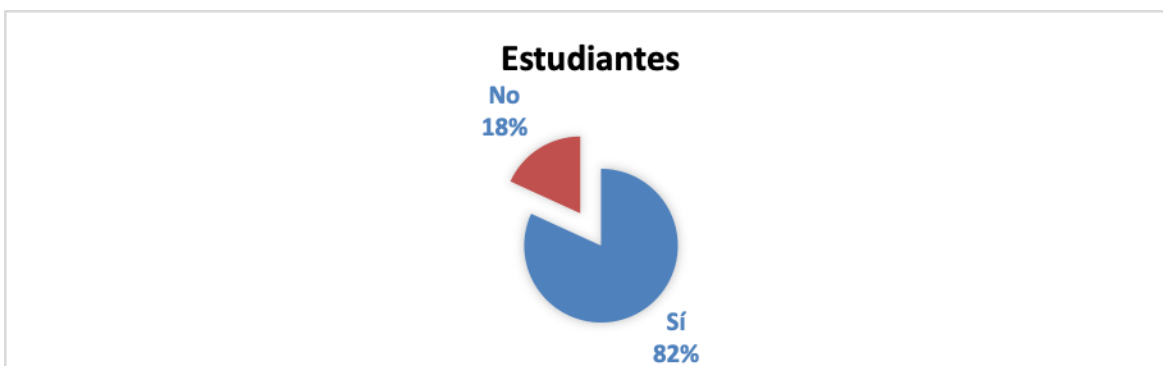
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	18	82 %
No	4	18 %
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 1 ¿Disfruta de las clases?

Gráfico 1

Gráfico 1



Fuente: Elaboración propia

2. ¿Qué es lo que más disfrutan los estudiantes de las clases?

El 55% de los estudiantes dicen que disfrutan cuando la clase es magistral, el 36% dicen que la disfrutan cuando es participativa y el restante 9% dicen que le gustan en distintos ambientes.

Cuadro 2 ¿Qué es lo que más disfrutan los estudiantes de las clases?

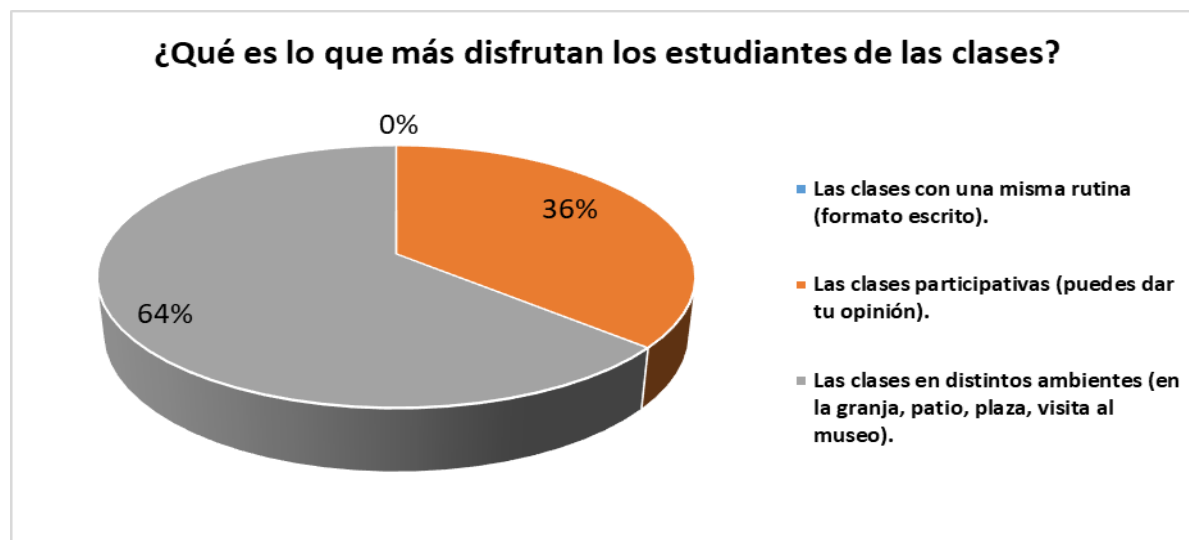
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Las clases con una misma rutina (formato escrito).	0	0%
Las clases participativas (puedes dar tu opinión).	8	36%
Las clases en distintos ambientes (en la granja, patio, plaza, visita al museo).	14	64%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 2 ¿Qué es lo que más disfrutan los estudiantes de la clase?

Gráfico 2

Gráfico 2



Fuente: Elaboración propia

3. ¿Le gustan las actividades, talleres o ejercicios que pueda imaginar y crear cosas distintas?

El 91% de los estudiantes contestaron que sí les agradan realizar actividades en el aula donde tengan la libertad de imaginar y realizar cosas distintas.

Cuadro 3. ¿Le gustan las actividades, talleres o ejercicios que pueda imaginar y crear cosas distintas?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	20	91%
No	2	9%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 3 ¿Le gustan las actividades, talleres o ejercicios que pueda imaginar y crear cosas distintas?

Gráfico 3.

Gráfico 3



Fuente: Elaboración propia

4. ¿Solo los científicos y artistas son creativos?

El 100 % de los estudiantes indicaron que para ellos solo los artistas y científicos son creativos.

Cuadro 4. ¿Solo los científicos y artistas son creativos?

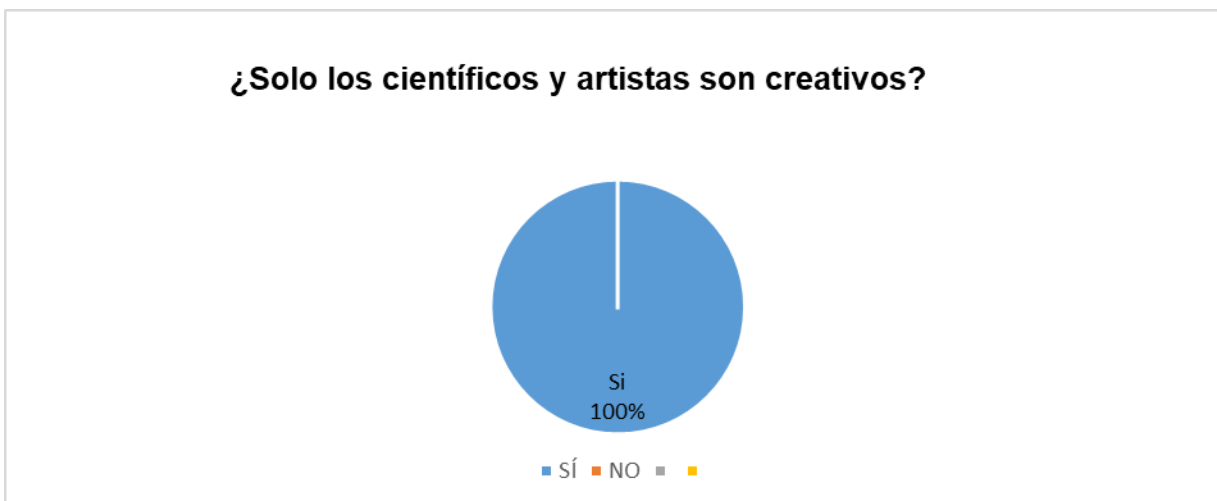
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	22	100%
No	0	0%
Yo también lo soy		
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 4 ¿Solo los científicos y artistas son creativos?

Gráfico 4

Gráfico 4



Fuente: Elaboración propia

5. ¿Observas actividades innovadoras en las clases?

El 68% de los estudiantes concluyeron que, sí observan actividades innovadoras en clases, mientras que el restante 32% dicen que no han observado este tipo de actividades en las clases.

Cuadro 5. ¿Observas actividades innovadoras en las clases?

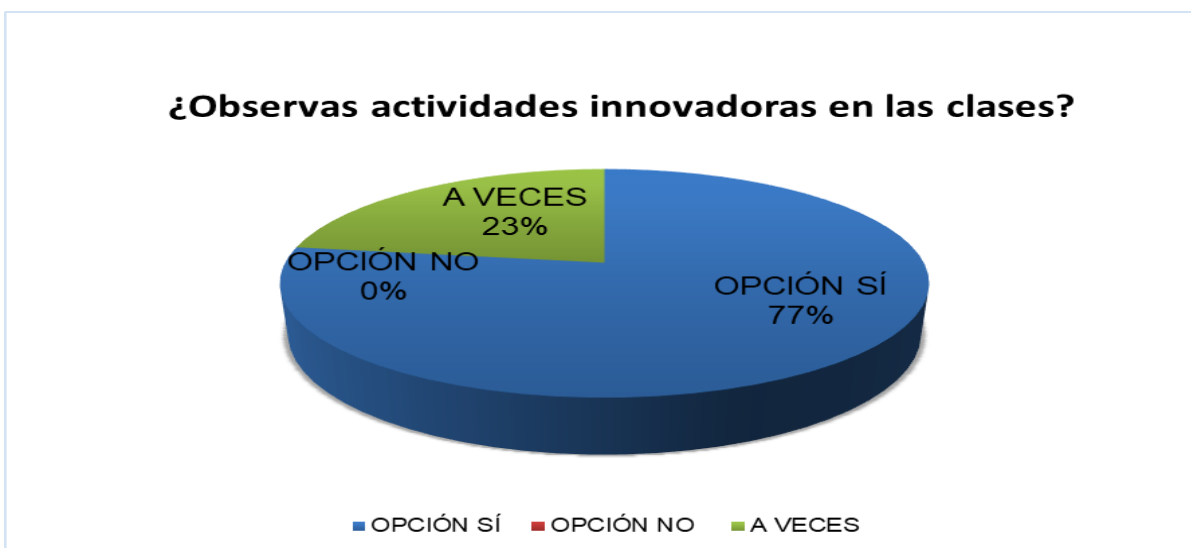
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	17	77%
No	0	0%
A veces	5	23%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 5 ¿Observas actividades innovadoras en las clases?

Gráfico 5

Gráfico 5



Fuente: Elaboración propia

6. ¿Cree que es importante que sus profesores utilicen otras formas de explicar la materia?

El 64% de los estudiantes comentaron que sí es importante que sus docentes utilicen otras formas de explicar la materia y el restante 36% dice que no, se encuentran satisfechos con sus profesores como están impartiendo las clases.

Cuadro 6. ¿Cree que es importante que sus profesores utilicen otras formas de explicar la materia?

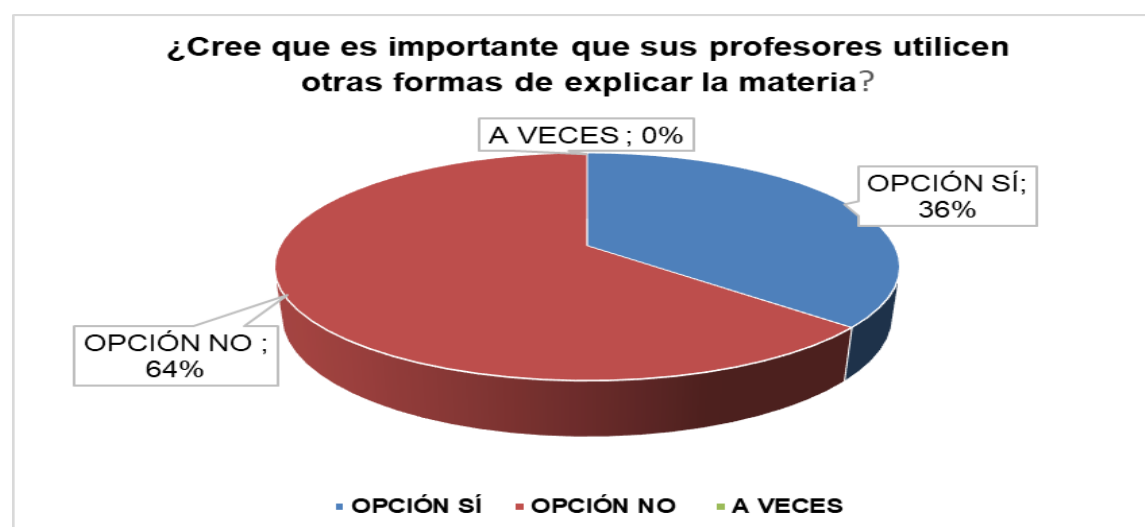
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	8	36%
No	14	64%
A veces	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 6 ¿Cree que es importante que sus profesores utilicen otras formas de explicar la materia?

Gráfico 6

Gráfico 6



Fuente: Elaboración propia

7. ¿Utilizan sus docentes libros o documentos alternativos al que utilizan en clase?

El 55% de los estudiantes dicen que sus docentes sí utilizan libros o documentos alternativos al que utilizan en clase y el restante 45 % dice que no.

Cuadro 7. ¿Utilizan sus docentes libros o documentos alternativos al que usan en clase?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	12	55%
No	10	45%
A veces	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 7 ¿Utilizan sus docentes libros o documentos alternativos al que usan en clase?

Gráfico 7

Gráfico 7



Fuente: Elaboración propia

8. ¿Qué instrumentos utilizan sus docentes a la hora de impartir las lecciones?

El 13 % de los estudiantes dicen que utilizan pizarra, el 14% utilizan pizarras audiovisuales, el otro 32% dicen que utilizan Audiovisuales, recursos y materiales didácticos.

Cuadro 8. ¿Qué instrumentos utilizan sus docentes a la hora de impartir las lecciones?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
La pizarra.	3	13%
La pizarra y audiovisuales.	3	14%
Audiovisuales, recursos y materiales didácticos.	7	32%
Todas las anteriores.	9	41 %
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 8 ¿Qué instrumentos utilizan sus docentes a la hora de impartir las lecciones?

Gráfico 8

Gráfico 8



Fuente: Elaboración propia

9. ¿Son sus profesores creativos al impartir las clases?

El 86% de los estudiantes dicen que sus profesores sí son creativos y el otro 14% dicen que no lo son.

Cuadro 9. ¿Son sus profesores creativos al impartir las clases?

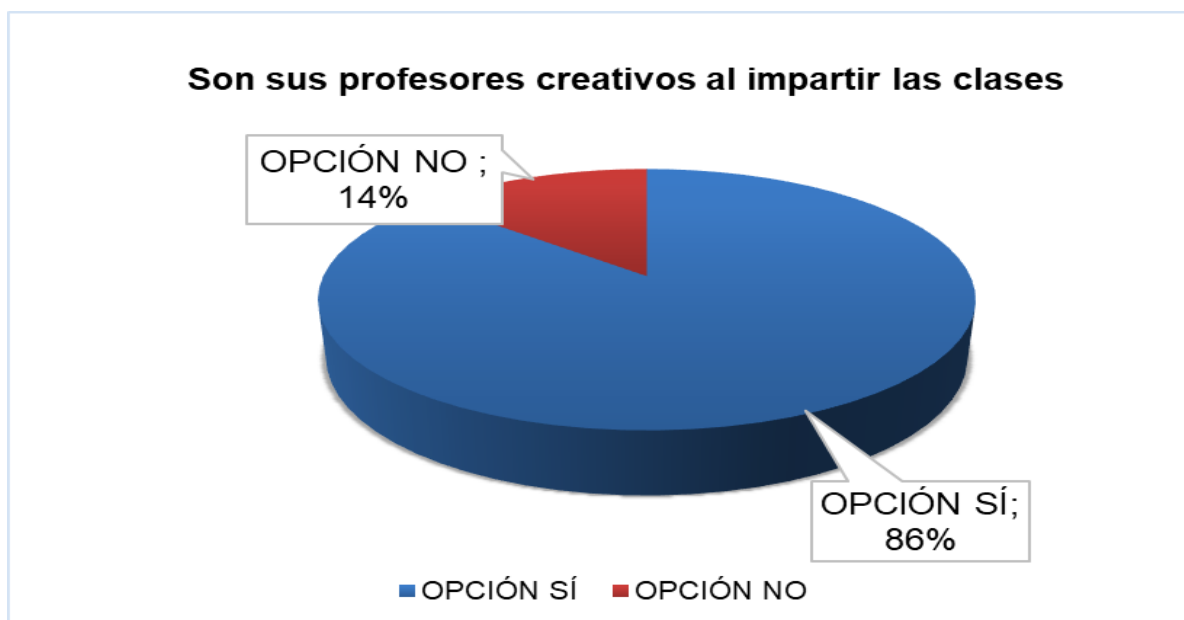
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	19	86%
No	3	14%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 9 ¿Son sus profesores creativos al impartir las clases?

Gráfico 9

Gráfico 9



Fuente: Elaboración propia

10. ¿Reciben lecciones fuera del aula? ¿Con qué frecuencia?

El 18 % de los estudiantes dicen que sí reciben lecciones fuera del aula más de tres veces a la semana y el otro 18% dicen que lo hacen menos de dos veces a la semana y el otro 64 % dicen que no lo hacen casi nunca.

Cuadro 10. ¿Reciben lecciones fuera del aula? ¿Con qué frecuencia?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Más de tres veces a la semana	4	18%
Menos de dos veces a la semana	4	18%
Casi nunca	14	64%
Nunca		
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 10 ¿Reciben lecciones fuera del aula? ¿Con qué frecuencia?

Gráfico 10

Gráfico 10



Fuente: Elaboración propia

11. ¿Cómo se siente al recibir clases en el exterior del aula?

De los estudiantes tan solo un 73% de los estudiantes dicen que se sienten alegres al recibir lecciones fuera de las aulas y el restante 27% dicen que se sienten cómodos.

Cuadro 11. ¿Cómo se siente al recibir clases en el exterior del aula?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Alegre	16	73%
Cómodo	6	27%
Distraído	0	0%
Aburrido		0%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 11 ¿Cómo se siente al recibir clases en el exterior del aula?

Gráfico 11

Gráfico 11



Fuente: Elaboración propia

12. ¿Cómo clasifica en general las clases?

El 23% de los estudiantes dicen que las clases son aburridas, pero aprenden poco a poco, el 41% dice que siempre aprende algo nuevo y no se preocupa por los exámenes y el restante 36% aprenden más con recursos que llevan los docentes.

Cuadro 12. ¿Cómo clasifica en general las clases?

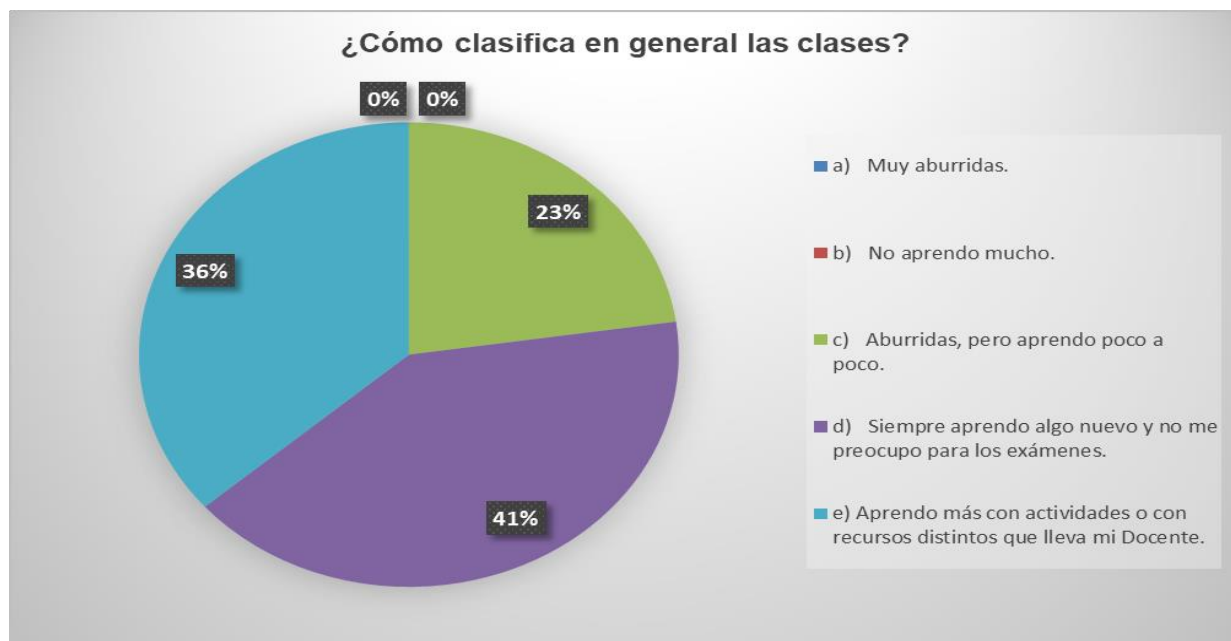
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Muy aburridas	0	0%
No aprendo mucho		
Aburridas, pero aprendo poco a poco	5	23%
Siempre aprendo algo nuevo y no me preocupo para los exámenes	9	41%
Aprendo más con actividades o con recursos distintos que lleva mi Docente.	8	36%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 12 ¿Cómo clasifica en general las clases?

Gráfico 12

Gráfico 12



Fuente: Elaboración propia

13. ¿Cuenta con el tiempo oportuno para poder crear o mejorar sus proyectos o tareas?

El 64 % de los estudiantes menciona que sí cuentan con el tiempo oportuno para poder crear o mejorar sus proyectos o tareas y el 36% comenta que algunas veces.

Cuadro 13. ¿Cuenta con el tiempo oportuno para poder crear o mejorar sus proyectos o tareas?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	14	64%
No	8	36%
Algunas veces	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 13 ¿Cuenta con el tiempo oportuno para poder crear o mejorar sus proyectos o tareas?

Gráfico 13

Gráfico 13



Fuente: Elaboración propia

14. ¿Cómo describirías mejor lo que es una actividad de innovación en su lección favorita?

El 68% de los estudiantes dicen que una actividad de innovación puede ser jugando, un 23% dice que haciendo algo diferente, un 5% dice que compartiendo algún cuento y el último 5% dice que haciendo dramatizaciones.

Cuadro 14. ¿Cómo describirías mejor lo que es una actividad de innovación en su lección favorita?

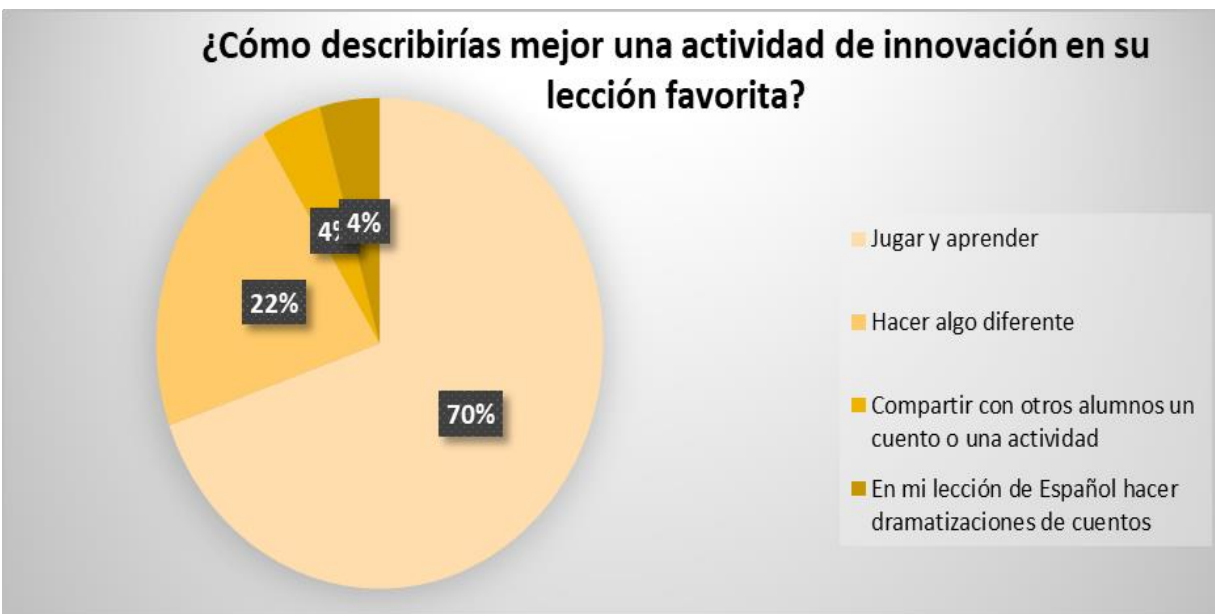
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Jugar y aprender	15	70%
Hacer algo diferente	5	22%
Compartir con otros alumnos un cuento o una actividad	1	4%
En mi lección de español hacer dramatizaciones de cuentos	1	4%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 14 ¿Cómo describirías mejor lo que es una actividad de innovación en su lección favorita?

Gráfico 14

Gráfico 14



Fuente: Elaboración propia

15. ¿Marque con una X si en alguna clase le han solicitado que realice un ejercicio similar a?

El 25% de los estudiantes indicaron que les han solicitado que de acuerdo con un texto leído por la profesora se imaginen una serie de preguntas, el otro 25% de los niños encuestados argumentaron que durante las lecciones el docente le ha comunicado que según unas figuras geométricas, realicen un dibujo, el 15% comentaron que luego de resolver un problema matemático, el docente les ha indicado que realicen un dibujo para ejemplificarlo, así mismo el otro 15% de los encuestados marcaron en el cuestionario, que su docente le ha indicado en al menos una ocasión que debe realizar un dibujo de su paseo favorito y finalmente el 20% restante confirman que en algún momento el docente les ordenó que debe inventar un cuento a partir de una imagen.

Cuadro 15. ¿Marque con una X si en alguna clase le han solicitado que realice un ejercicio similar a?

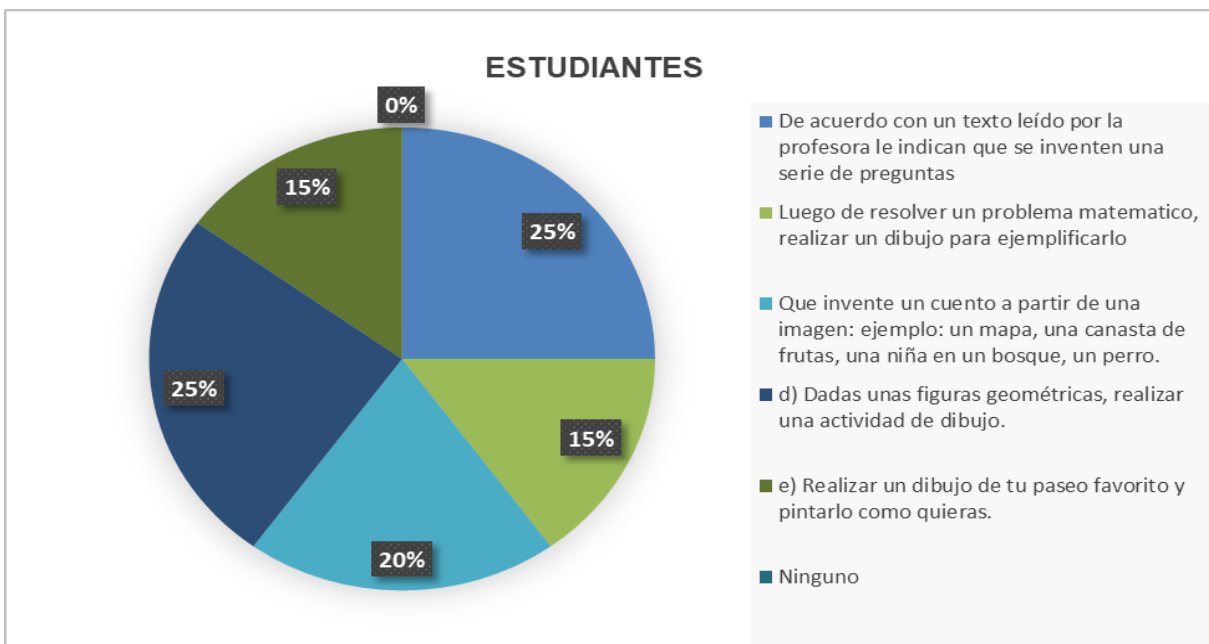
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
De acuerdo con un texto leído por la profesora, le indican que se inventen una serie de preguntas	5	25%
Luego de resolver un problema matemático, realizar un dibujo para ejemplificarlo	3	15%
Que invente un cuento a partir de una imagen: ejemplo: un mapa, una canasta de frutas, una niña en un bosque, un perro.	4	20%
Dadas unas figuras geométricas, realizar un dibujo.	5	25%
Realizar un dibujo de tu paseo favorito y pintarlo como quieras.	3	15%
Ninguna	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 15 ¿Marque con una X si en alguna clase le han solicitado que realice un ejercicio similar a?

Gráfico 15

Gráfico 15



Fuente: Elaboración propia

16. ¿En las clases realizan actividades como?

El 18% de los estudiantes dicen que en clase realizan actividades como; danza, el 14% dice que utilizan música, el 45% dice que realizan presentaciones y el restante 18% dice que dramatizan.

Cuadro 16. ¿En las clases realizan actividades como?

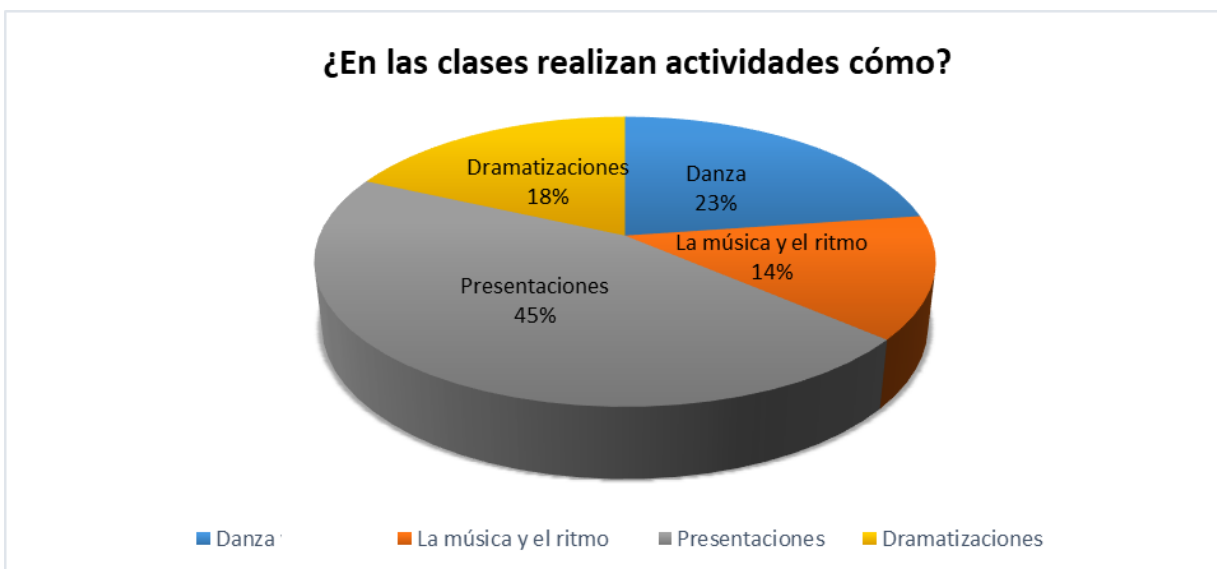
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Danza	5	23%
La música y el ritmo	3	14%
Presentaciones	10	45%
Dramatizaciones	4	18%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 16 ¿En las clases realizan actividades cómo?

Gráfico 16.

Gráfico 16

*Fuente: Elaboración propia***17. Mencione la actividad en clase que más ha puesto a prueba su imaginación.**

El 64% de los estudiantes dicen que la actividad que más ha puesto a prueba su imaginación ha sido arte, el 27 % dice que las presentaciones y el restante 9% dice que el dibujo.

Cuadro 17. Mencione la actividad en clase que más ha puesto a prueba su imaginación.

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Las presentaciones	6	27%
El dibujo	2	9%
Arte	14	64%
Total	22	100%

*Fuente: Elaboración propia**Cuadro 17 Mencione la actividad en clase que más ha puesto a prueba su imaginación.*

Gráfico 17.

Gráfico 17

*Fuente: Elaboración propia***18. ¿Mencione qué espacio tienen en el aula destinado a la creatividad?**

El 36 % de los estudiantes dice que toda el aula puede ser utilizada para la creatividad, el 27% dice que dos esquinas del aula, el 23% dice que la granja y el restante 14 % dice que ningún espacio.

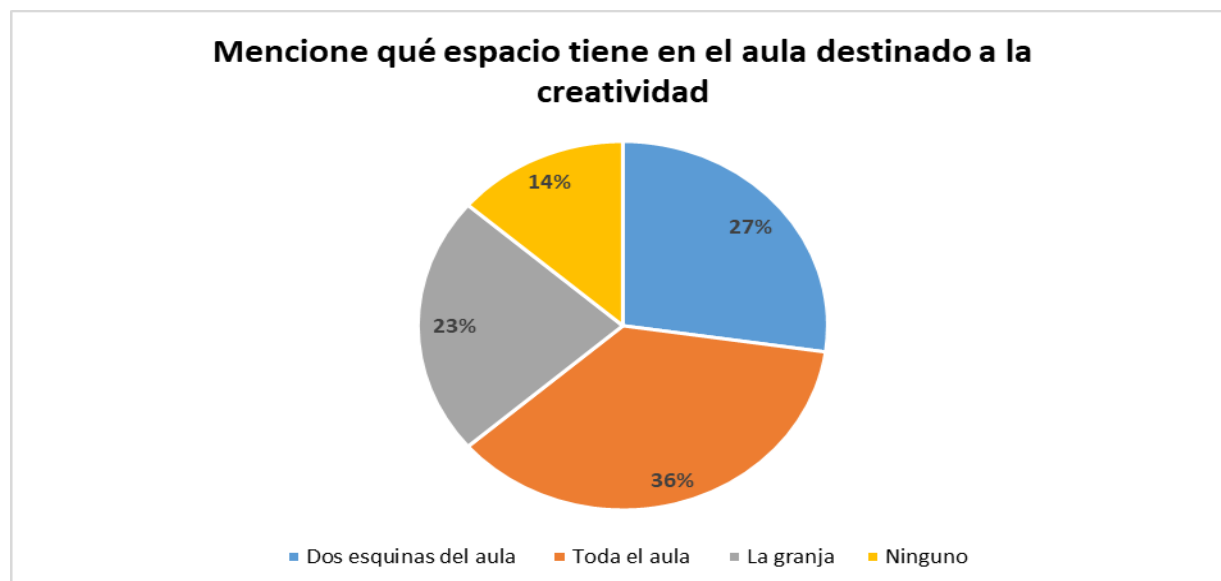
Cuadro 18. ¿Mencione qué espacio tienen en el aula destinado a la creatividad?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Dos esquinas del aula	6	27%
Toda el aula	8	36%
La granja	5	23%
Ninguno	3	14%
Total	22	100%

*Fuente: Elaboración propia**Cuadro 18 ¿Mencione qué espacio tienen en el aula destinado a la creatividad?*

Gráfico 18

Gráfico 18



Fuente: Elaboración propia

19. ¿Cree que es necesario que les permitan realizar más actividades creativas e innovadoras en las lecciones?

El 77% de los estudiantes afirma que sí es necesario que les permitan realizar actividades innovadoras en clase y el restante 23% dice que no son necesarias las actividades creativas e innovadoras.

Cuadro 19. ¿Cree que es necesario que les permitan realizar más actividades creativas e innovadoras en las lecciones?

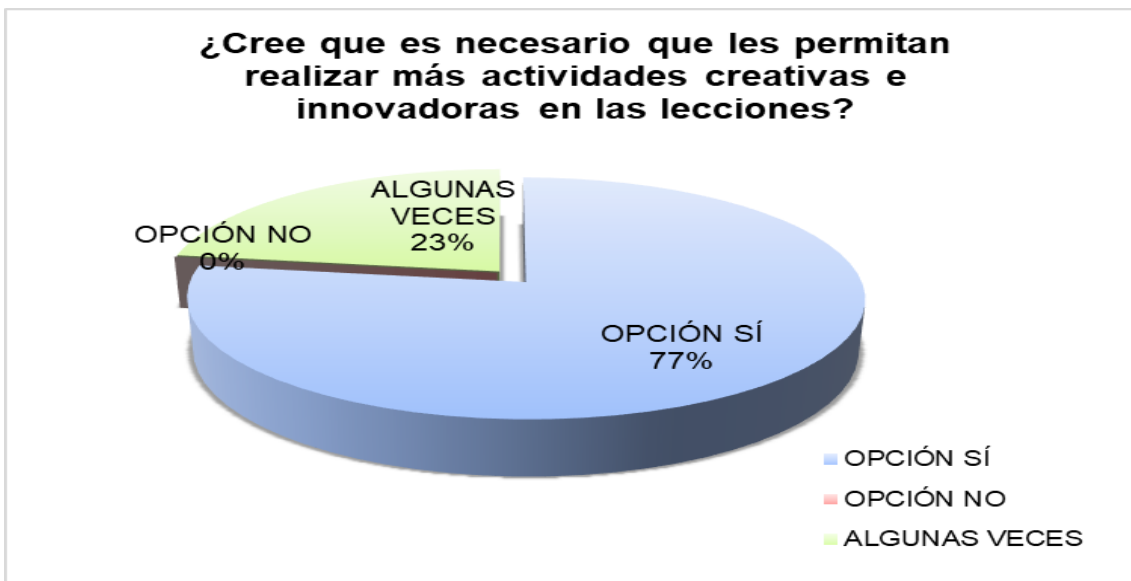
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	17	77%
No	0	0%
Algunas veces	5	23%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 19 ¿Cree que es necesario que les permitan realizar más actividades creativas e innovadoras en las lecciones?

Gráfico 19

Gráfico 19



Fuente: Elaboración propia

20. ¿Los profesores le motivan a ser creativo?

El 64% de los estudiantes dicen que los profesores sí les motivan a ser creativos y el otro 36% restante dice que no los motivan a ser creativos.

Cuadro 20 ¿Los profesores le motivan a ser creativo?

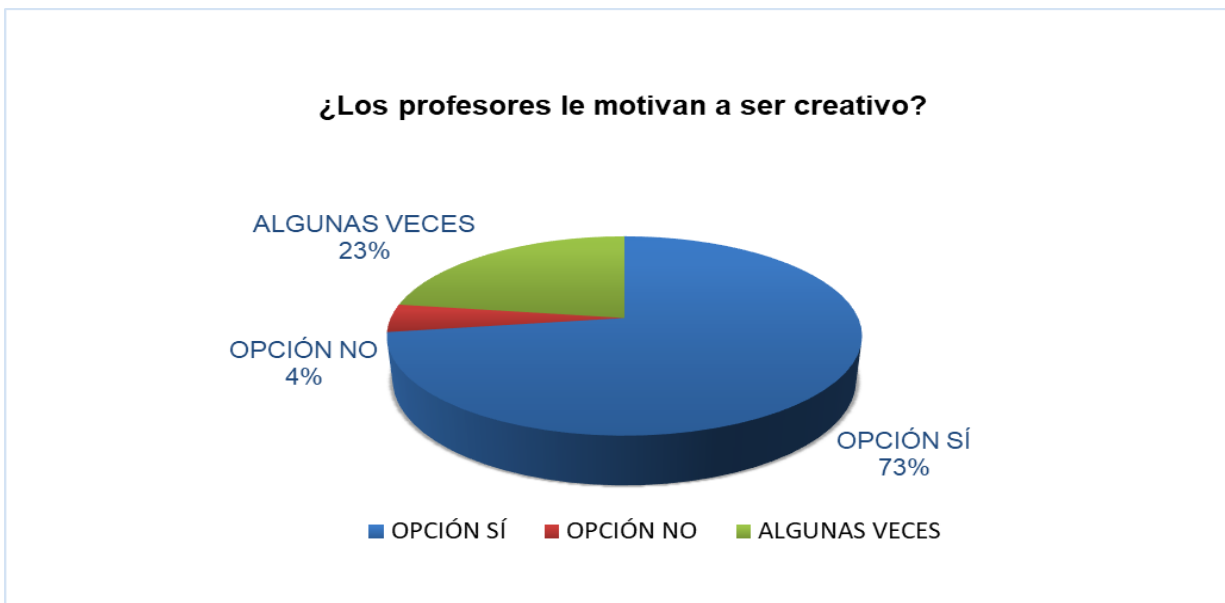
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	16	73%
No	1	4%
Algunas veces	5	23%
Total	22	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 20 ¿Los profesores le motivan a ser creativo?

Gráfico 20

Gráfico 20



Fuente: Elaboración propia

6.11.2 Datos de la entrevista realizada a los docentes

1. Marque las características que considera acerca de la creatividad e innovación.

El 29% de los docentes dicen aprovechar las herramientas tecnológicas para hacer algo mejor, el 14% dice la creatividad se puede enseñar, el otro 14% dice la persona creativa no nace se hace, otro 14% el modelo educativo actual es riguroso y tradicional no me permite desarrollar la creatividad, el restante 14% dice que el acceso de internet es esencial para ser creativo, un 12% dice no tener claro cómo ejercer la innovación en las aulas y el restante 3% dice que sin las herramientas tecnológicas no puedo ser innovador.

Cuadro 21. Marque las caracterizas que considera acerca de la creatividad e innovación.

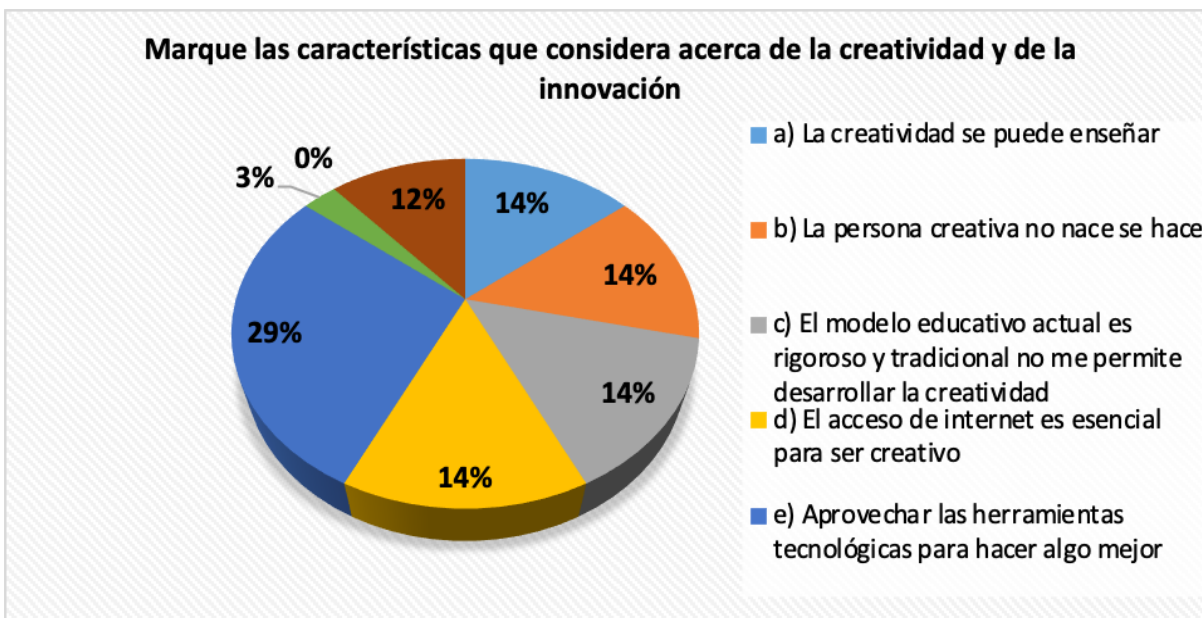
criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
La creatividad se puede enseñar	5	14%
La persona creativa no nace se hace	5	14%
El modelo educativo actual es riguroso y tradicional no me permite desarrollar la creatividad	5	14%
El acceso de internet es esencial para ser creativo	5	14%
Aprovechar las herramientas tecnológicas para hacer algo mejor	10	29%
Sin las herramientas tecnológicas no puedo ser innovador	1	3%
La cultura creativa se puede desarrollar en las aulas	0	0%
No tengo claro cómo ejercer la innovación en las aulas	4	12%
Total	35	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 21 Marque las caracterizas que considera acerca de la creatividad e innovación.

Gráfico 21.

Gráfico 21



Fuente: Elaboración propia

2. ¿En su profesión es esencial ser creativo?

El 80% de los docentes afirman que sí es esencial ser creativo y el 20% restante dice que no es esencial.

Cuadro 22. ¿En su profesión es esencial ser creativo?

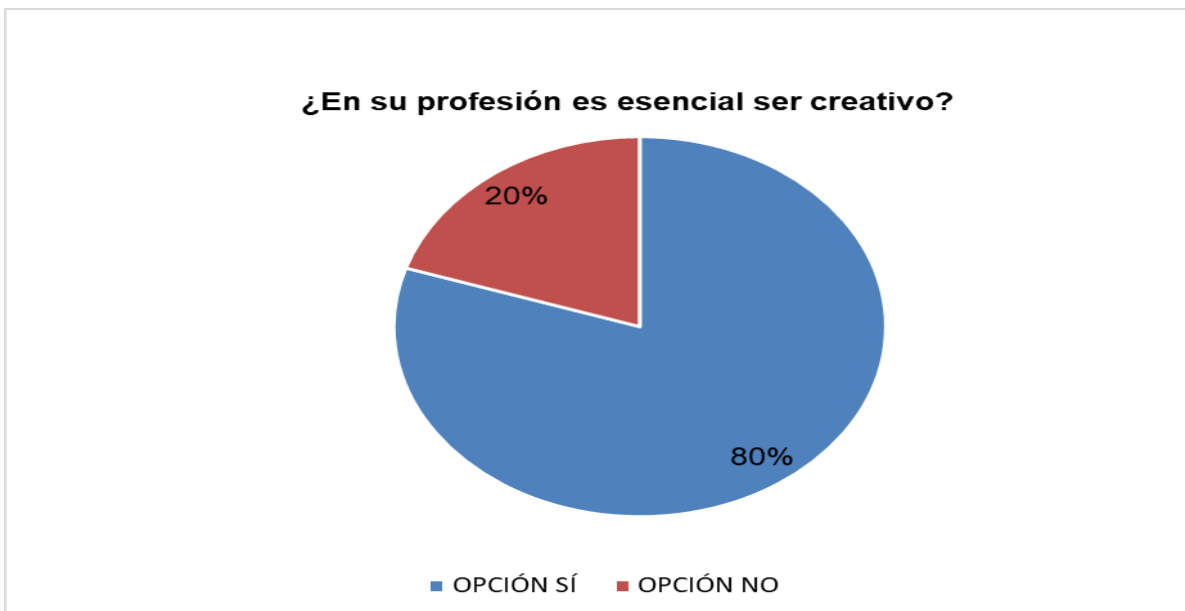
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	8	80%
No	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 22 ¿En su profesión es esencial ser creativo?

Gráfico 22.

Gráfico 22

*Fuente: Elaboración propia***3. ¿Se necesitan recursos económicos para ser creativo?**

El 40% de los docentes dice que se necesitan a veces recursos económicos para ser creativo y el otro 60% restante dicen que no.

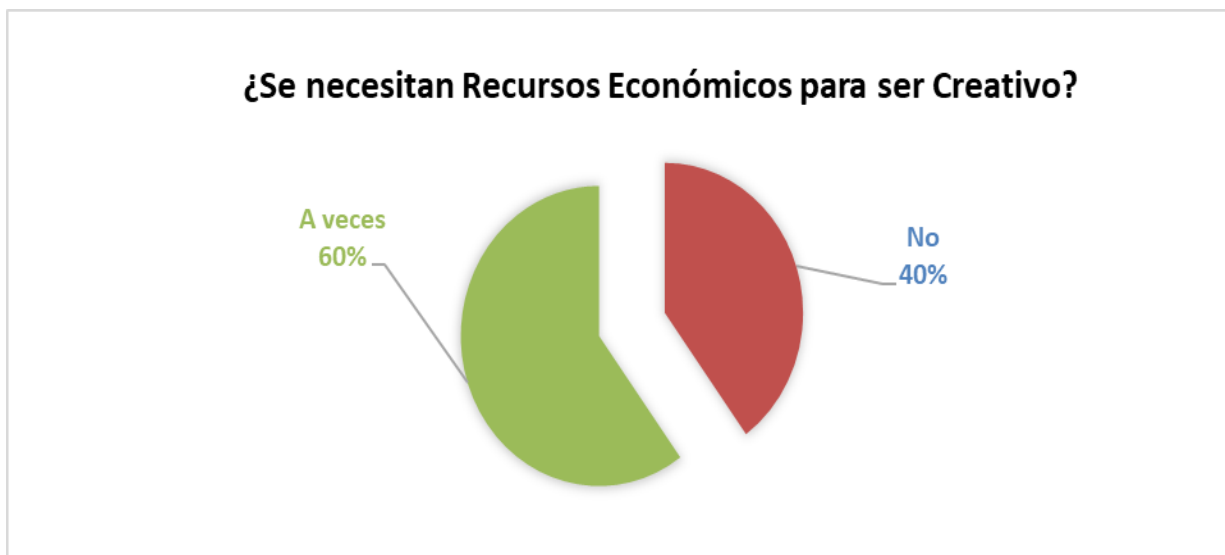
Cuadro 23. ¿Se necesitan recursos económicos para ser creativo?

criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	0	0%
No	4	40%
A veces	6	60%
Total	10	100%

*Fuente: Elaboración propia**Cuadro 23 ¿Se necesitan recursos económicos para ser creativo?*

Gráfico 23.

Gráfico 23

*Fuente: Elaboración propia***4. ¿La creatividad es algo innato o se adquiere con el tiempo?**

El 100 % de los docentes dicen que la creatividad es algo innato y que además se puede adquirir con el tiempo.

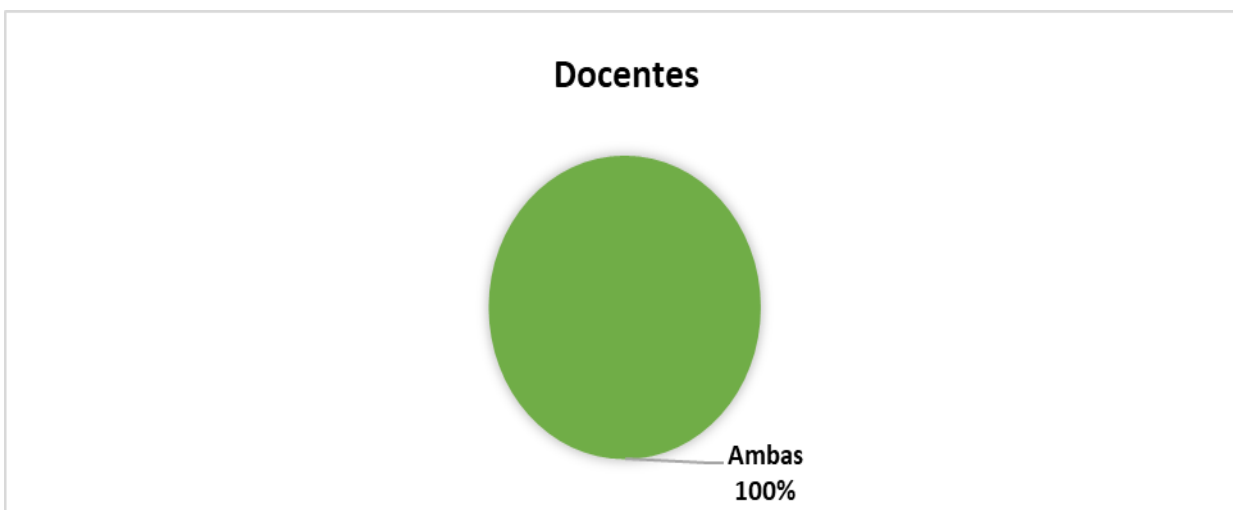
Cuadro 24. ¿La creatividad es algo innato o se adquiere con el tiempo?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	0	0%
No	0	0%
Ambas	10	100%
Total	10	100%

*Fuente: Elaboración propia**Cuadro 24 ¿La creatividad es algo innato o se adquiere con el tiempo?*

Gráfico 24

Gráfico 24



Fuente: Elaboración propia

5. ¿Necesita creatividad para innovar o se necesita innovación para crear?

El 20 % de los docentes dice que se necesita creatividad para innovar y el restante 80 % dicen que se necesita tanto la creatividad para innovar, como innovar para crear.

Cuadro 25. ¿Necesita creatividad para innovar o se necesita innovación para crear?

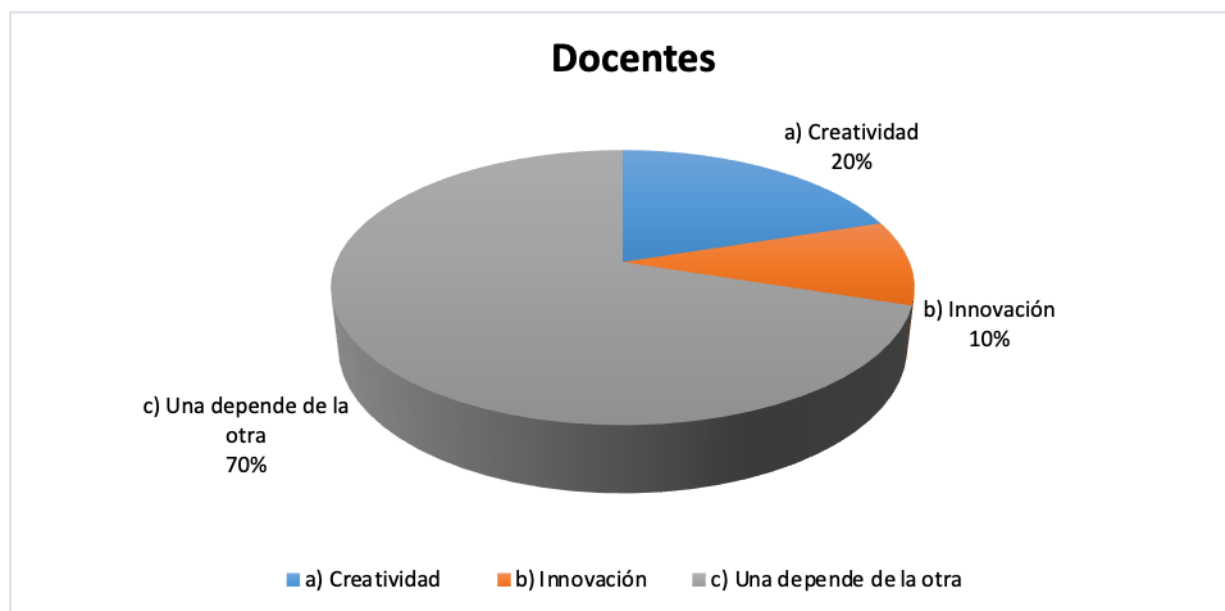
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Creatividad	2	20%
Innovación	0	10%
Una depende de la otra	7	70%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 25 ¿Necesita creatividad para innovar o se necesita innovación para crear?

Gráfico 25

Gráfico 25



Fuente: Elaboración propia

6. ¿Se necesita innovar para mejorar los procesos de aprendizaje?

El 100% de los docentes dicen que sí se necesita innovar para mejorar los procesos de aprendizaje.

Cuadro 26. ¿Se necesita innovar para mejorar los procesos de aprendizaje?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	10	100%
No	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 26 ¿Se necesita innovar para mejorar los procesos de aprendizaje?

Gráfico 26*Gráfico 26*

Fuente: *Elaboración propia*

7. ¿Qué técnicas o métodos utiliza en sus clases para ser creativo? (Puede marcar las opciones que considere conveniente).

El 50% de los docentes dicen que se puede utilizar como técnica el incentivar a los alumnos a que exploren soluciones por ellos mismos y el otro 50% de los encuestados indicaron que es importante fomentar equipos de trabajo y lluvias de ideas. Es relevante destacar que ninguno de los docentes indicó que les parecía una buena opción enseñar estrictamente los contenidos por medio de la clase magistral, no obstante, la última opción del cuestionario que cita, toma tiempo para explicarle al alumno los puntos fuertes de su trabajo y lo que tiene que mejorar, no fue marcada por los docentes de la escuela Villa Azul.

Cuadro 27. ¿Qué técnicas o métodos utiliza en sus clases para ser creativo?

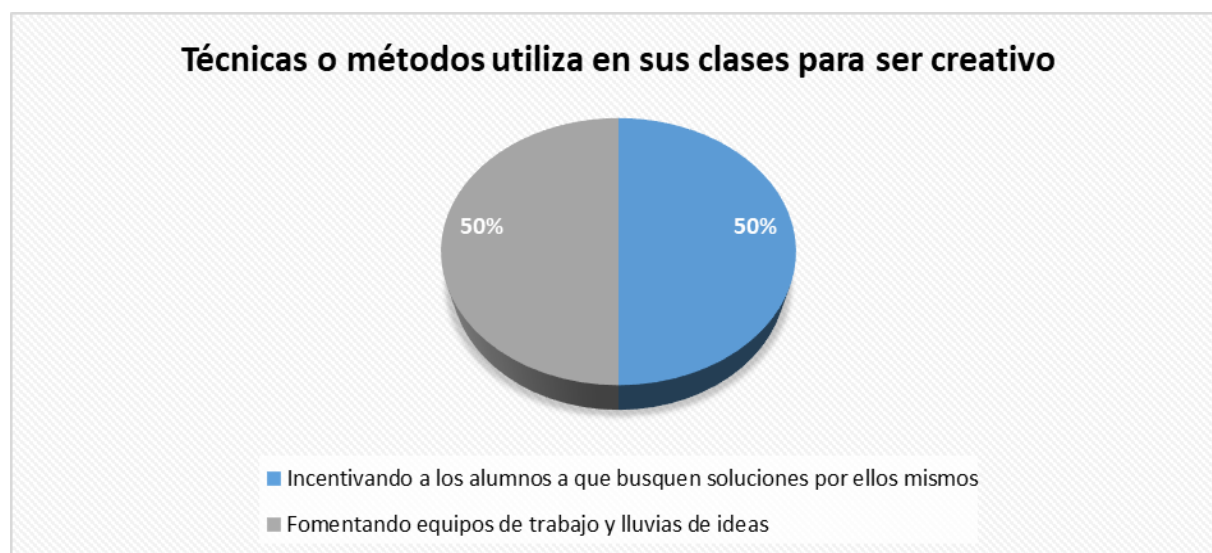
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Incentivando a los alumnos a que busquen soluciones por ellos mismos	5	50%
Fomentando equipos de trabajo y lluvias de ideas	5	50%
Enseñar estrictamente los contenidos por medio de la clase magistral.	0	0%
Toma tiempo para explicarle al alumno los puntos fuertes de su trabajo y lo que tiene que mejorar	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 27 ¿Qué técnicas o métodos utiliza en sus clases para ser creativo?

Gráfico 27

Gráfico 27



Fuente: Elaboración propia

8. ¿Diseña lecciones multidisciplinarias?

El 80% de los docentes indicaron que sí diseñan lecciones multidisciplinarias y el restante 20% dice que no emplean clases multidisciplinarias.

Cuadro 28. ¿Diseña lecciones multidisciplinarias?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	8	80%
No	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 28 ¿Diseña lecciones multidisciplinarias?

Gráfico 28

Gráfico 28



Fuente: Elaboración propia

9. ¿Qué es innovación?

El 100% de los docentes aseguran que desarrollan en las clases el autoaprendizaje y emplean el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, así es como pueden innovar durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Cuadro 29. ¿Qué es innovación?

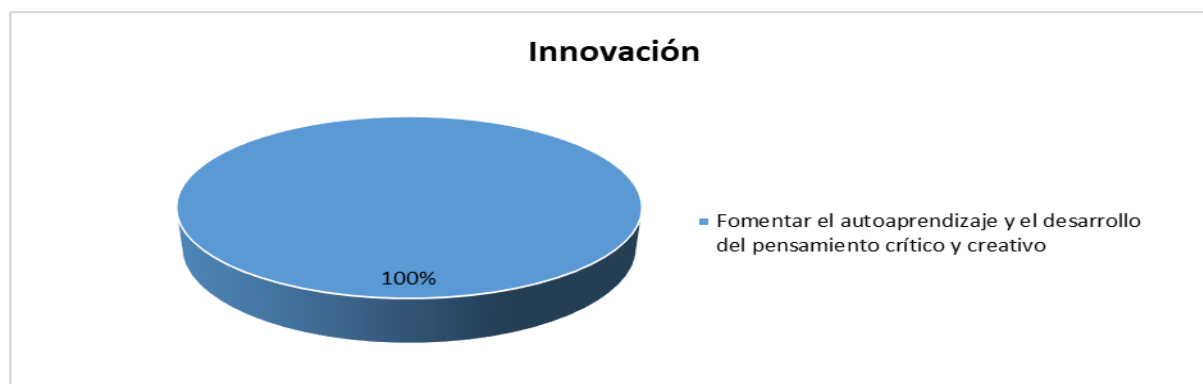
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Obtener el mayor provecho de las TICS	0	0%
Realizar nuevas prácticas pedagógicas		
Fomentar el autoaprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico y creativo	10	100%
El modelo académico, es quien construye el desarrollo de la innovación en el aula	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 29 ¿Qué es innovación?

Gráfico 29

Gráfico 29



Fuente: Elaboración propia

10. ¿Con cuál de los Ítems siguientes se identifica?

El 30 % de los docentes dicen que es importante lograr cambios en el aula por medio de la innovación y creatividad, el 20% indicaron que es necesario fomentar la capacidad de investigación e inventiva, el 10% marcaron que se deben evaluar competencias y el 40% restante dicen que los exámenes son la mejor evaluación del aprendizaje.

Cuadro 30. ¿Con cuál de los Ítems siguientes se identifica?

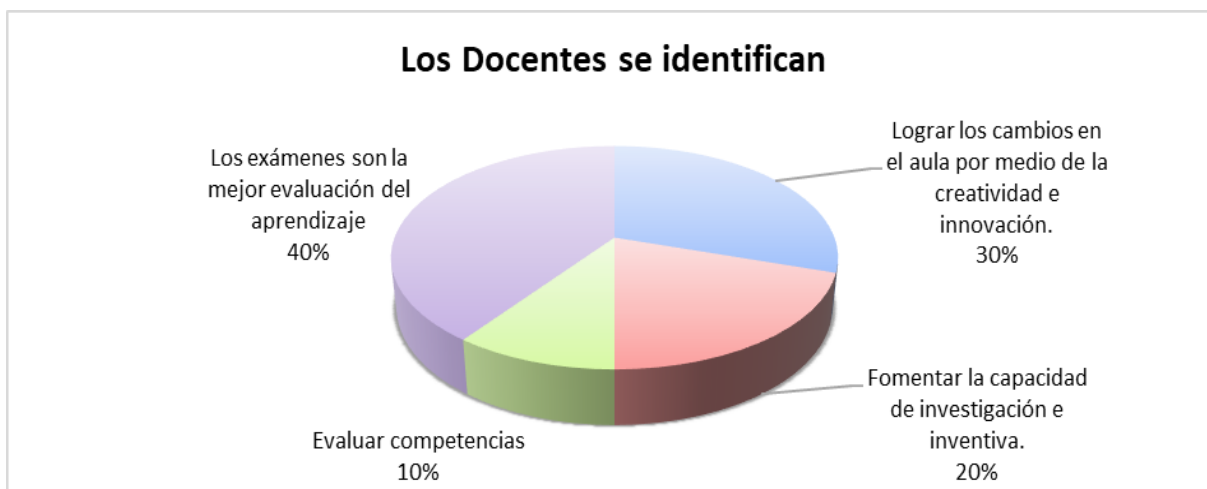
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Lograr los cambios en el aula por medio de la creatividad e innovación.	3	30%
Fomentar la capacidad de investigar e inventiva	2	20%
Evaluar competencias	1	10%
Los exámenes son la mejor evaluación del aprendizaje	4	40%
Ser promotor del trabajo grupal y cooperativo	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 30 ¿Con cuál de los Ítems siguientes se identifica?

Gráfico 30

Gráfico 30



Fuente: Elaboración propia

11. ¿La innovación y la creatividad en el Centro Educativo Villa Azul, es asunto de importancia para?

El 100% de los docentes dicen que la innovación y la creatividad en el Centro Educativo Villa Azul, es asunto de importancia para la administración, director, docentes y estudiantes.

Cuadro 31. ¿La innovación y la creatividad en el Centro Educativo Villa Azul, es asunto de importancia para?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Los docentes		
La administración, director y los docentes.	0	0%
La administración, director, docentes, estudiantes	10	100%
La administración, director, docentes, estudiantes y padres de familia	0	0%
Los docentes y estudiantes	0	0%
Ninguna de las anteriores	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 31 ¿La innovación y la creatividad en el Centro Educativo Villa Azul, es asunto de importancia para?

Gráfico 31

Gráfico 31



Fuente: Elaboración propia

12. ¿Cuenta con el tiempo oportuno para preparar las lecciones donde los alumnos puedan enriquecer la creatividad e innovación?

El 80% de los docentes dicen que sí cuentan con el tiempo oportuno para preparar las lecciones donde los alumnos puedan enriquecer la creatividad e innovación y el restante 20 % dicen que no.

Cuadro 32. ¿Cuenta con el tiempo oportuno para preparar las lecciones donde los alumnos puedan enriquecer la creatividad e innovación?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	8	80%
No	2	20%
Algunas veces	0	0%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 32 ¿Cuenta con el tiempo oportuno para preparar las lecciones donde los alumnos puedan enriquecer la creatividad e innovación?

Gráfico 32

Gráfico 32



Fuente: Elaboración propia

13. ¿Cómo podría describir la creatividad que utiliza en el proceso de aprendizaje para los estudiantes?

El 40% de los docentes lo describen como un método amigable, el 30% como ayuda con la retroalimentación de conocimientos, el 20% como un nuevo método para el aprendizaje y el restante 10% como excelente.

Cuadro 33. ¿Cómo podría describir la creatividad que utiliza en el proceso de aprendizaje para los estudiantes?

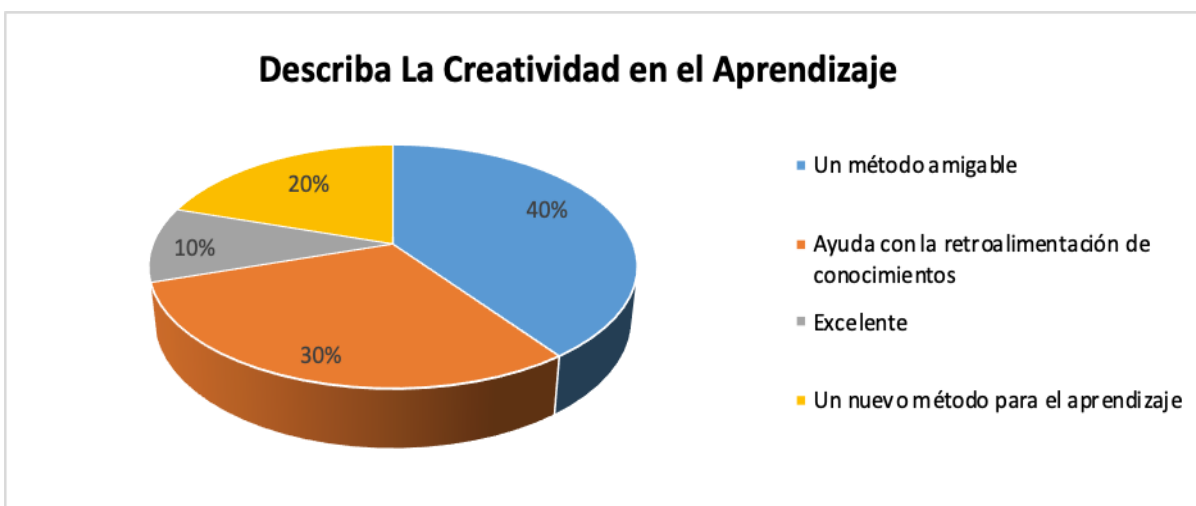
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Un método amigable	4	40%
Ayuda con la retroalimentación de conocimientos	3	30%
Excelente	1	10%
Un nuevo método para el aprendizaje	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 33 ¿Cómo podría describir la creatividad que utiliza en el proceso de aprendizaje para los estudiantes?

Gráfico 33

Gráfico 33



Fuente: Elaboración propia

14. ¿Mencione qué espacio tiene en el aula destinado a la creatividad?

El 40% de los docentes dicen que no tienen destinado ningún espacio para la creatividad, un 30% dice que dos lecciones para actividades por semana y el otro 30% restante dice que actividades en la granja.

Cuadro 34. ¿Mencione qué espacio tiene en el aula destinado a la creatividad?

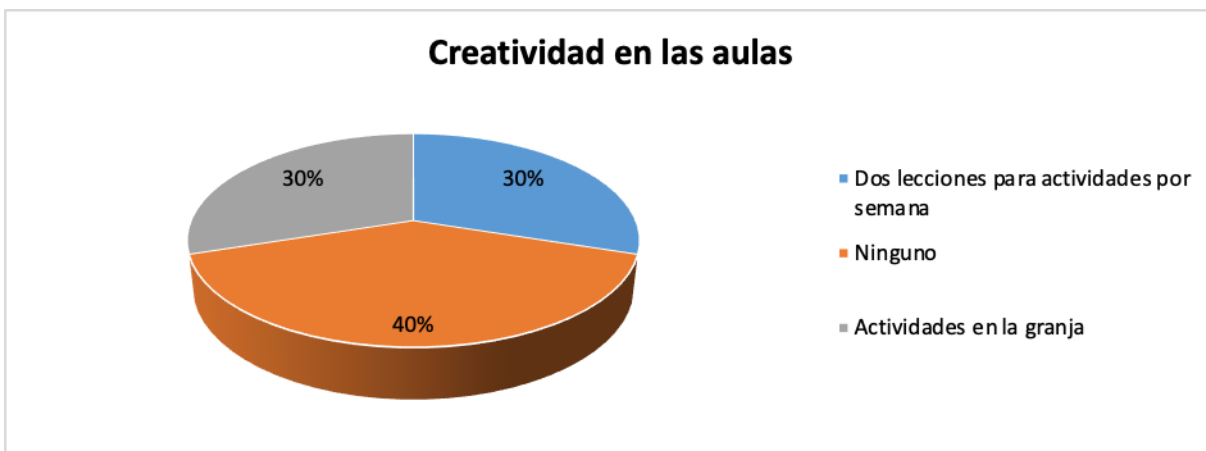
Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Dos lecciones para actividades por semana	3	30%
Ninguno	4	40%
Actividades en la granja	3	30%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 34 ¿Mencione qué espacio tiene en el aula destinado a la creatividad?

Gráfico 34

Gráfico 34



Fuente: Elaboración propia

15. ¿Qué tan importante es propiciar actividades creativas e innovadoras que se complementen en los procesos de aprendizaje?

El 50% de los docentes dicen que los niños son creativos y no se les debe limitar, el 30% dice que para un mejor aprendizaje y el 20% restante dice que para hacer clases más significativas.

Cuadro 35. ¿Qué tan importante es propiciar actividades creativas e innovadoras que se complementen en los procesos de aprendizaje?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Para un mejor aprendizaje	3	30%
Para hacer clases más significativas	2	20%
Los niños son creativos y no se les debe limitar	5	50%
Total	10	100%

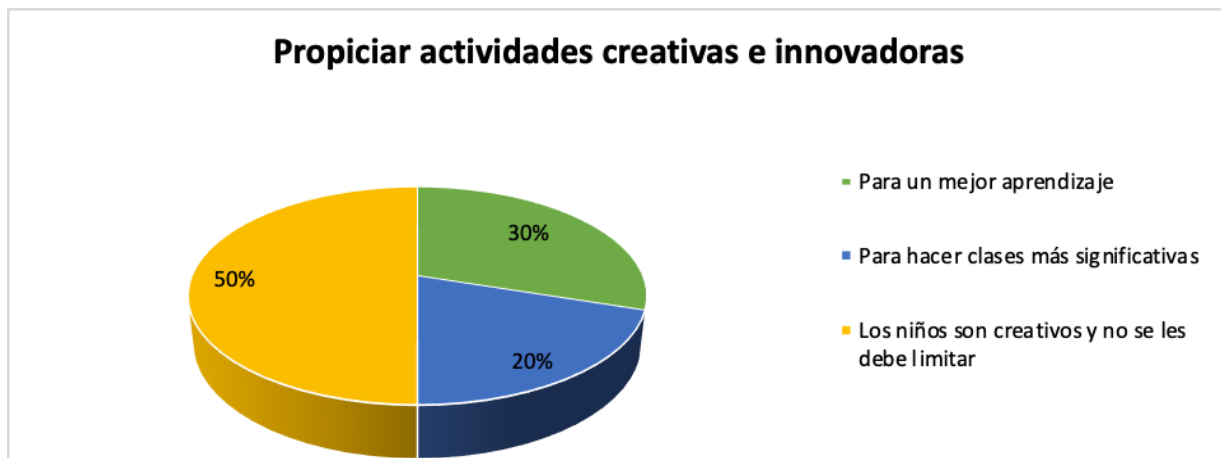
Fuente: Elaboración propia

Cuadro 35 ¿Qué tan importante es propiciar actividades creativas e innovadoras que se complementen en los procesos de aprendizaje?

Gráfico 35

Gráfico 35

Fuente: Elaboración propia



16. ¿Considera que una enseñanza basada en la creatividad e innovación puede favorecer a los alumnos en el mercado laboral?

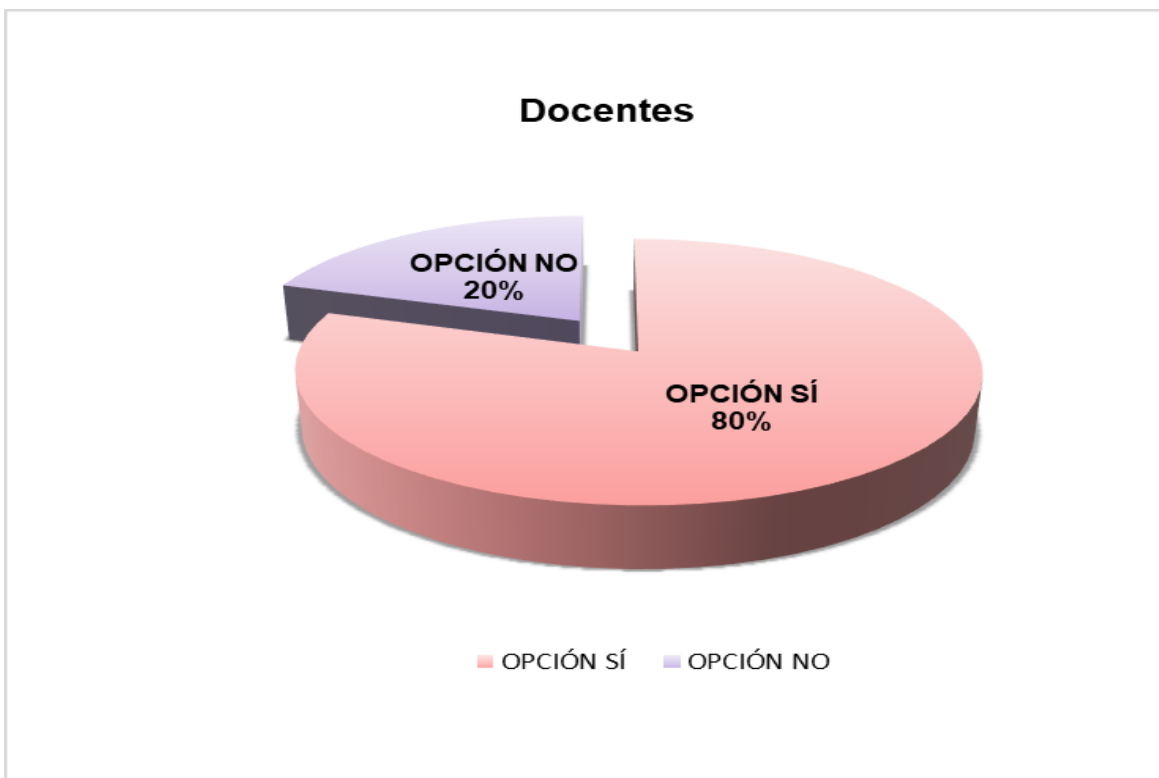
El 80% de los docentes dicen que una educación creativa e innovadora sí favorece a los alumnos en el mercado laboral y el restante 20% dice que no les favorece.

Cuadro 36. ¿Considera que una enseñanza basada en la creatividad e innovación puede favorecer a los alumnos en el mercado laboral?

Criterio	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa
Sí	8	80%
No	2	20%
Total	10	100%

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 36. ¿Considera que una enseñanza basada en la creatividad e innovación puede favorecer a los alumnos en el mercado laboral?

Gráfico 36.*Gráfico 36***Fuente:** *Elaboración propia*

6.11.3 Tabla de Cotejo

La segunda técnica que se utilizó en esta investigación, fue la observación descriptiva que permite realizar juicios objetivos sobre los diversos aspectos, para su verificación se hace uso del instrumento tabla de cotejo, medio por el cual se puede registrar e identificar la existencia o carencia de los ítems definidos según está indagación, y que persigue el objetivo de poder identificar estrategias creativas e innovadoras que ocurren en el quehacer pedagógico utilizadas por los docentes de la escuela Villa Azul de Alajuela.

La tabla de cotejo, se aplicó a tres docentes de Primaria de II ciclo de Educación General Básica del grado IV, V y IV durante las lecciones de español, se eligió dicha asignatura dado que las clases de español son un espacio atrayente para observar, dado que son muy amplias y puede ser dinámicas, ya que parte desde la formación del ser humano para enfrentarse a la sociedad en diversos escenarios, podemos mencionar desde la identificación de imágenes, comunicación oral, expresión y comprensión, exposición oral, saber entonar palabras correctamente, entre otros.

El instrumento se compone de dos indicadores planeación y clase, con ítems para que las indagadoras marquen la respuesta Sí o No y se pueda agregar comentarios, según lo observado. Cada indicador muestra en su apartado las siguientes opciones:

Planeación: Compuesto por cuadro criterios generales, que señalan con claridad los aspectos por indagar en el proceso de aprendizaje tales como: elaboró y aplica su planeamiento diario, está visible el tema que abordará, está visible el objetivo, competencia o aprendizajes esperados, esto corresponde al registro del día en su planeación.

Clase: Está ordenado con doce criterios tales como: realiza actividad de iniciación antes de empezar con el tema, da un repaso antes de iniciar con el tema, brinda un espacio para que sus alumnos opinen sobre el tema que van a abordar, utiliza material externo al libro para ver el tema, retroalimenta el tema en medio de

la lección, utiliza proyector, computadora, pantalla u otro aparato que le ayude a utilizar la tecnología, realiza alguna actividad en donde permita a sus alumnos desarrollar su creatividad, utiliza distintas actividades para darles la oportunidad a todos sus alumnos de comprender el tema, la clase es interactiva, utiliza juegos, abarca otras áreas de estudios diferentes a su clase y comprende que todos tienen derechos y diferentes responsabilidades. A continuación, se presentan los resultados obtenidos:

Tabla 1. Resultado de la Observación en las Clases

Nombre de la Escuela: Centro Educativo Villa Azul			
Grado: IV, V y VI Clases de: Español			
Resultados Obtenidos			
INDICADORES	SÍ	NO	COMENTARIOS
PLANEACIÓN			
Elaboró y aplica su planeamiento diario.	3		
Está visible el tema que abordará.	3		
Está visible el objetivo, competencia o aprendizaje esperados.	3		
Corresponde la clase al registro del día en su planeación.	3		
CLASE			
Realiza actividad de iniciación antes de empezar con el tema.	2	1	
Da un repaso antes de iniciar con el tema.	2	1	
Brinda un espacio para que sus alumnos opinen sobre el tema que van a abordar.	2	1	
Utiliza material externo al libro para ver el tema.	1	2	
Retroalimenta el tema en medio de la lección.	3		

Utiliza proyector, computadora, pantalla u otro aparato, emplea la tecnología.	3		-Utilizan una pantalla para reforzar el tema con un video educativo. -Utiliza el internet para hacer una actividad.
Realiza alguna actividad en donde permita a sus alumnos desarrollar su creatividad.	2	1	
Utiliza distintas actividades para darles la oportunidad a todos sus alumnos de comprender el tema.	2	1	
Su clase es interactiva.	2	1	
Utiliza juegos	2	1	
Abarca otras áreas de estudios diferentes a su clase.	2	1	Utilizó matemáticas en una clase de español.
Comprende que todos tienen derechos y diferentes responsabilidades.	2	1	No da diferentes responsabilidades a los alumnos. Quiere que todos hagan los mismo.

Elaboración propia

Tabla 1 Resultado de la Observación en las Clases

Con respecto a los resultados mostrados se puede concluir que la mayoría de los docentes de la escuela Villa Azul planifican sus clases, cumplen a cabalidad con los temas que deben abordar con el programa de estudios de español y lo hacen con el fin de transmitir conocimientos y permitiéndoles a los alumnos construir su propio aprendizaje.

Seguidamente en relación con el indicador de clase, en efecto, los docentes observados la mayoría presentaron clases muy dinámicas, inician con una actividad de rompe hielo o de introducir el tema, retroalimentan los temas vistos, sin embargo, no todos los docentes realizan actividades enfocadas en darle oportunidad a los alumnos de comprender de diversas maneras.

Finalmente, los docentes los motiva realizar lecciones llamativas, promoviendo el desarrollo de las competencias en los estudiantes; alcanzando los objetivos, por medio de lecciones lúdicas, no se exceden de usar lineamientos rigurosos, sino que buscan que los niños desarrollen la creatividad e imaginación y que se desenvuelvan de acuerdo con el entorno y construyan el conocimiento con los recursos disponibles.

6.11.4 Guía de estudios de aprendizaje diversos

En esta tercera etapa, para poder evidenciar los resultados de los grupos de discusión, se utilizó una guía llamada estudio de aprendizajes diversos, en donde se reunió a los docentes del Centro Educativo Villa Azul y se dividieron en dos grupos de trabajo. Luego se le entregó a cada grupo un caso para ser analizado, discutido entre los integrantes y medio por el cual puedan brindar su criterio conforme con su experiencia como docente de educación primaria, y seguidamente contestarán unas preguntas, por último, comentarán entre todos los docentes cuál fue el análisis al que lograron llegar; y así poder obtener los resultados y evidencias.

A uno de los grupos se le asignó un caso en donde tres niños de primaria, de la misma clase, con los mismos docentes, no aprendían de la misma manera. Una niña era muy capaz y hasta se cuestionaba cosas que no veía con su docente, ayudándola esto a aprender cada vez más; los otros dos estudiantes no eran tan dedicados al aprendizaje. Uno de ellos aprendía poco, pero porque sus padres lo obligaban a estudiar y a realizar las tareas; el otro niño ni siquiera aprendía, ya que no obtenía provecho a sus estudios y sumado a ello sus padres no le dedicaban el tiempo ni el interés necesario. En el anexo número siete de la presente investigación se puede encontrar este caso para leerlo a mayor profundidad y poder comprender mejor el tema.

Los profesores que analizaron este caso llegaron a la conclusión de que los niños en dicha lectura son niños con diferentes tipos de aprendizaje o inteligencias.

Uno con falta de motivación, tal vez de los docentes, además con falta de límites y el otro con una posible adecuación curricular. También los docentes comentaron que para llegar a una educación para una nueva ciudadanía se deben observar y reconocer las capacidades de cada niño para que como facilitador del aprendizaje juntos puedan construir conocimientos.

La nota sumativa para dichos docentes no es de suma importancia ya que indican que para generar, fortalecer y construir el propio aprendizaje es necesario aplicar la creatividad con base en los intereses de cada niño, así estos aprenderán y mejorarán su rendimiento académico; siendo esto importante porque al utilizar métodos innovadores y creativos las clases se vuelven más didácticas e interesantes para los alumnos; incluso para los que no quieren aprender o les cuesta.

Para finalizar, los docentes encargados de este caso añadieron que todas las personas aprenden de distintas maneras y que si cada profesor les permitiera a sus alumnos aprender por medio de diferentes técnicas en donde cada uno adquiera el conocimiento de la manera que mejor lo asimile, la educación sería más exitosa.

Al segundo grupo de docentes se les asignó un caso en donde uno de los estudiantes era completamente solitario; con buena salud, pero con desánimo y poca adaptación en la escuela. Era un niño tímido, con pocos amigos, indiferente a su aprendizaje y solo hablaba si el docente le cuestionaba algo.

Era complicado diagnosticar al niño por su forma de ser y de tal manera era difícil para los docentes incluirlo en las actividades innovadoras o creativas para un mayor aprendizaje. De igual manera este caso se encuentra situado en el anexo número siete de la presente investigación para un mayor abordaje.

Los docentes encargados del caso anterior mencionaron que, para dicho niño, el aprendizaje es obstaculizado ya que él no manifiesta sus emociones ni dominio de los temas u objetivos. Los profesores indican que se debe observar constantemente al niño para determinar sus gustos y así creativamente poder

utilizar nuevas estrategias de aprendizaje, además de tener en cuenta que hay que motivar al estudiante, mostrarle interés de parte de los docentes e incluirlo en el ámbito escolar por medio de trabajos de grupo para ayudarlo a dejar de lado la timidez y poder desarrollar un ambiente colaborativo con sus compañeros.

Otro de los puntos importantes que dieron a conocer los profesores es que si se hace uso de la tecnología esto ayudará que el niño genere interés porque sus clases serán atractivas y con situaciones actuales que lo rodean. Es el docente quien puede generar un cambio positivo al hacer sus clases dinámicas apoyándose en la tecnología y sus recursos.

El docente es el mediador del aula, el cual motiva, guía y ayuda en el proceso de aprendizaje, es el encargado de fortalecer y establecer un ambiente ameno y positivo para el estudiante.

Al entregar los casos de análisis a los grupos de docentes, se pudo llegar a la conclusión de que algunos de los profesores en el Centro Educativo Villa Azul sí han tomado la decisión de implicar la creatividad e innovación dentro de la mediación pedagógica en sus procesos de aprendizaje, sin embargo, no todos han salido de su zona de confort y siguen impartiendo sus lecciones de la manera menos ventajosa para sus estudiantes.

6.12 CONCLUSIONES

Según los estudiantes entrevistados:

- Los estudiantes en su mayoría sí disfrutan las clases; se sienten atraídos y les gusta aprender. Sin embargo, no todos los días se sienten con ánimos de estudiar, hay días que solo desean jugar, pero esto no les impide disfrutar de sus clases, ya que en su mayoría sí se entusiasman con las lecciones brindadas por sus docentes.
- Algunos estudiantes se sienten cómodos con las clases magistrales, ya que en ocasiones se les es más fácil solo prestar atención que opinar o buscar soluciones; esto más que todo se da en los niños con problemas de autoestima o timidez. Otra parte de los alumnos disfrutan más las lecciones participativas y en distintos ambientes (fuera del aula o rincones dentro de ella). Estos asimilan más el poder crear y descifrar distintas cosas que los lleven a aprender por sí solos; con ayuda del docente, pero más desenvolvimiento por ellos mismos.
- Los estudiantes creen que los únicos que pueden ser creativos son los científicos y artistas. Ellos se dejan llevar por lo que observan en sus propias clases o por lo que ven en televisión. Los alumnos consideran que ser creativo es solo investigar como los científicos o hacer manualidades como los artistas. Sin considerar que un doctor puede ser creativo, por ejemplo, cuando enfrenta algún problema con un paciente nervioso y busca una solución para calmar sus nervios; o un docente de matemáticas cuando busca algún juego para que los niños aprendan a contar.
- En la escuela Villa Azul, sí existen actividades innovadoras en las clases; no obstante, no todos los docentes las utilizan en sus lecciones. Los estudiantes participan más de clases sencillas sin mucha actividad de opinión, sí trabajan en grupos y en ocasiones con juegos, pero no con todos los profesores.
- Es necesario que los docentes aumenten la implementación de técnicas creativas y de innovación y el uso de softwares, medios electrónicos como chats, guardar documentos en la nube, entre otros adaptados a esta población, en las diferentes materias.

- Los alumnos en ocasiones no comprenden la materia y al realizar algún juego, canción o trabajo en equipo se les facilita más la comprensión; es por este motivo que ellos desean más clases creativas con mucha innovación, sin importar la materia en estudio.
- Los estudiantes se sienten cómodos en algunas lecciones ya que sus docentes les permiten usar su creatividad en el proceso de aprendizaje. Esto les permite desarrollar conclusiones en sus mentes y poder llevarlas a cabo en la resolución del problema en estudio. Sus lecciones se vuelven distintas y de mayor interés para ellos, lastimosamente no ocurre con todos los docentes.
- Algunos de los docentes sí utilizan libros o documentos alternativos al libro que utilizan en clase. La mayoría llevan a sus lecciones material extra para desarrollar la lección (copias, juegos, libros similares, videos, documentales impresos, entre otros). Pero no todos los docentes trabajan igual, algunos solo emplean un libro solicitado para dicha materia y no dan material de apoyo para reforzar conocimientos.
- Hoy día sí se reciben lecciones fuera de las aulas en Villa Azul, pero solo con algunos docentes. Aunque la institución sea grande y conste de amplias zonas verdes, no a todos los docentes les llama la atención trabajar fuera del aula y salir de su zona de confort.
- Los estudiantes se sienten alegres y cómodos al recibir sus lecciones afuera de las aulas y esto los motiva. Algunos estudiantes necesitan sentir más libertad para que sus mentes comiencen a trabajar y salir del aula los ayuda a no inhibirse de opinar o buscar soluciones para aprender. El aire libre y la motivación de que el profesor quiere hacer cosas innovadoras los motiva a avanzar.
- Se evidenció que en las aulas sí se utilizan pizarras, medios audiovisuales, materiales didácticos y diferentes recursos, sin olvidar que no todos los docentes hacen uso de estos recursos tan importantes para un mejor aprendizaje. Los alumnos demuestran que con ayuda de estos instrumentos innovadores ellos disfrutaban más las clases, pero que no siempre son utilizados.

- Los estudiantes opinan que las clases son aburridas, pero que aun así van aprendiendo poco a poco; siempre aprenden algo nuevo y que no les preocupa los exámenes, así mismo que aprenden más cuando sus docentes llevan distintos recursos. Por tal razón se determina que, aunque existan exámenes o pruebas para validar el conocimiento de los estudiantes; si no se utilizan métodos innovadores, los estudiantes solo memorizan y no se sienten atraídos por aprender.
- Los estudiantes notan que, si cuentan con el tiempo oportuno para poder crear o mejorar sus proyectos, esto los motiva y los tranquiliza porque así no dejan sin terminar sus creaciones y no se suspende el aprendizaje. Por lo contrario, no en todas las lecciones se les brinda el tiempo necesario y esto los lleva a dejar conocimientos en tractos y dejando confusiones en sus cerebros.

Según los docentes entrevistados:

- Para todo docente es esencial ser creativo; en su profesión es una de las técnicas más necesarias. Un docente sin creatividad no gana la atención ni interés de sus alumnos, el ser creativo ayuda al profesor a que también aprenda junto con sus estudiantes.
- El ser creativo no requiere que el docente tenga que gastar mucho dinero; solo se necesita innovar, reutilizar y poner amor a lo que hace un docente para que sus alumnos aprendan. En ocasiones sí es necesario el dinero para comprar instrumentos o materiales, pero si el docente no los puede adquirir no significa que sus clases tengan que ser aburridas y magistrales.
- La creatividad es algo innato, cada persona que decide ser docente; la mayoría trae consigo ese don de ser creativo, además también se puede adquirir con el tiempo y la dedicación que cada profesor le dé a su trabajo.
- Según los docentes el ser creativo va de la mano con ser innovador, la innovación es importante, ya que con ella existen muchas técnicas y estrategias que se pueden utilizar en las clases, además que la tecnología conlleva utilizarlas. Pero también se afirma que, aunque exista la innovación, si

un docente no es creativo ni pone entusiasmo a lo que hace de nada sirve que existan métodos innovadores.

- Los docentes afirman y están de acuerdo en que no es lo mismo creatividad que tecnología. La creatividad se debe llevar a cabo en todas las actividades que realiza un docente con sus estudiantes; sin embargo, la tecnología no es obligatoria en todas las actividades requeridas. La tecnología sí es necesaria y beneficiosa, pero los estudiantes por sí solos la pueden llegar a utilizar, en cambio la creatividad se transfiere del docente al alumno por este motivo es sumamente importante y mucho más relevante que la tecnología.
- Hoy día algunos docentes utilizan como técnica el incentivar a los alumnos a que busquen soluciones por ellos mismos; realizando trabajos creativos en donde ellos sean los que investiguen y encuentren sus propias respuestas. A la vez también fomentan equipos de trabajo y lluvias de ideas para que entre todos los alumnos busquen soluciones a un problema en estudio.
- Los docentes de dicha institución realizan sus lecciones con modalidad multidisciplinaria; acompañando a sus alumnos a que en el aprendizaje puedan pensar, reflexionar, relacionar, en cómo los conceptos que se estudian en una materia, pueden aplicarse a otras y en la vida cotidiana.
- Los profesores afirman que para ellos la innovación es fomentar el autoaprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico y creativo. Esto conlleva a que sus alumnos no sean dependientes y que en la vida diaria puedan utilizar sus conocimientos y llegar a la solución de algún problema que se les presente.
- Es importante lograr cambios en el aula por medio de la innovación y la creatividad, además es necesario fomentar la capacidad de investigación e inventiva. Se deben evaluar competencias, pero no todos los docentes evalúan de esta manera y en algunos casos los exámenes son la mejor evaluación del aprendizaje según muchos profesores.
- Según los docentes la innovación y la creatividad en el centro educativo Villa Azul, son asunto de importancia para la administración, director, en el quehacer del docente y para los estudiantes. Cada uno de los mencionados

tiene un papel importante para que las lecciones en dicha institución se lleven a cabo de la mejor manera haciendo uso de la creatividad y la tecnología.

- Los docentes sí cuentan con el tiempo oportuno para preparar las lecciones donde los alumnos puedan enriquecer la creatividad e innovación. Sin embargo, no todos hacen uso de este gran recurso y prefieren seguir dando sus clases de manera tradicional.

6.13 RECOMENDACIONES

- Es esencial convertir la creatividad en el pilar fundamental de la docencia; ya que al ser creativo se puede llamar más la atención de los estudiantes realizando las clases más dinámicas y divertidas.
- Buscar ideas para generar recursos dirigidos a la creatividad es un detalle muy importante para cada docente, porque no en todo momento se tendrá la economía necesaria para poder enseñar a los estudiantes de maneras innovadoras y creativas. Es en este momento donde los profesores deben utilizar material de apoyo como reciclaje o su propio ingenio para impartir clases de agrado para sus aprendientes.
- Promover e impulsar la creatividad en los niños en todo momento es indispensable para un adecuado desarrollo cognitivo; adquiriendo experiencias, acumulando información y obteniendo el conocimiento necesario. Mejorando todas sus áreas de aprendizaje, como en lo social, el lenguaje, la memoria, la atención o la percepción.
- Crear un enlace entre creatividad e innovación en las aulas ayuda a los docentes a salir de su zona de confort y desarrollar sus lecciones de maneras distintas; permitiendo que los estudiantes se sientan libres de compartir sus ideas, además permitiendo que los alumnos cometan errores ya que equivocarse es parte del proceso educativo.
- Se debe continuar utilizando la tecnología disponible como medio para buscar desarrollar la innovación, para contribuir con los procesos de aprendizaje. Al ser la tecnología educativa flexible puede ser aprovechada para que las clases no se conviertan en un espacio de aburrimiento para los aprendientes.
- Docentes que aplican en el proceso de aprendizaje la creatividad y la innovación deben encaminarse a la virtualización de actividades, tareas, proyectos entre otros, ya que sus alumnos aprenden de mejor manera cuando sus clases o al realizar sus responsabilidades son más dinámicas, participativas, divertidas entre otros. Además, los docentes que no desean innovar deben de tomar en cuenta que el mundo es muy cambiante y que tanto

los alumnos como los docentes deben estar actualizados y mejorar sus estrategias para enseñar.

- Es de suma importancia estimular el aprendizaje situado y el constructivismo en los alumnos para que busquen soluciones por ellos mismos utilizando equipos de trabajo, lluvias de ideas, investigaciones, estudios de casos, vivencias directas en el entorno. Logrando que los alumnos desarrollen todas las áreas de aprendizaje, llegando a la solución de problemas y razonando para que en su diario vivir puedan identificar complicaciones y poder aplicar las soluciones adecuadas.
- Realizar con más periodicidad lecciones multidisciplinarias que se involucren en el conocimiento varias disciplinas, cada una aportando desde su área al tema o actividad en cuestión.
- Lograr cambios en el aula por medio de la innovación y la creatividad, es necesario para fomentar la capacidad de investigación e inventiva, además se deben evaluar más las competencias y en algunos casos disminuir la parte memorística que exigen los exámenes buscando mejores métodos de evaluación del aprendizaje.
- Buscar estrategias de innovación y de creatividad, además tomar en cuenta las TICS, con la ayuda de la administración, director, docentes y estudiantes es necesaria para lograr los objetivos deseados.
- Implementar plataformas virtuales como, por ejemplo: Progentis para desarrollar la parte analítica de los aprendientes y que puedan desarrollar diversas competencias y habilidades entre ellas: fundamentos de lectura y comprensión, pensamiento lógico matemático, razonamiento lógico, pensamiento crítico entre otros, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Utilizar por parte de los docentes, personal administrativo y padres de familia herramientas digitales alternativas dentro y fuera de las clases; para una mayor y pronta comunicación, entrega de trabajos, seguimiento de proyectos y así mismo que se pueda modificar la manera de impartir lecciones, haciendo uso

de medios de comunicación tales como: WhatsApp, Zoom, Google Drive, One Drive, Teams entre otros.

- El dar tiempo a los estudiantes para la innovación y creatividad es necesario para que juntos puedan desarrollar sus habilidades y crear sus propios conocimientos. Además, que los ayuda a sentirse estimulados y con mayor interés hacia las materias.

6.14 REFERENCIAS

- Alarcón, N. Ramírez, M. Vílchez, M. (2011). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la especialidad de Inglés-Francés, promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2013.* Tesis. Recuperado de: http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/700/T025_09580299_T.pdf?sequence=1
- Ávalos, M. (2014). *¿Cómo trabajar con TIC en el aula? una guía para la acción pedagógica.* [Archivo de PDF]. Buenos Aires, Argentina. Editorial Biblos. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/biblioutn/78525?page=46>.
- Álvarez, E. (febrero 2004). *La docencia como mediación pedagógica.* [Archivo de PDF]. Recuperado de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/120_libro.pdf
- Bustos Myriam. (2005). *El Estudio, Activo Trabajo Intelectual.* (2ª. ed). Costa Rica: EUNED.
- Brenes, M (junio 2015). Las innovaciones pedagógicas y la gestión de la educación en la Escuela Nueva Laboratorio “Emma Gamboa” de la Universidad de Costa Rica y el Instituto Educativo Moderno, *Revista Gestión de la Educación*, 5, Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/gstedu/article/download/19939/20097>

- Caballero, E. (2013). *La educación de la creatividad pedagógica en la formación inicial del maestro primario en Cuba*. Editorial Universitaria. Recuperado de: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioutnsp/detail.action?docID=4310238>.
- Campoy, T. Gomes, E. (junio 2009). *Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos*. [Archivo de PDF]. Recuperado de: http://www2.unifap.br/gtea/wp-content/uploads/2011/10/T_cnicas-e_instrumentos-cualitativos-de-recogida-de-datos1.pdf
- Castillo, D. (enero 2017). Gestión del proceso de implementación del Programa de Innovación Tecnológica para el fortalecimiento de la calidad de la educación en el Liceo de Innovación Educativa Santa Teresita, circuito 04, Dirección Regional de Educación Turrialba. *Revista de Gestión de la Educación, Escuela Gestión Educativa*. [Archivo de PDF]. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/gstedu/article/view/27575/27817>
- Castro, S., Guzmán, B., Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Educación Laurus*, 13. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Cuevas, R. (2013). *La Creatividad en Educación, su Desarrollo desde una Perspectiva Pedagógica*. [Archivo de PDF]. Recuperado: http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%202/V05_2_9.pdf
- Delors, J. (1994). "Los cuatro pilares de la educación", en *La Educación encierra un tesoro*. [Archivo de PDF]. México: El Correo de la UNESCO. Recuperado de: https://uom.uib.cat/digitalAssets/221/221918_9.pdf

- Duran, D., Flores, M., Mosca, A., Santiviago, C. (2014). Tutorías entre iguales, del concepto a la práctica en las diferentes etapas educativas. *InterCambios*, 2. Recuperado de: https://grupsderecerca.uab.cat/grai/sites/grupsderecerca.uab.cat.grai/files/art3_duran.pdf
- Elizondo, R. (Setiembre 2015). La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Revista-Actualidades investigativas en educación*, 15. [Archivo de PDF]. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/20904>
- Esquivias, M. (enero 2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5. [Archivo PDF]. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Fernández, A. (julio 2016). *Educación Preescolar en Costa Rica: historia y situación actual*. [Archivo de PDF]. Recuperado de: https://www.mep.go.cr/indicadores_edu/BOLETINES/Preescolar.pdf
- García, R., Camacho, I. (julio 2016). Estrategias creativas para mejorar el desempeño de los docentes de educación primaria. *ARJÉ. Revista de Postgrado FaCE-UC*, 10. [Archivo de PDF]. Recuperado de: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/arje/arj19/art14.pdf>
- García, T. (marzo, 2013). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*. [Archivo de PDF]. Recuperado de: http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf

García, F. (2010). LA TECNOLOGÍA su conceptualización y algunas reflexiones con respecto a sus efectos. *Revista de la Asociación Mexicana de Metodología de la Ciencia y de la Investigación, A.C.,2*. [Archivo de PDF]. Recuperado de: <http://www.ammci.org.mx/revista/pdf/Numero2/2art.pdf>

Guñi, A. (2003). *Desarrollo de la Creatividad*. (3ª . ed). Costa Rica: EUNED.

Hernández, P. (2017). Sistema de respuestas en el aula basado en el juego, utilizando dispositivos móviles. [Archivo de PDF]. Ministerio De Educación Pública. Recuperado: <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/Manual-Kahoot.pdf>

Hernández, P., Yoli, M. (mayo 2015). Factores que favorecen la innovación educativa con el uso de la tecnología: una perspectiva desde el proyecto COKREA. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 45*. [Archivo de PDF]. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1942/194239783004.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. (5ª. ed.) D.F, México: Mexicana.

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª. ed.) D.F, México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA. Recuperado de: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Luján, M., Salas, F. (2009). Revista Enfoques teóricos y definiciones de la tecnología educativa en el siglo XX. *Actualidades Investigativas en Educación*, 9. [Archivo de PDF]. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713058004>

Martínez, L. (2007). *La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación*. [Archivo de PDF]. Recuperado de: <https://escuelanormalsuperiorsanroque.files.wordpress.com/2015/01/9-la-observacin-y-el-diario-de-campo-en-la-definicin-de-un-temadeinvestigacin.pdf>

Meza, A. (diciembre 2013). *Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. Propósitos y Representaciones*, 1 (2). [Archivo de PDF]. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5475212.pdf>

Ministerio De Educación Pública. (2020). *Política En Tecnologías De La Información*. [Archivo de PDF]. San José, Costa Rica. Recuperado: <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/politica-tic.pdf>

Monje, C. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa Guía Didáctica*. [Archivo de PDF]. Recuperado de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Morales, K. (2010). *Alta dotación y talentos en la niñez*. (1ª. ed.). San José, Costa Rica: Litografía e Imprenta LIL.

- Montero, R., Villalta, S., Jiménez, S., Orozco, J., Rodríguez, S., Barahona, K. (2013). *Gestión de la Calidad y la Innovación dentro del desempeño docente en el II ciclo de la educación general básica*. Tesis de licenciatura. Universidad de Costa Rica UCR.
- Ortega, H. (2014). *La creatividad en la enseñanza del docente universitario de la Universidad Autónoma de Zacatecas, México*. Tesis Doctoral. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/28480/1/T35768.pdf>
- Ortiz, A. (2013). *Modelos Pedagógicos y Teorías del Aprendizaje*. Editorial Universitaria. Recuperado de : https://www.researchgate.net/publication/315835198_Modelos_Pedagogicos_y_Teorias_del_Aprendizaje
- Osorio, M. (2013). *La Creatividad en el Desarrollo de Estrategias Docentes*. Tesis de Maestría. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Parra, D. (diciembre 2003). *Manual de estrategias de enseñanza/aprendizaje*. [Archivo de PDF]. Recuperado de: <https://www.ucn.edu.co/Biblioteca%20Institucional%20Cemav/AyudaDI/recursos/ManualEstrategiasEnsenanzaAprendizaje.pdf>
- Parra, F y Keila, N. (junio 2010). El docente de aula y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Investigación y postgrado*, 25 (1). [Archivo de PDF]. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/658/658222264007.pdf>

- Pérez, C. (2018). *Uso de Lista de Cotejo como Instrumento de Observación*. [Archivo de PDF]. Recuperado de: https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf
- Piquer, P., Chiva, Ó., (2017). *La pedagogía de la presencia: tecnologías digitales y aprendizaje-servicio*. Barcelona, ESPAÑA: Editorial UOC. Recuperado de: <http://www.ebrary.com>
- Pivadori, M. Buseghin, E. (2008). *Uso de las Tics en el Aula*. [Archivo de PDF]. Recuperado de: http://www.ispn4-santafe.edu.ar/Carreras/Administracion/Trabajo_Alumnos/Taller_Docencia_I/Us_o_Tics_en_el_aula.pdf
- Prieto, M. (2017). Arjé y el maestro Francisco Gutiérrez (Editorial). *Boletín Académico Arjé*. 3 (4). Universidad Técnica Nacional.
- REA (s.f.). Tecnología. Diccionario de la lengua española. Edición del Tricentenario. Real Academia Española. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=ZJ2KRZZ>
- Romero, N. (2014). *Catálogo de estrategias docentes con tecnología*. México: Editorial Digital UNID. Recuperado de: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioutnsp/detail.action?docID=5307896>
- Robbins, S. y Judge, T. (2013). *Comportamiento Organizacional*. (15ª. ed.) México: Pearson
- Rodríguez Vega, D. y Hadad Larios, I. (2013). *Ideas pedagógicas: análisis de la normatividad sobre Educación Preescolar en Colombia*. Universidad del

Norte. Recuperado de:

<https://elibro.net/es/ereader/biblioutn/69916?page=13>

Romero, G. (febrero 2009). La pedagogía en la educación. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*, 15. [Archivo de PDF]. Recuperado de:
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/GUSTAVO%20ADOLFO_ROMERO_2.pdf

Rueda, J. (2007). LA TECNOLOGÍA EN LA SOCIEDAD DEL SIGLO XXI: ALBORES DE UNA NUEVA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL. *revista de ciencias sociales*,32. [Archivo de PDF]. Recuperado de:
<http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/jrueda.pdf>

Sabbagh, A. y Mackinlay, M. (2011). *El Método de la Innovación Creativa*. Buenos Aires: Granica S.A. Recuperado de:
<https://books.google.co.cr/books?id=mnCuXbKqtm0C&printsec=frontcover&dq=innovacion&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwisp4zAluHbAhXHo1kKHRaNB8AQ6AEIQDAF#v=onepage&q=innovación&f>

Sanz, De Acedo, M. (2007). *Creatividad individual y grupal en la educación*. (1ª. ed). Madrid España: EIUNSA. Recuperado de:
[:https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioutnsp/detail.action?docID=3176596](https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioutnsp/detail.action?docID=3176596)

Sáez, J. (2017). *Investigación educativa: fundamentos teóricos, procesos y elementos prácticos: enfoque práctico con ejemplos, esencial para TFG, TFM y tesis*. Tesis. Editorial UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperado de:

[https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioutnsp/reader.action?docID=4870247
&ppg=9](https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioutnsp/reader.action?docID=4870247&ppg=9)

Salguero, E. (2009). *La pedagogía institucional y la pedagogía tradicional*. El Cid I apuntes. Recuperado de:

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioutnsp/detail.action?docID=3183148>

Sevillano, M. (2000). *Estrategias innovadoras para una enseñanza de calidad*. Madrid: Pearson.

Silveira, M. (2014). *El arte de las relaciones personales*. Madrid, España: Editorial Alba.

Suárez, A. (2008). *El desarrollo histórico de la historia de la educación y la pedagogía como ciencia en Cuba*. Editorial Universitaria. Recuperado de:

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/biblioutnsp/detail.action?docID=3176300>

Suárez, Z. (2014). *La Pedagogía y la Educación. Dos conceptos distintos*. [Archivo de FORO, COLYPRO]. Recuperado de: <http://www.colypro.com/revista/articulo/la-pedagogia-y-la-educacion.-dos-conceptos-distintos>

Suárez de Puga, R. (2015). *Psicología del aprendizaje*. Editorial UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperado de:

[https://elibro.net/es/lc/bibliotecauam/titulos/48751?as_all=Psicolog%C3%A
Da del aprendizaje. 2014\).&as all op=unaccent icontains&prev=as](https://elibro.net/es/lc/bibliotecauam/titulos/48751?as_all=Psicolog%C3%A Da del aprendizaje. 2014).&as all op=unaccent icontains&prev=as)

Suárez, R. (2015). *Psicología del aprendizaje*. Editorial UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperado de:

https://elibro.net/es/lc/bibliotecauam/titulos/48751?as_all=Psicolog%C3%

[ADa del aprendizaje. 2014\).&as all op=unaccent iconains&prev=as](#)

Touriñán, J. (enero 2012). Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no sólo actor de sus propios proyectos. *Revista de investigación en educación*, 10. [Archivo de PDF]. Recuperado de: <file:///C:/Users/Roberto/Downloads/DialnetCreatividadEducacionEInnovacion-4731911.pdf>

Universidad Libre de Costa Rica ULICORI (s.f.). Ejerciendo la docencia en línea Cómo abordar los desafíos de la educación virtual. [Archivo de PDF]. Recuperado de: <https://www.plerus.ac.cr/docs/Ejerciendo la Docencia en Linea.pdf>

Valero, J. Valero, I. Coca, J. (2016). *Creatividad y educación para el siglo XXI desde una perspectiva sociológica*. (2ª. ed.). Habana, cuba: RIPS, ISSN.

Varela, G. (2012). *Realidad de la práctica pedagógica y curricular en la educación básica y bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional José de Anchieta de Fé y Alegría de la ciudad Manta durante el año 2011-2012*. Posgrado en ciencias de la educación maestría en pedagogía. Escuela de Ciencias de la Educación.

Venegas, M. (2010). Retos y desafíos de Costa Rica en materia de actualización profesional de los docentes de primaria y secundaria. *Estado de la Educación*. [Archivo de PDF]. Recuperado de: <https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox/1645c518bdac2aac?projector=1&messagePartId=0.3>

Velásquez, M. León, A. Díaz, R. (2009). Pedagogía y Formación docente.

COORDINACIÓN EDUCATIVA Y CULTURAL CENTROAMERICANA

Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de

Educación Primaria o Básica, 1. [Archivo de PDF]. Recuperado de:

https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_01_0.pdf

Zamora, T. (2006). Calidad de la Educación. Ministerio de Educación Pública. [Archivo

de PDF]. Recuperado de: <https://mep.janium.net/janium/Documentos/9999.pdf>

6.15 ANEXOS

Anexo 1



INSTRUMENTO CUESTIONARIO
ESTUDIANTES II CICLO EDUCACIÓN DE GENERAL BÁSICA

AÑO:2019

CUESTIONARIO LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EN MI APRENDIZAJE

1. **Objetivo:** El presente instrumento permite recabar información **de los Estudiantes de Primaria de II ciclo, 4°, 5°, 6° de Educación General Básica**. El supracitado servirá para identificar e investigar la importancia que se le confiere a la creatividad e innovación en el proceso de aprendizaje durante las lecciones, tareas o proyectos.
2. **Instrucciones:** Se utiliza una guía la cual enumera una cantidad de preguntas cerradas y abiertas por interrogar, el Estudiante guiado por el facilitador dará respuesta a cada una en forma clara y concisa en un tiempo estimado de 20 minutos. La información que se genere será tratada con un estricto manejo confidencial y ético.

Grado académico:

1. ¿Disfruta de las clases?

- a) Sí b) No

2. ¿Qué es lo que más disfruta de las clases?

- a) Las clases con una misma rutina (formato escrito).
b) Las clases participativas (puedes dar tu opinión).
c) Las clases en distintos ambientes (en la granja, patio, plaza, visita al museo).

3. ¿Le gustan las actividades, talleres o ejercicios que puedas imaginar y crear cosas distintas?

a) Sí b) No

4. ¿Solo los científicos y artistas son creativos?

a) Sí b) No ¿Por qué?

5. ¿Observas actividades innovadoras en las clases?

a) Sí b) No c) a veces

6. ¿Cree que es importante que sus profesores utilicen otras formas de explicar la materia?

a) Sí b) No c) a veces ¿Por qué?

7. ¿Utilizan sus docentes libros o documentos alternativos al que utilizan en clase?

a) Sí b) No

8. ¿Qué otros instrumentos utilizan sus profesores a la hora de impartir las lecciones?

a) La pizarra.

b) La pizarra y audiovisuales.

c) Audiovisuales, recursos (pantallas planas con dispositivo Chromecast) y materiales didácticos.

d) Todas las anteriores.

9. ¿Son sus profesores creativos al impartir las clases?

a) Sí b) No

10. ¿Reciben lecciones fuera del aula con qué frecuencia?

a) Más de 3 veces a la semana.

b) Menos de dos veces a la semana.

c) Casi nunca.

d) Nunca

11. ¿Cómo se siente al recibir clases en el exterior del aula?

- a) alegre b) cómodo c) distraído d) aburrido

12. ¿Cómo clasifica en general las clases?

- a) Muy aburridas.
b) No aprendo mucho.
c) Aburridas, pero aprendo poco a poco.
d) Siempre aprendo algo nuevo y no me preocupo para los exámenes.
e) Aprendo más con actividades o con recursos distintos que lleva mi Docente.

13. ¿Cuenta con el tiempo oportuno para poder crear o mejorar sus proyectos o tareas?

- a) Sí b) No c) Algunas veces

14. ¿Cómo describirías mejor lo que es una actividad de innovación en su lección favorita?

15. ¿Marque con una X si en alguna clase le han solicitado que realice un ejercicio similar a?

- a) () De acuerdo con un texto leído le indican que se inventen una serie de preguntas.
- b) () Dado un resultado, inventar problemas de matemáticas.
- c) () Que invente un cuento a partir de una imagen: ejemplo: un mapa, una canasta de frutas, una niña en un bosque, un perro.
- d) () Dadas unas figuras geométricas, realizar una actividad de dibujo.
- e) () Realizar un dibujo de tu paseo favorito y pintarlo como quieras.

16. En las clases realizan actividades como

a) () Danza b) () La música y el ritmo c) () Presentaciones d)
Dramatizaciones

17. Mencione la actividad en clase que más ha puesto a prueba su imaginación

18. Mencione qué espacio tienen en el aula destinado a la creatividad

19. ¿Cree que es necesario que les permitan realizar más actividades creativas e innovadoras en las lecciones?

a) Sí b) No c) Algunas veces

20. ¿Los profesores le motivan a ser creativo?

a) Sí b) No c) Algunas veces

Anexo 2



INSTRUMENTO: CUESTIONARIO PARA
DOCENTES II CICLO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

AÑO:2019

CUESTIONARIO EL VALOR DE LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

1. **Objetivo:** El presente instrumento permite recabar información del quehacer del personal **Docente de Primaria de II ciclo de Educación General Básica** de la institución Escuela Villa Azul. El mismo servirá para identificar e investigar la importancia que se le confiere a la creatividad e innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje durante las lecciones, tareas o proyectos.
2. **Instrucciones:** Se utiliza una guía la cual enumera una cantidad de preguntas cerradas y abiertas por interrogar, el Docente guiado por el facilitador dará respuesta a cada una en forma clara y concisa en un tiempo estimado de 20 minutos. La información que se genere será tratada con un estricto manejo confidencial y ético.

Nivel Educativo: Técnico () Bachillerato Univ. () Licenciatura () Maestría () Posgrado ()

Especialidad:

Experiencia académica:

1. Marque características que considera acerca de la creatividad y de la innovación.

a) La creatividad se puede enseñar

b) La persona creativa no nace se hace

c) El modelo educativo actual es riguroso y tradicional no me permite desarrollar la creatividad

d) El acceso de internet es esencial para ser creativo

e) Aprovechar las herramientas tecnológicas para hacer algo mejor

f) Sin las herramientas tecnológicas no puedo ser innovador

g) La cultura creativa se puede desarrollar en las aulas

h) No tengo claro cómo ejercer la innovación en las aulas

2. ¿En su profesión es esencial ser creativo?

a) Sí b) No

3. ¿Se necesitan recursos económicos para ser creativo?

a) Sí b) No c) Algunas veces

4. ¿La creatividad es algo innato o se adquiere con el tiempo?

a) Sí b) No c) ambas

5. ¿Necesita creatividad para innovar o se necesita innovación para crear?

a) Creatividad b) Innovación c) una depende de la otra

6. ¿Se necesita innovar para mejorar los procesos de aprendizaje?

a) Sí b) No

7. ¿Qué técnicas o métodos utiliza en sus clases para ser creativo? (Puede marcar las opciones que considere conveniente).

a) Incentivando a los alumnos a que busquen soluciones por ellos mismos.

b) Fomentando equipos de trabajo y lluvias de ideas.

c) Enseñar estrictamente los contenidos por medio de la clase magistral.

d) Toma tiempo para explicarle al alumno los puntos fuertes de su trabajo y lo que tiene que mejorar.

8. ¿Diseña lecciones multidisciplinarias?

a) Sí b) No

9. ¿Qué es innovación?

a) Obtener el mayor provecho de las TICs.

b) Realizar nuevas prácticas pedagógicas.

c) Fomentar el autoaprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

d) El modelo académico, es quien construye el desarrollo de la innovación en el aula.

10. ¿Con cuál de los ítems siguientes se identifica? (Puede marcar las opciones que considere conveniente).

a) Logar cambios en el aula por medio de la creatividad e innovación.

b) Fomentar la capacidad de investigación e inventiva.

- c) Evaluar competencias.
- d) Los exámenes son la mejor evaluación del aprendizaje.
- e) Ser promotor del trabajo grupal y cooperativo.

11. La innovación y la creatividad en este Centro Educativo es asunto de importancia para:

- a) Los docentes.
- b) La administración, director y los docentes.
- c) La administración, director, docentes, estudiantes
- d) La administración, director, docentes, estudiantes y padres de familia.
- e) Los docentes y estudiantes.
- f) Ninguna de las anteriores.

12. ¿Cuenta con el tiempo oportuno para preparar las lecciones donde los alumnos puedan enriquecer la creatividad e innovación?

- b) Sí b) No c) Algunas veces

13. ¿Cómo podría describir la creatividad que utiliza en el proceso de aprendizaje para los estudiantes?

14. ¿Mencione qué espacio tiene en el aula destinado a la creatividad?

15. ¿Qué tan importante es propiciar actividades creativas e innovadoras que se complementen en los procesos de aprendizaje?

16. ¿Considera que una enseñanza basada en la creatividad e innovación puede favorecer a los alumnos en el mercado laboral?

- a) Sí b) No

Anexo 3



INSTRUMENTO: CUESTIONARIO DE VALIDACIÓN
 APLICADO A DOCENTES DE EDUCACIÓN
 GENERAL BÁSICA

AÑO:2019

CUESTIONARIO

21. **Objetivo:** Las Estudiantes de la Universidad Técnica Nacional, del Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa en calidad de investigadoras del tema “...*La creatividad e innovación en el quehacer del mediador pedagógico y sus implicaciones en los procesos de aprendizaje en el Centro Educativo Villa Azul de la provincia de Alajuela en el año 2019...*” pretende validar el instrumento “...*EL VALOR DE LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN...*” por medio de una muestra representativa de los docentes de Educación General Básica, de la Escuela Líder el Pacto del Jocote, con el fin de comprobar la eficiencia del supracitado, por medio de los resultados.
22. **Instrucciones:** Lea atentamente cada cuestionario y conteste el presente cuestionario, marcando con una x sobre la letra que considera que es la respuesta correcta. La información que se genere será tratada con un estricto manejo confidencial y ético.

Nivel Educativo: Técnico () Bachillerato Univ. () Licenciatura () Maestría () Posgrado ()

Especialidad:

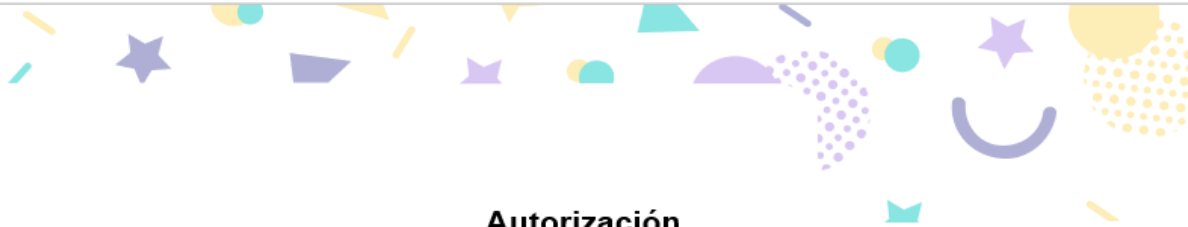
Experiencia académica:

1. ¿Este cuestionario recolecta información de relevancia sobre la creatividad e innovación en las aulas?
a) Sí b) No
2. ¿El enunciado de cada pregunta es coherente y comprensible?
a) Sí b) No
3. ¿Las preguntas tienen la extensión adecuada?
a) Sí b) No
4. ¿Las respuestas tienen coherencia con cada pregunta?
a) Sí b) No c) ambas
5. ¿Considera comprensible el vocabulario utilizado en el cuestionario?
a) Sí b) No
6. ¿Tiene lógica la estructura del cuestionario?
a) Sí b) No

7. ¿Es adecuado responder este cuestionario guiado por las Investigadoras?
a) Sí b) No
8. ¿Es adecuado el tiempo 20 minutos propuesto para contestar el formulario?
a) Sí b) No c) debe mejorar (especifique el tiempo oportuno)
-
9. ¿Considera que por medio de este instrumento las investigadoras obtienen información provechosa?
a) Sí b) No c) debe mejorar
10. ¿Es correcta la extensión del formulario?
a) Sí b) No c) debe mejorar (especifique)
-

Fin del cuestionario, gracias por su aporte.

Anexo 4



Autorización



Fecha: _____

Por medio de la presente, yo _____, cédula de identidad N° _____, en calidad de () padre o () madre de familia autorizo expresamente a mi hijo (a) menor de edad, _____, estudiante de la **Escuela** _____ y que cursa el grado de _____, pueda ser entrevistado para completar el Instrumento“**...CUESTIONARIO LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EN MI APRENDIZAJE...**”, con el fin contribuir a una investigación dirigida en el área educativa.

Firma del que Autoriza

Anexo 5

ESTUDIANTES II CICLO EDUCACIÓN DE GENERAL BÁSICA 4°, 5° y 6°

 	
<h1>BITÁCORA</h1>	
<p>A continuación, se detalla una lista de acontecimientos que se observan y se recolectan al aplicar el cuestionario a los estudiantes de primaria de II ciclo de 4, 5 y 6 año titulado “<i>CUESTIONARIO LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EN MI APRENDIZAJE</i>”.</p>	
FECHA	EVIDENCIAS
1	La mayoría de los niños no comprenden qué es innovación.
2	La pregunta 15 algunos niños no la comprendieron.
3	Algunos niños no sabían qué es un dispositivo Chromecast.
4	Algunos niños expresaron que las maestras sí eran creativas, pero algunas clases aburridas.
5	Aspectos positivos: La extensión del formulario no les pareció agotador.
6	A los niños les llamó la atención que les consultaran sobre creatividad y empezaron a hablar de actividades que habían realizado con diferentes materiales.
7	Algunos indicaron que sí les gustan las clases.
8	
9	
10	
<p>OTRAS OBSERVACIONES:</p>	

Anexo 6



Tabla de Cotejo

Objetivo: El presente instrumento permite recabar información para identificar las estrategias creativas e innovadoras del quehacer pedagógico en **Docentes de Primaria de II ciclo de Educación General Básica** de la institución Escuela Villa Azul.

Nombre de la Escuela: Centro Educativo Villa Azul			
Grado: IV			
INDICADORES	SÍ	NO	COMENTARIOS
PLANEACIÓN			
Elaboró y aplica su planeamiento diario.	X		
Está visible el tema que abordará.	X		
Está visible el objetivo, competencia o aprendizaje esperados.	X		
Corresponde la clase al registro del día en su planeación.	X		
CLASE			
Realiza actividad de iniciación antes de empezar con el tema.		X	
Da un repaso antes de iniciar con el tema.		X	
Brinda un espacio para que sus alumnos opinen sobre el tema que van a abordar.	X		
Utiliza material externo al libro para ver el tema.	X		

Retroalimenta el tema en medio de la lección.	X		
Utiliza proyector, computadora, pantalla u otro aparato, emplea la tecnología.	X		Utiliza pantalla para reforzar el tema con un video educativo.
Realiza alguna actividad en donde permita a sus alumnos desarrollar su creatividad.		X	
Utiliza distintas actividades para darles la oportunidad a todos sus alumnos de comprender el tema.		X	
La clase es interactiva.		X	
Utiliza juegos		X	
Abarca otras áreas de estudios diferentes a su clase.		X	Utilizó matemáticas en una clase de español.
Comprende que todos tienen derechos y diferentes responsabilidades.		X	No da diferentes responsabilidades a los alumnos. Quiere que todos hagan lo mismo.

Grado: V

INDICADORES	SÍ	NO	COMENTARIOS
PLANEACIÓN			
Elaboró y aplica su planeamiento diario.	X		
Está visible el tema que abordará.	X		
Está visible el objetivo, competencia o aprendizaje esperados.	X		
Corresponde la clase al registro del día en su planeación.	X		
CLASE			

Realiza actividad de iniciación antes de empezar con el tema.	X		
Da un repaso antes de iniciar con el tema.	X		
Brinda un espacio para que sus alumnos opinen sobre el tema que van a abordar.	X		
Utiliza material externo al libro para ver el tema.	X		
Retroalimenta el tema en medio de la lección.	X		
Utiliza proyector, computadora, pantalla u otro aparato, emplea la tecnología.	X		
Realiza alguna actividad en donde permita a sus alumnos desarrollar su creatividad.	X		
Utiliza distintas actividades para darles la oportunidad a todos sus alumnos de comprender el tema.	X		
La clase es interactiva.	X		
Utiliza juegos	X		
Abarca otras áreas de estudios diferentes a su clase.	X		
Comprende que todos tienen derechos y diferentes responsabilidades.	X		

Grado: VI

INDICADORES	SÍ	NO	COMENTARIOS
PLANEACIÓN			
Elaboró su planeamiento diario.	X		
Está visible el tema que abordará.	X		

Está visible el objetivo, competencia o aprendizaje esperados.	X		
Corresponde la clase al registro del día en su planeación.	X		
CLASE			
Realiza actividad de iniciación antes de empezar con el tema.		X	
Da un repaso antes de iniciar con el tema.		X	
Brinda un espacio para que sus alumnos opinen sobre el tema que van a abordar.	X		
Utiliza material externo al libro para ver el tema.		X	Solo utilizó el libro para trabajar con ejercicios.
Retroalimenta el tema en medio de la lección.	X		
Utiliza proyector, computadora, pantalla u otro aparato, emplea la tecnología.	X		
Realiza alguna actividad en donde permita a sus alumnos desarrollar su creatividad.	X		
Utiliza distintas actividades para darles la oportunidad a todos sus alumnos de comprender el tema.	X		
La clase es interactiva.	X		
Utiliza juegos	X		
Abarca otras áreas de estudios diferentes a su clase.		X	
Comprende que todos tienen derechos y diferentes responsabilidades.	X		.

Anexo 7

Estudio de caso # 1

Tenemos tres estudiantes de primaria presentes en una misma clase:

Una niña que es capaz de mantener su concentración durante las explicaciones de sus profesores y suele entender bien lo que explican. Karla hace las tareas y estudia la materia cuando su docente se lo solicita, e incluso se formula preguntas de las que no encuentra respuesta en el libro. En la clase pregunta sus dudas al docente, pero cuando llega a su casa les manifiesta a sus padres que no quiere volver a repasar toda la materia ya que sus padres le exigen sentarse por horas para hacer sus deberes, ella manifiesta que está agotada que quiere jugar y siempre inventa juegos relacionado con la materia que está estudiando. Estudiantes como ella necesitan poca ayuda de sus docentes para aprender la materia.

Luego de esto, podemos observar a otro niño, Julián. Él estudia cuando hay exámenes porque sus padres le revisan la agenda escolar y lo obligan, hace sus tareas, pero a la fuerza y siempre con la ayuda de sus padres. En clase se desconcentra, se distrae y como no tiene mucha idea de lo que le explican suele perderse hasta el punto de no ser capaz de preguntar, porque no es siquiera capaz de definir lo que no entiende. Él aborda su aprendizaje con el objetivo de aprobar, pero le es difícil en el contexto actual. Sin embargo, en la feria científica del año pasado obtuvo la mejor calificación por su creatividad e innovación en robótica, y siempre habla en la clase de todos los modelos electrónicos que ha hecho y que le gustaría mejorar, ya que en su casa pasa jugando con la Robótica.

El tercer estudiante llamado Julio, no estudia ni cuando hay exámenes pues ni siquiera tiene interés en aprobar. En casa no tiene ningún apoyo familiar, sus padres tampoco tienen interés en el aprendizaje de su hijo, ni medios para apoyarlo, en clase, Julio crea muchos problemas, exhibe abiertamente su desinterés, desafía a sus profesores, tiene conflictos y peleas con sus compañeros. Sin embargo, apenas sale de la escuela se alista para entrenar, ya que está en equipo de futbol y es uno de los mejores en este deporte y no solo el futbol le apasiona si no le encanta correr y

participar en los partidos de basquetbol y hasta ha llegado a manifestar que quiere ser deportista, pero sus padres no le muestran atención y los profesores tienen mucho en qué pensar para colaborar en el sueño de Julio, más bien ya han enviado notas a sus padres para indicarles que las posibilidades de que Julio gane el año son muy pocas.

Julián y Julio oyen del profesor las mismas palabras que Karla, pero ellos no escuchan y por supuesto tampoco aprenden. Mientras Julián piensa en cómo sus robots puedan correr, y Julio en cómo molestar al compañero; María está relacionando lo que dice el profesor con lo que ella ya sabe, ella comprende a un nivel más profundo en el que puede deducir aplicaciones e implicaciones de lo que el docente comenta.

El profesor da sus clases basándose en el planeamiento de clase y los objetivos de este, las actividades para fortalecer el aprendizaje o actividades para la retroalimentación por cada asignación son de dos actividades dinámicas por clase, el tiempo es muy corto y los niños deben de obtener toda la materia en el tiempo estipulado.

Por otra parte, la directora una vez por semana reúne a los profesores para corroborar que estén al día con los temas y contenidos. Sin embargo, está consiente que los niños se quejan por el montón de materia que deben memorizar para los exámenes y escucha cómo hablan de su frustración y estrés, pero aun así continúa expresando que el método cognitivo es el mejor para el aprendizaje.

Preguntas para la discusión:

1. ¿Identifique los problemas que nos plantea este caso?
2. De acuerdo con la frase “...*Educación para una Nueva Ciudadanía*...” que se basa en teorías educativas que centran su interés en los estudiantes y visualizan al personal docente como facilitador de los procesos requeridos para construir conocimiento. ¿Como educadora qué acciones de mejora implementaría?

3. Los profesores más que pensar en una nota o en una cifra, deben ver la evaluación para contribuir, generar y fortalecer el propio aprendizaje. ¿Está de acuerdo sí o no explique?
4. ¿Qué implicación tiene la creatividad e innovación durante el proceso de aprendizaje de los niños?
5. ¿Creen que los estudiantes podrían mejorar sus calificaciones si los profesores enseñaran de acuerdo con las capacidades de sus alumnos?

Estudio de caso # 2

Un estudiante llamado José Felipe de 11 años, es un niño con buena salud, pero es muy tímido y distraído, tiene pocos amigos, a veces se sienta solo en el aula. Es indiferente cuando realiza ejercicios incorrectamente, no habla en el aula; solo si el docente le hace alguna pregunta. En este caso es complicado diagnosticar su problema o dificultad de aprendizaje por su carácter personal.

Tras una observación constante a este niño, se puede observar una inadaptación social en el aula, ya sea con los docentes o sus compañeros.

Desde el punto de vista psicológico este niño presenta una dificultad de adaptación por causas de carácter ambiental, familiar, y como consecuencia una incapacidad social escolar.

Preguntas para la discusión:

1. ¿Cuál es el problema principal en el caso anterior?
2. ¿Creen ustedes que la situación de José Felipe le impide aprender bien?
3. ¿Cómo podrían los docentes ayudar a José Felipe?
4. ¿Creen ustedes que al innovar y hacer uso de la tecnología se pueda involucrar a José Felipe a socializar y aprender junto con sus compañeros y docentes?
5. ¿La falta de creatividad en los docentes perjudica a José Felipe?
6. ¿Es el quehacer docente punto importante para que José Felipe se sienta cómodo en clase?

Anexo 8

Fotografías



Inicio de la investigación



Anexo 9



Orden del aula Valores en el aula



Observación en el Aula

Trabajo de observación en el aula, clases de español



Anexo 10

Fotografías



Anexo 11**Carta de filóloga**

06 de agosto del 2020.

Señores

Universidad Técnica Nacional

Estimados señores

La suscrita Edith Raissa Pizarro Alfaro con cédula de identidad N° 401780133, profesional en Filología, hace constar que revisó el documento que lleva por tema ***La creatividad e innovación en el quehacer del mediador pedagógico y sus implicaciones, en los procesos de aprendizaje en el Centro Educativo Villa Azul de la provincia de Alajuela en el año 2019***, de las estudiantes **Kimberly Azoifeifa González y Dayana González Luna**, al cual se le aplicaron las revisiones y observaciones relacionadas con aspectos de construcción gramatical, ortografía, redacción, entre otros.

Dado lo anterior, certifico que el documento contiene las observaciones y correcciones solicitadas, quedando de conformidad con lo pactado.

Atentamente,

Firmado por EDITH RAISSA PIZARRO ALFARO (FIRMA)
PERSONA FISICA, CPF-04-0178-0133. Fecha declarada: 06/08/2020 06:25 PM
Esta representación visual no es una fuente de confianza, valide siempre la firma.

Licda. Edith Raissa Pizarro Alfaro

Código del Colegio 35554

Anexo 12



Universidad Técnica Nacional

Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa

Página **184**

PROTOCOLO DE APERTURA EN DEFENSA DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACION

ACTA DE DEFENSA DE TESIS

En la provincia de Alajuela, al ser las 5:00 p.m. del día 17 de setiembre del 2020, en el Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa, de la Universidad Técnica Nacional; se reúne y constituye el Tribunal Evaluador encargado de juzgar la tesis de grado en el nivel de Licenciatura de las Postulantes:

Nombre completo	Número de cédula
Dayana González Luna	114040984
Kimberly Paola Azofeifa González	114370615

El título de Tesis de grado corresponde a:

“La creatividad e innovación en el quehacer del mediador pedagógico y sus implicaciones en los procesos de aprendizaje en el Centro Educativo Villa Azul de la provincia de Alajuela en el año 2019”.

Dirigida por el tutor de Tesis:

MSc. Giovanni Segura Morales.

Dentro del Programa de Licenciatura en Mediación Pedagógica, adscrito al: Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa, Universidad Técnica Nacional.

Lo anterior respaldado según los artículos 22 y 23 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Nacional y en cumplimiento de las directrices VI-02-2014, y habiendo cumplido a su vez con las directrices DA-VD-08-2015, VI-003-2014 y VI-004-2014.

Palabras de apertura formal a cargo del Presidente del Tribunal

“El Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa de la Universidad Técnica Nacional, declara abierta esta sesión pública con motivo de la defensa oral del Trabajo Final de Graduación, para optar por el grado académico de Licenciatura en Mediación Pedagógica. En esta ocasión, el Tribunal Evaluador está debidamente conformado por las siguientes personas: *(leer en orden ascendente)*).

Presidente del Tribunal	Dr. Efrén Rodríguez González
Tutor de TFG	Msc. Giovanni Segura Morales
Lector 1 de TFG	M.E.D. Jorge Alberto Luna Alfaro
Lector 2 de TFG	MSc. Alan Astorga Castro

De esta forma, procedo a indicarle lo siguiente:

- a) Las estudiantes contarán un máximo de 30 minutos para la presentación oral de su trabajo final de graduación.
- b) Posteriormente, se cuenta con un tiempo adicional no mayor a 30 minutos para la etapa de preguntas y comentarios por parte de todos los miembros del tribunal.
- c) Finalmente, concluida estas etapas, el Tribunal Evaluador procederá a deliberar de manera privada para la valoración y calificación de la defensa realizada.
- d) Las decisiones que tome el tribunal evaluador se alcanzarán por mayoría simple.

Dadas estas indicaciones, procedo a preguntar si los postulantes desean realizar alguna pregunta sobre las mismas.

Realizada la apertura formal de este acto público, se puede proceder, a partir de este momento, a realizar su defensa oral”


PROTOCOLO DE CIERRE EN DEFENSA DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACION

Concluye la deliberación del Tribunal Evaluador y previa votación en sesión secreta, a las 18:16 horas del 17 de setiembre del 2020. Se acuerda otorgar a la Tesis de Grado para optar por la Licenciatura en Mediación Pedagógica, la calificación de: 9,3.

Lo anterior considerando lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos Finales de Graduación en su artículo 32, sobre los porcentajes asignados para la valoración y calificación de la defensa:

- a) El documento final (60%)
- b) La defensa del Trabajo Final de Graduación (40%)

La obtención de una calificación igual o superior a **80** significa la aprobación del mismo, por tanto, este Tribunal declara APROBADO el presente Trabajo Final de Graduación.

MIEMBROS	FIRMAS
Presidente del tribunal	 <p>EFREN RODRIGUEZ GONZALEZ (FIRMA) Fecha: 2020.09.17 18:51:05 -0600 Razón: Director de carrera Ubicación: CFPTE/Universidad Técnica Nacional Contacto: elrodriguez@utn.ac.cr</p>
Tutor de TFG	Msc. Giovanni Segura Morales
Lector 1 de TFG	M.E.D. Jorge Alberto Luna Alfaro
Lector 2 de TFG	MSc. Alan Astorga Castro

Firma de las sustentantes:

Nombre completo	Número de cédula	Firma
Dayana González Luna	114040984	
Kimberly Azofeifa González	114370615	

Anexo 13

Anexo IV

**CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA USO Y MANEJO DE LOS TRABAJOS
FINALES DE GRADUACIÓN**

UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

(Trabajo colectivo)

Alajuela, 30 de setiembre del 2020.

Señores

Vicerrectoría de Investigación

Sistema Integrado de Bibliotecas y Recursos Digitales

Estimados señores:

Nombre de sustentantes	Cédula
Dayana González Luna	114040984
Kimberly Azofeifa González	114370615

Nosotros en calidad de autores del trabajo de graduación titulado:

La creatividad e innovación en el quehacer del mediador pedagógico y sus implicaciones, en los procesos de aprendizaje en el Centro Educativo Villa Azul de la provincia de Alajuela en el año 2019.

El cual se presenta bajo la modalidad de:

_____ Seminario de Graduación

_____ Proyecto de Graduación

X Tesis de Graduación



Presentado en la fecha 17/09/2020, autorizamos a la Universidad Técnica Nacional, sede Central, para que nuestro trabajo pueda ser manejado de la siguiente manera:

Autorizamos	SI	No
Conservación de ejemplares para préstamo y consulta física en biblioteca	X	
Inclusión en el catálogo digital del SIBIREDI (Cita catalográfica)	X	

Comunicación y divulgación a través del Repositorio Institucional	X	
Resumen (Describe en forma breve el contenido del documento)	X	
Consulta electrónica con texto protegido	X	
Descarga electrónica del documento en texto completo protegido		X
Inclusión en bases de datos y sitios web que se encuentren en convenio con la Universidad Técnica Nacional contando con las mismas condiciones y limitaciones aquí establecidas.	X	

Por otra parte, declaramos que el trabajo que aquí presentamos es de plena autoría, es un esfuerzo realizado de forma conjunta, académica e intelectual con plenos elementos de originalidad y creatividad. Garantizamos que no contiene citas, ni transcripciones de forma indebida que puedan devenir en plagio, pues se ha utilizado la normativa vigente de la American Psychological Association (APA). Las citas y transcripciones utilizadas se realizan en el marco de respeto a las obras de terceros. La responsabilidad directa en el diseño y presentación son de competencia exclusiva, por tanto, eximo de toda responsabilidad a la Universidad Técnica Nacional.

Conscientes de que las autorizaciones no reprimen nuestros derechos patrimoniales como autores del trabajo. Confiamos en que la Universidad Técnica Nacional respete y haga respetar nuestros derechos de propiedad intelectual.

Nombre del estudiante	Cédula	Firma
Dayana González Luna	114040984	
Kimberly Azofeifa González	114370615	


Día: miércoles 30 de setiembre del 2020.

Anexo 14

Anexo V

BOLETA DE PRESENTACIÓN FORMAL DE TRABAJOS FINALES DE GRADUACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA NACIONAL

SOBRE EL AUTOR (ES) DEL TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN				
Primer apellido	Segundo apellido	Nombre	Número de cédula	Firma del estudiante
González	Luna	Dayana	114040984	
Azofeifa	González	Kimberly	114370615	
Carrera a la que pertenece: Mediación Pedagógica	Título obtenido: Licenciatura en Mediación Pedagógica			
Fecha de presentación: 17/09/2020				
USO EXCLUSIVO PARA EL DIRECTOR DE CARRERA Y LOS ENCARGADOS DE BIBLIOTECAS				
Verificación de documentación	Marque con (x)			
	<input type="checkbox"/>	Documento físico del trabajo final		
	<input type="checkbox"/>	Carta de autorización para uso y manejo de los trabajos finales de graduación		
	<input type="checkbox"/>	Acuso de recibido de la versión digital por parte de la Vicerrectoría de Investigación		
	<input type="checkbox"/>	Copia digital para la carrera		

Nombre del Director (a) de	Firma del Director de	Fecha de Aprobación
Número de presentación asignado en biblioteca		
Nombre y firma del funcionario de la biblioteca que recibe:		
Sello de biblioteca		