



UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
MAESTRIA EN LIDERAZGO EDUCATIVO

**PEDAGOGÍA INNOVADORA: PROPUESTA DESDE EL LIDERAZGO
TRANSFORMACIONAL DESDE EL AULA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA "MANUEL MARÍA PALACIOS".**

Estudiante:

Silvia Patricia Villa Chuchuca

Asignatura: Proyecto de investigación en liderazgo y gerencia educativa.

Quito – Ecuador

Abril 2023

RESUMEN

Con los avances tecnológicos, las transformaciones que se dan en el campo educativo y las necesidades que se presenta en las aulas, la educación debe estar en constante avance y desarrollar nuevos métodos y estrategias para llevar a cabo una educación efectiva. Es por esto que, las metodologías innovadoras nacen para promover un aprendizaje interactivo, participativo y para resaltar en los estudiantes sus roles de protagonistas, reestructurando los esquemas dirigidos del aula. Por consiguiente, esta investigación se desarrolló atendiendo al paradigma interpretativo, enfoque cualitativo y método hermenéutico. La técnica utilizada fue la entrevista que fue realizada a seis docentes de una institución. Este estudio tuvo como fin conocer las metodologías pedagógicas innovadoras (ABP, Gamificación y Pensamiento Visual) a partir del liderazgo transformacional desde el aula. Entre los principales hallazgos se encontró que, los docentes consideran que es necesario hacer cambios en la pedagogía aplicada en las aulas de la institución por una educación transformadora donde se enfatice el uso de las metodologías innovadoras y el estudiante sea el constructor de su aprendizaje, aprovechando el uso de las Tics y el contexto.

Palabras claves: Pedagogía tradicional, Metodologías innovadoras, Liderazgo transformacional.

ABSTRACT

With technological advances, the transformations occurring in the educational field and the needs that arise in classrooms, education must be in constant advance and develop new methods and strategies to carry out effective education. For this reason, innovative methodologies are born to promote interactive, participatory learning and to emphasize in students their roles as protagonists, restructuring the directed schemes of the classroom. Therefore, this research was developed according to the interpretative paradigm, qualitative approach and hermeneutic method. The technique used was the interview, which was conducted with six teachers in an institution. The purpose of this study was to know about innovative pedagogical methodologies (PBL, Gamification and Visual Thinking) based on transformational leadership in the classroom. Among the main findings, it was found that teachers consider that it is necessary to make changes in the pedagogy applied in the classrooms of the institution for a transformative education where the use of innovative methodologies is emphasized and the student is the builder of his learning, taking advantage of the use of ICTs and the context.

Key words: Traditional pedagogy, Innovative methodologies, Transformational leadership.

INTRODUCCIÓN

La educación es un proceso que está relacionado con el contexto sociocultural, dado que forma parte de la evolución e identidad de la humanidad. La educación tiene gran importancia, tanto para los individuos como para la sociedad, ya que permite alcanzar mejores niveles de bienestar social y de crecimiento económico. De igual manera, contribuye a crear sociedades más justas y equitativas. De manera tal que, representa el mecanismo mediante el cual se obtiene conocimientos, valores, habilidades, competencias, conductas en busca del crecimiento individual y profesional. Por ende, resulta relevante que el proceso educativo sea de calidad con el fin de contribuir al desarrollo integral del ser humano.

Según, el Ministerio de Educación de Ecuador, la calidad educativa tiene una connotación histórica, ya que evoluciona con el tiempo y representa un ideal o aspiración de la sociedad. Este concepto no es neutro, sino que está relacionado a lo social, económico, cultural y político. Además, según el sistema educativo se obtendrá una educación de calidad cuando no solo se consideren aspectos tradicionalmente académicos (notas y evaluaciones), sino también otros como el desarrollo de la autonomía intelectual, el pensamiento crítico, la creatividad y la formación ética en los estudiantes. De igual forma, las buenas actuaciones de los docentes en su acción profesional y la efectiva gestión de los centros escolares contribuyen a una educación de calidad (Ministerio de Educación, 2013).

Hoy en día, el proceso educativo continúa afectado por lo tradicional, lo memorístico y lo rutinario, ya que en algunos casos no fomenta en los estudiantes una educación activa, participativa e interactiva, sino repetitiva, es decir, se incentiva a que el alumno asuma un papel pasivo dentro de las aulas de clases, lo cual llevará a que los estudiantes obtengan aprendizajes a corto plazo. Además, las prácticas educativas se centran en el aprendizaje conceptual donde el docente trasmite conocimientos y los alumnos participan únicamente

como receptores, y en algunas ocasiones los únicos recursos empleados son la explicación por parte del profesor, pizarra y libro de texto.

Para Chávez (2011), la educación tradicional ha sido y es, represiva y coercitiva, ya que produce un estudiante pacifista en lo intelectual, no creativo y sin iniciativa para ir más allá de la información transmitida por los docentes. En esta metodología, la actividad del estudiante se limita a tomar apuntes y hacer preguntas ocasionales. Las evaluaciones tienen un carácter reproductivo, y enfatizan lo cuantitativo.

El modelo tradicional se fundamentó en la escolástica; que significa método y orden, en donde el maestro es el cimiento y condición del éxito educativo, a quien le corresponde organizar el conocimiento, elaborar lo que debe ser aprendido y trazar el camino por el que transitarán sus alumnos. El profesor es considerado el modelo y guía al que se debe imitar y obedecer. Además, se enfatiza que los estudiantes debían emplear en gran medida la repetición y memorización de conceptos, dejando atrás la comprensión de los contenidos y la reflexión crítica. (Galván y Siado, 2021).

Con los avances tecnológicos, las transformaciones que se dan en el campo educativo y las necesidades que se presenta en las aulas, la educación debe estar en constante avance y desarrollar nuevos métodos y estrategias para llevar a cabo una educación efectiva que potencialice aún más las habilidades y competencias de los estudiantes. De ahí la importancia que la educación debe de dar respuestas acertadas a las nuevas exigencias y demandas del entorno, promoviendo un aprendizaje interactivo, participativo e innovador con la finalidad, de que el estudiante sea el constructor de su propio aprendizaje para adquirir conocimientos para la resolución de problemas cotidianos (Torres, 2010).

Es por ello que, que en los últimos años la educación tradicional está afrontando nuevos retos dentro del entorno académico, ya que los contextos cambian continuamente,

creando la necesidad de estar a la vanguardia en la enseñanza y el aprendizaje. En este sentido, se debe cambiar de una metodología tradicional hacia modelos activos y participativos, con el objetivo de resaltar en los estudiantes sus roles de protagonistas, reestructurando los esquemas dirigidos del aula.

Este cambio empieza desde el liderazgo transformacional en las aulas con miras a fomentar prácticas participativas e inclusivas. Los líderes transformacionales fomentan valores de identificación institucional que permite a los colaboradores desarrollar su creatividad y compromiso para el desarrollo de actividades innovadoras y el cumplimiento de metas en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En el área educativa, los líderes deberán tener habilidades para gestionar oportuna y adecuadamente el cambio que las instituciones requieren, no sólo para adaptarse a las nuevas condiciones sociales, sino que además puedan participar activamente en el desarrollo de prácticas educativas efectivas. De esta forma, el liderazgo transformacional tiene un papel importante en los establecimientos educativos, ya que tienen el reto de estar a la vanguardia para responder a las necesidades actuales del contexto educativo (Vásquez, 2013).

A través de la investigación en establecimientos educativos, se ha hecho evidente que los líderes educativos exitosos tienen una serie de características comunes: una orientación inclusiva, prácticas innovadoras y motivadoras; un enfoque institucional orientado en el aprendizaje de los alumnos. Además, un líder que contribuya a la solución de los problemas socioeducativos con respuestas situadas en la realidad de la institución (Villamil, 2016).

En relación a la innovación educativa, Palacios (2021), señala que son nuevas formas de afrontar los problemas y necesidades que surgen en el campo educativo a fin de contribuir a la mejora del proceso y procurar la satisfacción de toda la comunidad educativa. De igual forma, hace referencia a implementar metodologías innovadoras para abordar los problemas educativos orientándose hacia la adaptación flexible y a la diversidad del aula.

En este sentido, con la innovación educativa se puede implementar metodologías, enfoques, técnicas, herramientas y actividades novedosas, que tienen como objetivo mejorar la eficiencia del proceso enseñanza-aprendizaje. Por tal motivo, es importante desde el liderazgo transformacional, desarrollar e implementar metodologías y estrategias como la gamificación, aprendizaje basado en proyectos (ABP) y pensamiento visual en las aulas de clases.

Un ejemplo de innovación es la Gamificación, la cual consiste en el uso de juegos en los entornos educativos, favoreciendo así la motivación, interés y actitud positiva del alumnado hacia los aprendizajes escolares. También, implica que los educadores desarrollen y aplican elementos de diseño de juegos en un entorno educativo de acuerdo a las necesidades de los estudiantes con el objetivo de que el aprendizaje sea más atractivo y eficaz. (Vidal, 2020).

Con respecto a este tema, es relevante mencionar el estudio realizado en una institución educativa de la ciudad de México, en la cual se implementó la Gamificación. Esta investigación fue documentada a través de video en distintas clases, con la finalidad de poder analizar el comportamiento, motivación y cambio de actitud de los estudiantes. De igual forma, se buscaba analizar la interacción profesor-estudiante, interacción estudiante-estudiante, y el tipo de ambiente contextual generado en el aula. Los investigadores encontraron que el uso de actividades lúdicas en el aula mejoró la participación, interacción y rendimiento escolar de los estudiantes. Además, se observó, como la actitud del docente, la didáctica empleada y la manera en que se realizan las prácticas son una fuerte influencia en la motivación de los estudiantes (Zepeda, Abascal & López, 2016).

Otra metodología innovadora para considerar es el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), en el que el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje mediante la resolución de problemas enfocados en su contexto y realidad. El ABP es una excelente opción

metodológica que promueven el desarrollo profesional docente a través de prácticas didácticas innovadoras. El empleo del ABP le ofrece al docente la oportunidad de renovar sus estrategias de enseñanza con actividades significativas teóricas-prácticas para lograr aprendizajes significativos.

EL aprendizaje basado en proyectos metodología activa, innovadora, inclusiva y se basa en el aprendizaje práctico del alumnado. Permite a los estudiantes adquirir conocimientos y competencias claves por medio de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida cotidiana. También, fomenta la motivación hacia la búsqueda y producción de conocimientos, a través de atractivas experiencias de aprendizaje que involucran a los estudiantes de forma participativa e interactiva, en la cual deben aplicar habilidades y conocimientos (García, 2020).

En un estudio realizado con docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Charapotó en Ecuador, reflejaba limitaciones en las estrategias didácticas empleadas por los docentes. Sin embargo, con el uso del ABP en las aulas de clases se dio un cambio tanto conceptual como metodológico en los docentes, en tanto que mejoró los métodos de enseñanza constructivistas que implican un trabajo más complejo, desde el propio diseño de las actividades para fomentar el aprendizaje autónomo y cooperativo de los estudiantes. De igual forma, se evidenció una evolución en los roles de los docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Zambrano, Hernández & Mendoza, 2022).

Otra metodología innovadora para desarrollar es el visual thinking o pensamiento visual que se ha convertido en un medio importante para transmitir información a través del uso de representaciones gráficas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que la mente pueda comprenderlas de una forma más rápida y eficiente.

El pensamiento visual emplea dibujos, mapas mentales e infografías que resumen, simplifican conceptos y que facilitan la asimilación, comprensión y síntesis de estos. El

pensamiento visual es un estilo de aprendizaje que enfatiza la cognición a través del procesamiento visual. Además, el pensamiento visual es una forma para que los estudiantes expresen sus pensamientos y opiniones haciéndolos más claros y procesables, estableciendo conexiones, mejorando el pensamiento crítico (Correa, 2016).

Muchas personas son aprendices visuales y, para ellos, una imagen visual puede ofrecer una experiencia de aprendizaje más atrayente y memorable que la información verbal o escrita. De ahí la importancia de hacer uso de este enfoque en las aulas de clases para fomentar en el alumno capacidades de metacognición y retención.

Además, el pensamiento visual como pedagogía comienza con Rudolph Arneheim y su libro “Visual thinking” (1969). En él explica que, mediante la vista, el individuo aprende de un modo más significativo que si sólo lo hace mediante el lenguaje verbal o escrito, ya que aprender sólo del modo “convencional” limita la capacidad creativa de los estudiantes (Revista Educación 3.0, 2022).

A partir de las ideas descritas, con este estudio se pretende investigar metodologías y estrategias innovadoras como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y el pensamiento visual, como una propuesta en contraposición a las prácticas tradicionales usadas en el proceso de enseñanza para mejorar las condiciones del entorno, generar espacios de innovación y fomentar el desarrollo de competencias, desde el liderazgo transformacional.

Por lo que, esta propuesta tiene por finalidad promover estrategias metodológicas innovadoras desde el liderazgo transformacional en el aula para desarrollar una pedagogía participativa con la colaboración de los docentes de la Escuela “Manuel María Palacio”.

En virtud de lo anteriormente expresado, es necesario mencionar que en la Escuela de Educación Básica “Manuel María Palacios”, se ha evidenciado el uso de metodologías y estrategias de enseñanza tradicionales en las aulas, provocando así: estudiantes con bajo rendimiento escolar, estudiantes desmotivados, planificaciones poco novedosas, aprendizajes

repetitivos y memoristas. De ahí la necesidad de desarrollar una propuesta innovadora para transformar las prácticas de los docentes y lograr aprendizajes significativos.

En atención a la problemática expuesta anteriormente, la presente investigación busca responder ¿Cuál es la importancia del liderazgo transformacional en el aula?, ¿Qué estrategias innovadoras aplican los docentes en la Escuela “Manuel María Palacios Bravo”?, ¿Cuál es la importancia del liderazgo transformacional en el aula para el desarrollo de una pedagogía innovadora?

Para esta investigación se plantean los siguientes objetivos:

- ✓ Conocer la importancia del liderazgo transformacional en el aula.
- ✓ Develar las estrategias innovadoras que aplican los docentes en la Escuela “Manuel María Palacios Bravo”
- ✓ Valorar la importancia del liderazgo transformacional en el aula para el desarrollo de la pedagogía innovadora.

En la actualidad, el uso de estrategias metodológicas innovadoras incorporadas en el aprendizaje como la gamificación, el ABP y el pensamiento visual, permiten un cambio significativo en el sistema educativo, ya que estas contemplan nuevas prácticas, materiales, métodos o incluso contenidos académicos. El objetivo de usar estas estrategias en la institución se basa en mejorar la calidad educativa y el valor agregado al proceso de aprendizaje de los estudiantes (Cárdenas, Cadme & Castro, 2021)

Esta investigación es relevante para apoyar el crecimiento de la institución a través de un cambio sustancial en el proceso enseñanza aprendizaje, utilizando técnicas como: la gamificación, el ABP y el pensamiento visual en las actividades académicas, que permitan incrementar las destrezas, habilidades cognitivas, aprendizaje autónomo, significativo y desenvolvimiento de los estudiantes en el contexto educativo.

Además, esta propuesta se considera novedosa para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea dinámico, creativo e interactivo para los estudiantes en un escenario que cambia constantemente y en donde los docentes deben estar a la vanguardia con respecto a nuevas formas de impartir y compartir los conocimientos.

De ahí la importancia de contar con docentes preparados en estrategias que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje para contribuir en el desarrollo no solo de conocimientos, sino lograr un aprendizaje integral, dinámico y motivador en la institución educativa. Para ello es indispensable iniciar desde un liderazgo transformacional en las aulas de clases con estrategias innovadoras que descubra las potencialidades y necesidades de los estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. Pedagogía

El término Pedagogía proviene de las raíces griegas: “paidos”, que es niño y “gogía”, que es llevar o conducir. Es un conjunto de saberes que se ocupan de la educación como un fenómeno social y humano. Esta disciplina tiene como objeto de estudio a la educación con el fin de conocerla y perfeccionarla. Además, es una guía para orientar a los educadores en referencia a los sistemas, técnicas y estrategias pedagógicas a usar en las aulas. (Pérez, 2008).

La Pedagogía es un término extenso que no solo hace referencia a los métodos de enseñanza que usan los profesores, tanto en la teoría y en la práctica, sino que va más allá y se refiere a la interacción entre el contexto sociocultural y las diferentes formas de aprender. Además, la pedagogía tiene la función de orientar las acciones educativas teniendo como base ciertas prácticas, técnicas, principios y métodos. De ahí que la pedagogía está influenciada de los aportes de diversas ciencias y disciplinas, como la antropología, la psicología, la filosofía, la medicina y la sociología para una educación integral.

El campo disciplinar de la Pedagogía se configura por procesos socioculturales que se encuentran entrelazados de forma compleja; entre ellos, se pueden visualizar la enseñanza, el aprendizaje, el currículo y la gestión escolar. La pedagogía se fundamenta en conceptos y teorías que procuran entender y mejorar los procesos educativos. Además, la Pedagogía es una disciplina con márgenes y contornos abiertos a los aportes de las llamadas “Ciencias de la Educación”, las cuales son la miríada de ciencias cuando adaptan su punto de mira hacia la educación. La Pedagogía toma estos aportes, los reconceptualiza, los reconstruye y les da una significación determinada de acuerdo con la respectiva comunidad académica. (Romero, 2007).

De igual forma, podemos mencionar que la Pedagogía se configura por series de conceptos, teorías, principios, modelos que buscan mejorar las acciones educativas. También, que la pedagogía está vinculada con la acción docente, enfatizando el rol de los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje, considerando sus necesidades e intereses.

De ahí que gran parte de las definiciones sobre Pedagogía, se puede catar un fuerte sabor vinculado con la acción docente, o con las acciones de quien o quienes pretenden enseñar. Sin embargo, no existiría pedagogía sin la presencia de un ser que aprende (estudiante). Desde las pedagogías más tradicionales, hasta las más postmodernas, aparece a veces explícito, a veces implícito, el aprendiente o la aprendiente. Toda acción pedagógica cobra sentido, se valida en la acción, en los cambios, en las transformaciones que se generan en el ser del o de la aprendiente (Castillo & et al, 2010).

1.1 La Pedagogía y la Educación

Estos dos conceptos se encuentran estrechamente relacionados, ya que la Pedagogía estudia la educación en sus diferentes manifestaciones. Además, la educación es el objeto de estudio de la pedagogía, es decir la educación hace referencia al proceso de aprendizaje de un individuo y la pedagogía es la disciplina del conocimiento que se encarga de desarrollar

métodos o estrategias para que los estudiantes aprendan de forma más eficiente y obtengan aprendizajes significativos.

Desde la Pedagogía, como conocimiento de la educación, se asume que la calidad de la educación depende en gran medida de la eficacia de los profesionales de la educación y, si bien es verdad que la educación es una responsabilidad compartida, también se asume y fundamenta que la competencia de estos profesionales depende del conocimiento de la educación que ellos han recibido, construyen y aplican en sus aulas de clases (Tourriñán, 2019).

La Pedagogía es una disciplina fundamental para la educación, ya sea para desarrollar los planes de estudio y las metodologías a usar. De igual forma, sirve para diseñar las estrategias de enseñanza y que de esta forma los estudiantes adquieran conocimientos de una forma más fácil y dinámica. También la Pedagogía está relacionada a la calidad educativa, ya que aporta mejora a las prácticas educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2. Pedagogía Tradicional

Este modelo se basaba en la formación del carácter de los estudiantes para moldearlo a través de la voluntad, la disciplina y la ética. El propósito de este modelo se fundamentaba en enseñar conocimientos y normas, en el cual maestro tenía el rol de transmitir la información y los estudiantes de memorizarla y repetirla. Los alumnos son considerados como páginas blancas que necesitan ser llenadas de conocimientos, saberes, habilidades, destrezas y competencias para afrontar el entorno que los rodea.

El modelo tradicional se fundamentó en la escolástica; que significa método y orden, en donde el maestro es el cimiento y condición del éxito educativo, a quien le corresponde organizar el conocimiento, elaborar lo que debe ser aprendido y trazar el camino por el que transitarán sus alumnos. El profesor es considerado el modelo y guía al que se debe imitar y obedecer. Además, se enfatiza que los estudiantes debían

emplear en gran medida la repetición y memorización de conceptos, dejando atrás la comprensión de los contenidos y la reflexión crítica. (Galván y Siado, 2021).

1.2.1 Características de la pedagogía tradicional

- Los roles de profesor y alumno están marcados, ya que el maestro trasmite los conocimientos y los alumnos reciben estos como verdades absolutas.
- La relación entre alumno y profesor está basada en el autoritarismo, es decir la educación está orientado hacia la obediencia de normas.
- El aprendizaje tiene un carácter automático y secuencial, ya que sigue las orientaciones curriculares.
- El estudiante es un el elemento pasivo en el proceso de aprendizaje, pues se limita a tomar apuntes.
- La evaluación se basa en parámetros establecidos por el profesor y está más centrada en los errores que en los logros obtenidos. Se enfoca los resultados y en las calificaciones obtenidas.
- El pedagogo tradicionalista es sintético, analítico y lógico. Su práctica educativa se base en el enfoque expositivo. Es considerado el pilar fundamental y guía del proceso.
- Se limita la creatividad y la reflexión crítica en los estudiantes.
- Los alumnos demuestran poco interés por aprender, ya que su participación es mínima.
- Se usa la repetición como método de memorización para adquirir los conocimientos (Armador, 2018).

2. Innovación

La innovación juega un papel clave en cualquier campo de estudio, ya que permite la introducción de novedades en un producto, servicio, estrategia o modelo, lo que lleva a mejorar la calidad de este. También, la innovación se utiliza para actualizar los procesos o

introducir nuevas tecnologías en una empresa y estar a la vanguardia ante la competencia. De igual forma, es un concepto que promueve la creatividad y la eficiencia para alcanzar los objetivos establecidos.

Según el autor Camargo (2010), la innovación es realizar cambios o implementar nuevos procesos para obtener nuevos productos o mejoras significativas de los ya existentes. Las actividades de innovación pueden incluir: incorporación de tecnologías, diseño de nuevas ideas y actualización de procesos.

La innovación implica tanto un proceso de creatividad para desarrollar algo novedoso, como de practicidad, es decir, que es importante para dar respuesta a necesidades de las personas que adquieren el servicio o producto. Es así como, la innovación adquiere diferentes sentidos, entre los que se destacan los siguientes tipos:

Innovación tecnológica: Hace referencia a desarrollar un nuevo producto o servicio en base a los conocimientos tecnológicos existentes.

Innovación en la gestión: Son las mejoras en la forma de organizar los recursos a fin de apoyar la generación de productos o procesos (Robayo, 2016)

2.1 Pedagogía Innovadora

El mundo acelerado y los constantes avances tecnológicos, culturales y sociales nos enfrentan al reto de reelaborar la Pedagogía y la Educación, considerando los diferentes procesos, metodologías, estrategias y aspectos de las personas que intervienen en la acción educativa. De esta manera se deben generar cambios que le den un nuevo significado a la educación teniendo en cuenta el contexto actual en el que se desenvuelve. De ahí, el surgimiento de ideas innovadoras en el campo educativo en torno a las dimensiones del ser humano con el propósito del mejoramiento continuo y la alta calidad.

La educación, al igual que la pedagogía se encuentra en una crisis que requiere de un repensar a partir de nuevos paradigmas del pensamiento, de percepción del ser humano y de la sociedad, ya que no en todos los entornos se puede trabajar en educación de la misma manera, y es así como han surgido enfoques, paradigmas y tendencias curriculares y didácticas que responden a estas necesidades. (Gallego et al., 2017).

Además, el campo educativo requiere contar con docentes que se capaciten continuamente en estrategias innovadoras que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje para contribuir en el desarrollo no solo de conocimientos y destrezas, sino lograr un aprendizaje integral, dinámico y motivador en la que los estudiantes puedan enfrentarse a los desafíos de la sociedad.

El interés de motivar al docente en la preparación y empleo de estrategias pedagógicas innovadoras, parte de la necesidad de mejorar la calidad de la educación, por lo que es indispensable iniciar por las aulas de clases en donde se imparten los conocimientos y donde el docente promueve las potencialidades de los estudiantes (Franco, 2021).

Es importante señalar que para captar la atención del alumno, las estrategias y actividades propuestas por el profesor deberán ser novedosas. De ahí la importancia de fomentar la curiosidad en los alumnos para que estos a su vez exploren, investiguen y, por ende, internalicen los conocimientos. En la mayoría de las ocasiones, la falta de motivación conlleva a que los estudiantes no presten atención a los aprendizajes impartidos en la clase, y sin atención no hay aprendizaje.

Para la autora Márquez (2019), considera a la motivación como un factor relevante para la adquisición de aprendizajes. En este sentido, manifiesta que además de la inteligencia y la experiencia es indispensable la motivación (querer aprender), ya que proporciona al estudiante, el interés y la disposición para el logro de un determinado

aprendizaje. A esto se le suma el uso de metodologías innovadoras que repercute positivamente en los estudiantes con relación a: la organización de sus actividades de aprendizaje; el apasionamiento para resolver problemas, la transferencia del conocimiento en forma creativa y, el avance autónomo en los aprendizajes durante toda la vida.

2.2 Características de la pedagogía innovadora

Según el autor Couros, (2015), es que “si queremos estudiantes innovadores, necesitamos educadores innovadores”, es decir que la innovación comienza por los docentes. Para involucrar y educar a los estudiantes en la mayor medida posible, se debe considerar los beneficios de un aula innovadora. La pedagogía innovadora incluye las siguientes características:

- Fomenta que los estudiantes piensen por sí mismos: Al usar actividades innovadoras como los juegos y la experimentación despiertan la curiosidad de los alumnos.
- Promueve la autonomía: Permite que los estudiantes realicen las actividades por sí mismos, brindado ayuda cuando sea necesario para alcanzar mejores resultados.
- Desarrolla la reflexión: Todos, desde los profesores hasta los estudiantes, pasando por los gestores educativos, deben reflexionar sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Propicia la creatividad en los estudiantes: Con este modelo, los docentes deben ofrecer a los alumnos la posibilidad de desarrollar su talento innovador en el aula.
- Tener pensamiento crítico: Permite que los alumnos se formulen preguntas y que pongan en duda lo que aprenden y, para ello, el docente debe de fomentar este tipo de pensamiento con actividades que inviten a reflexionar como el ABP.

- **Búsqueda y resolución de problemas:** Las clases deben ofrecer a los estudiantes desafíos y permitir que encuentren soluciones innovadoras a los problemas que se les plantea en la escuela.
- **Promueve la autoevaluación:** Es esencial que los estudiantes sepan evaluarse a sí mismos para entender mejor lo aprendido y ver sus errores.
- **Aprendizaje conectado:** Es decir que el aula se convierta un lugar de aprendizaje común, por medio de actividades en donde se conecte los aprendizajes con otras materias (Couros, 2015).

2.3. Estrategias y metodologías innovadoras

Estos métodos y estrategias de innovación se refieren a iniciativas que llevan a cabo los docentes para mejorar las prácticas actuales en las aulas de clases con el propósito de desarrollar conocimientos más eficaces y duraderos. Además, estas estrategias proveen un ambiente más dinámico y participativo en el que sitúan al alumno en el centro del aprendizaje, promoviendo un modelo de educación inclusivo y más participativo. Estas estrategias incluyen a toda la comunidad educativa que debe estar comprometida con el sentido de innovación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. A estas también se les conoce como metodologías activas.

Las estrategias innovadoras, son actividades que se desarrollan en clases como un impulso innovador y metodología renovadora, donde los profesores deben tomar decisiones sobre el camino a seguir en la acción educativa, también tendrán que seleccionar programas y recursos didácticos útiles para desarrollar aprendizaje significativos. Las estrategias tienden a estimular el desarrollo de las capacidades físicas, afectivas, intelectuales y sociales, buscan ajustar los programas y recursos

metodológicos a las peculiaridades individuales de cada alumno, también es preciso seleccionarlas en función del área y las actividades que se proponen (Barros. 2021).

Las tendencias e inquietudes actuales exigen cada día más una respuesta a las generaciones de jóvenes que necesitan encontrar respuesta en el contexto educativo a sus expectativas tecnológicas y necesidades más inmediatas. Esto trae consigo la responsabilidad de profesores e instituciones a la hora de innovar en metodologías emergentes que intenten incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos. Además, se ha evidenciado de que los estudiantes alcanzan un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica a dar por finalizada la clase (Colón, Jordán y Agredal, 2018)

Las nuevas metodologías y estrategias educativas están cambiando los entornos educativos e impulsan mejores resultados académicos en los estudiantes. Sin embargo, plantean escenarios desafiantes para los docentes, ya que requiere de una capacitación continua en metodologías vanguardistas.

Según los estándares de calidad del Ministerio de Educación (2012), en cuanto al desempeño profesional docente, deberán tener dominio del área que enseña, fortalecer su desempeño profesional con el uso de una pedagogía variada, la actualización permanente, la buena relación con los alumnos y padres de familia, una sólida ética profesional, entre otras. Además, deberán seleccionar y utilizar recursos, equipos y materiales innovadores de acuerdo a los intereses y necesidades de los estudiantes. Estos estándares sirven de guía para fomentar una educación de calidad.

La introducción de las nuevas tecnologías en el campo educativo no es suficiente para desarrollar una pedagogía innovadora, ya que se deberá aplicar métodos y estrategias que vayan acorde al contexto educativo. Al introducir estas estrategias y métodos de enseñanza en el salón de clases permitirá abordar problemas reales y promover un aprendizaje equitativo. De ahí que las Tics serán consideradas como instrumentos que complementen a las metodologías innovadoras.

De igual manera, el éxito de la integración de las Tics depende en gran medida de la capacidad de los docentes para estructurar el ambiente de aprendizaje de nuevas maneras, para combinar las nuevas tecnologías con una nueva pedagogía, para desarrollar aulas activas, fomentando la interacción, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo. Por lo que es necesario de una serie de habilidades para el manejo de clases. Estas deben incluir la capacidad de desarrollar formas innovadoras de utilizar la tecnología para mejorar el ambiente de aprendizaje y para fomentar el uso de herramientas tecnológicas, logrando así profundizar los conocimientos y la creación de nuevos conocimientos (de Pablos Pons, Bravo y Ramírez, 2010).

Así también, se debe mencionar que los alumnos de esta época están inducidos por la cultura globalizadora es por ello por lo que demandan nuevas visiones de parte de sus docentes, requieren novedosas estrategias y formas de participación en su formación, y, de hecho, exigen que al ser evaluados se utilicen estrategias acordes con estas situaciones. Por lo tanto, los procesos de enseñanza deben identificarse con las necesidades de estas realidades en la búsqueda de la adaptación, lo cual implica que la evaluación, como uno de los procesos indisolubles, propicie innovaciones en todas sus dimensiones, pero sobre todo en la misma evaluación para obtener aprendizajes eficaces en las instituciones educativas (Arias, 2011)

De ahí que es necesario incorporar estrategias innovadoras a la hora de elaborar instrumentos de evaluación de aprendizajes que respondan a intereses, necesidades y exigencias actuales de los estudiantes. Mediante el uso de actividades lúdicas y proyectos que propicien la resolución de problemas, estas son formas de innovar o renovar en la práctica educativa.

2.3.1 El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Es una de las metodologías más empleada en la aulas de clases por los docentes que quieren mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología convierte a los estudiantes en protagonistas de su propio aprendizaje y logra que aprendan haciendo. Con el uso del ABP, se puede transversalizar los contenidos, es decir permite trabajar con las diferentes asignaturas de forma integradora, ya que es una metodología flexible. De ahí la importancia del docente para relacionar contenidos entre sí y ayudar al alumnado a encontrar esta relación para construir su aprendizajes más significativos y eficaces.

El ABP es una metodología activa y centrada en el alumno que se fundamenta en principios constructivistas (el estudiante es el constructor de su conocimiento) y tiene una influencia positiva en la motivación de este. Además, está pensado como una estructura básica en la construcción de los contenidos académicos, es decir, no es solo una actividad para enriquecer las practicas educativas, sino el trabajo principal de una o varias asignaturas. A diferencia de la metodología tradicional, el ABP parte de una pregunta o problema concreto a la que el alumnado trata de dar respuesta mediante la construcción de un proyecto interactivo y participativo (Ramos y Botella, 2021).

Según García-Varcácel y Basilotta (2017), el ABP hace referencia a una modalidad de enseñanza centrada en tareas a través de un proceso de cooperación entre los participantes

y cuyo objetivo principal es la obtención de un producto final. Es decir, el alumnado participa en la estructuración del proyecto y desarrolla estrategias de investigación, por lo que la dinámica tradicional del tema-examen se rompe.

Se debe mencionar que en el ABP no sólo es importante el producto final que se genera, sino también los procesos que conllevan a desarrollar este. De ahí el papel activo por parte del estudiante para el desarrollo del ABP que genera nuevos aprendizajes a través de actividades reflexivas.

Es importante señalar, que el concepto de Aprendizaje Basado en Proyectos no debe ser considerado como sinónimo de Aprendizaje por Problemas, ya que el primero hace referencia a resolver no sólo una tarea específica, que en ocasiones está desligada total o parcialmente de la práctica, sino que vincula multiplicidad de tareas prácticas, fusionando en algunos casos diversas asignaturas, llevando el saber del estudiante al campo del saber hacer. Mientras que los Aprendizajes por Problemas, se limitan al desarrollo de una sola tarea de menor complejidad cognitiva. En este se desarrolla la investigación para la solución de un problema en particular (Martí, J, et. 2010, p.13).

2.3.2 Gamificación

Desde hace años se han introducido actividades lúdicas en diferentes campos, como: empresarial, deportivo, y educativo. Siendo este último que ha tenido grandes beneficios al implementar esta metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La Gamificación hace referencia al uso de mecánicas basadas en el juego para involucrar a los estudiantes y promover los aprendizajes significativos. Además, favorece el compromiso, la motivación y es una herramienta fundamental para conseguir la participación activa de los educandos.

Se trata de un método de enseñanza que permite a los docentes utilizar una serie de elementos y mecánicas de juegos para un fin didáctico. Mediante la Gamificación el

alumnado no solo aprenderá contenidos, competencias y valores sino que disfrutará a través de diferentes roles, retos y desafíos al ser protagonista de una narrativa o temática, teniendo como guía al profesorado (Silva, Maestro y Cortés, 2020).

El uso de los juegos didácticos está orientados a potenciar el aprendizaje teniendo fuertes componentes sociales para mejorar la interacción con compañeros y docentes. Así también plantean simulaciones de resolución de problemas de la vida cotidiana de los estudiantes.

En el campo educativo, estas actividades lúdicas se utilizan tanto como un instrumento de aprendizaje en diferentes asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos individuales y colaborativos. Además, la gamificación debe ser considerada como un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología presenta diversos beneficios al ser empleada en las aulas de clase, ya que se puede obtener mejores resultados académicos, de interacción, participación y trabajo en equipo (Ortiz, Jordán y Agredal, 2018).

En referencia a los estudiantes, los docentes deberán desarrollar actividades lúdicas considerando su contexto, necesidades e intereses. También, innovar desde los materiales que posea la institución educativa, trabajar mediante trabajos en equipo, y resolución de problemas con la guía de los docentes. Los alumnos necesitan sentir que la educación que reciben es real, que tiene valor para enfrentar los desafíos de una sociedad cambiante.

De este modo, la gamificación puede favorecer a la participación activa de los alumnos mediante las distintas mecánicas y dinámicas del juego, pero como señalan Castellón y Jaramillo (2012), es relevante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida

de motivación por el aprendizaje. De ahí la necesidad de crear juegos enfocados en los estudiantes.

Según los autores Díaz y Troyano (2013), el uso de la gamificación mejora las habilidades para aprender nuevos conocimientos en un 40%. El uso de juegos lúdicos en las aulas, conducen a un mayor nivel de compromiso, atención y concentración de los estudiantes con las actividades relacionadas al contenido de la materia. Otro factor para considerar en la gamificación es la motivación: uno de los mayores desafíos a los que se enfrenta un docente frente al aprendizaje. La gamificación propicia la motivación y establece un vínculo del estudiante con el contenido que se está trabajando en clases, logrando cambiar la perspectiva que tiene del mismo, ya sea para comprender mejor los conocimientos, potenciar las habilidades, o recompensar (Hanus y Fox, 2015).

2.3.3 Pensamiento Visual

Es una técnica metodológica también es conocida como Visual Thinking que se usa en el proceso de enseñanza-aprendizaje para organizar y representar pensamientos por medio de ilustraciones, dibujos y textos cortos. Se puede implementar en el aula mediante diferentes recursos manuales como tecnológicos.

Para Patricia Molla (2016) el pensamiento visual es la capacidad de capturar información, ideas y contenidos para expresarlas visualmente con alto impacto; ayuda a crear en todos un sentido de totalidad, la información viaja a otros lugares y personas, crea “estrategia de forma inclusiva”, y no exclusiva, motiva a “contar una historia” y dar mejores Ideas, todos pueden seguir el proceso durante y después.

Las herramientas visuales que se utilizan en Visual Thinking buscan representar y organizar ideas a través de dibujos sencillos fácilmente reconocibles, creando conexiones entre sí con la finalidad de mejorar la comprensión, definir objetivos,

identificar problemas, descubrir soluciones, simular procesos y, también, generar nuevas ideas. (Silva, Maestro, y Cortés, 2020).

El pensamiento visual es un modelo flexible que abarca una variedad de métodos para hacer que el pensamiento de los estudiantes sea visible para ellos mismos, sus compañeros y maestros mediante gráficos, dibujos o esquemas.

Este método como tal es aplicable para varios campos del saber; fomenta la creatividad, el pensamiento crítico e imaginación en los estudiantes. Mejora la comprensión de conceptos y contenidos teóricos; garantiza los aprendizajes de manera dinámica y didáctica, ya que permite encontrar en el lector una propuesta alternativa y creativa a otras formas de trabajo en el aula. Además, desarrolla la originalidad en el trabajo tanto del docente y estudiante, ya que permite crear gráficos y mapas mentales que captan y enfatizan la atención (Puñéz, 2017).

Las actividades que se realizan mediante el pensamiento visual están diseñadas de tal manera que sirvan para diferentes propósitos en proceso de adquisición de conocimientos: para introducir y explorar ideas, para sintetizar y organizar ideas, y rutinas para profundizar en ideas. De ahí su importancia, para implementarlo en las clases con diferentes propósitos en busca de mejorar el aprendizaje.

3.Liderazgo

Definir el término liderazgo no es una tarea sencilla porque encontramos en la propia procedencia del término y su aplicación en diferente ámbitos. El liderazgo es el hace referencia al conjunto de habilidades y destrezas de manejo para influir y dirigir en la forma de actuar de un grupo de personas para que desempeñen con entusiasmo y motivación las responsabilidades encomendadas, con el fin del cumplimiento efectivo de los objetivos y metas propuestas por la empresa.

Según la autora Hutchison (2015), el liderazgo es el arte de influir, comandar y conducir a personas o equipo de trabajo, captando partidarios y seguidores, influenciando de manera positiva en las conductas, actitudes y comportamientos; además de impulsar y promover el trabajo para un objetivo común. Es un acercamiento para buscar influencias interpersonales, dirigidas a través del proceso de comunicación.

Al hablar de liderazgo educativo se hace referencia a la capacidad de tomar decisiones relativas a la gestión de una institución educativa. Así que, esta responsabilidad recae principalmente sobre las autoridades (director o directora). Los líderes educativos pretenden alcanzar la calidad en las prácticas educativas a través del desarrollo de un liderazgo efectivo y una mejora en la toma de decisiones entorno a todos los actores que forman parte de la comunidad educativa.

El liderazgo escolar se ha convertido en una prioridad de los programas de política educativa, ya que desempeña una función decisiva en la mejora del desempeño laboral, al influir en las motivaciones, niveles de compromiso y motivación de los docentes, así como en el entorno y ambiente escolares. El liderazgo educativo eficaz es indispensable para aumentar la calidad y la equidad en la educación.

Según los estándares de calidad del Ministerio de Educación (2012), un directivo de calidad busca contribuir de manera significativa a la mejora de las prácticas del liderazgo y de la gestión en cada institución educativa ecuatoriana. Los estándares de desempeño profesional directivo hacen referencia al liderazgo, a la gestión pedagógica, al talento humano, a recursos, al clima organizacional y a la convivencia

escolar; para asegurar su influencia efectiva en el logro de aprendizajes de calidad de todos los estudiantes en las instituciones educativas a su cargo.

El liderazgo educativo ofrece numerosas ventajas a todos los agentes implicados en el campo educativo. Una de las ventajas es, que los profesores potenciarán sus prácticas educativas para llevar a cabo una enseñanza entorno a las necesidades de los alumnos. Además, los líderes educativos tomarán decisiones más acertadas para la gestión del establecimiento, creará un clima laboral acorde y los alumnos obtendrán mejores conocimientos y capacidades durante sus años escolares (Vásquez& et al 2014).

3.1 Liderazgo transformacional

La transformación digital y los constantes cambios que se presentan en la educación trae consigo adoptar un liderazgo transformacional para dar respuestas a los desafíos que actualmente enfrentan los directivos de instituciones educativas. Esta transformación va más allá de la mera implementación de las nuevas metodologías educativas, sino que abarca las distintas practicas del liderazgo transformacional desde el aula.

El liderazgo transformacional es un tipo de liderazgo en el cual los líderes alientan, inspiran y motivan a los colaboradores para desarrollar prácticas de innovación y crear cambios que ayudarán a crecer y alcanzar los objetivos de la empresa. Además, permite que los empleados puedan desarrollar sus habilidades creativas y encontrar nuevas soluciones a los problemas que se presentan (Maraboto, 2021).

Si bien existen diferentes modelos de liderazgo educativo, cada docente debe hallar un estilo de enseñanza propio que se adapte a las necesidades actuales del establecimiento

educativo, siendo necesario que tenga algunas habilidades y destrezas que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos. De ahí la importancia de un liderazgo transformacional en el aula en busca de una educación de equidad y calidad.

El liderazgo transformacional permite desarrollar estrategias innovadoras, que aporte positivamente al entorno de aprendizaje, ya que hoy en día, se requiere de líderes transformadores desde el aula que a través de su gestión, fortalezcan los procesos de comunicación, fomenten ambientes de conocimientos de motivación, promuevan la buena relación entre estudiantes, además de implementar nuevas tendencias educativas, que permitan la obtención de resultados idóneos en los procesos de enseñanza y aprendizaje (González, 2013).

3.1.1 Características del Liderazgo transformacional

- Alienta la motivación y el desarrollo positivo del equipo de trabajo.
- Sirve de ejemplo para el trabajo efectivo dentro de la empresa, y para los colaboradores.
- Fomenta un ambiente de trabajo ético con valores, prioridades y estándares claros.
- Desarrolla la cultura organizativa enfocada en los empleados para trabajar por el bien común.
- Promueve la creatividad, la cooperación y la comunicación abierta entre los empleados de la empresa.
- Provee entrenamiento, capacitación y tutoría para los colaboradores, sin embargo permite que estos tomen sus propias decisiones y se apropien de las tareas a realizar (Maraboto, 2021).

3.1.2 Importancia del Liderazgo transformacional

En cuanto al liderazgo transformacional tiene relevancia, ya que por medio de este el docente puede fomentar practicas innovadores para mejorar los resultados académicos de los estudiantes.

El liderazgo transformacional influye positivamente en los comportamientos tanto de los docentes como de los estudiantes. Además, este promueve una comunicación asertiva para propiciar confianza. Además, este tipo de liderazgo puede ir acompañado de la incorporación de nuevas tecnologías que mejoren la sustancialmente la gestión de conocimiento. De ahí que el liderazgo transformacional fomenta una adecuada comunicación y cooperación con todos los miembros de la institución para alcanzar las metas propuestas. De igual forma, permitirá que los estudiantes se sientan identificados y comprometidos con la construcción de su propio aprendizaje (Bolívar, 2010).

También, el liderazgo transformacional es importante porque demanda capacitar a los docentes a fin de que desempeñen efectivamente sus actividades así como mostrar un compromiso con los valores y el desarrollo de creencias, habilidades y la creación de un clima apropiado para la creatividad e innovación para realizar un cambio en las aulas de clases (Tirado y Heredia, 2021).

METODOLOGÍA

En el campo del conocimiento, la interacción social y la adquisición de saberes es necesario contextualizarlos con los cambios y transformaciones constantes que se desarrollan, ya que el ser humano es un ser de vivencias, experiencia y que se adapta a la realidad en el que se desenvuelve. De ahí la importancia de la ciencia para responder a las problemáticas sociales que se dan como resultado de los cambios que enfrenta el ser humano. Además, la ciencia ha sido y es uno de los más importantes motores para el desarrollo del ser humano.

De ahí la importancia de la investigación cualitativa que permite una comprensión más profunda de las experiencias, los fenómenos y el contexto social y cultural desde el punto de

vista de las personas que la viven. Este enfoque se ocupa de dar respuestas a las problemáticas sociales.

El paradigma cualitativo surge para como una herramienta de gran valor dentro de la investigación, ya que posee un enfoque multimetódico en el que se incluye un acercamiento interpretativo del sujeto de estudio, lo cual significa que el investigador estudia las cosas en sus ambientes naturales, pretendiendo darle sentido o interpretar los fenómenos en base a los significados que las personas les otorgan (Álvarez-Gayou, 2007).

Además, el enfoque cualitativo está centrado en estudiar a los sujetos de manera integral o completa. El proceso de indagación es inductivo (va de lo específico a lo general) y el investigador interactúa con los participantes y el contexto en el que se desarrolla la problemática, busca respuestas a preguntas que se centran en la experiencia social, es decir cómo se crea y cómo da significado a la vida humana (Blasco y Pérez, 2017).

Considerando lo descrito anteriormente, la presente investigación estará basada en un enfoque cualitativo para adoptar una actitud abierta al aprendizaje centrada en el individuo, comprender las circunstancias del entorno y dar respuesta a la problemática.

Para complementar lo expuesto, el estudio se desarrolló a partir del método Hermenéutico, que según Crotte (2011) permite hacer interpretaciones y comprender en profundidad el fenómeno investigado. Además, esta investigación se enfoca en las interpretaciones subjetivas del investigador sobre la problemática a resolver.

La hermenéutica se constituye en una herramienta metodológica útil para la comunicación y el análisis en los procesos socioculturales, pues permite no solo explicar e interpretar, sino comprender las estructuras, de funcionamiento, descubrir los sistemas dinámicos que se dan en los seres humanos o en la organización y “dinámica de grupos de personas, étnicos o sociales y que explican el origen, las dimensiones, la construcción social,

cultural, y la evolución de los problemas observados” (Lévi- Strauss, 2005) para captar con precisión y plenitud su sentido las singularidades de la problemática con respecto a la realidad.

Informantes Clave

En referencia a los sujetos de estudio estos forman parte de la escuela donde se realizará la investigación, cuyas características, opiniones y experiencias cobran interés particular para el enfoque cualitativo.

De ahí la importancia de seleccionar a los informantes clave para llevar a cabo esta investigación con el enfoque cualitativo, por lo que es necesario seleccionar a seis docentes del nivel elemental, medio y superior, los cuales deberán cumplir con ciertos criterios para participar de la entrevista a realizar.

Entre los criterios que se van a considerar en la elección de los informantes clave, se encuentra el ser docentes de la institución donde se llevará a cabo el estudio, tener experiencia con estudiantes entre 5 a 14 años y querer participar del estudio.

Para esto, es necesario presentar una breve descripción de los docentes que participarán en la investigación, con el objetivo de recolectar información sobre las experiencias profesionales que permitan situarlos dentro del contexto.

Docente 1; es Licenciada en Ciencias de la Educación, cursando actualmente una maestría en Pedagogía, mención Docencia e Innovación Educativa, su experiencia laboral es de 5 años, ha trabajado con los subniveles Básica Elemental y Media.

Docente 2; es Licenciado en Psicología Educativa, con un masterado en Pedagogía e Inclusión Educativa, tiene 7 años de experiencia como docente en los niveles Elemental, Medio, Superior y Bachillerato. Dentro de su experiencia laboral, destaca haber trabajado en el departamento de Apoyo, Seguimiento y Regulación de la Educación (ASRE) del Distrito Educativo.

Docente 3; es Licenciado en Ciencias de la Educación, cuenta con una maestría en Liderazgo Educativo, su experiencia laboral es de 10 años, ha trabajado en Básica Elemental, Media y Superior, además imparte clases privadas de refuerzo académico.

Docente 4; es Tecnóloga en Pedagogía y actualmente está cursando una Licenciatura en Educación Básica, tiene 7 años de experiencia en la docencia en el Nivel Elemental y Medio.

Docente 5; es Licenciado en Educación, mención Lengua Inglesa cursando en la actualidad una maestría en Liderazgo Educativo, tiene 5 años de experiencia en la docencia, en niveles desde la Básica Elemental hasta el Bachillerato, se destaca por haber trabajado en el programa EBJA para disminuir la de tasa analfabetismo.

Docente 6; es Ingeniera en Sistemas, su experiencia laboral es de 11 años, ha trabajado en la Básica Superior, además imparte clases privadas de refuerzo.

Esta investigación se realizará en la Escuela "Manuel María Palacios" que se localizan en la provincia del Azuay, en la zona rural de la ciudad de Cuenca que cuenta con la oferta educativa desde el nivel Inicial hasta la Básica Superior de EGB.

A tal efecto, atendiendo a las técnicas de recolección de información basadas en la investigación con enfoque cualitativo, se aplicó la entrevista, ya que esta técnica es de gran utilidad para llevar a cabo una conversación entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas a las interrogantes planteadas sobre el problema de estudio. Esta entrevista se llevó a cabo de forma personal y vía Teams y las respuestas fueron grabadas.

De acuerdo con Abarca, Alpízar, Sibaja y Rojas (2013), La entrevista se refiere al procedimiento de recolección de información basado en una interacción entre dos personas o más, a través de la conversación como herramienta principal (p. 100).

Además, la entrevista será de tipo no estructurada, con el propósito de compilar

información detallada sobre datos subjetivos que demandan análisis e interpretaciones profundas por parte del investigador.

Finalmente, es así como atendiendo al enfoque cualitativo y al método hermenéutico, se aplicará las etapas propias de esta investigación, es decir: la categorización, estructuración, triangulación y teorización.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

TABLA 1

Categorización: Docentes

Categoría	Subcategoría	S	Texto Protocolar
Arte de enseñar		Inv.	Pregunta #1: Desde su perspectiva ¿Qué es la pedagogía?
	arte de enseñar	Doc.1	En mi opinión, la pedagogía es el arte de enseñar, es decir las estrategias y métodos que se utilizan en el proceso de enseñanza-aprendizaje para una mejor comprensión.
	para una mejor comprensión. procesos y herramientas trasmitir conocimientos, habilidades y valores orientados educación.	Doc.2	Creo que la pedagogía es un conjunto de procesos y herramientas que utilizan los docentes en las aulas para transmitir conocimientos, habilidades y valores a los estudiantes orientados en los lineamientos de la educación.
	pedagogía ciencia estudia quehacer educativo	Doc.3	La pedagogía es la ciencia que estudia el quehacer educativo dentro de las aulas donde están presentes

			las metodologías y estrategias que utilizamos.
	arte de la enseñanza utiliza estrategias	Doc.4	A mi parecer, la pedagogía es el arte de la enseñanza en la que se utiliza las estrategias para introducir en los alumnos nuevos conocimientos de acuerdo a las metodologías adecuadas correspondientes a cada nivel de enseñanza.
	metodologías de enseñanza.		
	La pedagogía de enseñar docentes	manera	Doc.5
	dentro parámetros del respeto		La pedagogía es una manera de enseñar que tenemos cada uno de los docentes y es cómo llevamos a cabo la clase dentro de los parámetros del respeto y relacionada con la materia que impartimos.
	es el paradigma fundamenta teóricamente cómo enseñar	se	Doc.6
	contextualización teórica		En mi opinión, la pedagogía es el paradigma en el cual se fundamenta teóricamente el cómo enseñar, entonces la pedagogía es la contextualización teórica, de la manera de cómo se hace la educación. Esta estructura el quehacer docente y en la contextualizada donde se realiza el proceso de educación.
	quehacer docente		
			Inv. Pregunta #2: En su opinión ¿Qué relación hay entre pedagogía y educación?
Educación reflexiva	educación y pedagogía son indispensables pedagogía conoce nuevos saberes educación es un nivel estudiante cursar	Doc.1	La relación es que la educación y pedagogía son dos factores muy indispensables, ya que la pedagogía conoce nuevos saberes y la educación es un nivel que el estudiante debe cursar en su vida estudiantil.

<p>La pedagogía forma parte de la educación objeto educación de calidad.</p>	Doc.2	<p>La pedagogía forma parte de la educación, ya que esta es el objeto para llevar a cabo una educación de calidad. Además, la educación es el ente rector para llevar a cabo la pedagogía.</p>
<p>pedagogía quehacer educativo educación métodos y estrategias relacionadas enseñanza de calidad.</p>	Doc.3	<p>La pedagogía es el quehacer educativo y la educación es la que se encarga de ver los métodos y estrategias que se emplean en ella. Están relacionadas para un enseñanza de calidad.</p>
<p>pedagogía herramienta docentes activan la educación complemento pedagogía estudiantes aprendan valores y conocimientos</p>	Doc.4	<p>La pedagogía es la herramienta mediante la cual los docentes activan la educación. Además, la educación es un complemento o un compromiso de todo un consolidado de individuos, la pedagogía hace posible que los estudiantes aprendan valores y conocimientos para ser aplicados en su vida cotidiana.</p>
<p>pedagogía se desprende de la educación. educación proceso de aprendizaje pedagogía métodos estudiantes aprendan más eficiente.</p>	Doc.5	<p>Estas dos están conectadas, ya que la pedagogía se desprende de la educación. Además, la educación es el proceso de aprendizaje y la pedagogía se encarga de lograr los métodos para que los estudiantes aprendan de forma más eficiente.</p>
<p>La pedagogía y la educación están íntimamente relacionadas</p>	Doc.6	<p>La pedagogía y la educación están íntimamente relacionadas, no se puede hablar de educación sin pedagogía, como diría Kant la educación sin pedagogía son vacías, no se puede generar una educación sin una base cognitiva o</p>

Pedagogía tradicional que enfatiza los contenidos.	No puede haber una educación, sin una praxis.	Inv.	epistemología didáctica. No puede haber una educación, sin una praxis. Pregunta #3: Desde su experiencia ¿Considera que en esta institución se practica la pedagogía tradicional en el aula? Explique.
	Sí se practica pedagogía tradicional se sigue rígidamente contenidos es flexible. no	Doc.1	Sí, todavía se practica la pedagogía tradicional, ya que la clases se imparten por el docente, porque se sigue rígidamente con los contenidos de los textos y no es tan flexible.
	Sí docentes trabajan con la pedagogía tradicional Se basan solo en el texto	Doc.2	Sí, ya que en esta institución laboro más de 11 años y he observado que algunos docentes trabajan con la pedagogía tradicional que no ayuda al estudiante a ser crítico o a estructurar sus nuevos conocimientos. Se basan solo en el texto, no ayudan a los estudiantes a sacar sus propias ideas sino a guiarse solo en el texto.
	Hay ciertas áreas o materias en donde todavía se practican la pedagogía tradicional recursos limitados monótona	Doc.3	Hay ciertas áreas o materias en donde todavía se practican la pedagogía tradicional, ya que hay la resistencia al cambio. Además este tipo de pedagogía se basa en usar recursos limitados lo que vuelve monótona a la clase.
	pedagogía tradicional modificando Ministerio solicita	Doc.4	La pedagogía tradicional en la institución cada día la estamos modificando de mejor manera, tratando de innovar, ya que el Ministerio de educación solicita a los docentes que actualicen dichos conocimientos y

	estrategias innovadoras.		pedagogías a través de estrategias innovadoras.
	Sí, se continúan con prácticas tradicionales autoridades exige docentes que cumplan con los contenidos del libro	Doc.5	Sí, se continúan con las prácticas tradicionales, ya que desde las autoridades institucionales se exige a los docentes que cumplan con los contenidos del libro y sobre todo al utilizar pruebas estandarizadas.
	De manera inconsciente siempre se van a manejar esos modelos tradicionales porque se continúan con pruebas estandarizadas.	Doc.6	De manera inconsciente siempre se van a manejar esos modelos tradicionales porque se continúan con pruebas estandarizadas. Por lo que si se maneja esta pedagogía. Esta aporta dependiendo el contexto en que se lleva a cabo el proceso educativo. Además, la pedagogía evoluciona de acuerdo al sujeto, es decir el estudiante no tiene que adaptarse a la pedagogía. De ahí la importancia de capacitar a los docentes para afrontar estos cambios.
	Pregunta #4: Desde su criterio ¿Considera hacer cambios en la pedagogía aplicada en el aula en esta institución?	Inv.	Pregunta #4: Desde su criterio ¿Considera hacer cambios en la pedagogía aplicada en el aula en esta institución?
Educación transformadora	Claro, realizar cambios contamos con las tecnologías para mejorar la calidad educativa.	Doc.1	Claro, es importante realizar cambios, ya que ahora contamos con las tecnologías y es un gran avance en el campo educativo, por lo que se deberá aprovechar estas tecnologías para mejorar la calidad educativa.
	Sí, cambiar para ayudar a los estudiantes y	Doc.2	Sí, tenemos que cambiar para ayudar a los

sean constructores de sus conocimientos

estudiantes y estos sean los constructores de sus conocimientos y el docente solo debe ser un guía pero el estudiante debe aportar con sus ideas. Hay que dejar a los chicos que tengan sus ideas y compartan con sus compañeros.

cambios para desarrollar estrategias activas estudiantes investigativos y participes activos

Doc.3 Es necesario hacer cambios para desarrollar estrategias activas con lo que los estudiantes serían más investigativos y participes activos del proceso de aprendizaje.

cambios para impartir conocimientos con metodologías innovadoras

Doc.4 Se deberán hacer cambios para impartir conocimientos con metodologías innovadoras que lleven a aprendizajes de calidad considerando las necesidades y realidades de los estudiantes de la institución.

considerando las necesidades y realidades de los estudiantes

Doc.5 Cambiar la vieja enseñanza o tradicional y lograr cambios significativos para los estudiantes y que hagan que la educación sea más útil para ellos en un futuro. Además, estos cambios deben considerar el contexto y los intereses de los estudiantes.

lograr cambios significativos para los estudiantes y que hagan que la educación sea más útil para ellos en un futuro.

considerar el contexto y los intereses de los estudiantes.

Doc.6 Debemos entender que somos sujetos distintos con diferentes saberes, todo sujeto es un universo, una cultura. Por lo que se deben valorar los saberes de los estudiantes. Se deberán realizar cambios, sin priorizar las notas académicas, ya que el estudiante no es producto

se deben valorar los saberes de los estudiantes. realizar cambios, sin priorizar las notas académicas,

	<p>educación libre queremos sujetos libres, como dice la pedagogía del oprimido una educación que transforme</p>	<p>en el cual se depositan conocimientos (educación bancaria de Freire). Por lo que la educación parte de un ser libre, como dice Freire queremos sujetos libres, como dice la pedagogía del oprimido una educación que transforme y libere a los educandos.</p>
<p>Prácticas novedosas y contextualizadas.</p>	<p>utilizar las tecnologías de información</p>	<p>Inv. Pregunta #5: Desde su criterio ¿Qué es la pedagogía innovadora?</p>
	<p>juegos para innovar.</p>	<p>Doc.1 utilizar las tecnologías de información en la educación, ya que los estudiantes están al día con estas herramientas digitales y usar estas con objetivos educativos. Además, se puede utilizar juegos para innovar.</p>
	<p>nuevas metodologías en el contexto en que nos encontramos</p>	<p>Doc.2 La pedagogía innovadora son nuevas metodologías que se usan en las aulas, ya que estamos en el s. XXI y debemos enseñar lo que se necesita ahora. Es decir en el contexto en que nos encontramos y no quedarnos en las épocas pasadas.</p>
	<p>mejorar las prácticas educativas metodologías novedosas</p>	<p>Doc.3 Esta pedagogía intenta mejorar las prácticas educativas en el aula con la incorporación de metodologías novedosas para captar la atención de los estudiantes y hacer del aprendizaje un espacio de interacción y participación activa.</p>
	<p>un espacio de interacción y participación activa.</p>	<p>Doc.4 Esta pedagogía rompe la pedagogía tradicional, esta</p>

hace que la educación sea integral
estudiante creador de sus propios conocimientos

hace que la educación sea integral, es decir tratar que el estudiante sea creador de sus propios conocimientos o aprendizajes vinculados en su vida cotidiana.

estudiantes

Doc.5 Se deberá cambiar las practicas educativas, porque los **estudiantes** están más dispuestos a aprender, siempre y cuando sean **participes de los instrumentos de evaluación**, es decir cómo quieren ser evaluados y usar técnicas como: role-plays, word wall o padlet. Técnicas con los que usan diariamente, ya que son nativos digitales.

participes de los instrumentos de evaluación,

La innovación es proponer o generar.

Doc.6 **La innovación es proponer o generar.** El docente es generador pero no de conocimientos, sino de propuestas. El docente tiene el papel de obstaculizador porque la educación no puede ser un regalo, ya que es conlleva un esfuerzo y esto significa un sacrificio. Claro que es bueno divertirse en el proceso enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, el viaje para aprender conlleva esfuerzo. **La Pedagogía innovadora, es aquella en la cual el docente conoce el contexto.** Yo no podría ir a una zona rural o pueblo con la última tecnología donde no hay inclusive electricidad o internet. Eso no es innovación, **la tecnología** puede estar presente como **una herramienta**

La Pedagogía innovadora, es aquella en la cual el docente conoce el contexto.

la tecnología

una herramienta complementaria

La educación innovadora debe

<p>ABP Gamificación Imágenes</p>	<p>crear sujetos libres, generar un sujeto con formación integral</p>	<p>complementaria, y no como el centro de aprendizaje. La educación innovadora debe crear sujetos libres, generar un sujeto con formación integral. La educación debe generar enlaces o asociaciones para generar un nuevo conocimiento.</p>
		<p>Inv. Pregunta #6: ¿Cuál de las siguientes técnicas y estrategias ha utilizado en el proceso de enseñanza y aprendizaje? -Aprendizaje basado en proyectos. -Gamificación -Pensamiento visual</p>
	<p>gamificación y el pensamiento visual con niños pequeños están en proceso de adquirir la escritura</p>	<p>Doc.1 Se ha utilizado la gamificación y el pensamiento visual por que trabajar con niños pequeños es importante trabajar con imágenes y juegos. Ellos están en proceso de adquirir la escritura y relacionan las imágenes con el proceso lecto-escritura.</p>
	<p>ABP lo cual nos ayuda que el estudiante profundice e investigue más los conocimientos desarrollar el aprendizaje cooperativo gamificación para que sea divertido lo que ellos van aprendiendo pensamiento visual para ilustrar las lecturas.</p>	<p>Doc.2 He utilizado el ABP lo cual nos ayuda que el estudiante profundice e investigue más los conocimientos impartidos en clases. Además, los estudiantes desarrollar el aprendizaje cooperativo con el ABP. También, se ha usado la gamificación para que sea divertido lo que ellos van aprendiendo en la clase. De igual forma, se ha utilizado el pensamiento visual para ilustrar las lecturas. Esta estrategia es</p>

		importante para todos los chicos y no excluir a nadie.
ABP	Doc.3	
mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje estudiantes aprenden mejor cuando son participantes activos		He usado el ABP , ya que estas metodologías mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, los estudiantes aprenden mejor cuando son participantes activos al desarrollar los proyectos relacionados con su contexto. También, al usar imágenes se puede captar la atención de los estudiantes y proyectar de forma fácil los contenidos.
al usar imágenes se puede captar la atención de los estudiantes		
ABP para trabajar las distintas materias y de esta forma relacionar los contenidos.	Doc.4	
fomentar el trabajo en equipo los estudiantes aprenden haciendo.		He utilizado el ABP para trabajar las distintas materias y de esta forma relacionar los contenidos . También, este método lo he utilizado para fomentar el trabajo en equipo para desarrollar el tema a investigar. Es así como los estudiantes aprenden haciendo .
El ABP	Doc.5	
proyectos relacionados con los temas que se están abordando en clases		El ABP , ya que la institución desarrolla proyectos mensuales o quimestrales. Los estudiantes realizan proyectos relacionados con los temas que se están abordando en clases y se les da la opción de que ellos escojan el tema ajustado a los parámetros establecidos por el currículo educativo.
propone un contenido con una aplicación real	Doc.6	
		El ABP , ya que se propone un contenido con una aplicación real , es decir como enlazar el proyecto con su vida y con base a las reflexiones de los

	(interdisciplinaridad).	estudiantes escribir un microcuento, entonces un proyecto de escritura que enlace o que interrelacione diferentes asignaturas (interdisciplinaridad).
		Inv. Pregunta #7: ¿Cree Ud. que al trabajar con proyectos, el estudiante se vuelve más investigativo?
Curiosidad y conocimientos	Sí fomenta la investigación en los estudiantes autónomos. estudiantes construyen los conocimientos	Doc.1 Sí, ya que fomenta la investigación en los estudiantes, a todas las edades porque les gusta investigar y ser autónomos. Por eso el docente hay que dirigir ese aprendizaje, ya que los estudiantes construyen los conocimientos con la guía del docente.
	Sí estudiantes van a profundizar sus ideas, compartir e interactuar con sus compañeros.	Doc.2 Sí, porque no solo va a tener la razón el docente, sino los estudiantes van a profundizar sus ideas, compartir e interactuar con sus compañeros. Ellos van a aprender desde su forma de investigación. Además, los estudiantes no se van a quedar solo con la información compartida por el docente, sino investigan más y profundizan sus conocimientos.
	Sí, los estudiantes deberán profundizar los conocimientos se fomenta la curiosidad y la motivación	Doc.3 Sí, ya que los estudiantes deberán profundizar los conocimientos mediante la investigación del tema a desarrollar. Además, mediante los proyectos se fomentan la curiosidad y la motivación en los estudiantes para investigar

			sobre temas relacionados a su contexto.
	Sí, se involucran más para desarrollar los proyectos	Doc.4	Sí, se involucran más para desarrollar los proyectos por lo que busquen más información y resolver las problemáticas que ellos se generan.
	resolver las problemáticas		
	los estudiantes deberán ir más allá de los conocimientos impartidos en clases	Doc.5	Al trabajar con proyectos, los estudiantes deberán ir más allá de los conocimientos impartidos en clases. Ellos deberán investigar, analizar e interpretar la información.
	investigar, analizar e interpretar la información.		
	Sí, y no solo el estudiante, sino también el docente	Doc.6	Sí, y no solo el estudiante, sino también el docente, ya que la pedagogía so solo puede ser teórica, tiene que ir de mano con la práctica. El estudiante puede tener las teorías en el cuaderno y no las aplica en su vida son vacías. Si motivamos al estudiante ese gancho entre teoría y práctica, se va a enriquecer los aprendizajes.
	pedagogía teórica práctica.		
	enriquecer los aprendizajes.		
		Inv.	Pregunta #8: En su opinión, ¿Todos los juegos son considerados como didácticos y beneficiosos para el proceso educativo?
Relacionado al contenido	no todos son beneficiosos centren fomentar conocimiento significativo.	Doc.1	Creo que de manera general los juegos no todos son beneficiosos y que estos se centren en lo educativo en tratar de fomentar conocimiento y este conocimiento sea significativo.
	No todos juegos relacionados con el tema	Doc.2	No todos, los juegos deben estar relacionados con el

		<p>tema que se está desarrollando en clases. Los juegos son importantes, ya que los estudiantes van a aprender compartir sus ideas.</p>
<p>Sí, mientras se tenga el objetivo planteado y se planifique para lograr este.</p> <p>mejora la predisposición de los estudiantes para participar activamente.</p>	Doc.3	<p>Sí, mientras se tenga el objetivo planteado y se planifique para lograr este. El juego es importante, ya que mejora la predisposición de los estudiantes para participar activamente.</p>
<p>No, ya que algunos juegos no están relacionados con los contenido académicos.</p>	Doc.4	<p>No, ya que algunos juegos no están relacionados con los contenido académicos. Además, la gamificación es la introducción de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje, así que el docentes escogerá las mejores actividades para consolidar los conocimientos</p>
<p>no todos son didácticos deberán estar relacionados con los temas</p>	Doc.5	<p>Son una gran ventaja en el proceso de enseñanza, pero no todos son didácticos y estos deberán estar relacionados con los temas que se tratan en clases para lograr comprender los conocimientos.</p>
<p>No podemos utilizar un juego sin una finalidad.</p>	Doc.6	<p>Sí, pero en cuanto nos fijemos en el objetivo del juego. No podemos utilizar un juego sin una finalidad. Además, no solo fijarnos en las notas como recompensa.</p>
	Inv.	<p>Pregunta #9: En su perspectiva ¿Cuál es la influencia de usar imágenes en el proceso enseñanza-aprendizaje?</p>

**Atención y
concentración**

Las imágenes ayudan a los niños pequeños ya que les llama más la atención y los mantiene más concentrados

Doc.1 Las imágenes ayudan a los niños pequeños ya que les llama más la atención y los mantiene más concentrados. Al usar solo lectura no les llama la atención. Con las imágenes aprenden mejor.

imágenes se pueden colocar en el aula, en la pizarra o se puede presentar mediante herramientas digitales.

Doc.2 Es importante, ya que estas imágenes se pueden colocar en el aula, en la pizarra o se puede presentar mediante herramientas digitales. Los estudiantes van a observar, dar sus ideas y todos van a participar no importa si se equivocan.

Las imágenes son muy importantes tanto para los docentes como para los estudiantes

Doc.3 Las imágenes son muy importantes tanto para los docentes como para los estudiantes, ya que al usarlo en la enseñanza atrae la atención de los estudiantes y permite que estos entiendan mejor los contenidos. Para los estudiantes el uso de las imágenes les permite expresar sus conocimientos sobre algún tema e internalizar los conocimientos.

atrae la atención de los estudiantes y permite que estos entiendan mejor los contenidos

Los niños son más propensos a comprender de mejor manera mediante imágenes

Doc.4 Los niños son más propensos a comprender de mejor manera mediante imágenes, ya que se ha demostrado que las imágenes tienen mejor beneficio en la abstracción de contenidos.

abstracción de contenidos.

Las imágenes permiten a los docentes presentar los contenidos de una manera dinámica, logrando captar

Doc.5 Las imágenes permiten a los docentes presentar los contenidos de una manera dinámica, logrando captar

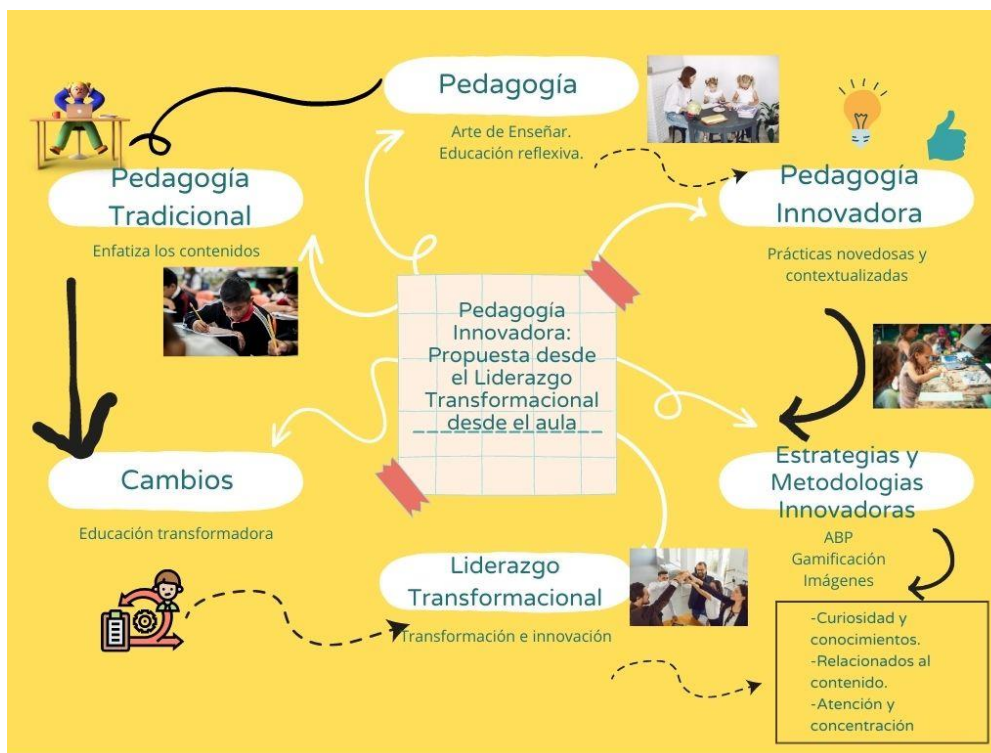
	<p>más la atención de los estudiantes.</p> <p>estimula la imaginación y la capacidad expresiva</p>	<p>más la atención de los estudiantes.</p> <p>Además, el uso de juegos lúdicos estimula la imaginación y la capacidad expresiva por parte de los estudiantes, proporcionan oportunidades para comunicar en un contexto real.</p>
	<p>uso de imágenes</p> <p>innovación</p> <p>docente deberá saber o tener responsabilidad de que tipo de imagen va a usar</p> <p>estudiante puede expresar por medio de una imagen sus pensamientos y opiniones</p>	<p>Doc.6 El uso de imágenes es muy importante, ya que este tipo de innovación con imágenes estar vinculado a la sociedad actual con contenido educativo. Sin embargo, el docente deberá saber o tener responsabilidad de que tipo de imagen va a usar con los estudiantes, es decir imágenes adecuadas de acuerdo a la edad. Además, el estudiante puede expresar por medio de una imagen sus pensamientos y opiniones sobre un contenido académico.</p>
		<p>Inv. Pregunta #10: ¿Qué es el liderazgo transformacional y cuáles son los retos que tiene el docente para aplicar este liderazgo en el aula?</p>
<p>Transformación e innovación</p>	<p>liderazgo capaz de cambiar las metodologías</p> <p>El reto es lograr que los estudiantes logren dominar el conocimiento</p>	<p>Doc.1 Es un tipo de liderazgo capaz de cambiar las metodologías en el aula en busca de aprendizajes significativos. El reto es lograr que los estudiantes logren dominar el conocimiento por lo que es necesario utilizar metodologías o estrategias adecuadas e innovadoras para que este proceso educativo sea de calidad.</p>

<p>Este liderazgo está asociado a los cambios en el aula para mejorar las prácticas educativas. retos son: igualdad de derechos</p> <p>empatía</p> <p>practicadas innovadoras</p>	Doc.2	<p>Este liderazgo está asociado a los cambios en el aula para mejorar las prácticas educativas. Los retos son: la igualdad de derechos, ser un líder de cambio, tener una empatía con los estudiantes, dejar atrás la exclusión. Además, nos ayudará a fomentar practicas innovadoras que será beneficioso tanto para los estudiantes como ara el docente.</p>
<p>Este liderazgo hace énfasis a los cambios innovadores en las clases retos docentes es estar al tanto de las nuevas metodologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje</p> <p>aprendizajes donde se consideren las necesidades e intereses de los estudiantes.</p>	Doc.3	<p>Este liderazgo hace énfasis a los cambios innovadores en las clases. Los retos de los docentes es estar al tanto de las nuevas metodologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje y capacitarse continuamente para brindar aprendizajes acordes al contexto educativo. Además, deberán crear ambientes de aprendizajes donde se consideren las necesidades e intereses de los estudiantes.</p>
<p>Este liderazgo hace referencia a saber dirigir e involucrar de una manera directa y dinámica a los estudiantes</p> <p>reto conocer entorno</p> <p>y necesidades lograr aprendizajes significativos</p>	Doc.4	<p>Este liderazgo hace referencia a saber dirigir e involucrar de una manera directa y dinámica a los estudiantes. De ahí, que el reto del docente es conocer entorno o la población en el que se desarrollar el proceso de aprendizaje y conocer las necesidades. Además, el reto es lograr aprendizajes significativos en los estudiantes para aplicarlos en la sociedad de manera eficaz.</p>

El liderazgo transformacional es cambiar las prácticas tradicionales	Doc.5	El liderazgo transformacional es cambiar las prácticas tradicionales hacia aprendizajes de integrales de los educandos. Los retos para los docentes es crear ambientes de confianza, en donde los estudiantes puedan expresar sus opiniones e interactuar con los compañeros de clases.
Los retos para los docentes es crear ambientes de confianza,		
El docente no es un líder, sino orienta y motiva cambiar el rol del docente como autoridad	Doc.6	El docente no es un líder, sino orienta y motiva. De ahí, que se deberá cambiar el rol del docente como autoridad y en la que los estudiantes son sujetos pasivos. Una relación bidireccional en la que los estudiantes y docentes aprenden y tienen una buena comunicación. El docente deberá fomentar la igualdad y la libre expresión.
buena comunicación la igualdad y la libre expresión.		

ESTRUCTURACIÓN

Figura 1: Estructuración de categorías



Fuente: Villa, 2023

TRIANGULACIÓN

Tabla 2:
Triangulación

CATEGORÍAS	ENTREVISTA	TÉCNICAS DOCUMENTAL	OBSERVACIÓN
El arte de enseñar	<p>Pedagogía es el arte de enseñar para una mejor comprensión. Procesos y herramientas, transmitir conocimientos, habilidades y valores, orientados a la educación. Estudia el quehacer educativo. Utiliza estrategias, metodologías. Manera de enseñar dentro de los parámetros del respeto. Paradigma en el cual se fundamenta</p>	<p>La pedagogía hace referencia al conjunto de estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico, son herramientas que contribuyen a lograr que la enseñanza se convierta en una práctica interactiva dentro del aula de clases. Además, fomenta</p>	<p>Durante la entrevista, los docentes se muestran interesados en el tema, ya que expresan sus opiniones sobre la Pedagogía. Además, explican la importancia de las metodologías y estrategias para los docentes en el aula de clases, considerando el contexto de los estudiantes.</p>

	teóricamente, cómo enseñar, contextualización teórica.	una buena interacción de los docentes y alumnos para generar ambientes dinámicos para generar aprendizajes significativos. (Gutiérrez, 2018).	
Educación reflexiva	<p>Educación y Pedagogía son indispensables, pedagogía conoce nuevos saberes, y educación es un nivel del estudiante a cursar.</p> <p>La pedagogía forma parte de la educación, objeto para una educación de calidad. Pedagogía que hacer educativo. Pedagogía es la herramienta que activa a la educación.</p> <p>Educación proceso de aprendizaje y pedagogía métodos, estudiantes aprendan de forma más eficiente.</p> <p>No puede haber una educación, sin una praxis.</p>	<p>La pedagogía tiene como objeto de estudio la formación de personas a través de la educación, considerándola como un proceso debidamente organizado, planificado, dirigido y evaluado. De ahí que la educación es un factor esencial para la pedagogía (Leiva, 2018).</p>	<p>Lo que se pudo observar durante la entrevista es que los docentes, tienen dudas para expresar la relación entre la pedagogía y la educación, sin embargo relacionan la educación y pedagogía con una educación de calidad.</p>
Pedagogía tradicional que enfatiza los contenidos.	<p>Sigue rígidamente los contenidos y no es flexible.</p> <p>Se basa solo en el texto.</p> <p>Hay ciertas áreas o materias en donde todavía se practican la pedagogía tradicional, recurso ilimitados.</p> <p>Se está modificando, ya que el Ministerio</p>	<p>La pedagogía tradicional comienza en el siglo XVIII, como institución. Los contenidos de enseñanza se basan en los conocimientos y valores acumulados por la humanidad y son transmitidos por el maestro como verdades absolutas,</p>	<p>La mayoría de los docentes expresan que se continúa usando la pedagogía tradicional en las aulas de la institución. Sin embargo, afirman que en ciertas áreas y asignaturas es importante seguir con esta práctica, para interiorizar contenidos.</p>

Educación transformadora	<p>solicita estrategias innovadoras. Las autoridades exigen a los docentes que cumplan con los contenidos. De manera inconsciente siempre se van a manejar esos modelos tradicionales porque se continúan con pruebas estandarizadas. Se debería realizar cambios de las prácticas tradicionales, aprovechando el uso de la tecnología. Cambiar para que los estudiantes sean los constructores de sus conocimientos. Modificar para desarrollar estrategias activas. Cambiar para impartir conocimientos con metodologías innovadoras considerando las necesidades y realidades de los estudiantes. Lograr cambios significativos para los estudiantes. Valorar los saberes de los estudiantes, sin priorizar las notas, una educación libre y transformadora.</p>	<p>sin considerar el contexto social e histórico en el que vive el alumno. Además, el método de enseñanza es expositivo y la evaluación del aprendizaje es reproductiva, enfocada en las calificaciones. (Cavazos, 2013). Una educación transformadora que no se centre solo en las competencias, sino también en las competencias transversales: adaptarse a nuevos contextos e innovar en las practicas educativas para una educación de calidad. La clave del éxito no es tener muchos conocimientos, sino aplicarlos a la realidad. También el papel del profesorado y el alumnado debería transformarse, aprovechando las tecnologías, informaciones, ya que el profesor no es la única fuente del saber y el estudiante no es el receptor, pues se aprende de los compañeros, de las Tics y del entorno. (Bakkali, 2020).</p>	<p>Se observó en la entrevista que los docentes creen que es necesario hacer cambios en las prácticas tradicionales que se desarrollan en la escuela, mediante una educación transformadora donde se apliquen metodologías innovadoras que se enfoque en el estudiante y respondan a las necesidades, intereses y realidades de los estudiantes para lograr aprendizajes significativos.</p>
Prácticas	La pedagogía innovadora es utilizar	El impacto de las tecnologías, la	Los 6 docentes entrevistados conocen

novedosas y contextualizadas.	<p>las tecnologías de información y juegos. Nuevas metodologías acordes al contexto. Mejorar las prácticas educativas, un espacio de interacción y participación activa. Fomenta una educación integral, en la que el estudiante es creador de su conocimiento. En la que los estudiantes sean partícipes de los instrumentos de evaluación. La innovación es proponer o generar y crear sujetos libres, generar un sujeto con formación integral</p>	<p>aplicación de modelos de enseñanza-aprendizaje basados en el contexto y centrado en el estudiante, requieren de un cambio en las prácticas educativas que fomentan el desarrollo de una cultura de la innovación educativa, pedagógica y didáctica, con la finalidad de conseguir y consolidar aprendizajes de la calidad (Mancanchí, Orozco y Campoverde, 2020).</p>	<p>la definición de pedagogía innovadora y expresan que es esencial desarrollar practicas educativas innovadoras con el uso de la tecnología y estrategias que estén a la vanguardia del contexto en el que se desenvuelven los estudiantes. Además, que la innovación fomenta una educación integral.</p>
ABP Gamificación Imágenes	<p>Las metodologías innovadoras utilizadas son el aprendizaje basado en proyectos, gamificación y el pensamiento visual con niños pequeños que están en proceso de adquirir la escritura. El ABP desarrolla el aprendizaje cooperativo, la gamificación para un aprendizaje divertido y las imágenes para ilustrar las lecturas. Con estas metodologías los estudiantes aprenden mejor al ser participantes activos. Se usa el ABP para trabajar con distintas materias y de esta forma relacionar los contenidos.</p>	<p>Las metodologías innovadoras que están más centradas en el estudiante son relevantes para alcanzar objetivos relacionados con aprendizajes a largo plazo, el desarrollo del pensamiento crítico, el desarrollo de la motivación y la transferencia o generalización de aprendizajes (Fortea, 2019).</p>	<p>La mayoría de los docentes entrevistados mostraron claridad y conocimiento sobre las metodologías innovadoras usadas en las aulas, y en la aplicación de estas. Además, explicaron como las utilizan, con qué grado, y los cambios que se ven reflejados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>

Propone un contenido con una aplicación real.

Curiosidad y conocimientos

Con los proyectos se fomenta la investigación y la autonomía en los estudiantes. Los estudiantes van a profundizar sus ideas, compartir e interactuar con sus compañeros. Los proyectos fomentan la curiosidad y la motivación. Se involucran más para resolver las problemáticas. Los estudiantes deberán investigar, analizar e interpretar la información. El docente también se vuelve más investigativo con los proyectos.

El ABP parte de una pregunta concreta a la que el estudiante trata de dar respuesta mediante la realización de un proyecto. Se desarrolla estrategias de investigación para encontrar solución a la problemática. El componente de investigación hace que el ABP sea una metodología que requiere un papel activo, reflexivo y crítico por parte de profesores y alumnos (Botella y Ramos, 2019)

De acuerdo con los docentes entrevistados, son diversos los beneficios evidenciados con el uso del ABP. Estos expresan que al aplicar el ABP en la institución ha permitido que los estudiantes participen activamente para desarrollar el producto final del proyecto. Además, esta metodología propicia la investigación y reflexión por parte de los estudiantes y docentes. También, que el ABP permite combinar diferentes temáticas de las diferentes asignaturas. Los docentes entrevistados señalan que al usar la gamificación en las clases, es relevante tener objetivos claros y que estén relaciones con el contenido a desarrollar. También, es importante que las actividades lúdicas estén relacionadas a los intereses y necesidades de los estudiantes.

Relacionado al contenido

No todos los juegos son didácticos y beneficiosos, deberían centrarse en los conocimientos. Sí, mientras se tenga el objetivo planteado y se planifique para lograr este. No podemos utilizar un juego sin una finalidad.

El uso de la gamificación en el aula incorpora técnicas de la psicología para fomentar el aprendizaje a través del juego. Técnicas tales como la asignación de puntos y el feedback relacionado a la temática desarrollada. Es importante definir el objetivo del juego para lograr aprendizajes eficaces (Díaz y Troyano, 2015).

Atención y concentración

Las imágenes ayudan a los niños, ya que les llama la atención y los mantiene concentrados.

Estas se pueden colocar alrededor del aula o se puede presentar mediante herramientas digitales. Permite que los estudiantes entiendan mejor los contenidos. Las imágenes permiten a los docentes presentar los contenidos de una manera dinámicas, estimula la imaginación y la capacidad expresiva. El docente deberá saber qué tipo de imagen va a usar. El estudiante puede expresar por medio de una imagen sus pensamientos y opiniones.

En el pensamiento visual se traslada las ideas, pensamientos o contenidos a imágenes o gráficos para crear aprendizajes significativos en los estudiantes. Además, el uso de imágenes en el ámbito educativo mejora la percepción, comprensión y la interpretación de los contenidos (Púñez, 2017)

Se debe mencionar que durante la entrevista, los docentes desconocían el termino Pensamiento Visual, por lo que se les proporcionó la definición. Al tener más claridad sobre que el pensamiento visual está relacionado a presentar el contenido mediante imágenes o gráficos, mencionaron los beneficios de usar esta estrategia para mejorar la atención, concentración e internalización de conocimientos.

Transformación e innovación

El liderazgo transformacional es capaz de cambiar las metodologías tradicionales para lograr aprendizajes significativos. Este liderazgo mejora las prácticas educativas. Promueve estrategias innovadoras. Aprendizajes donde se consideren las necesidades e intereses de los estudiantes. Involucrar de una manera directa y dinámica a los estudiantes.

El liderazgo transformacional hace referencia a que el docente sea un agente de cambio, que cree ambientes favorables de aprendizaje y que influye en los estudiantes para que participen activamente en la consecución de las metas y actividades establecidas (Meza y Flores, 2014).

Los docentes entrevistados afirman que es necesario aplicar un liderazgo transformacional en el aula para cambiar las prácticas de enseñanza-aprendizaje tradicionales por metodologías innovadoras que permitan a los estudiantes a participar activamente en la construcción de sus conocimientos. De igual forma, expresan que es esencial que los docentes cambien el rol de autoridad por

Cambiar el rol del docente como autoridad, fomenta la buena comunicación, la igualdad y la libre expresión.

un rol de guía, donde se fomente la igualdad y libre expresión.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La investigación científica nos ayuda a incrementar el conocimiento y a obtener respuestas o conclusiones sobre la realidad, los fenómenos y los hechos que observamos. De igual forma, podemos analizar la problemática y las posibles soluciones que configuran una determinada situación educativa, y, sobre todo, a tomar decisiones sobre cómo intervenir en dicha situación para mejorarla. En este sentido, Puebla (2014) afirma la necesidad de investigar en un campo de la Educación surge desde el momento en que pretendemos conocer mejor el funcionamiento de una situación educativa determinada, los comportamientos de los individuos, una metodología, o un recurso, un cambio observado, o un contexto ambiental o para dar respuesta a diversas preguntas que nos hacemos acerca de cómo mejorar nuestras actuaciones educativas.

El proceso de investigación científica implica explorar, observar, analizar y responder preguntas relacionadas la problemática planteada. Por lo que se empieza con una idea que se va a ir desarrollando progresivamente y para iniciar con dicha investigación se deberá definir la ruta para estudiar cualquier tema o fenómeno. De ahí que se eligió la ruta cualitativa para llevar a cabo este estudio, ya que esta implica la recolección de información para dar respuesta a las preguntas que surgieron durante la investigación y a la interpretación de los resultados sobre la problemática a resolver

En el presente estudio realizado bajo la ruta cualitativa fue necesario desarrollar entrevistas a seis docentes del nivel elemental, medio y superior de la Escuela de Educación

Básica "Manuel María Palacios Bravo". Luego, de analizar la información de la categorización, estructuración y triangulación, se puede informar que dos de los seis docentes entrevistados continúan con las prácticas tradicionales en las aulas de clases y comprenden la importancia que de modificar dichas prácticas para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes, lo que se relaciona con la categoría de "Pedagogía tradicional que enfatiza los contenidos", los docentes señalan que se debe cumplir con los temas de las planificaciones y elaborar instrumentos de evaluación estandarizados. Según lo expuesto por Cabazo, (2013),

la pedagogía tradicional enfatiza la enseñanza directa y severa, predeterminada por un currículo inflexible y centrado en el profesor, por lo que se deberá cambiar por una pedagogía humanista innovadora, pues en ella el docente permite que los alumnos aprendan mediante exploraciones, experiencias y proyectos relacionados a sus intereses y contextos a fin de conseguir aprendizajes vivenciales. Los alumnos tienen la potencialidad para desarrollar actividades y para solucionar problemas de forma creativa.

Además, todos los docentes entrevistados consideran que es necesario hacer cambios en la pedagogía aplicada en las aulas de la institución por una educación transformadora donde se enfatice el uso de las metodologías innovadoras y el estudiante sea el constructor de su aprendizaje, aprovechando el uso de las Tics y el contexto. Esta se relaciona con la categoría "Educación Transformadora". De acuerdo a la autora Bakkali, (2020),

la clave del éxito no es tener muchos conocimientos, sino aplicarlos a la realidad. También el papel del profesorado y el alumnado debería transformarse, aprovechando las tecnologías, informaciones, ya que el profesor no es la única fuente del saber y el estudiante no es el receptor, pues se aprende de los compañeros, de las Tics y del entorno.

Además, cuatro de los seis docentes entrevistados aplican las metodologías de la pedagogía innovadora, comprenden su importancia, y el rol principal que tiene el estudiante en el proceso de aprendizaje, lo que responde a las categorías de "Prácticas novedosas y contextualizadas" y "ABP, Gamificación, Imágenes".

Esto confirma lo expuesto por el autor Fortea, (2019), las metodologías innovadoras que están más centradas en el estudiante son relevantes para alcanzar objetivos relacionados con aprendizajes a largo plazo, el desarrollo del pensamiento crítico, el desarrollo de la motivación y la transferencia o generalización de aprendizajes.

Finalmente, dos de los seis docentes entrevistados no conocían la definición del liderazgo transformacional, por lo que, fue necesario aclarar la importancia y los beneficios de este tipo de liderazgo. El resto de los docentes afirman que es necesario incorporar un liderazgo transformacional en el aula para cambiar las prácticas de enseñanza- aprendizaje tradicionales. Asimismo, expresan que es esencial que los docentes creen ambientes de aprendizajes favorables basados en las necesidades, intereses y realidades de los estudiantes. Esto se relaciona con la categoría "Transformación e innovación".

A partir de lo expuesto, es importante realzar lo citado por Meza y Flores, (2014) quienes consideran que el liderazgo transformacional hace referencia a que el docente sea un agente de cambio, que cree ambientes favorables de aprendizaje y que influye en los estudiantes para que participen activamente en la consecución de las metas y actividades establecidas.

LA PROPUESTA

Título

Pedagogía innovadora desde el liderazgo transformacional en el aula.

Propósito

Optimizar la pedagogía innovadora a partir del liderazgo transformacional desde el aula en la Escuela de Educación Básica "Manuel María Palacios Bravo".

Justificación

La incorporación de una pedagogía innovadora dentro de una institución educativa comprende uno de los grandes ejes conductores para el éxito escolar y la calidad académica. Proponer acciones de forma integral desde el liderazgo transformacional y que impactan en las prácticas pedagógicas de la institución es relevante para generar cambios que integran a todos los protagonistas (docentes y estudiantes) de la comunidad educativa.

Este plan de acción va dirigido a optimizar las metodologías pedagógicas innovadoras mediante el liderazgo transformacional desde el aula en la Escuela "Manuel María Palacios". Busca dejar de lado prácticas tradicionales para fomentar aprendizajes centrados en el alumno y en el contexto, mejorando así la calidad educativa, enmarcados en los puntos críticos encontrados a partir del estudio realizado. De acuerdo a los resultados de las entrevistas realizadas, se observa que, la planta docente de la escuela considera la necesidad de cambiar la pedagogía tradicional por una pedagogía transformadora e innovadora.

Los procesos de innovación que se planifiquen y ejecuten en los establecimientos educativos deben influir positivamente en las prácticas pedagógicas. Esta incluye los contenidos de aprendizaje, la formación docente, las metodologías-estrategias, los recursos contextualizados, los instrumentos de evaluación, la relación entre los docentes-estudiantes y la participación activa de todos los miembros de la comunidad educativa.

Además, se deberá colocar en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje al estudiante, considerando al aula como el eje que genera las transformaciones hacia la

innovación educativa y promoviendo la participación basada en las necesidades, intereses y de su entorno de los estudiantes (Ministerio de Educación, 2022).

La innovación implica un cambio a partir del liderazgo transformacional direccionada al mejoramiento continuo de las prácticas educativas en el aula, donde los docentes tomen conciencia de la importancia de su papel como agentes de cambio, con incidencia significativa en los procesos de enseñanza y de aprendizaje teniendo como propósito el aprendizaje de sus estudiantes y el desarrollo de las competencias y habilidades para la vida. Esta propuesta permitirá que docentes y directivos trabajen en forma colaborativa y motivados para el logro de sus proyectos de innovación educativa

ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

Fase 1: Planificación

- Presentar la propuesta a los directivos y docentes de la institución.
- Socializar la propuesta con la comunidad educativa.
- Verificar y gestionar los recursos materiales y económicos para la ejecución del plan.

Fase 2: Desarrollo

- Llevar a cabo reuniones con los docentes para guiarlos en la aplicación del uso de metodologías innovadoras.
- Adaptar las planificaciones de los diferentes niveles y asignaturas con las metodologías innovadoras.
- Trabajar junto a los directivos y docentes para la aplicación de estas metodologías.

Fase 3: Evaluación

- Dar seguimiento de implementación del plan de acción con los tiempos establecidos.
- Realizar visitas áulicas para brindar retroalimentación sobre el proceso de aplicación de metodologías innovadoras.

- Llevar a cabo una encuesta de opinión para conocer la percepción del estudiante sobre la modalidad de trabajo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Detectar las áreas de mejora para establecer planes para la correcta ejecución.

Figura 2.

Diagrama de la propuesta



Fuente: Villa, 2023

Propuesta

Tabla 3

Plan De Acción-fase I

FASE 1 PLANIFICACIÓN					
Objetivos Específicos	Actividades	Responsables	Tiempo	Recursos	Evaluación
-Concientizar a las autoridades y docentes de la institución sobre la importancia del uso de las metodologías innovadoras en el aula.	-Socialización del plan de acción con los directivos y planta docente de la escuela por medio de un taller interactivo con actividades lúdicas que demuestren la importancia y los beneficios de prácticas innovadoras. -Presentación de la propuesta con las actividades a realizar a la comunidad educativa por medio de una charla informativa.	Directora Subdirector Docentes capacitadores Expertos en el tema	1 semana (Septiembre)	-Recursos materiales: Computador, proyector, cartulinas y copias. Folletos sobre la innovación educativa. -Recursos humanos: Docentes capacitadores. Expertos en el tema	-Aplicar una encuesta de autoevaluación para conocer el impacto de esta. -Llevar a cabo una encuesta de opinión sobre las metodologías innovadoras.
-Gestionar los recursos materiales y económicos para la ejecución del plan.	Gestión de los materiales a necesitar con la empresa privada Graiman que ha venido apoyando a la institución por más de tres años.				

Tabla 4*Plan De Acción-fase 2*

FASE 2 DESARROLLO					
Objetivos Específicos	Actividades	Responsables	Tiempo	Recursos	Evaluación
Implementar la propuesta innovadora a través de las planificaciones de cada nivel y asignatura.	<p>-Desarrollo de reuniones con los docentes para guiarlos en la aplicación del uso de metodologías innovadoras.</p> <p>-Adaptación de las planificaciones de los diferentes niveles y asignaturas con las metodologías ABP, Gamificación y Pensamiento visual.</p> <p>-Trabajo colaborativo mediante mesas de diálogo con los directivos y docentes.</p>	Directivos Comisión técnico-pedagógica. Docentes capacitadores.	A lo largo del primer año escolar.	<p>-Recursos materiales: Computador, Proyector, Planificaciones por subniveles e informes de las reuniones. Cronograma de reuniones.</p> <p>-Recursos humanos: Docentes capacitadores.</p>	Supervisión y aprobación de lo planificado por parte de los Coordinadores de la Comisión técnico-pedagógica.

Tabla 5*Plan De Acción-fase 3*

FASE 3 EVALUACIÓN					
Objetivos Específicos	Actividades	Responsables	Tiempo	Recursos	Evaluación
Supervisar la correcta aplicación de las metodologías innovadoras en la institución.	<p>-Seguimiento de la implementación del plan de acción por medio de fichas de trabajo.</p> <p>-Visitas áulicas para brindar retroalimentación sobre la aplicación de metodologías innovadoras (ABP, Gamificación y Pensamiento Visual).</p> <p>-Encuesta de opinión para conocer la percepción del estudiante sobre las metodologías aplicadas.</p> <p>-Detección de las áreas de mejora para establecer planes correctivos.</p>	Directora Subdirector Comisión técnico-pedagógica	A lo largo del año escolar	<p>-Recursos materiales: -Informes de seguimiento. Informes de las visitas áulicas.</p> <p>-Recursos humanos: Docentes capacitadores. Expertos en el tema</p>	<p>Fichas de seguimiento.</p> <p>Observaciones áulicas.</p> <p>Encuestas de opinión.</p> <p>Matriz de resultados.</p>

FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

Factibilidad Institucional

La propuesta está enfocada en mejorar las practicas pedagógicas innovadoras desde el liderazgo transformacional en la escuela MMPB, en esta se establecen acciones para promover metodologías interactivas que requieren el apoyo y cooperación de directivos, docentes, padres de familia y estudiantes. La propuesta es viable desde el punto de vista institucional, ya que el personal directivo y docente reconocen que hay deficiencias en las practicas pedagógicas en la escuela y están claros en la necesidad de incorporar metodologías innovadoras como el ABP, Gamificación y Pensamiento Visual que atienda a la necesidad de la sociedad actual y que forme estudiantes de forma holística.

Factibilidad Financiera

Para lograr la ejecución óptima de la propuesta, se requiere de una inversión moderada, porque las actividades planteadas pueden llevarse a cabo por medio de las personas que pertenecen a la institución educativa. De ahí que la propuesta desde el punto de vista financiero es viable. En cuanto a los materiales didácticos que se requieren, serán gestionados por los directivos de la escuela con la empresa privada Graiman que ha apoyado a la escuela en los últimos tres años. Además, los docentes del área técnico pedagógico, solicitará al distrito zonal de educación, el apoyo del equipo capacitador externo, necesario para la ejecución de las charlas informativas.

BIBLIOGRAFÍA

- Abarca, A., Alpízar, F., Sibaja, G. y Rojas, C. (2013). Técnicas cualitativas de investigación. San José, Costa Rica: UCR.
- Alvarez-Gayou, J.L, (1999), Investigación cualitativa, Archivos Hispanoamericanos de sexología, (5), (117-123).
- Acuña, P. (2016). La innovación como proceso y su gestión en la organización: una aplicación para el sector gráfico colombiano. Recuperado el 5 de marzo de 2023 de <https://www.redalyc.org/journal/6099/609964241005/html/>
- Amador, Y. (2018). El Modelo Pedagógico Tradicional. ¿Arquetipo de la Educación en el Siglo xxi? su influencia en la enseñanza del derecho. Recuperado el 4 de marzo de 2023 de <https://www.eumed.net/actas/18/educacion/67-el-modelo-pedagogicotradicional-arquetipo.pdf>
- Arias, S. (2011). Evaluar los Aprendizajes, Un enfoque Innovador. Recuperado el 6 de marzo de 2023 de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35621559006.pdf>
- Blasco, J. y Pérez, D. (2017). La investigación Cualitativa. http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/enfo_cuali.html
- Bakkali, I. (2020). Hacia una educación transformadora. <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2020/10/edtransfp.pdf>
- Barros, S. (2021). Estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en Bachillerato. Recuperado el 5 de marzo de 2023 de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-EstrategiasInnovadorasParaElProcesoDeEnsenanzaApre-7941182.pdf>

- Bolívar, A. (2010). EL Liderazgo Educativo y su Papel en la Mejora: Una Revisión Actual de sus posibilidades y limitaciones. Recuperado el 10 de marzo de 2023 de <https://www.redalyc.org/pdf/1710/171015625002.pdf>
- Botella, A., Ramos, P. (2019). Investigación-acción y aprendizaje basado en proyectos. Una revisión bibliográfica. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982019000100127
- Bustard, D. (2011). GEL: A Generic Tool for Game-Enhanced Learning. https://www.researchgate.net/publication/281091773_GEL_A_Generic_Tool_for_Game-Enhanced_Learning
- Camargo, A. (2010). La gestión de calidad como innovación organizacional para la productividad en la empresa. Recuperado el 4 de marzo de 2023 de <https://www.redalyc.org/pdf/206/20619966002.pdf>
- Cárdenas, N., Cadme, A. & Castro, F. (2021). Estrategias Pedagógicas Innovadoras en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_2/estrategias_pedagogicas_innovadoras.pdf
- Castellón, L., Jaramillo, O. Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersito. *Homo Videoludens*, Barcelona, v. 2, p. 264-281, 2012.
- Castillo, I., Flores L., Jiménez, R., Perearnau, M. Pedagogía, diversidad y lenguaje: develando los colores en miradas aprendientes. Recuperado el 3 de marzo de 2023 de <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114419009.pdf>
- Cavazos, J. (2013). Una mirada a la pedagogía tradicional y humanista. http://eprints.uanl.mx/3681/1/Una_mirada_a_la_pedagog%C3%ADa_tradicional_y_humanista.pdf

- Colón, A., Jordán, J., Agredal, Miriam. (2018). Gamificación en educación: una panorámica. Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es>
- Correa, J. (2016). El pensamiento visual. Universidad de Granada. <https://medialab.ugr.es/2016/10/15/que-es-el-pensamiento-visual/>
- Couros, G. (2015). *The Innovator's Mindset: Empower Learning, Unleash Talent, and Lead a Culture of Creativity*. Michigan: Dave Burgess Consulting, Inc.
- Crotte, C. (2011). Hermenéutica para las técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales: una propuesta. <https://www.redalyc.org/pdf/676/67621192010.pdf>
- Chávez, M. (2011). Reseña de *El Aprendizaje Basado en Problemas: Una propuesta metodológica en Educación Superior*. Recuperado el 22 de Mayo de 2020, de Revista Electrónica Sinéctica.
- de Pablos Pons, J. Bravo, P. & Ramírez, T. (2010). Factores Facilitadores de la innovación con TIC en los centros escolares, un análisis comparativo entre diferentes políticas educativas autonómicas. *Revista de Educación*, 352,23-5. Recuperado de 6 de marzo <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-77957851837&partnerID=tZOtx3yl>
- Díaz, J, Troyano, Y. (2015). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO_0.pdf
- Franco, J. (2021). *La Motivación Docente para Obtener Calidad Educativa en Instituciones de Educación Superior*. Recuperado el 5 de marzo de 2023 de <https://www.redalyc.org/journal/1942/194267200007/html/>

- Fortea, M. (2019). Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias.
<https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/182369/MDU1.pdf>
- Gallego, L.; Corredor G, A.; Gallego, D.; Cuellar, O. y Bustamante, L. (2016) Las habilidades sociales y hábitos de estudio de los educandos nuevos" Retos y tendencias de la educación para la humanización. Medellín: Sello Editorial CorunimERICANA.
- Galván y Siado. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología. <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-EducacionTradicional-7915387.pdf>
- García, A., Basilotta, V. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. Recuperado el 7 de marzo de 2023 de <https://revistas.um.es/rie/article/view/246811>
- García, N. y Pinedo, R. (2018). Innovación Educativa y Pensamiento Visible en la Educación Primaria.
https://www.researchgate.net/publication/318115589_La_experimentacion_en_el_aula_y_el_visual_thinking_como_una_forma_de_favorecer_la_inclusion_educativa_de_nuestro_alumnado_Un_estudio_de_caso
- García, S. (2020). La inclusión educativa a través del aprendizaje basado en proyectos: una experiencia en educación primaria.
[file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/3%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/3%20(1).pdf)
- Gutiérrez, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf

- Gonzales, O. (2013). Características del Liderazgo Transformacional Presentes en un Grupo de Docentes Universitario. Recuperado el 8 de marzo de 2023 de <https://www.redalyc.org/pdf/993/99328424005.pdf>
- Hanus, M. D. i Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131514002000>
- Hutchison, S. (2015). El liderazgo, un desempeño efectivo. <https://mep.janium.net/janium/Documentos/liderazgo.pdf>
- Leiva, V. (2018). La pedagogía como ciencia como ciencia de la educación, el sistema de disciplinas pedagógicas y la relación con otras disciplinas. https://www.researchgate.net/publication/326753314_La_Pedagogia_como_ciencia_de_la_educacion_el_sistema_de_disciplinas_pedagogicas_y_relacion_con_otras_disciplinas#:~:text=La%20Pedagog%C3%ADa%20tiene%20como%20objeto,objeto%20esencial%20de%20la%20Pedagog%C3%ADa.
- Lévi-Strauss, C. (2005). Estructura social. En P. Bohanna y M. Glazer (Eds.), *Lecturas Antropología* (pp. 440-474). La Habana, Cuba: Editorial Félix Varela. [Links]
- Mancanchí, L., Orozco, M. y Campoverde, A. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100396
- Maraboto, J. (2021). Liderazgo transformacional. Recuperado el 10 de marzo de 2023 de <https://egade.tec.mx/es/egade-ideas/opinion/liderazgo-transformacional>
- Marqués, A. (2019). Revista Educativa, (). Ocho características que deben tener las aulas innovadoras. Recuperado el 5 de marzo de 2023 de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/caracteristicas-aulas-innovadoras/>

- Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. Recuperado el 7 de marzo de 2023 de <https://www.redalyc.org/pdf/215/21520993002.pdf>
- Meza, M., Flores, I. (2014). El liderazgo transformacional en el trabajo docente: Colegio Mier y Pesado, un estudio de caso. file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/14380-Texto%20del%20art%C3%ADculo-25355-1-10-20140425.pdf
- Ministerio de Educación. (2013). Estándares de Calidad Educativa. https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2013/03/estandares_2012.pdf
- Ministerio de Educación, (2022). Memorias de las mesas de diálogo para la construcción de Laboratorio de Innovación Educativa del Ecuador. file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/MEMORIAS_MESAS-DIALOGO_BAJA.pdf
- Palacios Núñez, Madeleine Lourdes, Toribio López, Alexander, & Deroncele Acosta, Ángel. (2021). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2219>
- Pérez Porto, J., Merino, M. (30 de junio de 2008). Concepto de pedagogía - Definición, Significado y Qué es. Definición. de. Última actualización el 21 de mayo de 2021. Recuperado el 3 de marzo de 2023 de <https://definicion.de/pedagogia/>
- Puebla, A. (2014). Importancia de la investigación educativa. <https://transformacion-educativa.com/importancia-de-la-investigacion-educativa/#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20nos%20ayuda%20a,a%20tomar%20decisiones%20sobre%20c%C3%B3mo>
- Púñez, N. (2017). El Pensamiento visual: una propuesta didáctica para pensar y crea. <https://www.redalyc.org/journal/5709/570960868012/html/>
- Ramos, P., Botella, Ana. (2021). Investigación-acción y aprendizaje basado en proyectos.

- Una revisión bibliográfica. Recuperado el 7 de marzo de 2023 de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982019000100127&script=sci_abstract
- Romero, G. (2010). La Pedagogía en la Educación. Recuperado el 3 de marzo de 2023 de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/GUSTAVO%20ADOLFO_ROMERO_2.pdf
- Revista Educación. 3.0. (2022). Pensamiento visual: pedagogías emergentes para tiempos de confinamiento (IX). <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/pensamiento-visual-pedagogias/>
- Silva, P., - Maestro, José, A., - Cortés, M. (2020). Metodologías para una educación innovadora. Casos prácticos. Recuperado el 7 de marzo de 2023 de <https://elibro.net/es/ereader/udla/172290?page=40>
- Tirado, M., Heredia, F. (2022). Liderazgo transformacional en la gestión educativa: una revisión literaria. Recuperado el 10 de marzo de 2023 de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000200246#:~:text=El%20liderazgo%20transformacional%20de%20las, cuatro%20dimensiones%20que%20son%20influencia
- Torres, M. (2010). La enseñanza tradicional de las ciencias versus las nuevas tendencias educativas. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Touriñán, J. M. (2019). Pedagogía, profesión, conocimiento y educación: una aproximación mesoaxiológica a la relación desde la disciplina, la carrera y la función de educar. *Tendencias Pedagógicas*, 34, 93–115. <https://doi.org/10.15366/tp2019.34.008>

Vásquez, A. (2013). Interdependencia entre el liderazgo transformacional, cultura organizacional y ámbito educativo: una reflexión. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55125665006.pdf>

Vidal, M. (2020). Gamificación en educación inclusiva. <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2020/06/rmed13.pdf>

Villamil, G. (2016). Liderazgo educativo en el siglo XXI, desde la perspectiva del emprendimiento sostenible. <https://www.redalyc.org/journal/206/20649705007/html/>

Zambrano, María, Hernández, Adela & Mendoza Karina. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100172

ANEXOS

Anexo A

Tabla de Categorías previas

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	PREGUNTA
Pedagogía	Pedagogía y educación	En su perspectiva: ¿Es lo mismo pedagogía que educación? ¿Qué relación hay entre pedagogía y educación? ¿Cómo influye la pedagogía en la educación?
	Pedagogía Tradicional	Según su opinión: ¿Cuáles son las prácticas tradicionales que se desarrollan en el aula? ¿En qué está basado la relación profesor- alumno en la pedagogía tradicional? ¿Será que la Pedagogía Tradicional es la tendencia más adecuada para resolver los problemas actuales que tiene la enseñanza?
Innovación	Pedagogía innovadora	Desde su criterio: ¿En qué consiste innovar en el campo educativo? ¿Cuál sería el rol que tienen los docentes para desarrollar prácticas educativas innovadoras? ¿La innovación pedagógica está relacionada totalmente con la tecnología?

	Metodologías y estrategias innovadoras	<p>En su opinión:</p> <p>¿Qué metodologías innovadoras ha empleado en sus clases?</p> <p>¿Cuál es el rol de los estudiante al usar metodologías innovadores en las clases?</p> <p>¿Cuáles son los beneficios de emplear estrategias innovadoras en el aula?</p> <p>¿Cuáles son las estrategias innovadoras para promover aprendizajes significativos?</p>
	<p>Aprendizaje Basado en Proyectos</p> <p>Gamificación</p> <p>Pensamiento Visual</p>	<p>¿Cree Ud. que trabajar con proyectos el estudiante se vuelve más investigativo?</p> <p>Desde su experiencia, ¿Los proyectos deben ser interdisciplinarios?</p> <p>En su opinión, ¿Todos los juegos son considerados como didácticos y beneficios para el proceso educativo?</p> <p>¿Cómo mejora el uso de la gamificación en proceso de enseñanza?</p> <p>En su perspectiva:</p> <p>¿Cuál es la influencia de usar imágenes en el</p>

		<p>proceso enseñanza-aprendizaje?</p> <p>¿Cuáles serían los elementos esenciales para fomentar este modelo?</p>
Liderazgo	Liderazgo educativo	<p>Desde su experiencia como líder educativo, ¿Cómo influye el tipo de liderazgo empleado en las aulas de clases?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el liderazgo y la gestión pedagógica?</p>
	Liderazgo transformacional	<p>¿Cómo influye el liderazgo transformacional en las relaciones docente-alumno?</p> <p>¿Cuáles son los retos que tiene el docente para aplicar un liderazgo transformacional?</p>

Anexo B

Protocolo de preguntas

PREGUNTAS DE ENTREVISTA

El objetivo de la entrevista es conocer sobre las metodologías y estrategias innovadoras en las aulas de clases de la institución.

1. Desde su perspectiva ¿Qué es la pedagogía?
2. En su opinión ¿Qué relación hay entre pedagogía y educación?
3. Desde su experiencia ¿Considera que en esta institución se practica la pedagogía tradicional en el aula? Explique.
4. Desde su criterio ¿Considera hacer cambios en la pedagogía aplicada en el aula en esta institución?
5. Desde su criterio ¿Qué es la pedagogía innovadora?
- 6.Cuál de las siguientes técnicas y estrategias ha utilizado en el proceso de enseñanza y aprendizaje y cuáles son sus beneficios?

-Aprendizaje basado en proyectos.

-Gamificación

-Pensamiento visual

7. ¿Cree Ud. que al trabajar con proyectos, el estudiante se vuelve más investigativo?
8. En su opinión, ¿Todos los juegos son considerados como didácticos y beneficiosos para el proceso educativo?
9. En su perspectiva ¿Cuál es la influencia de usar imágenes en el proceso enseñanza-aprendizaje?
10. ¿Qué es el liderazgo transformacional y cuáles son los retos que tiene el docente para aplicar este liderazgo en el aula?

Anexo C

Evidencias de la entrevista

