



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

**TRABAJO DE TITULACIÓN**



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA**

**Implementación de estrategias metodológicas interactivas y su impacto en el proceso de  
enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de quinto grado**

**Autor/es:**

**Christian Alexander Cerda Tapuy**

**Yelena Pahola Casanova Gilces**

**Tutor/a:**

**PhD. Tatiana Acuña Duarte**

**ECUADOR**

**2024**



**La Universidad para todos**



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios todopoderoso que me dio las cualidades personales, académicas y una maravillosa familia que han sido mi apoyo en todo momento, para alcanzar este logro académico.

Yelena Pahola Casanova Gilces

Dedico este trabajo de investigación a mi padre celestial que me ha dado esas ganas de llegar a mis sueños, a mi familia en especial a mi madre, que gracias a ellos he logrado lo que más he anhelado.

Christian Alexander Cerda Tapuy



La Universidad para todos



## AGRADECIMIENTO

A Dios todopoderoso por ser mi fortaleza en todo momento y mi guía en el camino de la vida.

A mis padres por ser incondicionales, por sus consejos a tiempo, su apoyo moral constante y a mi padrino el cual con sus consejos profesionales me ha guiado para alcanzar este nuevo peldaño académico.

Yelena Pahola Casanova Gilces

A mi tutora que gracias a sus conocimientos he podido terminar este título que he querido lograr para mi trabajo profesional.

A mis padres que incondicionalmente han estado apoyándome en todos los momentos buenos y malos, dándome ese ánimo en cada obstáculo que he podido tener y lograr un logro más en mi carrera profesional.

Christian Alexander Cerda Tapuy





## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo diseñar estrategias metodológicas interactivas para mejorar la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Quinto Grado en la Unidad Educativa San “José de Chonta Punta”. Se empleó un enfoque cuantitativo y aplicado, con encuestas realizadas a una muestra de 25 estudiantes, 3 directivos y 15 docentes. Los resultados mostraron que el 42.9% de los directivos y docentes indicaron que la capacitación en herramientas digitales se realiza "A veces", reflejando una formación parcial. El 85.7% de los directivos señaló que el acceso a recursos digitales es intermitente, lo que coincide con la percepción de los docentes. Además, un 42.9% de los directivos informó que las estrategias interactivas se implementan de manera irregular, lo que también fue confirmado por los docentes. La propuesta de la investigación se centra en la implementación de metodologías interactivas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación, el aprendizaje colaborativo y el uso de TICs para mejorar el rendimiento académico y fomentar habilidades clave en los estudiantes. Se incluyen actividades innovadoras como "Detectives Matemáticos", "Crea tu Cuento Digital" y "Laboratorio de Palabras", adaptadas a las necesidades de los estudiantes. La validación de la propuesta por juicio de expertos arrojó un promedio de 4.7 en pertinencia, 4.5 en factibilidad, 4.9 en originalidad y 5 en impacto, lo que respalda su alta calidad. En conclusión, aunque existen esfuerzos en la institución, la formación continua de los docentes y la infraestructura tecnológica deben mejorarse para garantizar la integración efectiva de metodologías interactivas y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

**Palabras clave:** estrategias metodológicas, herramientas digitales, enseñanza interactiva, capacitación docente, aprendizaje activo.





### ABSTRACT

The objective of the research was to design interactive methodological strategies to improve the teaching and learning of fifth grade students at the San “José de Chonta Punta” Educational Unit. A quantitative and applied approach was used, with surveys conducted with a sample of 25 students, 3 directors and 15 teachers. The results showed that 42.9% of the managers and teachers indicated that training in digital tools is done “Sometimes”, reflecting a partial training. 85.7% of the managers indicated that access to digital resources is intermittent, which coincides with the perception of the teachers. In addition, 42.9% of managers reported that interactive strategies are implemented irregularly, which was also confirmed by teachers. The research proposal focuses on the implementation of interactive methodologies such as Project Based Learning (PBL), gamification, collaborative learning and the use of ICTs to improve academic performance and foster key skills in students. Innovative activities such as “Math Detectives”, “Create your Digital Story” and “Word Lab”, adapted to the needs of the students, are included. The validation of the proposal by expert judgment yielded an average of 4.7 in relevance, 4.5 in feasibility, 4.9 in originality and 5 in impact, which supports its high quality. In conclusion, although there are efforts in the institution, the continuous training of teachers and the technological infrastructure must be improved to guarantee the effective integration of interactive methodologies and improve the academic performance of students.

**Key words:** methodological strategies, digital tools, interactive teaching, teacher training, active learning.





## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	7
AGRADECIMIENTO .....	8
RESUMEN .....	9
ABSTRACT .....	10
ÍNDICE GENERAL.....	11
ÍNDICE DE FIGURAS .....	15
LISTADO DE ANEXOS .....	16
INTRODUCCIÓN.....	1
Contextualización .....	1
Justificación del problema .....	1
Planteamiento del problema. ....	2
Precisión del tema.....	3
Objeto de la investigación. ....	3
Objetivos.....	3
Objetivo General .....	3
Objetivos específicos.....	4
Preguntas científicas .....	4
Declaración de las variables .....	4
Identificación de los métodos a emplear .....	5
Declaración de la población y muestra.....	5
Declaración del tipo de investigación.....	6
Principales aportes .....	7
Descripción del trabajo.....	8
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO .....	10
1.1 Antecedentes .....	10
1.2 Problemática de la educación en Ecuador.....	13
1.3 Estrategias metodológicas interactivas.....	14





1.3.1	Técnicas de enseñanza participativa.....	15
1.3.2	Uso de recursos multimedia en el aula .....	16
1.3.3	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.....	17
1.3.4	Estrategias de aprendizaje basadas en proyectos.....	18
1.4	Proceso de enseñanza-aprendizaje .....	19
1.4.1	Teorías del aprendizaje .....	21
1.4.2	Rol del docente como facilitador del aprendizaje.....	22
1.4.3	Inclusión de la educación emocional en el aula.....	23
1.4.4	Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo .....	24
1.4.5	Rendimiento Académico .....	25
1.5	Bases normativas y legales.....	27
1.6	Marco Legal .....	28
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....</b>		<b>31</b>
2.1.	Enfoque metodológico .....	31
2.1.1.	Métodos teóricos.....	31
2.1.2.	Método Empírico.....	31
2.2.	Alcance de la investigación.....	31
2.2.1.	Exploratoria .....	31
2.2.2.	Descriptiva.....	32
2.3.	Operacionalización de las variables .....	33
2.4.	Tipo de investigación .....	34
2.4.1.	Enfoque Cuantitativo.....	34
2.4.2.	Tipo de investigación Aplicada .....	34
2.4.3.	Tipo de investigación De campo .....	34
2.4.4.	Tipo de investigación de Corte transversal.....	34
2.5.	Técnicas e instrumentos de investigación .....	35
2.5.1.	Encuesta.....	35





2.6. Población y muestra .....	35
2.7. Estrategia metodológica investigativa.....	36
2.8. Descripción de la metodología .....	36
2.9. Presentación de los resultados .....	38
2.9.1. Resultados de encuesta a directivos.....	38
2.9.2. Resultados de encuesta a docentes .....	46
2.10. Conclusiones del diagnóstico causal .....	53
<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>56</b>
3.1. Introducción.....	56
3.2. Justificación de la Propuesta .....	57
3.3. Objetivo General .....	58
3.4. Caracterización de la Propuesta .....	58
3.1.1. Enfoque Pedagógico .....	59
3.1.2. Metodologías Interactivas.....	59
3.1.3. Objetivos Educativos .....	59
3.1.4. Diversidad de Actividades.....	59
3.1.5. Evaluación Integral.....	60
3.1.6. Adaptación al Contexto .....	60
3.1.7. Inclusividad y Participación .....	60
3.1.8. Impacto Esperado .....	60
3.2. Requisitos que debe cumplir la propuesta según su naturaleza y alcance: .....	61
3.3. Estructura y dinámica de sus componentes .....	62
3.3.1. Estrategias Consideradas .....	62
3.3.2. Desarrollo de la Propuesta.....	63
3.4. Demostraciones y Ejemplos: .....	69
3.5. Formas de Aplicación, Implementación y Evaluación.....	72
3.6. Recursos y Beneficiarios .....	73
3.7. Proceso de Validación de la Propuesta por Juicio de Expertos.....	73



3.7.1. Selección de los Expertos .....	74
3.7.2. Instrumento de Validación.....	74
3.7.3. Resultados Obtenidos .....	75
CONCLUSIONES.....	77
RECOMENDACIONES .....	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	80
ANEXOS .....	88



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Frecuencia de Capacitación Docente .....	38
Figura 2 Promoción de Recursos Digitales .....	39
Figura 3 Estrategias para Integrar Herramientas Digitales.....	39
Figura 4 Actualización del Personal en Tecnología Educativa .....	40
Figura 5 Disponibilidad de Recursos Tecnológicos .....	40
Figura 6 Fomento del Uso de Herramientas Digitales .....	41
Figura 7 Evaluaciones de Efectividad Digital .....	41
Figura 8 Promoción del Intercambio de Buenas Prácticas .....	42
Figura 9 Sensibilización del Personal Docente .....	42
Figura 10 Asignación de Recursos para Herramientas Digitales .....	43
Figura 11 Adecuación de Estrategias Metodológicas.....	43
Figura 12 Seguimiento del Rendimiento Académico.....	44
Figura 13 Fomento de Estrategias Didácticas Innovadoras .....	44
Figura 14 Mecanismos de Retroalimentación .....	45
Figura 15 Adaptación de Estrategias a Necesidades de los Estudiantes .....	45
Figura 16 Frecuencia de Uso de Herramientas Digitales .....	46
Figura 17 Sentimiento de Capacitación para el Uso de Herramientas Digitales.....	47
Figura 18 Participación en Capacitación sobre Herramientas Digitales .....	47
Figura 19 Frecuencia de Uso de Estrategias Metodológicas Interactivas .....	48
Figura 20 Evaluación del Conocimiento sobre Herramientas Digitales.....	49
Figura 21 Importancia del Uso de Herramientas Digitales .....	49
Figura 22 Observación de Mejora en el Rendimiento Académico.....	50
Figura 23 Efectividad de Estrategias Metodológicas Interactivas.....	50
Figura 24 Impacto de la Rotación del Personal Docente.....	51
Figura 25 Relación entre Estrategias Metodológicas y Participación Estudiantil.....	51
Figura 26 Impacto de Estrategias Interactivas en el Rendimiento Académico .....	52
Figura 27 Ajuste de Estrategias Metodológicas para Adaptarse a los Estudiantes .....	52





### LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Formato de encuesta dirigida a docentes .....	88
Anexo 2. Formato de encuesta dirigida a Directivos y administrativos .....	90





## INTRODUCCIÓN

### **Contextualización**

La presente investigación se refiere a la necesidad de aplicar estrategias metodológicas interactivas con el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) debido a que, de acuerdo a la evidencia teórica e investigaciones, apuntan a un impacto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes en las asignaturas y también en una mayor motivación e interés por las mismas. Los docentes complementan su práctica pedagógica en la cual optimizan la enseñanza y la calidad de la misma se ve reflejada en una mejor acción educativa y la necesidad de mejorar con estrategias innovadoras.

Para analizar esta problemática es necesario considerar dentro de este proceso el entorno social donde se encuentra el objeto de estudio a investigar, tomando en cuenta que la brecha entre la necesidad de aplicar estrategias metodológicas y las limitaciones que podrían obstaculizar la enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo, requiere especial interés social, ya que la desigualdad se materializa en tiempo y espacio. El desarrollo del estudio es de interés social y educativo, porque cualquier tipo de intervención formativa aporta al progreso del colectivo docente además que permite alcanzar las metas propuestas por el Ministerio de Educación donde se promulga la educación de calidad, calidez, integral, holística, crítica, participativa, inclusiva y equitativa.

### **Justificación del problema**

La presente investigación ha tomado como referencia a la importancia en cuanto a las necesidades de aplicar las TICS en las aulas de aprendizaje, a través de estrategias metodológicas que permitan un mejoramiento dentro de la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa San José de Chonta Punta para el periodo 2023-2024.

Este proyecto está basado en implementar estrategias metodológicas interactivas para los estudiantes, lo que podría generar un desarrollo equilibrado de conocimientos tanto para el docente, así como para los estudiantes.



Las falencias y la falta de conocimientos en aplicar herramientas digitales en las asignaturas han llevado a que no puedan desarrollar de mejor forma sus destrezas y habilidades. Adicional la falta de recursos tan elementales como Internet ha hecho que carezcan de recursos más didácticos para las materias impartidas, incluyendo que los docentes no tengan un espacio informático como los foros donde puedan compartir sus experiencias y enriquecer más sus prácticas con los estudiantes.

Las estrategias metodológicas interactivas e innovadoras, permitirán un claro conocimiento en la forma como se puede desarrollar y fortalecer la enseñanza-aprendizaje a través de la implementación de las TICS, generará cambios en la forma tradicional de enseñar y aprender, así como incrementar el interés de los estudiantes aprovechando que la tecnología ya es parte de su cotidianidad y pueden acceder fácilmente a ella.

### **Planteamiento del problema.**

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe San José de Chonta Punta, del cantón Tena, provincia del Napo, fue creada a principios del 20 de octubre del 2014, bajo el nombre de Unidad Educativa Milenio San José de Chonta Punta, en el gobierno del Expresidente Rafael Correa.

En estos nueve años cinco meses, el rendimiento de los estudiantes se ha visto debilitado por la constante rotación del personal docente, que afecta la calidad y el avance del proceso tanto de la enseñanza como del aprendizaje. Adicional, esto perjudica el vínculo que se establece entre el docente y el estudiante, disminuyendo los lazos de confianza y dañando la credibilidad institucional.

Al principio la unidad educativa se mantuvo como una de las más importantes unidades educativas de la parroquia, dentro de un plan piloto que mantuvo a profesionales con amplios conocimientos en todas las áreas: odontología, psicología, medicina general e Internet equipado para todos los estudiantes. Debido al cambio de gobierno hubo un recorte del presupuesto del Estado de \$ 577 millones en Educación afectando la infraestructura tecnológica de la unidad educativa (Unión Nacional de Educadores, 2024).



Es en el año 2020, producto de la pandemia donde hubo un retroceso del aprendizaje por muchos factores entre los más importantes la falta de una plataforma virtual en Internet. Ni los docentes, ni los estudiantes pudieron impartir sus clases de manera virtual, perjudicando el avance del aprendizaje. No todos los docentes podían transportarse a las comunidades alejadas para dar a conocer las actividades a los estudiantes. Las mismas que eran fichas pedagógicas o guías de aprendizaje impresas.

¿Cómo contribuir a transformar las falencias que existen en cuanto a la enseñanza – aprendizaje, aplicando estrategias metodológicas interactivas en los estudiantes de Quinto grado de Educación básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe San José de Chonta Punta, del cantón Tena, provincia de Napo?

### Precisión del tema

<b>TEMA:</b>	Estrategias metodológicas interactivas y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Quinto Grado de Educación Básica.
<b>LINEA DE INVESTIGACION</b>	<b>GENERAL:</b> Proceso de Enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de quinto grado
	<b>ESPECIFICO:</b> Implementación de estrategias metodológicas interactivas en el área de Lengua y literatura

### Objeto de la investigación.

Proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Quinto Grado de Educación General Básica.

### Objetivos

#### *Objetivo General*

- ✓ Diseñar estrategias metodológicas interactivas para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Quinto Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa San “José de Chonta Punta”



### ***Objetivos específicos***

- ✓ Identificar el uso y manejo de las herramientas digitales para la implementación de estrategias metodológicas interactivas en los estudiantes de Quinto grado de Educación General Básica.
- ✓ Enseñar el uso y la importancia de herramientas digitales como estrategia didáctica en los estudiantes de Quinto grado de Educación General Básica.
- ✓ Aplicar contenidos con estrategias didácticas adecuadas en los estudiantes de Quinto grado Educación General Básica.
- ✓ Establecer la validez de la propuesta sobre contenidos con estrategias didácticas adecuadas en los estudiantes de Quinto grado Educación General Básica.

### **Preguntas científicas**

#### **Fase fundamentación**

¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la implementación de estrategias metodológicas interactivas en la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de Quinto grado de Educación General Básica?

#### **Fase exploratoria**

¿Cuáles son las tendencias o rasgos que determinan la implementación de estrategias metodológicas y su impacto en los estudiantes de Quinto grado de Educación General Básica?

#### **Fase de planificación**

¿Qué componentes y características debe tener una estrategia didáctica interactiva en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Quinto grado de Educación General Básica?

#### **Fase de validación**

¿Cuál es la validez de la propuesta sobre contenidos con estrategias didácticas adecuadas en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica?

### **Declaración de las variables**

**Variable Independiente:** Estrategias metodológicas interactivas



**Variable Dependiente:** Proceso de enseñanza-aprendizaje

### **Identificación de los métodos a emplear**

**Métodos teóricos:** Se aplicará el método teórico para proporcionar el camino más adecuado, dando a conocer la problemática dentro del contexto, y ser sustento base del desarrollo de esta investigación (López y Ramos, 2021).

**Análisis:** Se hará un análisis previo de acuerdo a los resultados obtenidos al tema estudiado en el establecimiento educativo donde se realiza la investigación de campo.

**Interpretación:** Se aplicará al momento de los resultados obtenidos en cuanto a la investigación que se está estudiando para extraer conclusiones significativas.

### **Método Empírico**

De acuerdo con los objetivos planteados para el desarrollo de la investigación de la implementación de estrategias metodológicas y su impacto en los estudiantes de quinto de Educación General Básica, son los siguientes (López y Ramos, 2021, p. 26).

**Encuesta:** Se aplicará a todos los docentes y directivos que dictan clases en la educación general básica para poder verificar la viabilidad de la implementación de estrategias metodológicas interactivas en la enseñanza y aprendizaje.

**Criterios de expertos:** Se tomará como referencia a textos, revistas de autores que evidencian sobre el tema investigado, para dar una legalización del proceso que deseamos cumplir.

### **Matemáticos estadísticos**

**Método estadístico:** Se aplicarán técnicas estadísticas descriptiva para analizar los datos obtenidos, permitiendo identificar frecuencias y porcentajes de las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Tabulación:** Información de los datos recogidos en forma cuantitativa, para evaluar datos de las encuestas, para posterior analizar e interpretar los resultados del estudio investigado a través de tablas, imágenes entre otro.

### **Declaración de la población y muestra**



**Población:** La población de la presente investigación está conformada por 25 estudiantes, 7 directivos y 10 docentes de Educación General Básica, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San José de Chonta Punta, ubicada en el cantón Tena provincia Napo.

**Tabla 1**

*Población de estudio*

<b>Objeto de estudio</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Directivos</b>	7	16%
<b>Docentes de aula EGB</b>	10	24%
<b>Estudiantes</b>	25	60%
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

*Nota: Matriz distributivo Institución Educativa*

### **Muestra**

El número total de población es un número manejable, razón por la cual no ameritó realizar muestreo y se tomó a toda la población como muestra, es decir que se va a trabajar con 43 personas.

### **Declaración del tipo de investigación.**

#### **Exploratoria**

La presente tesis responde al tipo de investigación exploratoria porque permite realizar un primer acercamiento a la problemática del estudio a través de la observación y el análisis contextual. Este enfoque facilita la identificación de las principales manifestaciones relacionadas con la necesidad de implementar estrategias metodológicas interactivas dentro del aula. Además, permite comprender cómo dichas estrategias pueden influir en el desempeño académico de los estudiantes y en la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación exploratoria es fundamental para generar una base de conocimiento que oriente futuras intervenciones y estudios en el área educativa (Ramos, 2020).

#### **Descriptiva**

Es descriptiva porque permite señalar el objeto de estudio y la problemática en cuanto a la necesidad de diseñar estrategias metodológicas interactivas en el proceso de enseñanza-



aprendizaje, demostrando sus características y sus componentes principales que derivan del estudio investigado (Guamán et al., 2021).

### **Enfoque de la investigación**

#### **Enfoque cuantitativo**

La investigación tiene un enfoque cuantitativo, porque se va a desarrollar las destrezas y habilidades de los estudiantes en base a la implementación de estrategias metodológicas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los tics, determinando así sus avances de cada uno de los sujetos de estudio. Además, se determinará a través de una medición objetiva los resultados del rendimiento como las evaluaciones, encuestas, donde permitirá encontrar la aplicación del recurso expuesto con los resultados obtenidos (Hernández R. , 2014).

#### **Tipo de investigación**

##### **Aplicada**

Esta investigación es aplicada porque busca generar conocimientos directamente a la problemática del objeto de estudio, con los hallazgos encontrados en la necesidad de encontrar la solución al problema encontrado. Esta investigación es aplicada porque se busca resolver problemas específicos que afectan tanto a los estudiantes, docentes y el entorno de la parroquia. Por lo tanto, puede ayudar a encontrar soluciones concretas y prácticas a la problemática del objeto de estudio (Castro et al., 2023).

##### **De campo**

Es de campo porque permite obtener datos a partir de la observación directa, la interacción con el entorno a fin de comprender a través de los hechos, la problemática en el lugar donde se desarrolla el estudio (Leyva y Guerra, 2020).

##### **Corte transversal**

Es transversal porque en el estudio de la investigación permite recopilar toda la información de la unidad educativa, correspondiente al periodo 2023-2024 (Manterola et al., 2023).

### **Principales aportes**



El trabajo investigativo es de **Importancia teórico práctico** porque pretende destacar los conocimientos previos del docente en su lugar de trabajo y así identificar las necesidades sobre la formación del estudiantado sobre la virtualidad, además de analizar el contexto en el que se desenvuelve para el planteamiento de una propuesta que contribuya al desarrollo de las practicas tecnológicas, implementando estrategias interactivas en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Es de **impacto** porque al enfatizar el aporte pedagógico con estrategias de mejoramiento en la parte tecnológica, con conocimientos básicos en la virtualidad, motivando de manera efectiva el perfil profesional del personal docente de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San José Chonta punta”, para que desarrolle su trabajo académico con mayor empeño favoreciendo de manera directa a los estudiantes, pero además a su colectivo profesional.

El tema de investigación resalta **su novedad** al enfocarse en un tema poco explorado y que, dentro de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San José de Chonta punta”, no se le ha tomado el suficiente interés para formar a estudiantes con conocimientos en tecnologías perjudicando al personal docente quien históricamente se ha visto desaventajado al no formarse y capacitarse en temas referentes a las tecnologías aplicadas a la educación.

Es de **utilidad** porque cualquier tipo de intervención educativa en cuanto al área tecnológica aporta al progreso del sector formativo y permite alcanzar las metas propuestas por el Ministerio de Educación donde se promulga una educación de calidad, calidez, integral, holística, crítica, participativa, inclusiva y equitativa, aplicando herramientas digitales como parte de una enseñanza aprendizaje. El trabajo además es **factible** porque existe respaldo de las autoridades institucionales, docentes y padres de familia de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San José de Chonta punta” para el desarrollo de una formación virtual como aporte al proceso pedagógico y didáctico que contribuye en la formación de las personas.

### **Descripción del trabajo**

Este trabajo de investigación se enfoca en el diseño de estrategias metodológicas interactivas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes de Quinto Grado en la Unidad



Educativa San “José de Chonta Punta”. Se plantea la necesidad de fortalecer los procesos educativos a través de metodologías activas que favorezcan la participación y el desarrollo integral de los estudiantes, con el objetivo de mejorar su rendimiento académico. Se definen las variables clave, como el uso de TICs y las metodologías interactivas, y se describen los métodos teóricos y empíricos utilizados.

En el primer capítulo se revisa el marco teórico, analizando teorías y estudios previos sobre el impacto de las metodologías interactivas y el uso de TICs en el aula. Se justifica la integración de herramientas digitales y actividades colaborativas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El segundo capítulo describe la metodología utilizada, detallando los procedimientos, técnicas de recolección de datos como encuestas y observación, y la implementación de actividades interactivas, como "Detectives Matemáticos" y "Crea tu Cuento Digital".

El tercer capítulo presenta la propuesta metodológica validada, destacando su estructura, funcionamiento y la validación por juicio de expertos, mostrando su viabilidad para mejorar el rendimiento académico y la participación de los estudiantes. Finalmente, en las conclusiones se presentan los resultados obtenidos, reflexionando sobre la efectividad de las estrategias metodológicas interactivas y ofreciendo recomendaciones para fortalecer su implementación en el aula, enfocándose en la capacitación docente, el acceso a tecnologías y el diseño curricular.



## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes

La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San José de Chonta Punta, se encuentra ubicada en la provincia de Napo, en el cantón Tena de la parroquia Chonta Punta valorada en USD 5'290.102,84. Fue establecida a principios del 20 de octubre de 2014, inicialmente bajo el nombre de Unidad Educativa Milenio San José de Chonta Punta, durante la administración del Expresidente Rafael Correa.

Este centro educativo, ubicado en la Zona 2 de Ecuador, se encuentra en una zona geográficamente rural. Ofrece educación presencial en horario matutino, con un enfoque en la educación regular y abarca los niveles educativos de inicial, educación básica y bachillerato.

Esta institución educativa obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades (Sostenimiento) de manera Fiscal, está en el régimen escolar Sierra y se puede llegar al establecimiento de manera terrestre. Tienen un total aproximado de 30 docentes y 535 estudiantes. La mayoría de los habitantes de esta zona son de origen kichwa amazónico, y se han establecido en las orillas del río Napo.

La Tasa de analfabetismo en población de 15 años y más en el cantón desciende de 9,74 en el 2001 a 4,83 en el 2010, 4,7% al 2019 (INEC). Este índice se encuentra entre los más bajos a nivel nacional que se encuentra en 6,75. El índice de analfabetismo en el área rural es de 6,70 mayores al del área urbana que se encuentra en 2,36.

En el cantón Tena tiene la Tasa de abandono escolar de 6,82% la más alta de la provincia, concentrándose en el área urbana 8,6% y el área rural del 3,4%. Los estudiantes que abandonan el sistema escolar son aquellos provenientes de hogares con menos ingresos, convirtiéndose en la principal vía para las desigualdades sociales.

La parroquia de Chonta Punta existe en muchas comunidades hasta décimo año de educación básica y la deserción sobrepasa el valor referencial de 3.4% en el Cantón Tena. Durante estos nueve años y cinco meses, el desempeño académico de los estudiantes ha sido afectado por la constante rotación del personal docente, lo cual ha impactado negativamente en la calidad y el



progreso del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta situación ha debilitado la relación entre docentes y alumnos, erosionando la confianza y socavando la credibilidad institucional.

Inicialmente, la unidad educativa se destacaba como una de las más importantes en la parroquia, formando parte de un plan piloto que contaba con profesionales expertos en diversas áreas, como odontología, psicología, medicina general e infraestructura tecnológica adecuada para todos los estudiantes. Sin embargo, debido a recortes presupuestarios estatales por un total de \$577 millones en Educación durante el cambio de gobierno, la infraestructura tecnológica de la institución se vio afectada.

El año 2020, en particular, marcó un retroceso en el proceso educativo debido a la pandemia. Solo hasta el 02 de junio 2020, según datos del GAD de esa Parroquia existieron 3004 casos de COVID confirmados en la provincia de Napo tomados de la Fuente de vigilancia Epidemiológica, CZ2-Salud, en el cantón Tena habían 1.772, de los cuales se habían curado 1576, y 130 estaban en seguimiento y fallecieron 66.

Según el informe de la Encuesta Nacional Multipropósito de Hogares (INEC, 2021), en el año 2020, el acceso a Internet desde los hogares fue del 53,2% a nivel nacional, pero esta cifra se reduce significativamente al 34,7% en las zonas rurales. En cuanto al uso de computadoras, el 34,3% de la población ecuatoriana las utilizó en el mismo período. Sin embargo, el acceso a Internet desde cualquier dispositivo, ya sea computadora, teléfono celular, tablet, televisor inteligente, entre otros, alcanzó al 70,7% de la población nacional. Este porcentaje fue del 77,1% en áreas urbanas y del 59,9% en áreas rurales.

Es en estos momentos en que la Institución Educativa toca hondo y ve la realidad de la falta de una plataforma virtual en Internet. Esto fue un factor determinante. Ni los docentes ni los estudiantes pudieron acceder a clases virtuales, lo que afectó significativamente el progreso académico. Además, la imposibilidad de que todos los docentes llegaran a las comunidades remotas para impartir clases presenciales exacerbó la situación, dejando a los estudiantes sin acceso a las actividades pedagógicas necesarias para su aprendizaje.

En los estudios previos a la investigación de las tecnologías implementadas, en un principio este mecanismo no fue tan conocido en las instituciones educativas como estrategia para mejorar el



proceso de enseñanza- aprendizaje y cómo influyen en el rendimiento académico de los estudiantes de Quinto Grado de Educación Básica.

Desde la aparición del COVID 19 en el mundo, las instituciones tuvieron que recurrir a esta necesidad de aplicar contenidos digitales en el proceso de la enseñanza-aprendizaje, buscar equipos y la estructura adecuada para desarrollar una estrategia que a lo posterior ha sido un complemento necesario en el mejoramiento de la educación en general, la misma que enfrenta nuevos retos.

Una educación con cambios muy significativos a la hora de llevar a cabo tareas educativas, es por esto que los docentes deben tener los conocimientos necesarios para poder desenvolverse de manera eficiente en el ámbito educativo dejando a un lado esa educación tradicional memorista sino hacer que los estudiantes puedan resolver problemas y para esto deben ser facilitadores de los procesos de aprendizaje para una mayor formación integral.

El Ecuador actualmente no ha sido considerado como un país tecnológico, porque en nuestro país esto no ha sido considerado importante a pesar de que la tecnología en los países es considerada un área estratégica de inversión a largo plazo para un mejor nivel de vida de la población ecuatoriana. En un mundo tan globalizado. Hay países que invierte grandes sumas de dinero en innovación porque son conscientes del efecto de bienestar que traen a un país.

Por otra parte, consideramos que es importante visualizar la problemática de la educación de los niños de quinto grado. Con este diagnóstico podremos comprender de mejor manera como diseñar estrategias metodológicas interactivas para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Quinto Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa San “José de Chonta Punta”

La aplicación de este proyecto investigativo para la Unidad Educativa San “José de Chonta Punta”, permitirá a los docentes desarrollar sus habilidades profesionales; no solo potenciará el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también le abrirá las puertas en el exigente ámbito laboral tecnológico, elevando su calidad de vida tanto a nivel personal como familiar, contribuyendo positivamente al bienestar social.



## 1.2 Problemática de la educación en Ecuador

Antes, debemos saber de lo que adolece también la educación de nuestro país para dar una solución integral. La problemática de la educación en nuestro país es un tema multifacético, con causas arraigadas en lo económico, social y político, las cuales impactan de manera significativa en el desenvolvimiento normal de las actividades educativas. Entre los aspectos más destacados se encuentran:

- La ausencia generalizada de un modelo educativo definido en la mayoría de las instituciones de educación, lo que dificulta la sistematización y orientación de la labor docente, la parte investigativa y de vinculación con la comunidad en el diseño, ejecución y evaluación del plan de estudio.
- La creación de instituciones educativas que no cumplen con los estándares mínimos requeridos.
- La falta de conexión académica entre la educación primaria y secundaria.
- La asignación insuficiente de recursos económicos para la educación.
- La escasez de recursos tecnológicos y falta de infraestructura.

En este último nos enfocaremos más para la solución de esta tesis. Sin embargo, es bueno conocer que un estudio sobre la educación del Ecuador realizado por la ESPOL, indica que el Ecuador ha cargado siempre con un nivel educativo deficiente, lo cual resulta preocupante para una sociedad en vías de desarrollo reconociendo a la educación como uno de los pilares fundamentales para una nación exitosa y libre.

Todo esto apunta a que el problema del Ecuador es un problema hacia la calidad del gasto. Todos los años se gasta más en educación sin embargo no hay una gestión efectiva para el desarrollo sostenible de la educación debido a que ninguna propuesta incentiva la competencia ni mejora al individuo solo resuelve problemas a corto plazo. A pesar de que la vigente Constitución de la República del Ecuador establece a la educación como “un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado”, la gratuidad de la educación que se impuso el mismo estado, cabe recalcar que no es para nada gratuito porque la educación sale de los impuestos de los mismos ciudadanos.



Todos estos desafíos, junto con los problemas socioeconómicos, configuran un contexto complejo para la educación. En este sentido, es evidente la necesidad de una formación orientada hacia competencias que reflejen un sistema para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en el siglo actual, ligado y de la mano con estrategias metodológicas interactivas para el mejoramiento de esta enseñanza y aprendizaje.

En este contexto, es fundamental una educación que promueva valores como la justicia, la equidad, la calidad y el compromiso con la paz, el amor y la solidaridad, especialmente para aquellos que más lo necesitan.

En esta investigación con el objetivo central de diseñar estrategias metodológicas interactivas para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Quinto Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa San “José de Chonta Punta”, es esencial también en profundizar en el modelo educativo ecuatoriano, explorando sus características, teorías y enfoques pedagógicos.

### **1.3 Estrategias metodológicas interactivas**

Las estrategias metodológicas interactivas constituyen un conjunto de enfoques pedagógicos diseñados para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Estas técnicas trascienden el modelo tradicional de enseñanza, que se centra principalmente en la transmisión unilateral de conocimientos por parte del profesor, y buscan crear un ambiente educativo más dinámico y participativo (Ángeles et al., 2020).

En el contexto de estas estrategias, el aula se convierte en un espacio de interacción constante, donde los estudiantes no solo reciben información, sino que también tienen la oportunidad de explorar, cuestionar, colaborar y construir su propio conocimiento. Este enfoque se basa en la premisa de que los alumnos aprenden mejor cuando están activamente involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en lugar de ser meros receptores pasivos de información (López et al., 2022).

Al implementar estrategias metodológicas interactivas, los profesores adoptan un papel más facilitador y guían a los estudiantes a través de una variedad de actividades diseñadas para



promover la reflexión, la discusión y la resolución de problemas. Estas actividades pueden incluir debates, estudios de casos, juegos de rol, proyectos de investigación, trabajo en equipo, entre otros métodos (Montalván et al., 2023). Cada una de estas actividades está diseñada para estimular diferentes habilidades y competencias en los estudiantes, desde el pensamiento crítico hasta la creatividad, la comunicación efectiva y la colaboración (Miranda y Medina, 2020).

Una de las características clave de las estrategias metodológicas interactivas es su capacidad para adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes. Estas estrategias permiten a los profesores diferenciar la instrucción y ofrecer experiencias de aprendizaje personalizadas que se ajusten a las habilidades, intereses y niveles de desarrollo de cada alumno (Moreno et al., 2023). Además, al fomentar la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, estas estrategias contribuyen a mejorar la motivación, la autoestima y el sentido de pertenencia de los alumnos en el aula (Rodríguez y Padrón, 2021).

Las estrategias metodológicas interactivas representan un enfoque innovador y eficaz para la enseñanza y el aprendizaje, que busca empoderar a los estudiantes y desarrollar en ellos las habilidades y competencias necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Al promover la participación activa, la colaboración y el pensamiento crítico, estas estrategias no solo ayudan a los estudiantes a adquirir conocimientos, sino que también los preparan para ser ciudadanos responsables, creativos y comprometidos con su propio aprendizaje (Coloma et al., 2020).

### ***1.3.1 Técnicas de enseñanza participativa***

Las técnicas de enseñanza participativa son herramientas pedagógicas diseñadas para involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, convirtiéndolos en participantes activos en lugar de meros receptores de información (Núñez C. E., 2021). Estas técnicas se fundamentan en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando son estimulados a reflexionar, interactuar y colaborar entre sí, lo que promueve un aprendizaje más significativo y duradero (Villavicencio et al., 2022).

Una de las técnicas más comunes de enseñanza participativa es el debate. En esta actividad, los estudiantes tienen la oportunidad de expresar sus opiniones, argumentar sus puntos de vista y defender sus ideas frente a sus compañeros. El debate no solo fomenta el pensamiento crítico y la habilidad para expresarse de manera clara y persuasiva, sino que también promueve el respeto



por las opiniones divergentes y la capacidad para llegar a acuerdos mediante el diálogo y la negociación (Toledo et al., 2023).

El uso de juegos educativos también es una técnica popular para fomentar la participación activa de los estudiantes. Los juegos no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido y motivador, sino que también promueven la colaboración, la competencia amistosa y el aprendizaje cooperativo (Espada y Pineño, 2020).

Las discusiones en grupo y las actividades de aprendizaje colaborativo son otras técnicas efectivas para fomentar la participación de los estudiantes. En estos contextos, los estudiantes tienen la oportunidad de compartir sus ideas, debatir diferentes puntos de vista y trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes (Obaco, 2020). Esto no solo promueve el intercambio de conocimientos y experiencias entre los estudiantes, sino que también les ayuda a desarrollar habilidades de comunicación, liderazgo y trabajo en equipo (Álvarez y Guzmán, 2022).

Las técnicas de enseñanza participativa son herramientas poderosas para promover un aprendizaje activo y significativo en el aula. Al involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de manera activa y colaborativa, estas técnicas no solo ayudan a mejorar la comprensión y retención de los contenidos, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes como individuos críticos, creativos y participativos en su propio proceso educativo (Rodríguez et al., 2022).

### ***1.3.2 Uso de recursos multimedia en el aula***

El uso de recursos multimedia en el aula es una técnica pedagógica cada vez más relevante y efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consiste en la utilización de una amplia variedad de herramientas digitales, como videos, imágenes, presentaciones interactivas, animaciones y simulaciones, para enriquecer la experiencia educativa y facilitar la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes (Arteaga, 2023).

Una de las ventajas más destacadas del uso de recursos multimedia es su capacidad para captar la atención de los estudiantes de una manera visual y dinámica. Los elementos visuales y auditivos pueden ayudar a mantener el interés de los alumnos y motivarlos a participar activamente en las actividades de aprendizaje. Además, los recursos multimedia permiten presentar la información de una manera más accesible y comprensible, especialmente para los



estudiantes que tienen diferentes estilos de aprendizaje o necesidades especiales (Lara et al., 2024).

El uso de videos educativos es una de las formas más comunes de incorporar recursos multimedia en el aula. Los videos pueden utilizarse para introducir un nuevo tema, reforzar conceptos previamente enseñados, mostrar procesos o experimentos prácticos, o proporcionar ejemplos de situaciones del mundo real. Los documentales, las animaciones y los tutoriales en video son solo algunas de las opciones disponibles que pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y facilitar su comprensión de los conceptos difíciles (Alomá et al., 2022).

Además de los videos, las presentaciones multimedia son otra herramienta útil para el uso de recursos multimedia en el aula. Las presentaciones pueden incluir imágenes, gráficos, diagramas, texto y audio, lo que permite al profesor presentar la información de una manera visualmente atractiva y organizada. Las presentaciones también pueden ser interactivas, permitiendo a los estudiantes participar activamente en la exploración de los contenidos y el desarrollo de su comprensión (Ángeles et al., 2020).

Otro recurso multimedia que se está volviendo cada vez más popular en el aula es el uso de simulaciones y aplicaciones interactivas. Estas herramientas permiten a los estudiantes explorar conceptos abstractos de una manera práctica y tangible, lo que facilita su comprensión y aplicación en contextos reales. Por ejemplo, las simulaciones de laboratorio virtual pueden permitir a los estudiantes realizar experimentos y observar resultados sin la necesidad de equipos costosos o peligrosos (Alvarado, 2022).

### ***1.3.3 Aprendizaje cooperativo y colaborativo***

El aprendizaje cooperativo y colaborativo es una estrategia pedagógica que promueve la participación activa y la colaboración entre los estudiantes para alcanzar objetivos de aprendizaje comunes. A diferencia del modelo tradicional de enseñanza, donde el aprendizaje suele ser individual y competitivo, el aprendizaje cooperativo y colaborativo se centra en el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el intercambio de ideas entre los estudiantes (Améstica, 2024).

Una de las características fundamentales del aprendizaje cooperativo y colaborativo es la distribución de roles dentro del grupo. Cada estudiante tiene responsabilidades específicas y



contribuye al éxito del equipo, lo que fomenta un sentido de responsabilidad compartida y motivación intrínseca para alcanzar metas compartidas. Estas responsabilidades pueden incluir la investigación, la organización de la información, la presentación de resultados o la resolución de problemas (Álvarez y Guzmán, 2022).

Además de la distribución de roles, el aprendizaje cooperativo y colaborativo se basa en la interdependencia positiva entre los miembros del equipo. Esto significa que los estudiantes dependen unos de otros para lograr el éxito del grupo, lo que fomenta el apoyo mutuo, la solidaridad y el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo. Al trabajar juntos para superar desafíos y alcanzar objetivos comunes, los estudiantes aprenden a valorar y respetar las habilidades y perspectivas individuales de sus compañeros (Zamora, 2020).

Otra característica importante del aprendizaje cooperativo y colaborativo es la estructuración de las actividades de aprendizaje de manera que fomenten la interacción y el intercambio de ideas entre los estudiantes. Esto puede implicar la realización de discusiones en grupo, debates, proyectos colaborativos, resolución de problemas en equipo o juegos de roles. Estas actividades proporcionan oportunidades para que los estudiantes compartan sus conocimientos, experiencias y perspectivas, lo que enriquece el proceso de aprendizaje y promueve un pensamiento crítico y creativo (Améstica, 2024).

El aprendizaje cooperativo y colaborativo no solo beneficia a los estudiantes en términos de desarrollo académico, sino que también contribuye al desarrollo personal y social. Al trabajar juntos para alcanzar metas comunes, los estudiantes aprenden a comunicarse de manera efectiva, a resolver conflictos de manera constructiva y a colaborar de manera productiva con otros. Estas habilidades son esenciales para el éxito en el mundo laboral y en la sociedad en general, donde la colaboración y el trabajo en equipo son cada vez más valorados y demandados (Villavicencio et al., 2022).

#### ***1.3.4 Estrategias de aprendizaje basadas en proyectos***

Las estrategias de aprendizaje basadas en proyectos son enfoques pedagógicos que implican la realización de proyectos o tareas complejas que requieren la aplicación práctica de conocimientos y habilidades para resolver problemas reales o completar una tarea específica. En lugar de



centrarse exclusivamente en la transmisión de información, estas estrategias buscan proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizaje significativas y contextualizadas que los involucren activamente en el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades (Andrades, 2020).

Una característica fundamental de las estrategias de aprendizaje basadas en proyectos es su enfoque en la investigación y el descubrimiento. Los estudiantes son desafiados a investigar un tema específico, identificar problemas o necesidades, plantear preguntas de investigación y buscar soluciones creativas y viables. Este proceso fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades de investigación que son fundamentales en el mundo real (Arteaga, 2023).

Otra característica clave de las estrategias de aprendizaje basadas en proyectos es su enfoque en el trabajo en equipo y la colaboración. Los proyectos suelen ser realizados por equipos de estudiantes que trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes. Esto fomenta la interacción social, el intercambio de ideas y la construcción de conocimientos colectivos, así como el desarrollo de habilidades de comunicación, liderazgo y trabajo en equipo (Vega, 2020).

Además, las estrategias de aprendizaje basadas en proyectos suelen ser multidisciplinarias, lo que significa que involucran la integración de conocimientos y habilidades de diversas áreas del currículo. Esto permite a los estudiantes ver la conexión entre diferentes temas y aplicar lo que han aprendido en contextos reales y relevantes. Por ejemplo, un proyecto sobre el medio ambiente podría implicar la colaboración entre estudiantes de ciencias, matemáticas, arte y ciencias sociales para investigar, diseñar y llevar a cabo soluciones sostenibles (Asanza, 2020).

El uso de tecnología también puede enriquecer las estrategias de aprendizaje basadas en proyectos al permitir a los estudiantes acceder a una amplia gama de recursos y herramientas digitales para investigar, colaborar y presentar sus proyectos de manera creativa y efectiva. Esto incluye el uso de Internet para buscar información, software para crear presentaciones multimedia, herramientas de colaboración en línea y plataformas de aprendizaje virtual (Valdés, 2022).

#### **1.4 Proceso de enseñanza-aprendizaje**



El proceso de enseñanza-aprendizaje es un ciclo dinámico e interactivo que implica la transmisión de conocimientos, habilidades y valores por parte del docente hacia el estudiante, así como la construcción activa de significado por parte del estudiante a través de la reflexión, la práctica y la experiencia. Este proceso es fundamental en la educación, ya que permite que los estudiantes adquieran y desarrollen las competencias necesarias para su crecimiento personal, social y profesional (Briceño et al., 2020).

En primer lugar, el proceso de enseñanza-aprendizaje comienza con la planificación por parte del docente. Esto implica la selección de objetivos de aprendizajes claros y alcanzables, así como la elección de estrategias pedagógicas y recursos didácticos adecuados para lograr esos objetivos. La planificación también incluye la evaluación inicial de los conocimientos previos de los estudiantes y la adaptación del proceso de enseñanza a sus necesidades y estilos de aprendizaje individuales (Urbano et al., 2021).

Una vez que se ha planificado la enseñanza, comienza la fase de instrucción, donde el docente presenta los contenidos y conceptos a los estudiantes de manera estructurada y organizada. Durante esta fase, el docente utiliza una variedad de métodos y técnicas pedagógicas, como conferencias, demostraciones, discusiones en grupo, actividades prácticas y el uso de recursos multimedia, para facilitar el aprendizaje de los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso (Bustamante y Taboada, 2021).

A medida que los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades a través de la instrucción, se produce la fase de práctica y aplicación. Durante esta etapa, los estudiantes tienen la oportunidad de poner en práctica lo que han aprendido a través de actividades prácticas, ejercicios, proyectos, tareas y situaciones de aprendizaje auténticas. La práctica es fundamental para consolidar el aprendizaje y desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y aplicación de conocimientos en contextos diversos (Treviño y González, 2020).

Finalmente, el proceso de enseñanza-aprendizaje culmina con la fase de evaluación y retroalimentación. En esta etapa, el docente evalúa el progreso y el logro de los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos, utilizando una variedad de herramientas de evaluación, como exámenes, pruebas, proyectos, trabajos escritos y observaciones en el aula. La retroalimentación proporcionada por el docente permite a los estudiantes reflexionar sobre su



propio aprendizaje, identificar áreas de fortaleza y áreas de mejora, y establecer metas para su desarrollo futuro (Cantuña y Lima, 2020).

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un ciclo continuo y dinámico que implica la interacción activa entre el docente, los estudiantes y el contenido de aprendizaje. A través de la planificación, la instrucción, la práctica y la evaluación, este proceso permite que los estudiantes adquieran y desarrollen los conocimientos, habilidades y competencias necesarias para su desarrollo personal, social y profesional (Toledo et al., 2023).

#### ***1.4.1 Teorías del aprendizaje***

Las teorías del aprendizaje son marcos conceptuales que buscan explicar cómo ocurre el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los individuos. Estas teorías proporcionan una comprensión más profunda de cómo los seres humanos aprenden y se desarrollan cognitivamente, emocionalmente y socialmente a lo largo de sus vidas. A continuación, se presentan algunas de las principales teorías del aprendizaje:

- **Condicionamiento clásico de Pavlov:** Propuesto por Iván Pavlov, esta teoría sugiere que el aprendizaje se produce a través de asociaciones entre estímulos ambientales y respuestas fisiológicas. Por ejemplo, en el famoso experimento de Pavlov con perros, los animales aprendieron a asociar el sonido de una campana con la comida, lo que generó una respuesta condicionada de salivación (Morinigo y Fenner, 2021).
- **Condicionamiento operante de Skinner:** Desarrollada por B.F. Skinner, esta teoría se centra en el papel del refuerzo y el castigo en el aprendizaje. Según Skinner, los comportamientos que son seguidos por consecuencias positivas tienden a repetirse, mientras que aquellos seguidos por consecuencias negativas tienden a disminuir (Núñez M. A., 2022).
- **Teoría cognitiva de Piaget:** Propuesta por Jean Piaget, esta teoría postula que el aprendizaje ocurre a través de procesos de construcción activa del conocimiento por parte del individuo. Piaget identificó diferentes etapas del desarrollo cognitivo, cada una caracterizada por formas específicas de pensar y comprender el mundo (Alomá et al., 2022).



- **Teoría sociocultural de Vygotsky:** Desarrollada por Lev Vygotsky, esta teoría destaca la importancia de la interacción social y el contexto cultural en el aprendizaje. Vygotsky sostiene que el aprendizaje ocurre a través de la colaboración con otros individuos más expertos (la "zona de desarrollo próximo") y la internalización de herramientas culturales y simbólicas (Guerra, 2020).
- **Teoría del aprendizaje social de Bandura:** Propuesta por Albert Bandura, esta teoría enfatiza el papel del modelado y la observación en el aprendizaje. Según Bandura, los individuos aprenden mediante la observación de modelos que exhiben comportamientos específicos y los imitan si perciben que estos comportamientos son reforzados (Núñez M. A., 2022).
- **Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel:** Desarrollada por David Ausubel, esta teoría sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera significativa con los conocimientos previos del estudiante. Ausubel enfatiza la importancia de la organización y la estructuración del material de aprendizaje (Moreira et al., 2021).

Estas son solo algunas de las teorías del aprendizaje más influyentes, y cada una ofrece una perspectiva única sobre cómo se produce el aprendizaje humano. Es importante destacar que estas teorías no son mutuamente excluyentes y que el aprendizaje puede ser influenciado por una combinación de factores biológicos, cognitivos, sociales y ambientales.

#### ***1.4.2 Rol del docente como facilitador del aprendizaje***

El rol del docente como facilitador del aprendizaje ha experimentado una transformación significativa en el panorama educativo actual. En contraste con el modelo tradicional de enseñanza, donde el profesor desempeñaba un papel predominantemente autoritario y centrado en la transmisión de conocimientos, el enfoque actual destaca la importancia de empoderar a los estudiantes como protagonistas activos de su propio proceso de aprendizaje (Espinoza y Calva, 2020). En este contexto, el docente asume el papel de guía, mentor y facilitador, cuyo objetivo principal es crear un ambiente de aprendizaje estimulante y motivador que promueva la



participación activa, la reflexión crítica y el desarrollo integral de los estudiantes (Briceño et al., 2020).

Una de las funciones clave del docente como facilitador del aprendizaje es el diseño y la creación de un entorno educativo que fomente el compromiso y la participación de los estudiantes. Esto implica la creación de actividades y experiencias de aprendizaje que sean relevantes, significativas y contextualizadas, así como la utilización de recursos y herramientas educativas innovadoras que estimulen la curiosidad y la creatividad de los estudiantes. Además, el docente facilitador reconoce y valora la diversidad de los estudiantes, incluidos sus estilos de aprendizaje, intereses y habilidades individuales, y adapta su enfoque pedagógico para satisfacer sus necesidades específicas (Toledo et al., 2023).

Otra función importante del docente facilitador es la promoción del aprendizaje activo y significativo mediante la implementación de estrategias pedagógicas centradas en el estudiante. En lugar de limitarse a impartir conocimientos de manera pasiva, el docente fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, promoviendo el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración (Galarce et al., 2020). A través de actividades como el aprendizaje basado en proyectos, la investigación guiada y el trabajo en equipo, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar temas de manera más profunda, desarrollar habilidades de investigación y análisis, y aplicar sus conocimientos en contextos reales (Carrasco y Barraza, 2020).

Además, el docente facilitador actúa como un modelo a seguir para los estudiantes, demostrando habilidades y actitudes como la curiosidad intelectual, la empatía, la resiliencia y el pensamiento crítico. A través de su ejemplo y orientación, el docente ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de autorregulación y metacognición, esenciales para su éxito académico y personal a largo plazo. Al mismo tiempo, el docente facilitador fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y de apoyo mutuo, donde los estudiantes se sienten seguros para expresar sus ideas, plantear preguntas y tomar riesgos intelectuales (Tineo et al., 2021).

### ***1.4.3 Inclusión de la educación emocional en el aula***

La inclusión de la educación emocional en el aula es un aspecto crucial del proceso educativo moderno, ya que reconoce la importancia de cultivar no solo el intelecto de los estudiantes, sino



también su bienestar emocional y social. En este sentido, los docentes desempeñan un papel fundamental como facilitadores del aprendizaje emocional al crear un entorno en el que los estudiantes puedan desarrollar habilidades para comprender, regular y expresar sus emociones de manera saludable y constructiva (Stojnic, 2020).

Una forma de integrar la educación emocional en el aula es mediante el fomento de la conciencia emocional. Los docentes pueden iniciar esta práctica mediante actividades que ayuden a los estudiantes a identificar y comprender sus propias emociones. Esto puede incluir discusiones abiertas sobre cómo se sienten los estudiantes en diferentes situaciones, la práctica de la atención plena para aumentar la conciencia emocional y el uso de herramientas como el diario emocional para que los estudiantes registren y reflexionen sobre sus emociones (Améstica, 2024).

Además, la educación emocional en el aula puede centrarse en el desarrollo de habilidades de regulación emocional. Los docentes pueden enseñar a los estudiantes estrategias prácticas para manejar sus emociones de manera efectiva. Esto puede incluir técnicas de respiración profunda para reducir la ansiedad, el aprendizaje de habilidades de resolución de problemas para abordar conflictos interpersonales y la práctica de la empatía para comprender y responder de manera compasiva a las emociones de los demás (Espinosa et al., 2020).

Otro aspecto importante de la educación emocional en el aula es la promoción de relaciones interpersonales positivas. Los docentes pueden fomentar la cooperación y el trabajo en equipo a través de actividades de aprendizaje colaborativo, enseñar habilidades de comunicación efectiva para mejorar la interacción entre los estudiantes y modelar comportamientos positivos y respetuosos en el aula (Guerra, 2020).

Asimismo, la educación emocional puede ayudar a los estudiantes a desarrollar resiliencia emocional, la capacidad de adaptarse y recuperarse frente a la adversidad. Los docentes pueden enseñar a los estudiantes a enfrentar desafíos con una actitud positiva y proactiva, a aprender de los fracasos y a desarrollar una mentalidad de crecimiento que los empodere para superar obstáculos y perseguir sus metas con determinación (Briceño et al., 2020).

#### ***1.4.4 Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo***

El desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo es fundamental en el proceso educativo, ya que prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno y



contribuir de manera significativa a la sociedad. En el aula, los docentes desempeñan un papel crucial en el fomento de estas habilidades, proporcionando oportunidades para que los estudiantes exploren, cuestionen y analicen de manera activa la información, así como para que generen nuevas ideas y soluciones innovadoras a problemas complejos (Marín, 2020).

Una forma de promover el pensamiento crítico es a través del fomento de la capacidad de análisis y evaluación de la información. Los docentes pueden enseñar a los estudiantes a cuestionar y examinar de manera crítica las fuentes de información, identificar sesgos y prejuicios, y evaluar la validez y fiabilidad de los argumentos presentados (Hernández et al., 2020). Además, pueden fomentar la capacidad de análisis mediante la práctica de la resolución de problemas y el pensamiento deductivo e inductivo, donde los estudiantes aprenden a descomponer problemas complejos en componentes más simples y a identificar patrones y tendencias (Fernández, 2020). Por otro lado, el desarrollo de habilidades de pensamiento creativo implica la capacidad de generar nuevas ideas, perspectivas y soluciones originales a problemas. Los docentes pueden fomentar la creatividad en el aula mediante actividades que estimulen la imaginación y la exploración, como la resolución de problemas abiertos, el pensamiento lateral y la lluvia de ideas. Además, pueden proporcionar oportunidades para la expresión artística y la experimentación, donde los estudiantes pueden explorar diferentes formas de comunicar sus ideas y emociones de manera creativa (Meza et al., 2021).

Es importante destacar que el pensamiento crítico y creativo está estrechamente relacionados y se refuerzan mutuamente. El pensamiento crítico implica analizar y evaluar la información de manera rigurosa, mientras que el pensamiento creativo implica generar nuevas ideas y perspectivas. Al integrar ambos enfoques en el aula, los docentes pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento flexible y adaptable que les permitan abordar los desafíos del mundo real de manera eficaz (Moreira et al., 2021).

#### ***1.4.5 Rendimiento Académico***

El rendimiento académico es un aspecto fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que refleja el grado en que los estudiantes han alcanzado los objetivos de aprendizaje establecidos por el currículo. Este rendimiento está estrechamente relacionado con la eficacia del proceso de enseñanza y la calidad de la experiencia educativa proporcionada a los estudiantes. En este



sentido, los docentes desempeñan un papel crucial en el apoyo y la orientación de los estudiantes para que alcancen su máximo potencial académico (Suardiaz et al., 2020).

Una de las formas en que el proceso de enseñanza-aprendizaje influye en el rendimiento académico es a través del diseño y la implementación de estrategias pedagógicas efectivas. Los docentes deben seleccionar cuidadosamente métodos de enseñanza que sean adecuados para los objetivos de aprendizaje y las necesidades individuales de los estudiantes, así como utilizar una variedad de recursos y herramientas educativas para enriquecer la experiencia de aprendizaje (Hincapié et al., 2024). Además, deben proporcionar retroalimentación constructiva y oportuna a los estudiantes para ayudarles a identificar áreas de mejora y fortalecer sus habilidades académicas (Rivera et al., 2021).

Asimismo, el rendimiento académico está influenciado por la motivación y el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje. Los docentes juegan un papel clave en el fomento de la motivación intrínseca de los estudiantes al crear un ambiente de aprendizaje estimulante y relevante, donde los estudiantes se sientan inspirados y motivados para participar activamente en su educación. Esto puede implicar el establecimiento de metas claras y alcanzables, el reconocimiento y la celebración de los logros de los estudiantes, y el fomento de una cultura de aprendizaje positiva y de apoyo mutuo en el aula (Meza et al., 2021).

Además, el rendimiento académico puede verse afectado por factores externos que pueden estar fuera del control del docente, como el entorno socioeconómico, el acceso a recursos educativos y el apoyo familiar (Lahoz, 2021). En este sentido, es importante que los docentes reconozcan y aborden las necesidades individuales de los estudiantes, brindando apoyo adicional a aquellos que enfrentan desafíos académicos o personales significativos. Esto puede implicar la implementación de intervenciones de apoyo, la colaboración con otros profesionales de la educación y la comunicación abierta y colaborativa con los padres y tutores de los estudiantes (Cedillo y Elmina, 2020).

Es decir, se entiende que el rendimiento académico es el resultado de una interacción compleja de factores que incluyen el diseño del proceso de enseñanza-aprendizaje, la motivación de los estudiantes y el apoyo adicional proporcionado por los docentes y otros profesionales de la educación (Mejía y Londoño, 2021). Al adoptar un enfoque centrado en el estudiante y



proporcionar un ambiente de aprendizaje estimulante y de apoyo, los docentes pueden ayudar a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial académico y a desarrollar las habilidades y competencias necesarias para tener éxito en la vida (Cedeño, 2020).

### **1.5 Bases normativas y legales**

En el contexto educativo ecuatoriano, existen diversas bases normativas y legales que rigen el diseño, implementación y evaluación de estrategias metodológicas en las instituciones educativas. La Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 26, establece que la educación es un derecho humano y un bien público, reconociendo la diversidad cultural, la inclusión y la calidad educativa. En este sentido, se promueve una educación que fomente la participación activa de los estudiantes y la implementación de metodologías innovadoras que contribuyan a su desarrollo integral.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), en su artículo 1, establece que la educación es un proceso de transformación social, cultural y económica. El artículo 31 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) otorga al Consejo Académico del Circuito Educativo Intercultural y/o Bilingüe la responsabilidad de desarrollar estrategias para la mejora continua del ámbito pedagógico, con énfasis en el desarrollo profesional de directivos y docentes. Este enfoque resalta la importancia de ofrecer programas de formación continua que contribuyan a la actualización y capacitación de los educadores, lo cual es esencial para implementar metodologías innovadoras como el uso de TICs y enfoques colaborativos. Así, se busca fortalecer la calidad educativa y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, adaptándose a las necesidades del contexto actual y promoviendo un enfoque pedagógico flexible e integral.

Estas normativas y leyes constituyen el marco legal que respalda la implementación de estrategias metodológicas interactivas en las instituciones educativas del Ecuador, promoviendo una educación inclusiva, de calidad, y orientada al desarrollo integral de los estudiantes.



## 1.6 Marco Legal

La educación en Ecuador está orientada a garantizar el acceso universal y la permanencia de todos los ciudadanos en el sistema educativo, un derecho que se refleja en los artículos 26 y 27 de la **Constitución de la República del Ecuador** (CRE, 2008). Estos artículos subrayan que la educación debe ser un proceso participativo, inclusivo, y debe impulsar el desarrollo integral del estudiante, fomentando valores como la equidad de género, la justicia social, la democracia y la solidaridad. En este contexto, las estrategias metodológicas interactivas se alinean perfectamente con estos principios, ya que promueven un enfoque centrado en el estudiante y fomentan la participación activa en su aprendizaje. A través de metodologías como el **aprendizaje basado en proyectos (ABP)** y el **aprendizaje cooperativo**, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades críticas, sociales y emocionales que son esenciales para su formación integral.

De acuerdo con el artículo 28 de la CRE, la educación debe garantizar el acceso sin discriminación, lo que también incluye la adaptación de metodologías que favorezcan a todos los estudiantes, independientemente de sus contextos o capacidades. Las estrategias interactivas, al ser inclusivas y permitir la participación activa de los estudiantes, responden directamente a esta necesidad. Además, el artículo 29 resalta la libertad de enseñanza y el derecho de los padres a escoger opciones pedagógicas para sus hijos, lo que permite a las instituciones educativas adoptar enfoques metodológicos innovadores como el aprendizaje interactivo, adaptándolos a las necesidades y principios educativos de las familias y comunidades.

El sistema educativo ecuatoriano también busca una integración intercultural, como se señala en el artículo 343 de la Constitución, promoviendo el respeto por la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país. Las metodologías interactivas fomentan esta visión al involucrar a los estudiantes en experiencias de aprendizaje que permiten el intercambio cultural y la colaboración, aspectos fundamentales en la construcción de una educación inclusiva y equitativa. Además, este tipo de metodologías responde a la necesidad de generar un aprendizaje significativo, como lo indica la Constitución, que va más allá de la simple transmisión de conocimiento, y promueve la **generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.**



En el marco de la **Ley Orgánica de Educación Intercultural** (LOEI, 2017), la implementación de estrategias metodológicas interactivas cobra relevancia debido a su alineación con los fines y principios de la educación establecidos en la ley. El **artículo 3** de la LOEI establece como uno de los principales fines de la educación el **desarrollo pleno de la personalidad de los estudiantes**, lo que implica promover su conocimiento y ejercicio de derechos, su capacidad crítica y transformadora, y la construcción de una convivencia social intercultural y democrática. Las estrategias interactivas, tales como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo, favorecen el desarrollo de estas capacidades al involucrar a los estudiantes de manera activa en su proceso de aprendizaje y en la resolución de problemas reales, promoviendo la reflexión, la colaboración y el análisis crítico de situaciones sociales y culturales.

La LOEI también subraya la importancia de fortalecer la **identidad cultural** y el respeto por la diversidad en el proceso educativo (artículo 3, inciso b). Las metodologías interactivas, al fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo, permiten que los estudiantes compartan sus perspectivas y vivencias, promoviendo una educación inclusiva que respete y valore las identidades culturales de los pueblos y nacionalidades del Ecuador. Esta visión de la educación se conecta con el principio intercultural que promueve la **convivencia pacífica** entre diversas culturas, lo que se refleja en el modelo de enseñanza interactiva que permite el intercambio de ideas y el desarrollo de una **cultura de paz**.

Además, el artículo 42 de la LOEI establece que la **educación básica** tiene como objetivo el desarrollo de capacidades, habilidades y competencias en los estudiantes para que participen de forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana. Las estrategias metodológicas interactivas están diseñadas para facilitar este tipo de participación, ya que involucran a los estudiantes en actividades de aprendizaje dinámicas y colaborativas que estimulan su pensamiento crítico y los preparan para enfrentar desafíos en su comunidad y en la sociedad en general. Al aplicar estas metodologías en quinto grado, se puede observar cómo los estudiantes desarrollan no solo conocimientos académicos, sino también habilidades sociales y emocionales necesarias para una participación efectiva en la sociedad.

La Ley también promueve la **educación intercultural bilingüe** como parte fundamental del sistema educativo ecuatoriano, según el artículo 3, inciso q. Esta modalidad educativa tiene como



objetivo garantizar la inclusión de los pueblos y nacionalidades indígenas, y se basa en un enfoque metodológico que respeta las lenguas y culturas originarias. Las metodologías interactivas, que a menudo incluyen actividades que fomentan la participación activa de los estudiantes, son herramientas adecuadas para promover esta integración cultural, ya que permiten que los estudiantes de diferentes contextos culturales compartan sus experiencias y aprendan de manera más inclusiva.



## CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

### 2.1. Enfoque metodológico

#### 2.1.1. Métodos teóricos

Los métodos teóricos son aquellos que se basan en la revisión y análisis de teorías, modelos y conceptos existentes relacionados con un área específica de estudio. En el contexto de la implementación de estrategias metodológicas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de quinto grado, los métodos teóricos proporcionan un marco conceptual sólido para comprender los principios subyacentes de la pedagogía interactiva y guiar la planificación e implementación de las estrategias. Se escogió este enfoque metodológico para fundamentar la elección de las estrategias interactivas y comprender cómo estas pueden influir en el aprendizaje de los estudiantes (López y Ramos, 2021).

#### 2.1.2. Método Empírico

El método empírico implica la observación directa, la recopilación de datos y la experimentación para obtener información sobre un fenómeno particular. En el contexto de este tema, se utiliza el método empírico para evaluar el impacto real de las estrategias metodológicas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de quinto grado. La recopilación de datos a través de observaciones de las encuestas aplicadas a docentes y directivos (ver anexo 1 y 2), y análisis de resultados proporciona información concreta sobre cómo estas estrategias afectan el rendimiento y la participación de los estudiantes (López y Ramos, 2021, p. 26).

### 2.2. Alcance de la investigación

#### 2.2.1. Exploratoria

El alcance exploratorio se caracteriza por investigar un tema relativamente nuevo o poco explorado, con el objetivo de identificar patrones, tendencias o áreas de interés para investigaciones posteriores. Se escogió este enfoque metodológico para explorar el potencial impacto de las estrategias metodológicas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de



estudiantes de quinto grado. A través de la observación de clases, la revisión de literatura y la consulta con expertos en educación, se busca obtener una comprensión inicial y exploratoria de cómo estas estrategias pueden beneficiar a los estudiantes (Ramos, 2020).

### ***2.2.2. Descriptiva***

El alcance descriptivo se centra en la descripción y caracterización de un fenómeno o situación específica. En este caso, se utiliza la investigación descriptiva para examinar en detalle la implementación de estrategias metodológicas interactivas en el aula y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de quinto grado. Esto implica la recopilación de datos detallados sobre las estrategias utilizadas, la participación de los estudiantes, el rendimiento académico y las percepciones de los docentes y estudiantes sobre la efectividad de estas estrategias (Guamán et al., 2021).



### 2.3.Operacionalización de las variables

Variables	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos
<b>Variable independiente:</b> Estrategias metodológicas interactivas	Las estrategias metodológicas interactivas constituyen un conjunto de enfoques pedagógicos diseñados para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje (Ángeles et al., 2020).	Implementación de estrategias interactivas	Estrategias para Integrar Herramientas Digitales	<b>Técnicas:</b> Encuesta (ver anexo 1 y 2) <b>Instrumentos:</b> Cuestionario
			Fomento del Uso de Herramientas Digitales	
			Fomento de Estrategias Didácticas Innovadoras	
		Adaptación y mejora de estrategias	Adecuación de Estrategias Metodológicas	
			Mecanismos de Retroalimentación	
			Adaptación de Estrategias a Necesidades de los Estudiantes	
<b>Variable dependiente:</b> Proceso de enseñanza-aprendizaje	El proceso de enseñanza-aprendizaje es un ciclo dinámico e interactivo que implica la transmisión de conocimientos, habilidades y valores por parte del docente hacia el estudiante (Briceño et al., 2020).	Capacitación y sensibilización docente	Frecuencia de Capacitación Docente	<b>Técnicas:</b> Encuesta (ver anexo 1 y 2) <b>Instrumentos:</b> Cuestionario
			Sensibilización del Personal Docente	
			Actualización del Personal en Tecnología Educativa	
		Recursos tecnológicos y su gestión	Promoción de Recursos Digitales	
			Disponibilidad de Recursos Tecnológicos	
			Asignación de Recursos para Herramientas Digitales	
		Evaluación y seguimiento del proceso	Evaluaciones de Efectividad Digital	
			Promoción del Intercambio de Buenas Prácticas	
			Seguimiento del Rendimiento Académico	



## **2.4. Tipo de investigación**

### ***2.4.1. Enfoque Cuantitativo***

El enfoque cuantitativo se centra en la recolección y análisis de datos numéricos para proporcionar resultados medibles y objetivos sobre el fenómeno estudiado. Se escogió este enfoque metodológico para evaluar de forma precisa los resultados de la implementación de estrategias metodológicas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de quinto grado. Las encuestas (ver anexo 1 y 2) fueron las principales herramientas utilizadas para cuantificar el impacto de estas estrategias, permitiendo analizar patrones y correlaciones de forma estadística (Hernández R. , 2014).

### ***2.4.2. Tipo de investigación Aplicada***

La investigación aplicada se centra en la aplicación práctica de los resultados de la investigación para abordar problemas específicos en el mundo real. En este caso, se escogió este tipo de investigación para investigar cómo las estrategias metodológicas interactivas pueden ser implementadas de manera efectiva en el aula de quinto grado para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los hallazgos de esta investigación tienen el potencial de informar directamente las prácticas pedagógicas y políticas educativas, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación y el rendimiento académico de los estudiantes (Castro et al., 2023).

### ***2.4.3. Tipo de investigación De campo***

La investigación de campo implica la recopilación de datos en entornos naturales, como escuelas, aulas o comunidades, para investigar fenómenos en su contexto real. Se escogió este tipo de investigación para estudiar la implementación de estrategias metodológicas interactivas en el contexto específico del aula de quinto grado. La observación directa y la interacción con docentes y estudiantes en su entorno natural proporcionan una comprensión más completa y auténtica de cómo estas estrategias se aplican y perciben en la práctica educativa diaria (Leyva y Guerra, 2020).

### ***2.4.4. Tipo de investigación de Corte transversal***

La investigación de corte transversal se realiza en un solo punto en el tiempo y proporciona una instantánea de la situación en ese momento. Se escogió este tipo de investigación para examinar



el impacto de las estrategias metodológicas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de quinto grado en un momento específico del año escolar. Esto permite una evaluación puntual del efecto de estas estrategias en el rendimiento académico y la participación de los estudiantes en un momento dado (Manterola et al., 2023).

## 2.5. Técnicas e instrumentos de investigación

### 2.5.1. Encuesta

La encuesta es una técnica de recolección de datos que implica la recopilación de información a través de preguntas estandarizadas dirigidas a una muestra de participantes. Se escogió este método para obtener información sobre las percepciones y experiencias de los docentes y estudiantes con respecto a la implementación de estrategias metodológicas interactivas en el aula de quinto grado. Las encuestas proporcionan datos cuantitativos que pueden ser analizados estadísticamente para identificar tendencias y patrones en las respuestas de los participantes. (ver anexo 1 y 2)

## 2.6. Población y muestra

**Población:** La población de la presente investigación está conformada por 25 estudiantes, 7 directivos y 10 docentes de Educación General Básica, en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San José de Chonta Punta, ubicada en el cantón Tena provincia Napo.

**Tabla 2**

*Población de estudio*

Objeto de estudio	Frecuencia	Porcentaje
Directivos	7	16%
Docentes de aula EGB	10	24%
Estudiantes	25	60%
<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>100%</b>

*Nota: Matriz distributivo Institución Educativa*



## **Muestra**

El número total de población es un número manejable, razón por la cual no ameritó realizar muestreo y se tomó a toda la población como muestra, es decir que se va a trabajar con 43 personas.

## **2.7.Estrategia metodológica investigativa**

La estrategia metodológica investigativa utilizada en este estudio se basó en un enfoque cuantitativo para recopilar datos objetivos sobre el rendimiento académico y la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se diseñaron cuestionarios estructurados para recopilar información sobre el grado de participación de los estudiantes en actividades interactivas, su percepción de la motivación y el compromiso con el aprendizaje, así como su rendimiento en evaluaciones académicas. Además, se recopilaron datos sobre las tasas de asistencia y el nivel de participación en actividades extracurriculares relacionadas con el aprendizaje interactivo.

El enfoque cuantitativo permitió presentar objetividad en el análisis, proporcionando una comprensión holística y contextualizada del impacto de las estrategias metodológicas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de quinto grado. Al analizar los datos cuantitativos de manera integral, se pudo identificar patrones, tendencias y relaciones entre variables que no podrían haber sido detectados mediante un enfoque único.

## **2.8.Descripción de la metodología**

La metodología del estudio se basa en la implementación de estrategias metodológicas interactivas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de quinto grado. En lugar de centrarse únicamente en la transmisión unilateral de conocimientos por parte del docente, este enfoque busca crear un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo donde los estudiantes se involucren activamente en su propio proceso de aprendizaje.



En primer lugar, se utiliza una variedad de técnicas y herramientas pedagógicas diseñadas para fomentar la interacción entre el docente y los estudiantes, así como entre los propios estudiantes. Esto puede incluir actividades grupales, discusiones en clase, debates, juegos educativos, proyectos colaborativos, entre otros. Estas actividades están diseñadas para promover el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo.

Además, se aprovechan recursos tecnológicos y multimediales para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto puede incluir el uso de pizarras digitales, computadoras, tabletas, software educativo, recursos en línea, videos educativos, entre otros. Estos recursos no solo hacen que las clases sean más dinámicas y atractivas, sino que también permiten adaptar el contenido a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad.

Otro aspecto importante de esta metodología es la personalización del aprendizaje. Se reconoce que cada estudiante tiene sus propias necesidades, intereses y estilos de aprendizaje, por lo que se busca adaptar la enseñanza para satisfacer estas diferencias individuales. Esto puede implicar la diferenciación del contenido, la evaluación formativa para monitorear el progreso del estudiante y brindar retroalimentación oportuna, y la implementación de actividades de refuerzo o enriquecimiento según sea necesario.

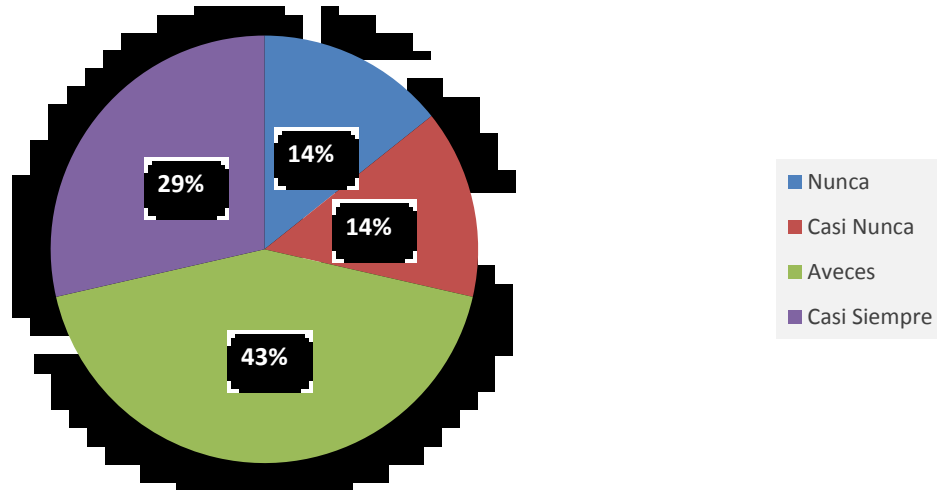
Los resultados fueron analizados mediante estadística descriptiva, utilizando frecuencias y porcentajes para identificar patrones en las respuestas de directivos y docentes. Para la validación de la propuesta, se empleó el mismo enfoque descriptivo, interpretando los datos obtenidos a fin de determinar la coherencia y aplicabilidad de las estrategias didácticas propuestas en el contexto educativo.

## 2.9. Presentación de los resultados

### 2.9.1. Resultados de encuesta a directivos

#### Figura 1

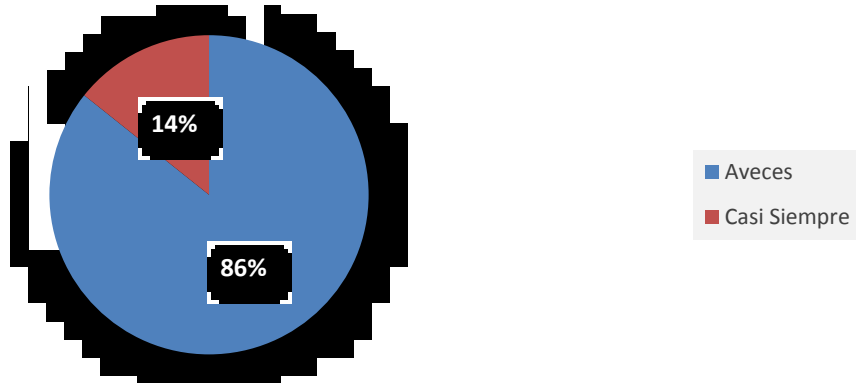
##### *Frecuencia de Capacitación Docente*



Los resultados indican que la capacitación sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza se brinda de manera inconsistente. Un 42,9% de los encuestados respondió "A veces", lo que sugiere que la capacitación no es una práctica regular. Este porcentaje, combinado con el 14,3% que seleccionó "Nunca" o "Casi Nunca", revela una carencia significativa de esfuerzos continuos en este ámbito. Solo un 28,6% indicó "Casi Siempre", mostrando que, aunque existen instancias de capacitación, estas no son la norma. Esto puede deberse a limitaciones de recursos o planificación en la institución.

**Figura 2**

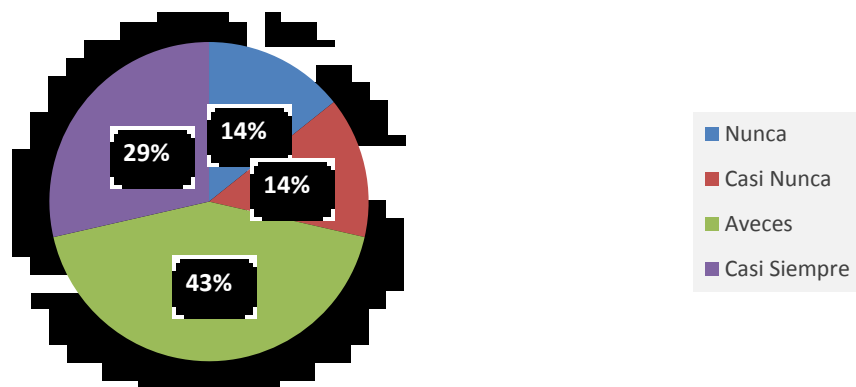
*Promoción de Recursos Digitales*



El 85,7% de los encuestados afirmó que "A veces" se promueve el acceso a recursos digitales y materiales didácticos, lo cual muestra que la disponibilidad es moderada pero no sistemática. Este dato sugiere que, aunque se realizan esfuerzos para proporcionar recursos, la falta de constancia podría afectar la integración eficaz de dichos recursos en la enseñanza diaria. Solo un 14,3% respondió "Casi Siempre", lo que implica una necesidad de mayor inversión o enfoque en este aspecto.

**Figura 3**

*Estrategias para Integrar Herramientas Digitales*

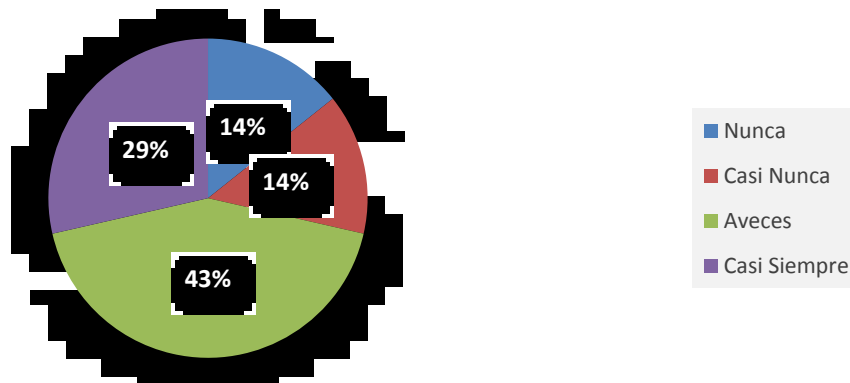


Un 42,9% de las respuestas indicaron que "A veces" se implementan estrategias para la integración de herramientas digitales, reflejando que la planificación y aplicación de estas estrategias no es uniforme. El 28,6% de "Casi Siempre" sugiere algunos avances en ciertos

grupos o situaciones específicas, mientras que las respuestas de "Nunca" y "Casi Nunca" (28,6% combinadas) evidencian la falta de un enfoque generalizado y sostenible.

**Figura 4**

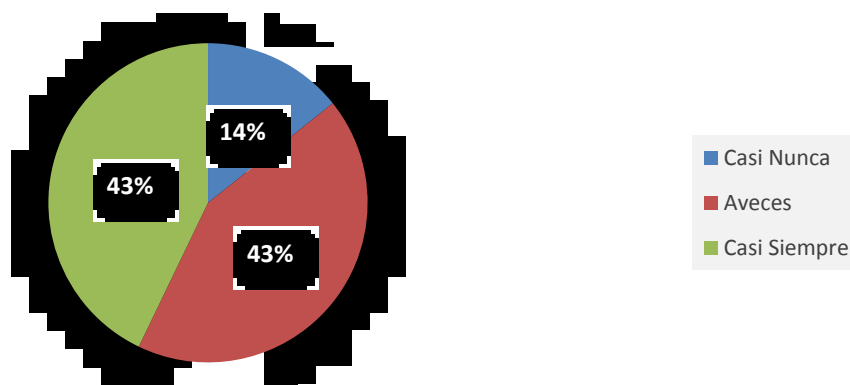
*Actualización del Personal en Tecnología Educativa*



El patrón de respuestas es similar al de la capacitación, con un 42,9% que señaló "A veces" y solo un 28,6% "Casi Siempre". Un 14,3% respondió "Nunca" y "Casi Nunca", lo cual subraya que la actualización del personal docente en el uso de tecnología educativa no es suficientemente prioritaria en la institución. Esto podría explicarse por limitaciones presupuestarias o falta de políticas claras de actualización profesional.

**Figura 5**

*Disponibilidad de Recursos Tecnológicos*

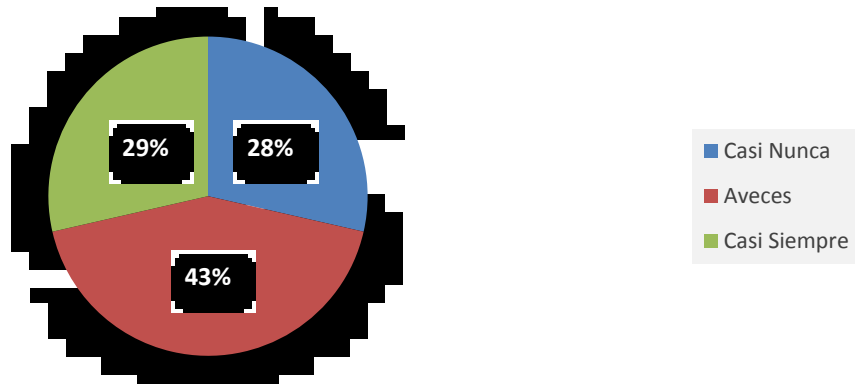


Las respuestas indican una distribución equitativa entre "A veces" y "Casi Siempre" (42,9% cada una), mostrando que la disponibilidad de recursos tecnológicos es razonable pero no consistente en toda la institución. Un 14,3% seleccionó "Casi Nunca", sugiriendo áreas donde el acceso a

estos recursos aún es limitado, lo que podría impactar la implementación efectiva de estrategias metodológicas interactivas.

**Figura 6**

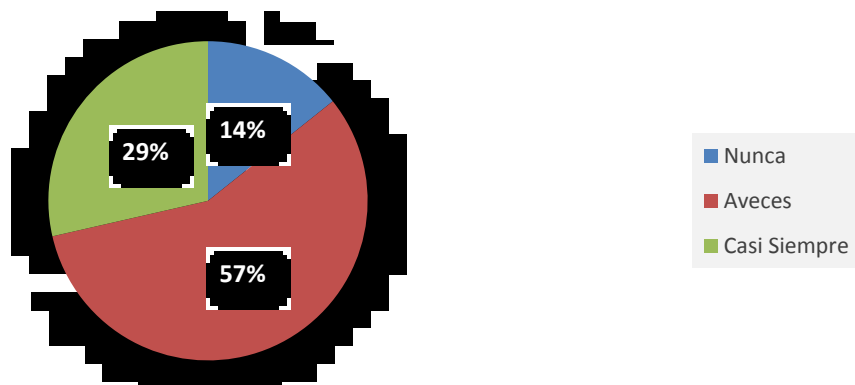
*Fomento del Uso de Herramientas Digitales*



El 42,9% de los encuestados respondió "A veces", reflejando un esfuerzo moderado por parte de la institución para fomentar el uso de herramientas digitales. El 28,6% de "Casi Nunca" y "Casi Siempre" cada uno indica disparidades en la percepción del personal sobre cómo se impulsa esta práctica. Es posible que las diferencias se deban a variaciones en el liderazgo y el apoyo entre departamentos o niveles académicos.

**Figura 7**

*Evaluaciones de Efectividad Digital*

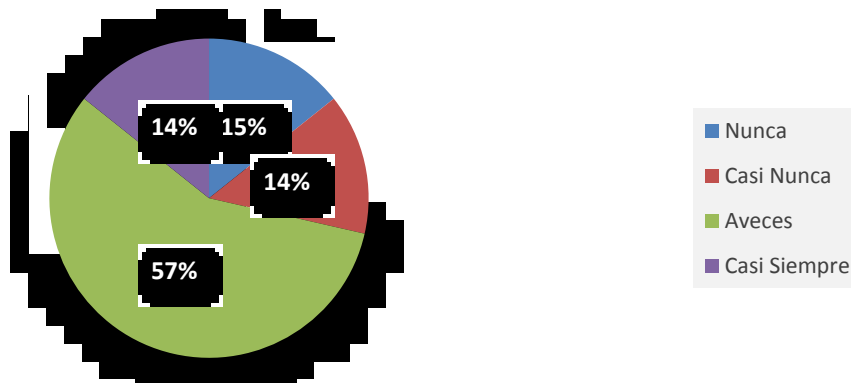


Con un 57,1% que respondió "A veces" y un 28,6% "Casi Siempre", los datos sugieren que, aunque existen evaluaciones, estas no son completamente regulares o sistemáticas. Un 14,3% que seleccionó "Nunca" resalta que algunos sectores de la institución pueden no estar midiendo

la efectividad del uso de herramientas digitales de forma consistente, lo cual es crucial para realizar mejoras basadas en datos.

**Figura 8**

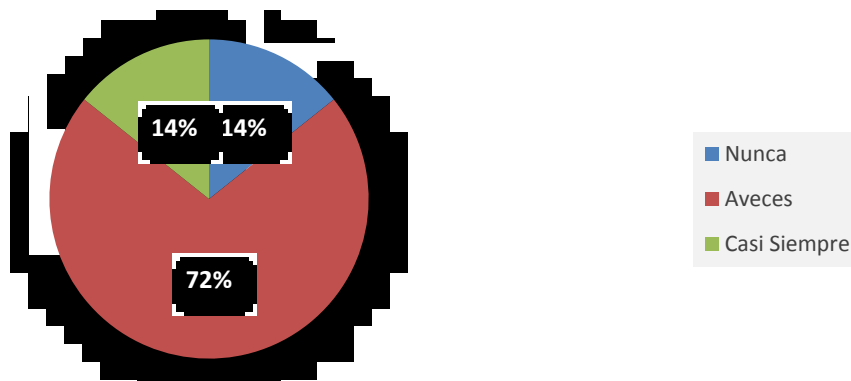
*Promoción del Intercambio de Buenas Prácticas*



Los resultados muestran que el 57,1% de los encuestados considera que "A veces" se promueve el intercambio de buenas prácticas entre docentes, lo que refleja un esfuerzo intermitente pero no sostenido. La respuesta "Casi Nunca" y "Nunca" (14,3% cada una) sugiere que en algunas áreas de la institución este tipo de actividades es poco común. Las limitaciones pueden deberse a la falta de espacios de colaboración o una cultura de trabajo en solitario que dificulta compartir experiencias.

**Figura 9**

*Sensibilización del Personal Docente*

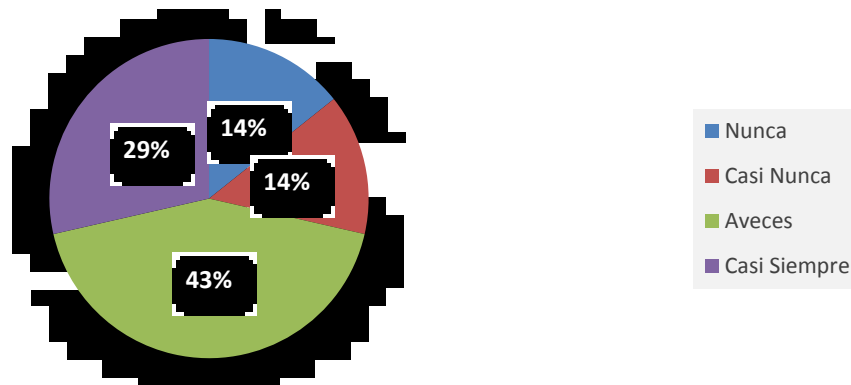


Un 71,4% de los encuestados respondió "A veces", lo cual indica que existen acciones para sensibilizar al personal docente sobre la importancia del uso de herramientas digitales, pero no

de manera regular. La respuesta "Casi Siempre" (14,3%) y "Nunca" (14,3%) muestran que hay discrepancias en la aplicación de estas estrategias. Las razones podrían estar relacionadas con la variabilidad en el compromiso institucional o la falta de recursos para iniciativas de sensibilización.

**Figura 10**

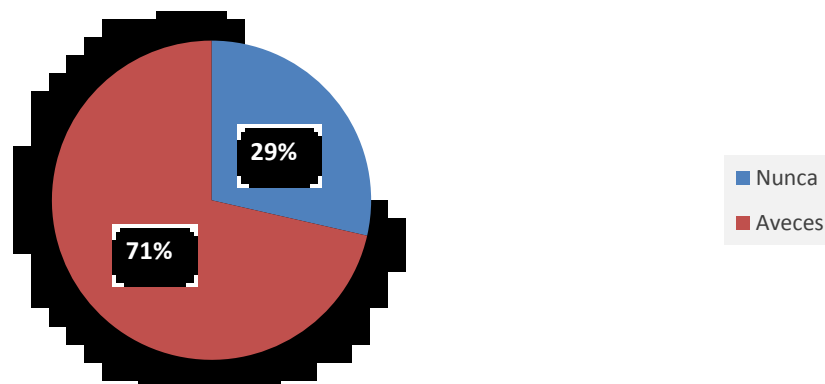
*Asignación de Recursos para Herramientas Digitales*



El 42,9% de los participantes seleccionó "A veces", señalando que se asignan recursos para la adquisición de herramientas digitales de forma ocasional. Un 28,6% respondió "Casi Siempre", lo que sugiere que en algunos casos se prioriza la inversión, pero un 14,3% "Nunca" y "Casi Nunca" denota que esta asignación no es uniforme. Esto podría explicarse por limitaciones presupuestarias o una distribución de recursos que no cubre todas las áreas.

**Figura 11**

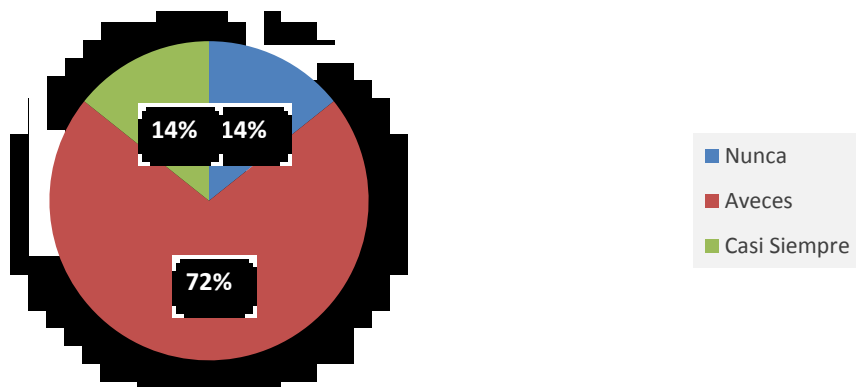
*Adecuación de Estrategias Metodológicas*



La mayoría de los encuestados (71,4%) indicó que "A veces" se toman medidas para asegurar que las estrategias metodológicas sean apropiadas para el nivel de quinto grado, mientras que un 28,6% dijo "Nunca". Esto refleja un esfuerzo por adaptar las metodologías, pero no de manera sistemática. Las causas pueden incluir la falta de formación específica o de un sistema de evaluación constante para adecuar las estrategias pedagógicas.

**Figura 12**

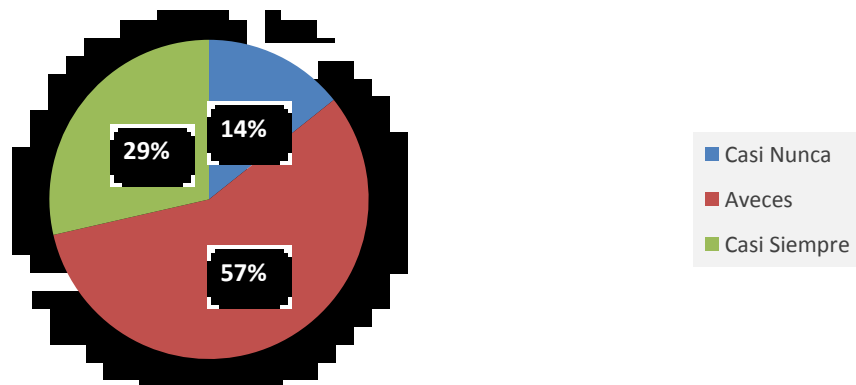
*Seguimiento del Rendimiento Académico*



El 71,4% de los encuestados respondió "A veces", lo que muestra que se realizan seguimientos del rendimiento académico, pero no siempre de manera constante. Un 14,3% seleccionó "Casi Siempre" y otro 14,3% "Nunca", indicando una falta de regularidad en el monitoreo. Esto puede deberse a carencias en la infraestructura de evaluación o en la carga de trabajo de los docentes, lo que impide un seguimiento más riguroso.

**Figura 13**

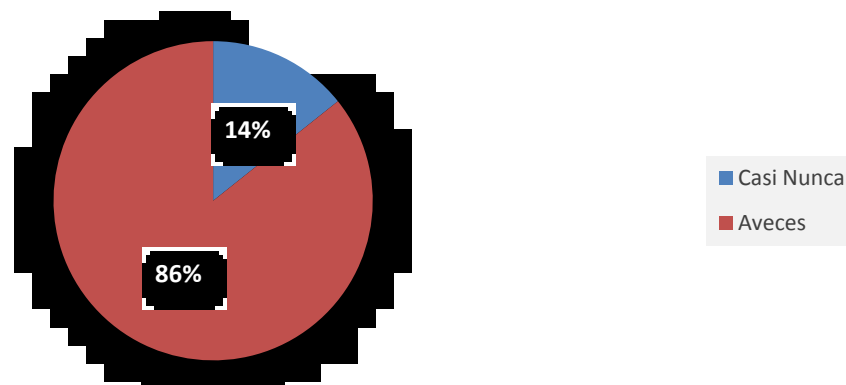
*Fomento de Estrategias Didácticas Innovadoras*



El 57,1% respondió "A veces", indicando que se fomenta de forma moderada la aplicación de estrategias didácticas innovadoras. Un 28,6% dijo "Casi Siempre", mientras que un 14,3% seleccionó "Casi Nunca", sugiriendo que hay una variabilidad en cómo se implementa este fomento. Esto puede deberse a diferencias en la formación de los docentes o en la disponibilidad de materiales innovadores.

**Figura 14**

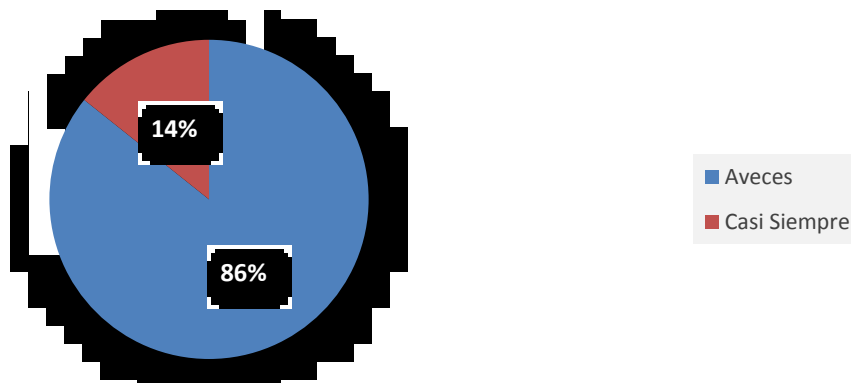
*Mecanismos de Retroalimentación*



La mayoría de los encuestados (85,7%) respondió "A veces", indicando que se recopilan opiniones y sugerencias del personal docente sobre las estrategias didácticas, aunque no de manera regular. La respuesta "Casi Nunca" (14,3%) muestra que hay casos en los que esta práctica está ausente. La falta de retroalimentación constante podría estar relacionada con la falta de un sistema estructurado o de incentivos para la participación.

**Figura 15**

*Adaptación de Estrategias a Necesidades de los Estudiantes*

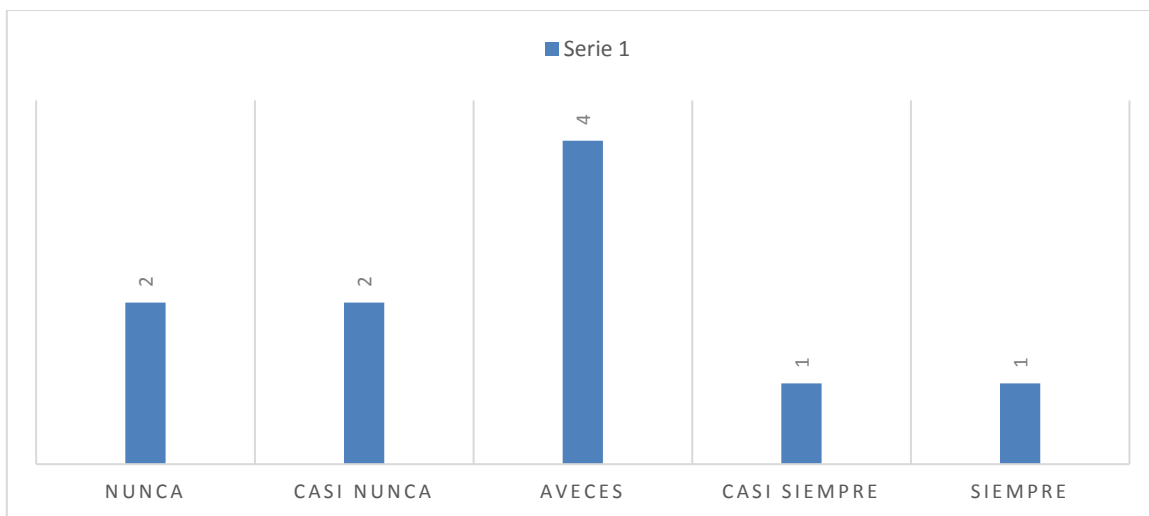


El 85,7% respondió "A veces", lo que sugiere que se llevan a cabo acciones para adaptar las estrategias didácticas, pero no con la frecuencia necesaria. Esto muestra un reconocimiento de la importancia de la personalización, aunque posiblemente limitado por la falta de tiempo o recursos. La escasez de respuestas "Casi Siempre" indica que, aunque se reconoce la importancia de la adaptación, no se ha implementado como práctica estándar en toda la institución.

### 2.9.2. Resultados de encuesta a docentes

**Figura 16**

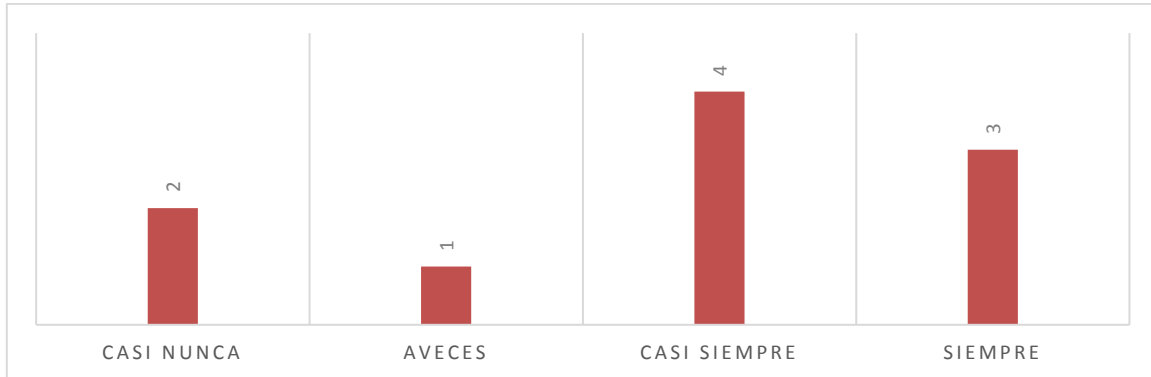
*Fomento del Uso de Herramientas Digitales*



Los resultados muestran que un 40% de los encuestados utiliza herramientas digitales "A veces", mientras que un 20% indicó "Nunca" o "Casi Nunca", lo que sugiere una implementación inconsistente. Solo el 10% usa estas herramientas "Siempre". Este patrón podría deberse a la falta de capacitación regular o al acceso limitado a recursos tecnológicos en el entorno educativo.

**Figura 17**

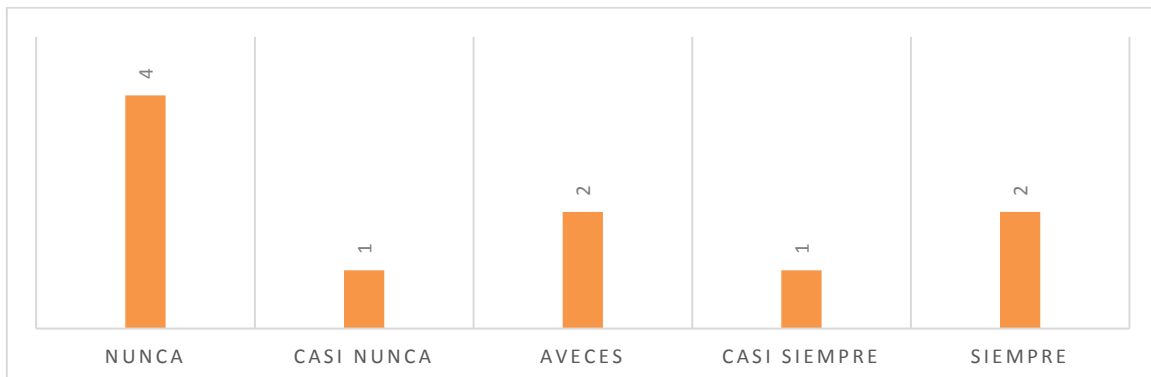
*Sensibilización del Personal Docente*



Un 40% de los encuestados respondió "Casi Siempre" y un 30% "Siempre", lo que indica que la mayoría se siente capacitado para utilizar herramientas digitales. Sin embargo, un 20% respondió "Casi Nunca" y un 10% "A veces", lo que evidencia que una parte significativa del personal podría requerir más formación. Esta variabilidad sugiere diferencias en la experiencia y la formación previa de los docentes.

**Figura 18**

*Frecuencia de Capacitación Docente*



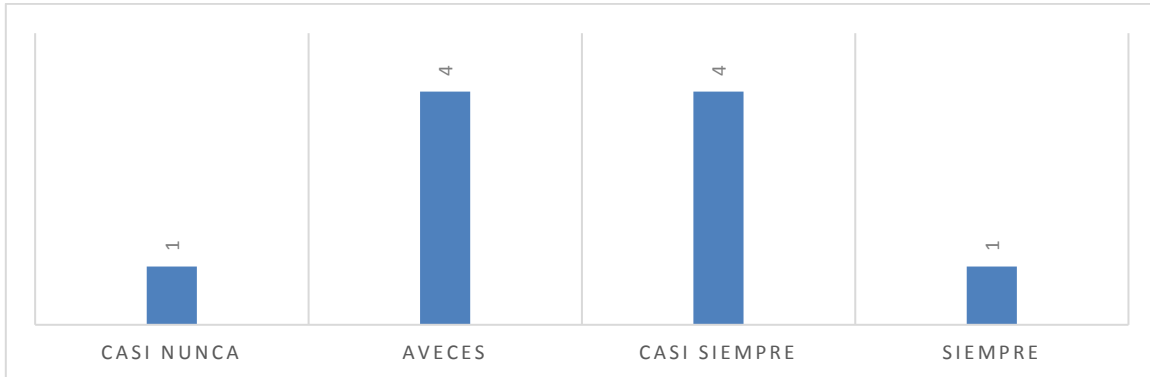
El 40% de los docentes nunca ha recibido capacitación, y un 10% seleccionó "Casi Nunca". Solo el 20% reportó haber recibido capacitación "Siempre". Esto resalta una deficiencia en las oportunidades de formación, lo que podría explicar por qué algunos docentes no se sienten completamente preparados para integrar herramientas digitales en su enseñanza.

**Figura 19***Fomento de Estrategias Didácticas Innovadoras*

El 50% de los encuestados reporta utilizarlas "A veces", mientras que un 30% lo hace "Casi Siempre" y solo el 20% afirma aplicarlas de manera constante ("Siempre"). Estos resultados sugieren que, aunque existe un interés creciente en la enseñanza interactiva, la implementación de estas estrategias no es uniforme. Las variaciones en la frecuencia de uso pueden estar influenciadas por factores como la disponibilidad de tiempo, recursos en el aula, y la carga laboral de los docentes. La falta de consistencia en la aplicación podría también reflejar diferencias en la formación y preparación del profesorado para integrar efectivamente estas metodologías en su práctica diaria.

**Figura 20**

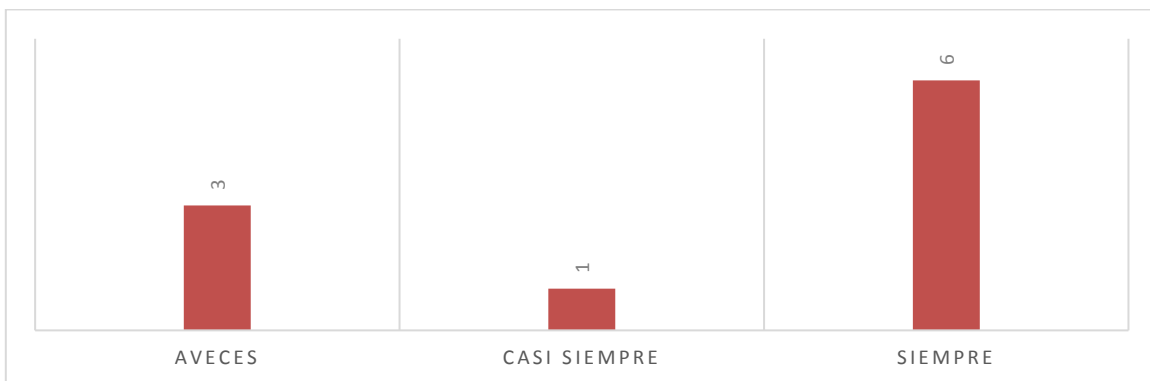
*Actualización del Personal en Tecnología Educativa*



El 40% de los encuestados evaluó su conocimiento con "A veces", mientras que otro 40% lo hizo con "Casi Siempre". Un 10% se calificó en los extremos de "Casi Nunca" y "Siempre", lo que indica un rango de conocimientos y familiaridad. Esta dispersión podría reflejar diferencias en la capacitación recibida y el acceso a formación continua.

**Figura 21**

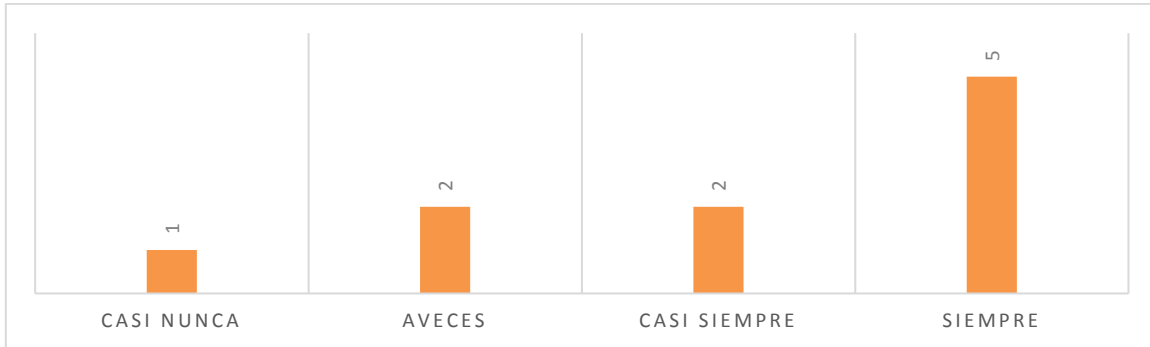
*Promoción de Recursos Digitales*



Un 60% de los encuestados considera que el uso de herramientas digitales es "Siempre" importante, mientras que el 30% respondió "A veces". Solo un 10% indicó "Casi Siempre". Esto refleja una percepción general positiva sobre la relevancia de estas herramientas, aunque algunos docentes podrían subestimar su impacto debido a limitaciones en su experiencia práctica.

**Figura 22**

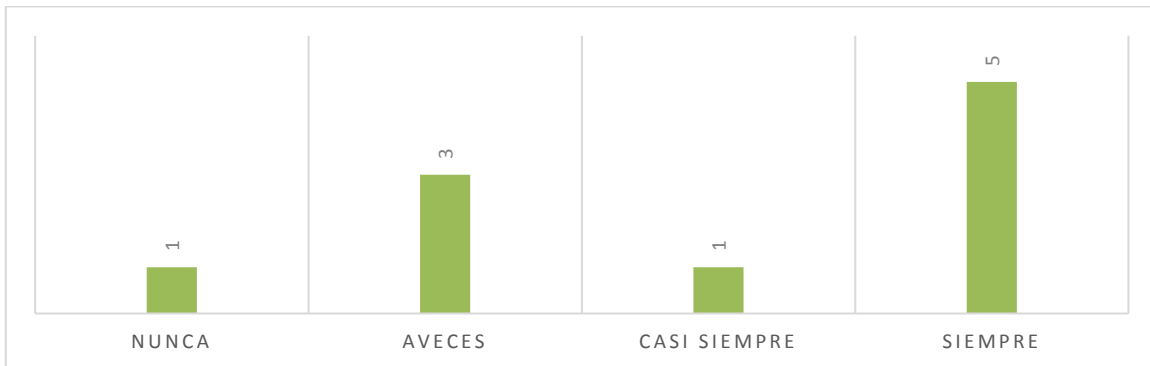
*Seguimiento del Rendimiento Académico*



La mitad de los encuestados (50%) ha observado "Siempre" una mejora en el rendimiento académico al usar herramientas digitales, mientras que un 20% lo ha notado "A veces" y "Casi Siempre". Solo un 10% indicó "Casi Nunca", lo que sugiere que la mayoría percibe un beneficio en el uso de tecnología, aunque su efectividad puede depender de la forma en que se integre.

**Figura 23**

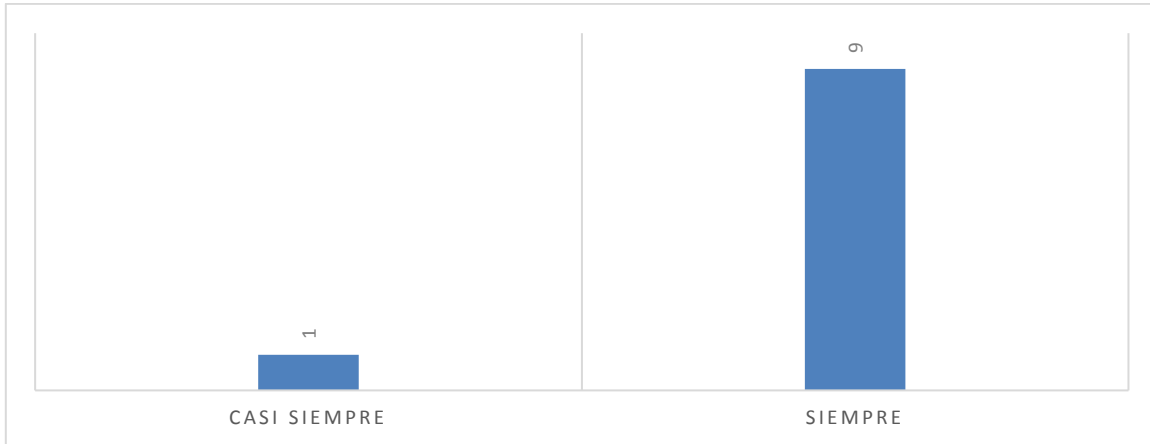
*Evaluaciones de Efectividad Digital*



El 50% de los docentes considera estas estrategias "Siempre" efectivas, mientras que un 30% respondió "A veces". Solo un 10% seleccionó "Casi Siempre" y "Nunca", lo que destaca una percepción en general positiva, aunque no universal, de su efectividad. Las opiniones podrían variar por la experiencia personal o el contexto específico de las aulas.

**Figura 24**

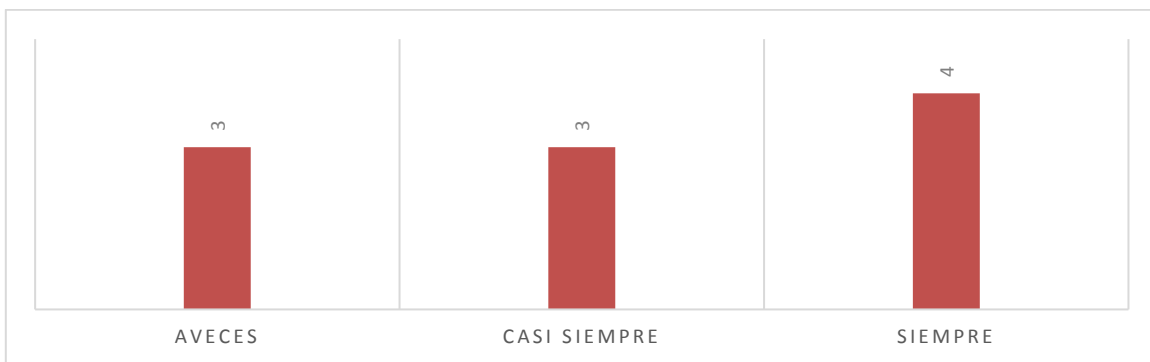
*Promoción del Intercambio de Buenas Prácticas*



La gran mayoría de los encuestados (90%) considera que la rotación constante del personal docente "Siempre" afecta la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que un 10% respondió "Casi Siempre". Esto resalta una percepción compartida sobre la inestabilidad que causa el cambio frecuente de docentes, lo que impacta la consistencia y continuidad en las metodologías de enseñanza. Esta percepción puede estar influenciada por la falta de adaptación y cohesión en el equipo docente, que impide la consolidación de un enfoque educativo uniforme.

**Figura 25**

*Adecuación de Estrategias Metodológicas*

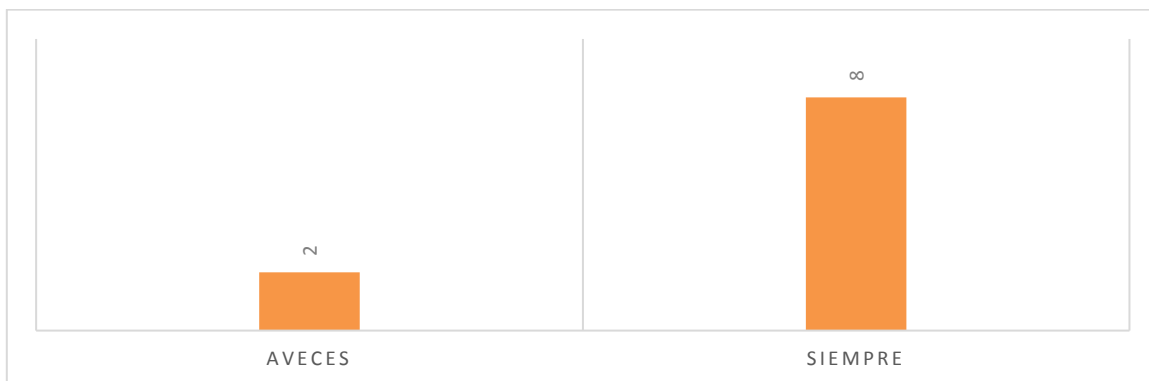


El 40% de los encuestados afirmó que "Siempre" el nivel de participación y motivación de los estudiantes es proporcional a la aplicación de estrategias metodológicas efectivas, mientras que un 30% respondió "A veces" y otro 30% "Casi Siempre". Estos resultados muestran que existe

una relación percibida positiva entre las estrategias pedagógicas y la motivación estudiantil. La variabilidad en las respuestas sugiere que, aunque muchos docentes reconocen la importancia de las estrategias efectivas, las limitaciones de tiempo y recursos pueden influir en la frecuencia con la que las aplican.

**Figura 26**

*Evaluaciones de Efectividad Digital*



Un contundente 80% de los encuestados cree que "Siempre" la implementación de estrategias metodológicas interactivas mejora el rendimiento académico de los estudiantes, mientras que un 20% respondió "A veces". Esto refleja un consenso positivo sobre el impacto de métodos interactivos, probablemente debido a la evidencia observada en las aulas y la creciente adopción de técnicas pedagógicas que fomentan la participación activa y el aprendizaje práctico. Sin embargo, el 20% que eligió "A veces" podría estar influenciado por obstáculos como la falta de recursos o capacitación.

**Figura 27**

*Adaptación de Estrategias a Necesidades de los Estudiantes*



El 50% de los encuestados indicó que "Casi Siempre" ajusta sus estrategias metodológicas para adaptarse a las necesidades y habilidades de sus estudiantes, mientras que un 40% lo hace "A veces" y un 10% "Casi Nunca". Esto evidencia que muchos docentes intentan adaptar sus métodos para responder a las particularidades de sus estudiantes, aunque no todos logran hacerlo de forma consistente. Las razones de esta variabilidad pueden incluir la falta de formación especializada, carga de trabajo elevada o recursos limitados que impiden ajustes más frecuentes y personalizados.

## 2.10. Conclusiones del diagnóstico causal

El análisis de los resultados de las encuestas tanto a directivos como a docentes revela un panorama con similitudes y diferencias que deben considerarse para obtener una comprensión integral de la situación educativa. Ambos grupos coinciden en la percepción de que la capacitación docente en el uso de herramientas digitales no es una práctica consistente. Mientras que un 42,9% de los directivos reportó que la capacitación se brinda "A veces", los docentes también reflejaron una experiencia similar, con una gran parte indicando que se sienten solo parcialmente capacitados. Esto sugiere una brecha significativa en la formación profesional, posiblemente motivada por limitaciones en los recursos y la planificación de la institución.

En cuanto a la promoción del acceso a recursos digitales, los directivos destacaron que este es un esfuerzo intermitente, con un 85,7% señalando que "A veces" se proporcionan recursos, lo cual coincide con la percepción de los docentes, quienes también reflejaron una experiencia de



disponibilidad variable. Este dato subraya la necesidad de mejorar la regularidad en la provisión de recursos digitales y materiales didácticos para que su uso pueda integrarse de manera más eficaz en la enseñanza diaria.

Respecto a la implementación de estrategias para la integración de herramientas digitales, tanto directivos como docentes perciben que no se aplica de manera uniforme. Los directivos informaron que un 42,9% de las veces se implementan estas estrategias, mientras que los docentes señalaron que la aplicación de estrategias metodológicas interactivas ocurre "A veces" o con mayor frecuencia solo en ciertos momentos. Esto refleja un esfuerzo fragmentado que carece de una estructura sistemática que garantice la efectividad y sostenibilidad de estas metodologías en la práctica docente.

La actualización profesional del personal en el uso de tecnología educativa también es percibida como insuficiente. Un 42,9% de los directivos reportó que esta actualización se realiza "A veces", y los docentes mencionaron una percepción similar, con muchos de ellos indicando que no reciben formación regular ni actualizada. Este problema puede derivar de restricciones presupuestarias o una falta de políticas claras y sostenidas que promuevan el desarrollo profesional en tecnología.

En lo que respecta a la disponibilidad de recursos tecnológicos, tanto directivos como docentes compartieron opiniones similares, con un 42,9% de los directivos afirmando que los recursos están disponibles "A veces" o "Casi Siempre". Sin embargo, un 14,3% de los directivos mencionó que el acceso a recursos es limitado ("Casi Nunca"), lo que se alinea con la experiencia de algunos docentes que reflejan dificultades para contar con las herramientas necesarias de manera uniforme. Esta variabilidad en el acceso puede tener un impacto en la capacidad de los docentes para aplicar estrategias interactivas y efectivas en el aula.

En cuanto a la percepción de la efectividad de las estrategias metodológicas interactivas, tanto directivos como docentes coinciden en que su aplicación podría mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, la frecuencia con la que estas estrategias se ajustan para adaptarse a las necesidades de los estudiantes varía, con los docentes indicando que lo hacen "Casi Siempre" o "A veces", lo que sugiere un esfuerzo por parte de algunos, pero una falta de consistencia en general.



En conclusión, los resultados indican que, si bien existen avances y esfuerzos en la capacitación, actualización y provisión de recursos tecnológicos, aún persisten desafíos importantes en términos de uniformidad y consistencia. La percepción compartida tanto por directivos como por docentes destaca la necesidad de políticas más estructuradas y una inversión sostenida en capacitación y recursos que fomenten una integración efectiva de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto es esencial para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes y garantizar un entorno de aprendizaje adaptado a las necesidades contemporáneas.



### **CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

#### **Título de la Propuesta:**

"Implementación de Estrategias Metodológicas Interactivas para Potenciar el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en Estudiantes de Quinto Grado"

#### **3.1.Introducción**

La educación en quinto grado representa un momento clave dentro del proceso de desarrollo académico y personal de los estudiantes. En esta etapa, se espera que los niños no solo adquieran conocimientos fundamentales, sino que también consoliden habilidades cognitivas, sociales y emocionales que serán cruciales para enfrentar los desafíos de su formación futura. El aprendizaje en este nivel implica una transición hacia un pensamiento más reflexivo y abstracto, donde las actividades educativas deben motivar y fomentar la curiosidad, la creatividad y el análisis crítico. En este sentido, es imprescindible contar con enfoques pedagógicos innovadores que respondan a las necesidades de una educación en constante transformación.

Actualmente, los enfoques tradicionales de enseñanza resultan insuficientes para abordar las demandas de un entorno educativo diverso y dinámico. Los métodos que priorizan la memorización y la exposición pasiva de los contenidos limitan la capacidad de los estudiantes para participar activamente en su aprendizaje. En contraste, las estrategias metodológicas interactivas surgen como una alternativa para superar estas limitaciones, ya que permiten a los estudiantes involucrarse de manera más profunda en actividades que estimulan su interés y promueven la construcción significativa del conocimiento.

Además, la incorporación de metodologías interactivas no solo mejora la comprensión de los contenidos curriculares, sino que también fomenta habilidades esenciales para el siglo XXI, como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la comunicación asertiva. Los estudiantes de quinto grado, en particular, están en una etapa donde la curiosidad y el deseo de explorar el mundo que los rodea son muy marcados, lo que convierte a este nivel en un escenario ideal para implementar estrategias que aprovechen al máximo estas características naturales. Este



enfoque transformador busca empoderar a los estudiantes como protagonistas de su aprendizaje, permitiéndoles experimentar, reflexionar y construir su conocimiento de manera autónoma.

En este contexto, la presente propuesta tiene como objetivo diseñar e implementar estrategias metodológicas interactivas que dinamicen el aprendizaje y promuevan la participación activa de los estudiantes de quinto grado. Estas estrategias están orientadas no solo a facilitar la adquisición de conocimientos, sino también a cultivar competencias esenciales que les permitan desenvolverse de manera integral en los distintos ámbitos de su vida. A través de actividades innovadoras y prácticas, se busca fortalecer la motivación intrínseca de los estudiantes, promoviendo una experiencia educativa que sea significativa, inclusiva y acorde con las demandas de la educación contemporánea.

Por último, esta propuesta reconoce la importancia de adaptar las metodologías a las características y necesidades individuales de los estudiantes. La diversidad en el aula requiere de enfoques flexibles que consideren los diferentes estilos de aprendizaje, ritmos de desarrollo y contextos socioculturales. Las estrategias interactivas permiten personalizar la enseñanza, logrando que cada estudiante se sienta valorado y comprendido en su proceso de aprendizaje. En suma, esta propuesta no solo busca mejorar los resultados académicos, sino también contribuir al desarrollo integral de los estudiantes de quinto grado, preparándolos para enfrentar con éxito los desafíos de su educación y su vida futura.

### **3.2. Justificación de la Propuesta**

El aprendizaje efectivo se construye a partir de experiencias que conectan los contenidos curriculares con el contexto cotidiano de los estudiantes, permitiéndoles aplicar lo aprendido en situaciones prácticas y reales. En este sentido, las estrategias metodológicas interactivas representan una herramienta poderosa para transformar la dinámica tradicional de la enseñanza. Estas metodologías no solo incrementan la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también promueven la participación activa y la construcción de conocimientos a través de actividades significativas y colaborativas.



En el nivel educativo de quinto grado, donde los estudiantes se encuentran en un proceso de transición hacia una mayor independencia y madurez cognitiva, la implementación de estrategias interactivas puede marcar una diferencia significativa. Estas metodologías permiten abordar áreas clave del desarrollo académico, como la comprensión lectora, el razonamiento lógico-matemático y la expresión oral y escrita, mediante actividades que estimulan el pensamiento crítico y la creatividad.

La propuesta también responde a las demandas de una educación más inclusiva y centrada en el estudiante. En un entorno educativo diverso, donde convergen estudiantes con distintos estilos de aprendizaje y contextos socioculturales, es fundamental implementar enfoques pedagógicos que consideren estas diferencias. Las estrategias metodológicas interactivas permiten personalizar la enseñanza, asegurando que todos los estudiantes puedan participar y aprender en igualdad de condiciones. Asimismo, estas metodologías contribuyen a reducir la brecha entre los distintos niveles de desempeño, proporcionando oportunidades para que cada estudiante alcance su máximo potencial.

### **3.3.Objetivo General**

Implementar estrategias metodológicas interactivas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de quinto grado, potenciando su participación activa y su desempeño académico.

### **3.4.Caracterización de la Propuesta**

La propuesta presentada busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de quinto grado a través de la implementación de estrategias metodológicas interactivas. Estas estrategias están diseñadas para responder a las necesidades educativas de una generación de estudiantes que, en el contexto actual, requieren un enfoque dinámico y adaptado a sus características cognitivas, sociales y emocionales. La caracterización de la propuesta se describe en los siguientes aspectos:



### ***3.1.1. Enfoque Pedagógico***

La propuesta se basa en un enfoque constructivista, donde el aprendizaje se concibe como un proceso activo y colaborativo. Las estrategias metodológicas seleccionadas están orientadas a fomentar la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles ser protagonistas de su propio aprendizaje. Estas metodologías interactivas buscan promover la curiosidad, el pensamiento crítico y la creatividad, habilidades esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

### ***3.1.2. Metodologías Interactivas***

La propuesta se centra en la utilización de metodologías activas que fomentan la interacción, la colaboración y la creatividad. Estas metodologías incluyen el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación, el aprendizaje colaborativo, las estaciones de aprendizaje, el uso de las TICs, el aprendizaje experiencial, la lectura compartida, el aprendizaje basado en el movimiento, y el aprendizaje lúdico. Cada una de estas metodologías está pensada para motivar a los estudiantes a participar de manera dinámica, integrar diversas formas de conocimiento y trabajar en conjunto para lograr objetivos comunes.

### ***3.1.3. Objetivos Educativos***

Los objetivos de la propuesta son:

- **Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje** en quinto grado mediante la implementación de estrategias metodológicas interactivas que favorezcan el aprendizaje significativo.
- **Potenciar la participación activa** de los estudiantes en actividades que fomenten la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad.
- **Desarrollar competencias esenciales** para la vida, como la colaboración, la comunicación, la resolución de problemas y la autonomía en el aprendizaje.

### ***3.1.4. Diversidad de Actividades***

Las actividades propuestas están diseñadas para ser inclusivas y adaptativas, teniendo en cuenta los distintos estilos de aprendizaje y ritmos de desarrollo de los estudiantes. Se incluyen actividades como **detectives matemáticos**, **creación de cuentos digitales**, **representaciones teatrales** de contextos históricos, y **experimentos científicos**, todas ellas orientadas a conectar los contenidos curriculares con situaciones reales y significativas. Además, cada actividad



incorpora diferentes recursos, como herramientas tecnológicas, materiales de lectura, y juegos interactivos, que favorecen la experiencia educativa.

### ***3.1.5. Evaluación Integral***

El proceso de evaluación está orientado no solo a medir el desempeño académico, sino también a observar el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas de los estudiantes. La evaluación se realiza de forma continua, a través de la observación del desempeño en actividades grupales e individuales, el análisis de productos finales (como cuentos digitales o representaciones teatrales), y la participación en debates y discusiones.

### ***3.1.6. Adaptación al Contexto***

Las estrategias metodológicas han sido pensadas para adaptarse a las características del aula y los recursos disponibles en la Unidad Educativa San 'José de Chonta Punta'. La propuesta está diseñada para ser flexible, permitiendo ajustes en el uso de recursos, el tiempo asignado para cada actividad, y la estructura de las clases, para asegurar que todas las estrategias sean viables dentro del contexto educativo específico. La propuesta también busca integrar los recursos digitales y tecnológicos, disponibles en la institución, para mejorar la calidad del aprendizaje.

### ***3.1.7. Inclusividad y Participación***

La propuesta tiene un enfoque inclusivo que responde a la diversidad en el aula. Las actividades están pensadas para ser accesibles a todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades educativas particulares. Se busca garantizar que cada estudiante pueda participar activamente, adaptando las tareas y estrategias a sus diferentes ritmos de aprendizaje. Además, la propuesta promueve el trabajo colaborativo, asegurando que todos los estudiantes puedan compartir sus ideas, reflexionar juntos y aprender de sus compañeros.

### ***3.1.8. Impacto Esperado***

La propuesta tiene un alto potencial para mejorar el compromiso, la motivación y los resultados académicos de los estudiantes. La incorporación de metodologías innovadoras y actividades interactivas busca no solo mejorar el aprendizaje de los contenidos curriculares, sino también fomentar habilidades clave para el siglo XXI, como la creatividad, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación efectiva. Las estrategias interactivas tienen como objetivo



transformar el aula en un espacio dinámico de aprendizaje, donde los estudiantes se sientan motivados, involucrados y desafiados.

### 3.2. Requisitos que debe cumplir la propuesta según su naturaleza y alcance:

- **Requisitos Tecnológicos:**

- Las actividades deben poder ser realizadas utilizando recursos tecnológicos disponibles en la institución, como tablets, computadoras, y aplicaciones de creación de contenido interactivo.
- Se requiere acceso a Internet para el uso de herramientas de creación de cuentas digitales y la investigación para debates.

- **Adaptación al Contexto Escolar:**

- Las actividades propuestas deben ser adaptables a los recursos materiales y humanos disponibles en la Unidad Educativa San 'José de Chonta Punta'.
- Las actividades deben ajustarse a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes, garantizando la inclusividad y la participación de todos los niños, independientemente de sus características o necesidades educativas particulares.

- **Criterios de Evaluación:**

- Las evaluaciones deben ser formativas, observando tanto el desempeño académico como las habilidades sociales, emocionales y cognitivas de los estudiantes.
- Se utilizarán rúbricas de evaluación claras para medir la creatividad, coherencia, participación y calidad de los productos finales de las actividades.

- **Condiciones de Implementación:**

- Las actividades deben poder llevarse a cabo en el tiempo establecido y con los recursos disponibles en el aula, sin necesidad de recursos adicionales costosos.
- Las estrategias metodológicas deben fomentar la colaboración entre los estudiantes, garantizando que cada uno pueda aportar en la construcción del conocimiento.



- **Enfoque Inclusivo:**
  - Las actividades deben ser diseñadas para ser inclusivas y adaptativas, permitiendo que los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades educativas participen de manera equitativa.
- **Estrategias de Participación:**
  - Las actividades deben garantizar que todos los estudiantes puedan participar activamente. Esto implica una evaluación continua y el ajuste de las actividades conforme se identifiquen las necesidades de los estudiantes.

### 3.3. Estructura y dinámica de sus componentes

#### 3.3.1. *Estrategias Consideradas*

Para desarrollar un enfoque integral en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de quinto grado, se han seleccionado las siguientes estrategias metodológicas interactivas:

1. **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** Esta estrategia fomenta la investigación activa y la resolución colaborativa de problemas reales. A través de proyectos, los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también desarrollan habilidades como el trabajo en equipo, la gestión del tiempo y la toma de decisiones.
2. **Gamificación:** Consiste en introducir elementos propios de los juegos, como desafíos, recompensas y niveles, en el proceso educativo. Esta estrategia incrementa la motivación, el compromiso y la participación activa, haciendo que el aprendizaje sea divertido y significativo.
3. **Aprendizaje Colaborativo:** Se centra en la interacción social y la cooperación entre estudiantes para resolver problemas o completar tareas. Mediante el aprendizaje colaborativo, se promueve la comunicación efectiva, la empatía y la construcción conjunta del conocimiento.
4. **Estaciones de Aprendizaje:** Una metodología dinámica que permite a los estudiantes rotar entre diferentes actividades o estaciones, cada una diseñada para trabajar habilidades



específicas. Esta estrategia facilita la atención a distintos estilos de aprendizaje y ritmos individuales.

5. **Uso de TICs:** La integración de tecnologías de la información y comunicación (TICs) en las aulas permite un aprendizaje más interactivo y actualizado. Las herramientas digitales, como aplicaciones educativas, simuladores y plataformas online, enriquecen la experiencia educativa y preparan a los estudiantes para un mundo digital.
6. **Aprendizaje Experiencial:** A través de la experimentación y la práctica directa, los estudiantes aprenden de manera significativa al conectar los conceptos teóricos con su aplicación en la vida cotidiana. Esta estrategia promueve la curiosidad y el descubrimiento autónomo.
7. **Lectura Compartida:** La lectura grupal fomenta el desarrollo de habilidades lectoras y de comprensión, además de promover el intercambio de ideas y perspectivas. Esta estrategia estimula el pensamiento crítico y la reflexión conjunta sobre textos literarios y académicos.
8. **Aprendizaje Basado en el Movimiento:** Combina actividades físicas con el aprendizaje académico para reforzar conceptos de manera kinestésica. Es particularmente efectivo para mantener a los estudiantes activos y enfocados mientras desarrollan habilidades cognitivas.
9. **Aprendizaje Lúdico:** A través de juegos y dinámicas interactivas, esta estrategia busca enseñar de forma divertida y efectiva, adaptando las actividades a los intereses y necesidades de los estudiantes para fortalecer la motivación intrínseca.

Estas estrategias se seleccionaron por su capacidad para enriquecer la enseñanza en quinto grado, promoviendo un aprendizaje integral, inclusivo y dinámico.

### 3.3.2. Desarrollo de la Propuesta

#### *Actividad 1: Detectives Matemáticos*

<b>Actividad 1</b>	<b>Detectives Matemáticos</b>
<b>Objetivo</b>	Resolver problemas matemáticos aplicando el razonamiento lógico en un contexto lúdico.



<b>Estrategia</b>	Gamificación.
<b>Desarrollo</b>	Los estudiantes se dividen en equipos y reciben un sobre con pistas y problemas matemáticos que deben resolver. Cada respuesta correcta revela una nueva pista para avanzar en el misterio ficticio (por ejemplo, el robo de un diamante). Los problemas abarcan operaciones básicas, fracciones y geometría. A medida que progresan, los desafíos se vuelven más complejos, incentivando el razonamiento lógico. La actividad termina con una solución al misterio basada en las respuestas acumuladas.
<b>Recursos</b>	Tarjetas de pistas matemáticas, dados, hojas de cálculo, lápices, pizarras para trabajo en grupo.
<b>Evaluación</b>	Se asignan puntos a cada equipo según la precisión y rapidez. Además, se realiza una reflexión grupal en la que los estudiantes comparten las estrategias utilizadas.

*Nota:* Elaboración propia.

### **Actividad 2: Crea tu Cuento Digital**

<b>Actividad 2:</b>	<b>Crea tu Cuento Digital</b>
<b>Objetivo</b>	Desarrollar habilidades de escritura y creatividad al elaborar un cuento digital.
<b>Estrategia</b>	Uso de TICs.
<b>Desarrollo</b>	Los estudiantes forman equipos de 3 o 4 integrantes. Con una aplicación como <b>StoryJumper</b> o <b>Book Creator</b> , crean un cuento original. Cada equipo define un tema (fantasía, aventura, ciencia ficción) y elabora la estructura narrativa (inicio, desarrollo y desenlace). El producto final incluye imágenes y texto, integrando elementos multimedia como música o efectos de sonido. Una vez terminados, los cuentos se presentan al resto del grupo en una "galería digital".
<b>Recursos</b>	Tablets o computadoras, acceso a internet, aplicaciones de creación de cuentos interactivos.



<b>Evaluación</b>	Exposición grupal del cuento digital, evaluada mediante una rúbrica que considera creatividad, coherencia narrativa y uso de recursos tecnológicos.
-------------------	---

*Nota:* Elaboración propia.

### **Actividad 3: Viaje al Pasado**

<b>Actividad 3:</b>	<b>Viaje al Pasado</b>
<b>Objetivo</b>	Comprender contextos históricos mediante representaciones teatrales.
<b>Estrategia</b>	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
<b>Desarrollo</b>	Los estudiantes se organizan en grupos y seleccionan un periodo histórico. Investigan sus características, eventos clave y personajes destacados. Luego, crean un guion para representar un episodio importante de ese periodo mediante una obra de teatro breve. Cada grupo ensaya y presenta su dramatización, utilizando disfraces y materiales audiovisuales para ambientar su actuación.
<b>Recursos</b>	Libros y material audiovisual de historia, disfraces, accesorios, micrófonos.
<b>Evaluación</b>	Rúbrica que mide el nivel de investigación, creatividad, cohesión grupal y la claridad de la representación teatral.

*Nota:* Elaboración propia.

### **Actividad 4: Laboratorio de Palabras**

<b>Actividad 4:</b>	<b>Laboratorio de Palabras</b>
<b>Objetivo</b>	Ampliar vocabulario y mejorar la comprensión lectora.
<b>Estrategia</b>	Estaciones de aprendizaje.
<b>Desarrollo</b>	Se crean cuatro estaciones temáticas en el aula: (1) Crucigramas y sopas de letras con vocabulario nuevo, (2) Relatos cortos con preguntas de comprensión, (3) Crear una historia breve a partir de imágenes, y (4) Juegos de asociación de palabras con definiciones. Los estudiantes rotan cada 15-20 minutos, completando las actividades en equipo.
<b>Recursos</b>	Fichas de actividades, diccionarios, pizarras blancas, imágenes.



<b>Evaluación</b>	Se otorgan sellos en un "pasaporte de palabras" que cada estudiante lleva consigo, registrando su progreso y aprendizajes en cada estación.
-------------------	---

*Nota:* Elaboración propia.

#### **Actividad 5: Construyendo el Futuro**

<b>Actividad 5:</b>	<b>Construyendo el Futuro</b>
<b>Objetivo</b>	Diseñar soluciones creativas a problemas cotidianos mediante proyectos colaborativos.
<b>Estrategia</b>	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).
<b>Desarrollo</b>	En equipos, los estudiantes identifican un problema de su entorno (como el reciclaje o el uso eficiente del agua). Elaboran una propuesta que incluye el diseño de un prototipo o solución innovadora. Por ejemplo, un contenedor de reciclaje interactivo o una campaña de concienciación para la comunidad. Los proyectos se presentan en una feria educativa, donde otros estudiantes, docentes y padres son invitados a participar.
<b>Recursos</b>	Material reciclable, cartulina, marcadores, herramientas de construcción básica.
<b>Evaluación</b>	Evaluación cualitativa y cuantitativa basada en la creatividad, viabilidad y claridad de la propuesta, realizada por un jurado.

*Nota:* Elaboración propia.

#### **Actividad 6: Debate Creativo**

<b>Actividad 6:</b>	<b>Debate Creativo</b>
<b>Objetivo</b>	Fomentar el pensamiento crítico y las habilidades comunicativas mediante debates sobre temas de interés.
<b>Estrategia</b>	Aprendizaje colaborativo.
<b>Desarrollo</b>	Los estudiantes se dividen en dos grupos y seleccionan un tema relevante para ellos (por ejemplo, "¿Son los videojuegos beneficiosos para el aprendizaje?"). Cada grupo investiga y desarrolla argumentos a favor o en contra. Durante el debate, se establecen roles (expositores, moderadores y



	observadores) y reglas claras. Tras las intervenciones, se realiza una reflexión conjunta para identificar los puntos clave discutidos y las habilidades de comunicación empleadas.
<b>Recursos</b>	Acceso a internet para investigación, hojas de apuntes, pizarras para esquematizar ideas.
<b>Evaluación</b>	Rúbrica que evalúe la claridad de los argumentos, la participación activa y el respeto durante el debate.

*Nota:* Elaboración propia.

### ***Actividad 7: Experimentos Científicos en Acción***

<b>Actividad 7:</b>	<b>Experimentos Científicos en Acción</b>
<b>Objetivo</b>	Promover la comprensión de conceptos científicos básicos a través de la experimentación práctica.
<b>Estrategia</b>	Aprendizaje experiencial.
<b>Desarrollo</b>	Los estudiantes trabajan en parejas para realizar experimentos sencillos como la creación de un volcán químico o la observación de la germinación de semillas. Se les proporciona un guion con instrucciones detalladas y preguntas orientadoras. Posteriormente, documentan los resultados mediante dibujos o registros escritos y los presentan al grupo.
<b>Recursos</b>	Materiales para experimentos (bicarbonato, vinagre, tierra, semillas), hojas de registro, cámaras para grabar resultados.
<b>Evaluación</b>	Los estudiantes comparten sus observaciones en una feria de experimentos, donde otros grupos evalúan la claridad y creatividad de las explicaciones.

*Nota:* Elaboración propia.

### ***Actividad 8: Aventura de Lectura en Grupo***

<b>Actividad 8:</b>	<b>Aventura de Lectura en Grupo</b>
<b>Objetivo</b>	Mejorar la comprensión lectora y el trabajo en equipo mediante actividades lúdicas relacionadas con la lectura.
<b>Estrategia</b>	Lectura compartida.



<b>Desarrollo</b>	Se forman grupos de 4 o 5 estudiantes y cada uno recibe un capítulo de una historia. En conjunto, deben leer, analizar y crear una representación visual del contenido mediante un mural. Luego, los grupos exponen sus ideas para completar el hilo narrativo de toda la historia. Al finalizar, realizan un juego de preguntas relacionadas con el texto para reforzar la comprensión.
<b>Recursos</b>	Libros o cuentos breves, hojas grandes, marcadores, imágenes para ilustrar.
<b>Evaluación</b>	Se evalúa mediante una combinación de la calidad del mural y las respuestas en el juego de preguntas, asignando puntos por equipo.

*Nota:* Elaboración propia.

#### **Actividad 9: Gymkana del Conocimiento**

<b>Actividad 9:</b>	<b>Gymkana del Conocimiento</b>
<b>Objetivo</b>	Repasar contenidos de varias materias mediante actividades físicas e intelectuales en una gymkana.
<b>Estrategia</b>	Aprendizaje basado en el movimiento.
<b>Desarrollo</b>	Se organizan estaciones en diferentes puntos del aula o patio. En cada estación hay un desafío relacionado con temas específicos (por ejemplo, resolver un problema matemático, identificar países en un mapa, completar una oración gramatical). Los estudiantes trabajan en equipos para superar los desafíos y avanzar. Al final, se premia al equipo que haya completado todas las estaciones de manera más eficiente.
<b>Recursos</b>	Carteles con instrucciones, hojas de actividades, material deportivo como conos y aros.
<b>Evaluación</b>	Se evalúa el desempeño de cada equipo con base en la precisión de sus respuestas y el tiempo empleado en cada estación.

*Nota:* Elaboración propia.

#### **Actividad 10: Historias en Movimiento**

<b>Actividad 10:</b>	<b>Historias en Movimiento</b>
----------------------	--------------------------------



<b>Objetivo</b>	Explorar la creatividad y el trabajo en equipo mediante la creación de historias a través de mímicas.
<b>Estrategia</b>	Aprendizaje lúdico.
<b>Desarrollo</b>	Los estudiantes se dividen en equipos y cada uno recibe un tema o palabra clave (por ejemplo, "el medioambiente"). Deben crear una historia breve utilizando únicamente mímicas. Los otros equipos deben adivinar la temática y la narrativa representada. Tras cada presentación, los equipos reflexionan sobre las ideas principales del relato y cómo estas pueden relacionarse con temas de actualidad.
<b>Recursos</b>	Fichas con palabras clave, espacio amplio para las presentaciones.
<b>Evaluación</b>	Se utiliza una rúbrica que valore la originalidad, el trabajo en equipo y la claridad de la representación no verbal.

*Nota:* Elaboración propia.

### 3.4. Demostraciones y Ejemplos:

#### Actividad 1: Detectives Matemáticos

La actividad "Detectives Matemáticos" combina resolución de problemas matemáticos con una narrativa de misterio. Los estudiantes deben resolver problemas de fracciones (por ejemplo, "Si tienes  $\frac{2}{5}$  de una pizza y comes  $\frac{1}{5}$ , ¿cuánto queda?") para descubrir pistas que los acerquen a resolver un robo ficticio. Esta actividad ofrece un aprendizaje práctico y contextualizado, donde las matemáticas se aplican directamente para avanzar en la historia, haciendo que los estudiantes se sientan como parte activa de una trama, lo que aumenta su motivación. Además, fomenta el trabajo en equipo y la colaboración, ya que los estudiantes resuelven problemas juntos para desvelar el misterio.

#### Actividad 2: Crea tu Cuento Digital

"Crear un cuento digital" ofrece a los estudiantes la oportunidad de desarrollar su creatividad mientras aplican habilidades de escritura y tecnología. Usando herramientas como *Book Creator*, los estudiantes diseñan una historia interactiva sobre un tema como "Viaje al Espacio",



integrando texto, imágenes y efectos sonoros. Esta actividad no solo mejora sus habilidades lingüísticas, sino que también promueve la integración de tecnología en el aprendizaje. Al resolver problemas matemáticos o científicos en la historia, como la búsqueda de recursos para sobrevivir en el espacio, los estudiantes también aplican conceptos que han aprendido en otras materias de una manera divertida y atractiva.

### **Actividad 3: Viaje al Pasado**

En "Viaje al Pasado", los estudiantes investigan sobre la Antigua Roma y crean un guion para representar eventos históricos. Al investigar la fundación de Roma o presentar figuras históricas como Rómulo y Remo, los estudiantes no solo aprenden historia, sino que también mejoran sus habilidades de expresión oral, trabajo en equipo y pensamiento crítico. Representar situaciones de la historia de manera teatral permite que los estudiantes se involucren más profundamente con los contenidos, ya que no solo leen, sino que viven y presentan los hechos de forma creativa.

### **Actividad 4: Laboratorio de Palabras**

"Laboratorio de Palabras" utiliza un crucigrama con vocabulario nuevo relacionado con el tema de los animales. Al resolver el crucigrama, los estudiantes aprenden nuevas palabras y mejoran su comprensión lectora. Esta actividad fomenta tanto el aprendizaje autónomo como la cooperación, ya que los estudiantes pueden trabajar en parejas o grupos para resolver el reto. Además, al asociar palabras con sus significados en un contexto temático, los estudiantes mejoran su capacidad para retener y aplicar vocabulario en diferentes contextos.

### **Actividad 5: Construyendo el Futuro**

En "Construyendo el Futuro", los estudiantes se enfrentan a un desafío local, como el exceso de plástico, y diseñan una campaña para promover el reciclaje. Utilizando su creatividad, los estudiantes presentan soluciones como prototipos de máquinas recicladoras y campañas educativas. Este proyecto no solo fomenta el aprendizaje sobre sostenibilidad y responsabilidad social, sino que también promueve el desarrollo de habilidades prácticas, como el diseño y la comunicación. Al involucrarse en un problema real, los estudiantes pueden conectar lo aprendido con su entorno, fomentando su sentido de responsabilidad cívica.



### **Actividad 6: Debate Creativo**

En "Debate Creativo", los estudiantes investigan el impacto de los videojuegos en la educación y participan en un debate. Un grupo presenta los beneficios de los videojuegos, como el desarrollo de habilidades cognitivas, mientras que otro expone los posibles efectos negativos. Este tipo de actividad fortalece las habilidades de investigación, pensamiento crítico, argumentación y expresión oral, mientras fomenta la escucha activa y el respeto por opiniones diferentes. Además, les enseña a considerar distintos puntos de vista sobre un tema relevante y contemporáneo.

### **Actividad 7: Experimentos Científicos en Acción**

"Experimentos Científicos en Acción" permite a los estudiantes investigar sobre la germinación de semillas, creando un experimento en el que se observan distintos factores como luz, agua y temperatura. A través de este enfoque experimental, los estudiantes aprenden sobre el método científico, desarrollando habilidades de observación, análisis de datos y presentación de resultados. La actividad también fomenta el trabajo en equipo y la capacidad de interpretar resultados de manera crítica, lo que les ayuda a comprender cómo los factores externos afectan los procesos biológicos.

### **Actividad 8: Aventura de Lectura en Grupo**

En "Aventura de Lectura en Grupo", los estudiantes leen un capítulo de un libro, como "La Tierra de los Dinosaurios", y luego crean un mural con imágenes de los dinosaurios mencionados en la historia. Esta actividad no solo fomenta la lectura comprensiva, sino que también mejora las habilidades de trabajo en equipo y expresión artística. Al representar gráficamente lo que han leído, los estudiantes refuerzan la comprensión del texto y desarrollan una conexión más profunda con el contenido, haciéndolo más memorable y atractivo.

### **Actividad 9: Gymkana del Conocimiento**

En "Gymkana del Conocimiento", los estudiantes pasan por diferentes estaciones donde resuelven desafíos matemáticos, geográficos y gramaticales. Esta actividad fomenta el



aprendizaje multidisciplinario y dinámico, ya que los estudiantes deben aplicar diversas habilidades en un formato de competencia que les motiva a participar activamente. Además, al trabajar en equipos, aprenden a colaborar y a resolver problemas de forma eficiente, mientras desarrollan su capacidad para manejar diferentes tipos de conocimiento.

### **Actividad 10: Historias en Movimiento**

"Historias en Movimiento" invita a los estudiantes a crear una historia sobre el medioambiente usando mímicas. A través de gestos y movimientos, los estudiantes representan situaciones como la contaminación del agua y la lucha por limpiar un río. Esta actividad fomenta la creatividad, la expresión corporal y la conciencia ambiental. Los estudiantes reflexionan sobre problemas ambientales actuales mientras desarrollan habilidades de comunicación no verbal, lo que les permite expresar ideas de manera única y reflexiva.

### **3.5. Formas de Aplicación, Implementación y Evaluación**

#### **Aplicación:**

Las actividades propuestas se desarrollarán de manera estructurada, siguiendo una secuencia lógica que permita a los estudiantes comprender y aplicar los conceptos de forma progresiva. Se implementarán en sesiones dinámicas e interactivas, fomentando la participación activa y el aprendizaje significativo.

#### **Implementación:**

- Se iniciará cada actividad con una breve introducción contextualizada para motivar a los estudiantes.
- Se utilizarán estrategias didácticas basadas en el juego, la exploración, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.
- Los docentes o facilitadores guiarán a los estudiantes a través de instrucciones claras y ejemplos prácticos.



- Se fomentará el uso de materiales manipulativos y recursos visuales para reforzar el aprendizaje.

**Evaluación:**

- Se aplicará una evaluación formativa continua a lo largo de las actividades, observando la participación, el nivel de comprensión y la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Se utilizarán listas de cotejo, rúbricas y autoevaluaciones para valorar el desempeño individual y grupal.
- Al finalizar cada actividad, se realizará una reflexión conjunta para reforzar los aprendizajes y aclarar dudas.

**3.6. Recursos y Beneficiarios**

**Recursos:**

- **Materiales didácticos:** Tarjetas, hojas de trabajo, material manipulativo (cubos, fichas, números móviles, etc.).
- **Tecnología:** Aplicaciones interactivas, videos educativos, pizarras digitales, herramientas de creación de contenido digital.
- **Espacios de aprendizaje:** Aula equipada con mobiliario flexible, espacios al aire libre para actividades dinámicas.

**Beneficiarios:**

Los principales beneficiarios de esta propuesta son los niños y niñas de 7 a 8 años de la comunidad "Nueva Vida", quienes fortalecerán sus habilidades matemáticas y de resolución de problemas a través de estrategias pedagógicas innovadoras. Asimismo, los docentes y facilitadores también se verán beneficiados al contar con un conjunto de actividades estructuradas que fomentan el aprendizaje lúdico y significativo.

**3.7. Proceso de Validación de la Propuesta por Juicio de Expertos**



La validación de la propuesta "Implementación de estrategias metodológicas interactivas y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de quinto grado" se realizó mediante el método de juicio de expertos, garantizando su calidad, pertinencia y viabilidad.

### ***3.7.1. Selección de los Expertos***

Se seleccionaron cinco expertos en el ámbito educativo con los siguientes criterios:

- **Formación Académica:** Maestrías o doctorados en metodología de enseñanza, tecnología educativa o pedagogía.
- **Experiencia Profesional:** Al menos cinco años en diseño e implementación de estrategias didácticas.
- **Especialización:** Experiencia en metodologías activas e interactivas, aplicadas en educación básica.

### ***3.7.2. Instrumento de Validación***

Se elaboró un cuestionario con indicadores basados en la variable independiente "Estrategias metodológicas interactivas", agrupados en las siguientes categorías:

- **Estrategias para Integrar Herramientas Digitales:** Evaluación del uso y selección de herramientas digitales para la enseñanza.
- **Fomento del Uso de Herramientas Digitales:** Análisis de la promoción y accesibilidad de recursos digitales en el aula.
- **Fomento de Estrategias Didácticas Innovadoras:** Nivel de originalidad y aplicación de enfoques novedosos.
- **Adecuación de Estrategias Metodológicas:** Coherencia y alineación con los objetivos de aprendizaje.
- **Mecanismos de Retroalimentación:** Efectividad de los procesos de evaluación y ajuste en la enseñanza.
- **Adaptación de Estrategias a Necesidades de los Estudiantes:** Grado de personalización y adecuación a distintos estilos de aprendizaje.

Cada indicador fue evaluado en una escala Likert de 1 (muy bajo) a 5 (muy alto). Los expertos analizaron la propuesta y completaron el cuestionario de validación.



### 3.7.3. Resultados Obtenidos

Los resultados promedio por categoría fueron los siguientes:

Categoría	Indicador	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 4	Experto 5	Promedio
<b>Estrategias para Integrar Herramientas Digitales</b>	Uso y selección de herramientas digitales	5	5	4	5	5	4.8
<b>Fomento del Uso de Herramientas Digitales</b>	Promoción y accesibilidad de recursos	5	4	5	5	5	4.8
<b>Fomento de Estrategias Didácticas Innovadoras</b>	Originalidad y aplicación de enfoques novedosos	4	5	4	5	5	4.6
<b>Adecuación de Estrategias Metodológicas</b>	Coherencia y alineación con objetivos	5	4	5	4	5	4.6
<b>Mecanismos de Retroalimentación</b>	Evaluación y ajuste de estrategias	5	5	5	5	5	5.0
<b>Adaptación de Estrategias a Necesidades de los Estudiantes</b>	Personalización y adecuación	5	5	4	5	5	4.8

#### Promedio General por Categoría:

Categoría	Promedio
Estrategias para Integrar Herramientas Digitales	4.8
Fomento del Uso de Herramientas Digitales	4.8
Fomento de Estrategias Didácticas Innovadoras	4.6
Adecuación de Estrategias Metodológicas	4.6
Mecanismos de Retroalimentación	5.0
Adaptación de Estrategias a Necesidades de los Estudiantes	4.8

Los resultados reflejan una alta aceptación de la propuesta:

- **Estrategias para Integrar Herramientas Digitales** (4.8): Uso adecuado de herramientas digitales.
- **Fomento del Uso de Herramientas Digitales** (4.8): Accesibilidad y promoción de recursos tecnológicos.



- **Fomento de Estrategias Didácticas Innovadoras (4.6):** Implementación de enfoques novedosos.
- **Adecuación de Estrategias Metodológicas (4.6):** Coherencia con los objetivos educativos.
- **Mecanismos de Retroalimentación (5.0):** Procesos efectivos de evaluación y ajuste.
- **Adaptación de Estrategias a Necesidades de los Estudiantes (4.8):** Personalización efectiva de la enseñanza.

El juicio de expertos respalda la calidad, pertinencia y aplicabilidad de la propuesta, confirmando su idoneidad en el contexto educativo.



## CONCLUSIONES

En relación al uso y manejo de las herramientas digitales en el aula, los resultados obtenidos evidencian una importante brecha en la capacitación docente para implementar estrategias metodológicas interactivas de manera efectiva. Si bien se reconoce la importancia de las herramientas digitales para enriquecer el aprendizaje, tanto directivos como docentes coinciden en que la formación y actualización docente sobre el uso adecuado de estas tecnologías es insuficiente. La capacitación no se lleva a cabo de manera continua y regular, lo que limita la habilidad de los docentes para aplicar las herramientas digitales de manera efectiva en sus clases. Además, el acceso a recursos tecnológicos es variable, lo que afecta directamente la implementación de estrategias pedagógicas basadas en tecnología. Este panorama resalta la necesidad de fortalecer la formación docente y asegurar la disponibilidad constante de recursos digitales para maximizar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Respecto al uso de herramientas digitales como estrategia didáctica, los resultados indican que, a pesar de los esfuerzos institucionales por incorporar la tecnología en el proceso educativo, la integración de estas herramientas en las estrategias pedagógicas aún es limitada. Muchos docentes no reciben formación suficiente ni actualizaciones periódicas sobre las mejores prácticas pedagógicas para utilizar las herramientas digitales. La percepción de los docentes es que, aunque se le brinda acceso a la tecnología, no cuentan con las competencias necesarias para sacarle el máximo provecho a las herramientas digitales, lo que resalta la necesidad de ofrecer no solo formación técnica, sino también pedagógica, para que los docentes puedan integrar de manera efectiva estas tecnologías en sus prácticas diarias y, de esta manera, mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto a la aplicación de contenidos mediante estrategias didácticas adecuadas, los resultados muestran que, si bien las estrategias como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación y el aprendizaje colaborativo se perciben como herramientas valiosas para promover un aprendizaje activo y participativo, su implementación en el aula no es uniforme. Los docentes las emplean de forma esporádica y no siempre de manera planificada o estructurada. Esto refleja una falta de consistencia en la aplicación de métodos que fomenten un aprendizaje significativo. La variabilidad en la aplicación de estas estrategias sugiere que, si bien algunos



docentes están adoptando métodos innovadores, no existe un enfoque sistemático que garantice su aplicación regular. La falta de una estructura organizativa y de apoyo institucional para implementar estas estrategias de manera consistente limita su efectividad y el aprovechamiento del potencial de las metodologías interactivas para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

Por lo tanto, los resultados de la investigación subrayan la necesidad de mejorar la formación continua de los docentes en el uso de herramientas digitales, así como la importancia de establecer una infraestructura tecnológica más accesible y constante. Además, se requiere un enfoque más organizado y planificado para aplicar metodologías interactivas en el aula, lo que contribuiría a mejorar la participación activa de los estudiantes y, en consecuencia, su rendimiento académico.



## RECOMENDACIONES

Es fundamental establecer un programa continuo de formación y actualización docente en el uso de herramientas digitales, que no solo se enfoque en el uso técnico, sino también en la integración pedagógica efectiva de las tecnologías en el aula. Además, se debe garantizar la provisión constante de recursos tecnológicos adecuados, para asegurar la igualdad de acceso y la implementación de estrategias pedagógicas basadas en la tecnología.

Consecuentemente, es crucial que las instituciones educativas implementen programas de capacitación docente que incluyan tanto la formación técnica sobre el uso de herramientas digitales como estrategias pedagógicas para su integración efectiva en el aula. Este enfoque integral ayudará a que los docentes puedan utilizar las herramientas digitales de manera más eficaz y significativa para el aprendizaje de los estudiantes.

También es necesario establecer un enfoque más sistemático y organizado para la aplicación de metodologías interactivas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos, la gamificación y el aprendizaje colaborativo. Las instituciones deben ofrecer una estructura de apoyo que fomente la planificación y el uso regular de estas estrategias pedagógicas para maximizar su impacto en el aprendizaje activo y la motivación de los estudiantes.

Finalmente es fundamental que las autoridades educativas promuevan políticas que garanticen una formación continua y actualizada para los docentes, así como una infraestructura tecnológica más accesible y sostenible. Además, se debe fomentar un enfoque organizado en la implementación de metodologías interactivas que aseguren un aprendizaje activo y efectivo, promoviendo la participación activa de los estudiantes y mejorando su rendimiento académico.



### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alomá, M., Crespo, L. M., González, K., y Estévez, N. (2022). Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo. *Mendive. Revista de Educación*, 20(4), 1353-1368. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v20n4/1815-7696-men-20-04-1353.pdf>
- Alvarado, C. Y. (2022). Política de gestión educativa para la accesibilidad de estudiantes a la educación inicial durante la pandemia covid 19. Lambayeque. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 4555-4576.
- Álvarez, A., y Guzmán, J. (2022). Reflexiones sobre métodos de enseñanza y aprendizaje participativo en la cátedra de taller de diseño estratégico. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (104), (104), 235-266. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi104.4028>
- Améstica, A. J. (2024). Liderazgo escolar inclusivo: estado del arte sobre un concepto ambiguo. *RECIE. Revista Caribeña de Investigación Educativa*, 8(1), 167-189. <https://doi.org/10.32541/recie.2024.v8i1.pp167-189>
- Andrades, M. J. (2020). Convivência escolar na América Latina: uma revisão bibliográfica. *Revista Eletrônica Educare*, 24(2), 346-368. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.17>
- Ángeles, M., Cárdenas, J., Arellano, F., y Pérez, D. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Revista Científica UISRAEL*, 7(3), 25-36. <https://doi.org/10.35290/rcui.v7n3.2020.282>
- Arteaga, Y. (2023). Infopedagogía en el aula: Potenciando el aprendizaje a través de la integración de tecnología y pedagogía en Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 1795-1812. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3376>
- Asanza, N. B. (2020). La comunicación asertiva y su incidencia en la gestión educativa. *Ciencia y Educación*, 1(3), 20-31. <https://doi.org/10.48169/Ecuatesis/0103202015>
- Briceño, T. M., Correa, C. S., Valdés, M. M., y Hadweh, B. M. (2020). Modelo de gestión educativa para programas en modalidad virtual de aprendizaje. *Revista de ciencias sociales*, 26(2), 286-298. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7500759>
- Bustamante, I. M., y Taboada, H. M. (2021). Convivencia escolar: una revisión bibliográfica. *Revista Perspectivas*, 6(1), 1291-1304. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i1.1579](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1579)



- Cantuña, R. H., y Lima, A. A. (2020). Cultura escolar, eslabón fundamental para la educación inclusiva. *Portal de la Ciencia*, 1(2), 105-117. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v1i2.293>
- Carrasco, A., y Barraza, D. (2020). La confianza y el cuidado en el liderazgo escolar de directoras chilenas. *Calidad en la Educación*(53), 364-391. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-45652020000200364&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-45652020000200364&script=sci_arttext)
- Castro, J. J., Gómez, L. K., y Camargo, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140-174. <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Cedeño, W. A. (2020). Un enfoque histórico-cultural sobre la violencia escolar y su incidencia en las relaciones interpersonales. *Conrado*, 16(76), 264-271. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000500264&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000500264&script=sci_arttext&tlng=en)
- Cedillo, S. P., y Elmina. (2020). Participación ciudadana en la gestión de las políticas educativas. *Conrado*, 16(72), 210-216. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000100210&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000100210&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Coloma, M., Labada, M., y Michay, G. (2020). Las Tics como herramienta metodológica en matemática. *Revista Espacios*, 41(11), 7. <https://es.revistaespacios.com/a20v41n11/a20v41n11p07.pdf>
- CRE. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449 de 20-oct-2008: [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Espada, M., y Pineño, P. (2020). Identificación de los estilos de enseñanza preferidos por los docentes de Educación Física en Educación Secundaria. *Revista de estilos de Aprendizaje*, 13(25), 167-182. <https://doi.org/10.55777/rea.v13i25.1525>
- Espinosa, C. J., Hernández, L. J., Rodríguez, J. E., Chacín, M., y Bermúdez, P. V. (2020). Influencia del estrés sobre el rendimiento académico. *AVFT – Archivos Venezolanos De Farmacología Y Terapéutica*, 39(1), 63-69. [http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev\\_aavft/article/view/18707](http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_aavft/article/view/18707)



- Espinoza, E. E., y Calva, D. X. (2020). La ética en las investigaciones educativas. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(4), 333-340. [https://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000400333&script=sci\\_arttext](https://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000400333&script=sci_arttext)
- Fernández, G. (2020). El Clima de relaciones interpersonales existentes para el aprendizaje en el aula de estudiantes de la Ciudad de Pilar, año 2019-2020. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 4(2), 1874-1889. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v4i2.192](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.192)
- Galarce, M. M., Pérez, S. C., y Sirlopú, D. (2020). Análisis comparativo de la participación escolar y bienestar subjetivo en estudiantes con y sin discapacidad en Chile. *Psykhé*, 29(2), 1-16. <https://doi.org/10.7764/psykhe.29.2.1444>
- Guamán, K. A., Hernández, E. L., Yuqui, C. S., y Lloay, S. I. (2021). La investigación jurídica: objeto, paradigma, método, alcance y tipos. *Revista Conrado*, 17(2), 169-178. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2006>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas contemporáneos: Educación, política y valores*, 7(2), 1-21. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Hernández, C. R., Slater, C., y Martínez, R. J. (2020). Los objetivos de desarrollo sostenible, un reto para la escuela y el liderazgo escolar. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 24(3), 9-26. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i3.15361>
- Hernández, R. (2014). *Métodos de Investigación. Cap. 17 Métodos Mixtos*. (Sexta Edición ed.). Mc Graw Hill Education.
- Hincapié, S. M., Maldonado, E., y Rosalba, E. (2024). Explorando la relación entre la participación educativa y el rendimiento escolar en el nivel de educación inicial. *Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 5(9), 81-92. <https://doi.org/10.59654/tjeaex60>
- Lahoz, S. (2021). Clima Escolar, Autoconcepto académico y Calidad de Vida en alumnos/as de aulas culturalmente diversas. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 47(1), 7-25. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052021000100007>



- Lara, C., Melo, N., Gómez, S., y Guerrero, M. (2024). Prácticas innovadoras en el aula: un enfoque metodológico cualitativo. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 9(1), 1674-1699. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9281980>
- Leyva, J., y Guerra, Y. (2020). Objeto de investigación y campo de acción: componentes del diseño de una investigación científica. *Edumecentro*, 12(3), 241-260. [https://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742020000300241&script=sci\\_arttext](https://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742020000300241&script=sci_arttext)
- LOEI. (2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa del Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- López, A., y Ramos, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(3), 22-31. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133>
- López, T., Manzano, R., Manzano, R., y Zumbana, L. (2022). Estrategias metodológicas para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de educación básica. *Salud, Ciencia Y Tecnología*, 2, 254-254. <https://doi.org/10.56294/saludcyt2022254>
- Manterola, C., Hernández, M. J., Otzen, T., Espinosa, M. E., y Grande, L. (2023). Estudios de Corte Transversal. Un Diseño de Investigación a Considerar en Ciencias Morfológicas. *International Journal of Morphology*, 41(1), 146-155. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022023000100146>
- Marín, E. R. (2020). Habilidades gerenciales: Herramientas para fortalecer la cultura organizacional en el ámbito educativo. *Revista Scientific*, 5(18), 276-288. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.14.276-288>
- Mejía, G. A., y Londoño, C. M. (2021). Las Relaciones Interpersonales en Contextos Educativos Diversos: estudio de casos. *Revista Perspectivas*, 6(21), 25-40. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.perspectivas.6.21.2021.25-40>
- Meza, L. F., Torres, J. S., y Mamani, O. (2021). Gestión educativa como factor determinante del desempeño de docentes de educación básica regular durante la pandemia Covid-19, Puno-Perú. *Apuntes Universitarios*, 11(1), 23-35. <https://doi.org/10.17162/au.v11i1.543>



- Miranda, P., y Medina, R. (2020). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva. *Encuentros*, 18(01), 12. <https://doi.org/10.15665/encuent.v18i01.2136>
- Miras, T. J., y Longás, J. (2020). Liderazgo pedagógico y liderazgo ético: perspectivas complementarias de la nueva dirección escolar. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 19(41), 287-305. <https://doi.org/10.21703/rexe.20201941miras16>
- Montalván, E. J., Pilco, P. M., Pilco, P. M., y Constantine, C. J. (2023). Importancia del bienestar estudiantil y la seguridad en los estudiantes de la Universidad de Guayaquil. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa*, 6(12), 267-279. <https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/146>
- Moreira, C. J., Beltron, C. R., y Beltrón, C. V. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 915-924. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1835>
- Moreno, N. M., Roldán, B. F., Mena, I. M., Castillo, M. E., y Rodriguez, B. L. (2023). Inteligencia Emocional en el aula: Una Revisión de Prácticas y Estrategias para promover el Bienestar Estudiantil. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 4731-4748. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5683](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5683)
- Morinigo, C. I., y Fenner, I. (2021). Teorías del aprendizaje. *Minerva Magazine of Science*, 9(2), 1-36. <https://www.minerva.edu.py/archivo/13/9/TEOR%C3%8DAS%20DEL%20APRENDIZAJE%20DR%20CARLINO,%20DR%20ISMAEL%20.pdf>
- Núñez, C. E. (2021). Incorporación de un Departamento de Talento Humano y Bienestar Estudiantil en el Sistema Educativo Venezolano. *RECIPEB: Revista Científico-Pedagógica Do Bié*, 1(1), 04-19. <https://recipeb.espbie.ao/ojs/index.php/recipeb/article/view/%20>
- Núñez, M. A. (2022). Teoría del aprendizaje desde las perspectivas de Albert Bandura y Burrhus Frederic Skinner: vinculación con aprendizaje organizacional de Peter Senge. *Revista de postgrado*, 10(3), 1-11. <http://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/295>



- Obaco, S. E. (2020). Competencias docentes para la resolución de conflictos en el ámbito escolar. *Educere*, 24(77), 37-46. <https://www.redalyc.org/journal/356/35663240004/35663240004.pdf>
- Pérez, I., Zamora, M. d., Caldera, J. F., Reynoso, O. U., Cadena, A., y Mora, O. (2020). Ajuste escolar, clima escolar y apoyo social en bachilleres. *Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales*, 11(1), 5-18. <https://doi.org/10.29059/rpcc.20200617-100>
- Ramos, G. C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 9(3), 1-6. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7746475>
- Rivera, C. N., Montes, A. E., Bernardo, C. E., y Mancilla, B. S. (2021). Cultura organizacional y gestión pedagógica en una institución educativa estatal del Perú. *Revista Iberoamericana de la Educación*, 1, 1-14. <https://doi.org/10.31876/ie.vi.124>
- Rodríguez, C., Corrales, J., Sánchez, M., Losada, Á., Cabanillas, J., y Losada, M. (2022). Reflexiones del profesorado de secundaria sobre la utilidad y viabilidad de las técnicas participativas en el sistema educativo formal. *New Trends in Qualitative Research*, 12, e636-e636. <https://doi.org/10.36367/ntqr.12.2022.e636>
- Rodríguez, J. F., Pérez, O. M., y Ulloa, G. Ó. (2021). Aula invertida y su impacto en el rendimiento académico una revisión sistematizada del período 2015-2020. *EDMETIC*, 10(2), 1-25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8033458>
- Rodríguez, L., y Padrón, A. (2021). El trabajo metodológico en ingeniería y gestión de software mediante entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Referencia Pedagógica*, 9(1), 63-75. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-30422021000100063&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-30422021000100063&script=sci_arttext)
- Santamaría, R. M., y Corbí, M. (2020). Evolución de la educación en valores y su proyección social en la escuela inclusiva. *Educatio Siglo XXI*, 38(3), 317-338. <https://doi.org/10.6018/educatio.452931>
- Stojnic, L. (2020). Participación estudiantil, institucionalidad escolar y ciudadanía democrática: desafíos pendientes desde la experiencia peruana. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(2), 49-70. <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.2.003>



- Suardiaz, M. M., Morante, R. M., Ortega, M. M., Ruiz, M. A., Martín, P. P., y Vela, B. A. (2020). Sueño y rendimiento académico en estudiantes universitarios: revisión sistemática. *Revista de neurología*, 43(52), 2-22. <https://www.svnps.org/wp-content/uploads/2020/09/rendimientoby020043.pdf>
- Tineo, Z. Y., Casa, C. M., y Huanca, A. J. (2021). Gestión pedagógica y cultura organizacional en la Institución Educativa Andrés Bello de Yunguyo, Perú/Pedagogical management and organizational culture at the Andrés Bello Educational Institution from Yunguyo, Peru. *Educación y sociedad*, 19(1), 153-169. <https://revistas.unica.cu/index.php/edusoc/article/view/1695>
- Toledo, C., Monsalves, P., y Catalán, J. (2023). Estrategias docentes para implementar metodologías activas participativas en la formación para carreras técnicas. *Revista Ciencia & Sociedad*, 3(1), 56-67. <https://www.cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/64>
- Treviño, D. C., y González, M. A. (2020). Involucramiento docente y condiciones del aula: una diada para mejorar la convivencia escolar en bachillerato. *Revista de investigación educativa*, 38(2), 397-414. <https://doi.org/10.6018/rie.372241>
- Urbano, C. Y., Villota, M. M., y Fernanda, L. (2021). "Educación para la Paz, Convivencia Escolar y Resolución de Conflictos: un estado del arte sobre Programas de Intervención Escolar. *Ciudad Paz-ando*, 14(2), 32-48. <https://doi.org/10.14483/2422278X.18217>
- Valdés, M. R. (2022). Liderazgo escolar inclusivo: una revisión de estudios empíricos. *Zona Próxima*(36), 4-27. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2145-94442022000100004&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2145-94442022000100004&script=sci_arttext)
- Vega, L. V. (2020). Gestión educativa y su relación con el desempeño docente. *Ciencia y Educación*, 1(2), 18-28. <https://doi.org/10.48169/Ecuatesis/0102202008>
- Villavicencio, Y., Rivero, L., y Fernández, S. (2022). Propuesta de técnica participativa para la práctica de la interacción oral en español como lengua extranjera. *Ensino em Perspectivas*, 3(1), 1-11. <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/7365>



Zamora, N. A. (2020). Estrategias de aprendizaje colaborativo y los estilos de solución de conflictos escolares. *Revista San Gregorio*(40), 90-100.  
[http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2528-79072020000300090](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2528-79072020000300090)



## ANEXOS

### Anexo 1. Formato de encuesta dirigida a docentes

#### Encuesta sobre Estrategias Metodológicas Interactivas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

**Objetivo:** El objetivo de esta encuesta es recopilar información sobre la percepción de los docentes respecto a la implementación de estrategias metodológicas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Instrucciones:** Por favor, responde las siguientes preguntas según tu experiencia en el aula. Marca con una "X" la casilla que mejor describa tu opinión o comportamiento.

#### Preguntas Demográficas:

- Curso: \_\_\_\_\_
- Grado: \_\_\_\_\_
- Edad: \_\_\_\_\_

#### Respuestas:

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

Ítems	1	2	3	4	5
1. ¿Con qué frecuencia utilizas herramientas digitales en tus clases?					
2. ¿Te sientes capacitado/a para utilizar herramientas digitales como parte de tus estrategias de enseñanza?					
3. ¿Has recibido alguna capacitación o formación en el uso de herramientas digitales para la enseñanza?					
4. ¿Qué tan frecuente aplicas estrategias metodológicas interactivas en tus clases?					
5. ¿Cómo evaluarías tu conocimiento sobre las herramientas digitales disponibles para la enseñanza?					
6. ¿Consideras importante el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?					
7. ¿Has observado una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes cuando se utilizan herramientas digitales en tus clases?					
8. ¿Consideras efectivas las estrategias metodológicas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?					
9. ¿Crees que la rotación constante del personal docente afecta la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje?					
10. ¿Crees que el nivel de participación y motivación de tus estudiantes en el proceso de aprendizaje es proporcional a la aplicación de estrategias metodológicas efectivas?					



11. ¿Consideras que la implementación de estrategias metodológicas interactivas podría mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?					
12. ¿Con qué frecuencia ajustas tus estrategias metodológicas para adaptarte a las necesidades y habilidades de tus estudiantes de quinto grado?					



## Anexo 2. Formato de encuesta dirigida a Directivos y administrativos

### Encuesta sobre Estrategias Metodológicas Interactivas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

**Objetivo:** El objetivo de esta encuesta es recopilar información sobre la percepción de los Directivos y administrativos respecto a la implementación de estrategias metodológicas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Instrucciones:** Por favor, responde las siguientes preguntas según tu experiencia en el aula. Marca con una "X" la casilla que mejor describa tu opinión o comportamiento.

#### Preguntas Demográficas:

- Curso: \_\_\_\_\_
- Grado: \_\_\_\_\_
- Edad: \_\_\_\_\_

#### Respuestas:

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

Ítems	1	2	3	4	5
1. ¿Con qué frecuencia se brinda capacitación al personal docente sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza?					
2. ¿Se promueve el acceso a recursos digitales y materiales didácticos adecuados para el uso en las clases de quinto grado?					
3. ¿Se ha implementado alguna estrategia para mejorar el manejo y la integración de herramientas digitales en el plan de estudios de quinto grado?					
4. ¿Se han tomado medidas para garantizar que el personal docente esté actualizado en el uso de tecnología educativa?					
5. ¿Existe disponibilidad de recursos tecnológicos en la institución para apoyar la implementación de estrategias metodológicas interactivas?					
6. ¿Se fomenta activamente entre el personal docente el uso de herramientas digitales como parte de su práctica pedagógica?					
7. ¿Se realizan evaluaciones periódicas para medir la efectividad del uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?					
8. ¿Se promueve el intercambio de buenas prácticas entre los docentes respecto al uso de herramientas digitales en el aula?					
9. ¿Se han implementado acciones para sensibilizar al personal docente sobre la importancia del uso de herramientas digitales en el proceso educativo?					



10. ¿Se asignan recursos específicos para la adquisición de herramientas digitales que apoyen el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado?					
11. ¿Se han tomado medidas para asegurar que las estrategias metodológicas utilizadas sean apropiadas para el nivel de quinto grado?					
12. ¿Se realiza un seguimiento regular del rendimiento académico de los estudiantes para identificar la efectividad de las estrategias didácticas implementadas?					
13. ¿Se ofrece al personal docente fomentar la aplicación de estrategias didácticas innovadoras en el aula?					
14. ¿Se han establecido mecanismos de retroalimentación para recopilar opiniones y sugerencias del personal docente sobre la efectividad de las estrategias didácticas utilizadas?					
15. ¿Existen acciones a implementarse para adaptar las estrategias didácticas a las necesidades y habilidades específicas de los estudiantes de quinto grado?					