

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
VIDA NUEVA**

CAMPUS NORTE



TECNOLOGÍA EN DOCENCIA

TEMA

**METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE,
COMO PROPUESTA INNOVADORA A LA EDUCACIÓN TRADICIONAL**

PRESENTADO POR:

LIMA SECAIRA GABRIELA EUGENIA

PÁRRAGA LÓPEZ KEVIN MOISÉS

TUTOR

LIC. CASTRO HURTADO VERÓNICA FERNANDA MSC.

FECHA

JUNIO 2023

QUITO – ECUADOR

Tecnología en Docencia

Certificación del Tutor

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Aplicación Práctica con el tema: “Metodologías activas para el proceso de enseñanza aprendizaje, como propuesta innovadora a la educación tradicional”, presentado por los ciudadanos Lima Secaira Gabriela Eugenia y Párraga López Kevin Moisés, para optar por el título de Tecnólogos en Docencia, certifico que dicho proyecto ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

En la ciudad de Quito, del mes de junio de 2023.

Tutor: Lic. Castro Hurtado Verónica Fernanda Msc.

C.I.: 1723446157

Tecnología en Docencia

Aprobación del Tribunal

Los miembros del tribunal aprueban el Proyecto de Aplicación Práctica, con el tema: “Metodologías activas para el proceso de enseñanza aprendizaje, como propuesta innovadora a la educación tradicional”, presentado por los ciudadanos Lima Secaira Gabriela Eugenia y Párraga López Kevin Moisés, facultados en la carrera Tecnología en Docencia.

Para constancia firman:

C.I.:

DOCENTE ISTVN

C.I.:

DOCENTE ISTVN

C.I.:

DOCENTE ISTVN

Tecnología en Docencia

Cesión de Derechos de Autor

Yo, Lima Secaira Gabriela Eugenia portadora de la cédula de ciudadanía 1728037456; y yo, Párraga López Kevin Moisés portador de la cédula de ciudadanía 1728037456 facultados en la carrera Tecnología en Docencia autores de esta obra, certifico y proveo al Instituto Superior Tecnológico Vida Nueva usar plenamente el contenido de este Proyecto de Aplicación Práctica con el tema “Metodologías activas para el proceso de enseñanza aprendizaje, como propuesta innovadora a la educación tradicional”, con el objeto de aportar y promover la cultura investigativa, autorizando la publicación de mi proyecto en la colección digital del repositorio institucional, bajo la licencia Creative Commons: Atribución-No Comercial-Sin Derivadas.

En la ciudad de Quito, del mes de junio 2023

Lima Secaira Gabriela Eugenia

C.I.: 1728037456

Párraga López Kevin Moisés

C.I.: 1750208454

Dedicatoria

Gracias a nuestros padres, hermanos, amigos y allegados,
que nos permitieron compartir experiencias y
brindaron su apoyo incondicional, con sus consejos,
ánimos y acciones que han contribuido en nuestra
formación profesional y que hoy se ve reflejado
en este proyecto de aplicación práctica.

Agradecimiento

El más sincero agradecimiento a nuestros padres, hermanos, amigos y allegados que siempre nos apoyaron para llegar a cumplir con este sueño, que es, ser personas de bien y con una profesión que realmente amamos. Además, agradecemos a la Msc. Verónica Castro, Dra. Aide Boada, Lic. Miguel Sosoranga Msc. Patricia Pusdá, Lic. Ximena Gomezjurado y en general a la Unidad Educativa Particular Efrata, que nos brindaron sus conocimientos y sus consejos para ser unos profesionales de éxito, así como para mejorar en el ámbito personal.

Tabla de Contenidos

Resumen	8
Abstract	9
Introducción	10
Antecedentes Investigativos	12
Fundamentación Pedagógica	13
Fundamentación Legal	14
Justificación	16
Objetivos	17
Objetivo General	17
Objetivos Específicos	17
Capítulo I	18
Marco Teórico	18
Metodologías Activas	18
Aprendizaje Cooperativo	19
Aprendizaje Basado en Proyectos	21
Aprendizaje Basado en Problemas	22
Gamificación	22
Aula Invertida	23
Design Thinking	23
Procesos Educativos	24
Según el Contexto	25
Educación Formal	25
Educación Informal	26

	5
Según la Edad y Nivel Educativo	26
Educación Infantil	26
Educación Primaria	27
Educación Media-Superior	28
Educación Superior	28
Según la Modalidad	29
Educación Online	29
Educación a Distancia	29
Educación Semipresencial	29
Educación Presencial	30
Según el Contenido	31
Educación Física	31
Educación Emocional	31
Educación en Valores	31
Educación Social	32
Educación Intelectual	32
Innovación Educativa	32
Innovación en los Procesos de Aprendizaje	32
Innovación en el Conocimiento que se Trasmite	33
Innovación en Recursos Educativos	34
Estrategias de Aprendizaje	34
Aprendizaje Individual	34
Aprendizaje Colaborativo	35

	6
Aprendizaje Síncrono	36
Aprendizaje Asíncrono	36
Contextos Educativos	37
Contexto Cultural	37
Contexto Social	38
Procesos de Enseñanza Aprendizaje	38
Incompetencia Inconsciente	38
Incompetencia Consciente	39
Competencia Inconsciente	39
Aprendizaje Significativo	40
Cómo Implementar el Aprendizaje Significativo en el Aula	40
Conceptuales	40
Representaciones	41
Proposiciones	41
La Diferenciación Progresiva y la Reconciliación Integradora	42
Combinación	42
Capítulo II	43
Metodología y Desarrollo del Proyecto	43
Capítulo III	44
Análisis de Resultados	44
Recopilación de Datos de las Encuestas	44
Características Generales de la Población de Estudio: Docentes.	44
Resultados de la Encuesta Aplicada a los Docentes	47

Características generales de la población de estudio: Estudiantes	62
Resultados de la Encuesta Aplicada a los Estudiantes	65
Capítulo IV	80
Propuesta	80
Tipo del producto	80
Aprendizaje	80
Estrategias de Aprendizaje	80
Innovación en la Educación	81
Contribución de la Propuesta en el Problema Identificado	82
Objetivos de la propuesta	82
Objetivo General:	82
Objetivos Específicos:	83
Elementos de la Propuesta:	83
Conclusiones	85
Recomendaciones	86
Referencias Bibliográficas	87
Anexos	92

Resumen

En la actualidad, las metodologías activas cumplen un rol indispensable para los procesos de enseñanza - aprendizaje, esto se debe a la constante evolución de la enseñanza, por lo que se ha tenido que implementar nuevas técnicas, metodologías y estrategias de enseñanza que vayan a la vanguardia del contexto general por el que atraviesa el sistema educativo.

La importancia que tienen las metodologías activas radica en el aporte tanto para docentes como para estudiantes, puesto que aparecen como una alternativa al tradicionalismo e involucra mucho más a los educandos, convirtiéndolos en la base central del proceso de enseñanza - aprendizaje, generando vínculos con lo que ya sabían más los nuevos conocimientos que están obteniendo en relación con las experiencias de trabajar de forma activa y participativa.

Con el propósito de conocer la dirección que ha ido tomando este nuevo proceso educativo en el que se hace mayor hincapié al cambio del paradigma de la educación, por este motivo se ha trabajado con un enfoque exploratorio descriptivo, el cual permite describir las condiciones por las que los procesos educativos atraviesan, con el fin de proponer metodologías activas que aporten significativamente al desarrollo y crecimiento integral de los estudiantes.

Con respecto a los resultados de las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Particular Efrata, se ha determinado que para que exista un buen proceso educativo se deben implementar metodologías activas que desarrollen un aprendizaje significativo en los educandos, generando un interés genuino por participar de forma activa, logrando obtener nuevos conocimientos en relación con el generar experiencias diferentes.

PALABRAS CLAVE: Metodologías activas, Procesos educativos, Aprendizaje significativo, Sistema educativo, Enseñanza aprendizaje.

Abstract

Nowadays, active methodologies play an indispensable role in the teaching-learning processes, this is due to the constant evolution of teaching, so it has been necessary to implement new techniques, methodologies and teaching strategies that are at the forefront of the general context through which the educational system is going through.

The importance of active methodologies lies in the contribution for both teachers and students, since they appear as an alternative to traditionalism and involve the students much more, making them the central base of the teaching-learning process, generating links with what they already knew plus the new knowledge they are obtaining in relation to the experiences of working in an active and participatory way.

With the purpose of knowing the direction that this new educational process has been taking, in which greater emphasis is placed on the change of the paradigm of education, for this reason we have worked with a descriptive exploratory approach, which allows us to describe the conditions through which the educational processes go through, in order to propose active methodologies that contribute significantly to the development and integral growth of the students.

With respect to the results of the surveys made to the teachers and students of the Efrata Private Educational Unit, it has been determined that for a good educational process to exist, active methodologies must be implemented that develop a significant learning in the students, generating a genuine interest to participate in an active way, obtaining new knowledge in relation to generating different experiences.

KEY WORDS: Active methodologies, Educational processes, Meaningful learning, Educational system, Teaching-learning.

Introducción

La educación ha atravesado un cambio de paradigma bastante significativo a lo largo del tiempo, esto se debe a que los procesos educativos han ido cambiando y avanzando en las aulas, donde el docente cumple un rol importante al hacer que los aprendizajes sean transmitidos hacia los estudiantes de forma adecuada, usando las herramientas, técnicas y metodologías que actualmente se asocia con el sistema de educación, con el propósito de que los alumnos posean un mayor aprendizaje.

El presente proyecto se enfoca en docentes y escolarizados de Educación General Básica en el subnivel elemental de la Unidad Educativa Particular Efrata, con el objetivo de analizar y proponer metodologías activas que puedan ser aplicadas en la formación de enseñanza - aprendizaje actual con un panorama en el que se prioriza el aprendizaje significativo por parte de los discentes.

Para las metodologías activas que se desea proponer se debe considerar el contexto y el área en el que se pueden aplicar, con la finalidad de aportar con los conocimientos necesarios a los estudiantes, dado que es importante considerar las posibles estrategias que se usen para aplicarse en el aula de clases.

En el primer capítulo, se manifiestan los conceptos referentes al marco teórico en el cual se encuentra información bibliográfica sobre las diferentes temáticas que tienen relación con las metodologías activas para el proceso de enseñanza como alternativa al tradicionalismo. En el segundo capítulo, se detalla la metodología y el desarrollo del proyecto en el que se menciona el enfoque cuali-cuantitativa, cabe recalcar que la investigación realizada es exploratoria descriptiva.

En el tercer capítulo, se plantea el análisis de resultados del proyecto en el que se realizó el estudio de la operacionalización de las variables y se mencionan los resultados obtenidos con un enfoque cuali-cuantitativo, con el propósito de obtener una validación y confiabilidad de los datos estadísticos analizados durante la investigación.

Finalmente, en el cuarto capítulo se describe la propuesta para resolver el problema de investigación, con el fin de proponer estrategias de enseñanza aprendizaje por medio del conocimiento de diversas metodologías activas enfocadas en la educación actual, como alternativa al tradicionalismo, recalcando la importancia que tiene esta investigación en base a las metodologías que el docente debe usar para desarrollar el aprendizaje significativo en un nuevo contexto educativo.

Antecedentes

Actualmente la educación ha ido avanzando de forma gradual debido a la globalización y avances en las ciencias y tecnología, sin embargo, se ha evidenciado que los procesos educativos aún no han alcanzado su desarrollo en plenitud en ciertas áreas, por ende, los docentes han buscado metodologías que posibiliten transmitir al alumnado el conocimiento necesarios y adecuados, con el fin de que el discente adquiera destrezas y habilidades integrales dentro de su formación académica.

Las metodologías activas buscan mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje, puesto que desarrollan habilidades en los estudiantes. (Fernández A. , 2006).

De esta manera, el método elegido se convierte en una herramienta para que los estudiantes adquieran conocimientos, habilidades y actitudes, es decir, desarrollen competencias. Esto significa que no existe un mejor enfoque o camino único, sino que el enfoque óptimo será una combinación apropiada de diferentes situaciones, diseñadas deliberada y sistemáticamente.

Es decir, que para obtener un aprendizaje significativo es importante usar varias metodologías para incentivar a los estudiantes, ya que de esta forma se desarrollan competencias y destrezas que pueden influir en los aspectos individuales e integrales de los educandos en su proceso educativo. De esta forma la enseñanza fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la toma de decisiones, mejorando los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En la educación la innovación es fundamental y más aún en la actualidad que se habla de una educación que busca romper con el tradicionalismo, por ello se mencionan a las metodologías activas como alternativas para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, en

el que se involucren todas las personas que conforman el ambiente educativo, con la finalidad de alcanzar a un mayor desarrollo en cuanto al proceso educativo.

La innovación en la educación es importante para alcanzar un impacto positivo en los procesos de enseñanza - aprendizaje, en el que se dé una orientación en la mejora y transformación de forma constante en docentes, estudiantes y en las instituciones educativas en general. Al respecto Macanchi Pico (2020) menciona:

En el campo de la educación, la innovación se percibe como una estrategia que contribuye al logro de los objetivos institucionales y permea todas las áreas, procesos y espacios educativos (instituciones, departamentos, clases, instituciones académicas) para el desarrollo de una nueva cultura.

Esto significa que, el poder avanzar y usar diferentes métodos y estrategias benefician y aportan al desarrollo de la educación, buscando involucrar a toda la comunidad educativa, generando una nueva cultura que se involucra en los procesos de enseñanza, con el fin de mejorar la experiencia en los aprendizajes de los estudiantes, ya que se adapta a las necesidades del sistema educativo actual mejorando la calidad y accesibilidad de los recursos para enseñar.

Fundamentación Pedagógica

La educación tradicional es un enfoque educativo en el que principalmente el docente era el dueño del conocimiento, por ende, el estudiante tenía un rol pasivo y estaba limitado al momento de desarrollar habilidades como la creatividad, autonomía y comunicación asertiva. Es por tal motivo que esta metodología tradicionalista dejaba vacíos en los educandos al no fomentar una educación activa y participativa, sino que más bien repetitiva y memorística.

Debido a que el centro de la enseñanza es el estudiante de forma en el que se pueda generar un aprendizaje significativo, se han implantado metodologías activas que permitan

manejar un proceso de enseñanza - aprendizaje bajo un modelo constructivista, en el que el educando sea participativo y activo al momento de adquirir nuevos conocimientos. Como indica Bernal (2009)

El aprendizaje significativo tiene mucho que ver con los métodos de aprendizaje activo, ya que los estudiantes de hoy se esfuerzan más que nunca porque lo que aprenden sea consistente con lo que han aprendido antes, pero lo más importante, sea relevante, comprobable y aplicable a la vida cotidiana.

Por ende, para generar conocimientos que sean significativos se tiene que trabajar desde la experiencia y la práctica, con el fin de que todo lo aprendido se relacione con el aprendizaje anterior para que este sea duradero.

Fundamentación Legal

La investigación sobre metodologías activas para el proceso de enseñanza aprendizaje, como propuesta innovadora al tradicionalismo, se fundamenta en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2008), en el Art. 2. Principios. Literal w): Calidad y calidez

Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje (p. 11).

Entonces es responsabilidad del estado garantizar a las personas una educación de calidad y calidez, que se encuentre contextualizada y por ende se adapte a las necesidades del educando.

Justificación

El proyecto tiene como objetivo identificar formas tradicionales de aprender para aplicar estrategias de enseñanza innovadoras utilizando un enfoque activo que brinde alternativas atractivas a la enseñanza tradicional, poniendo más énfasis en el aprendizaje que en lo que imparte el docente, que lo facilitará, para que los estudiantes puedan entenderse, motivarse y participar activamente en el proceso de aprendizaje, además de fortalecer el trabajo en equipo de los estudiantes, los docentes también actúan como promotores y mediadores.

El uso de un enfoque activo en el aula se orienta al uso de alternativas innovadoras para satisfacer las necesidades de los estudiantes, porque les permiten conectar sus intereses con el contenido del curso, los estudiantes pueden relacionar nueva información con lo que han aprendido y fomentar la crítica.

El pensamiento crítico existe, y hay un mayor énfasis en las personas que evitan las clases por costumbre, lo que se traduce en una mayor comprensión, motivación e interés por el conocimiento a través de la participación en el aula. Por tanto, los beneficiarios directos serán los miembros de la comunidad educativa, en especial los docentes y estudiantes, quienes son parte vital y activa de la institución.

A partir de investigaciones sobre recursos, movilidad, economía, población, herramientas de evaluación y recomendaciones para profesionales, el proyecto pretende identificar métodos activos que puedan aplicarse en el proceso de aprendizaje como propuestas innovadoras para la educación tradicional. Se presentará una guía metodológica, cuyo objetivo es desarrollar significativamente los conocimientos de los estudiantes.

Objetivos

Objetivo General

Identificar metodologías activas que puedan aplicarse en el proceso de enseñanza aprendizaje, como propuesta innovadora a la educación tradicional en la Unidad Educativa Particular EFRATA, a través de la selección de información, para el perfeccionamiento de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Analizar los cambios y paradigmas que han precedido a la educación a través de la historia.
- Abstraer metodologías activas que puedan aplicarse en el ámbito educativo, enfocados en procesos innovadores de enseñanza aprendizaje.
- Proponer un manual de metodologías activas, como propuesta al desarrollo significativo del aprendizaje.

Capítulo I

Marco Teórico

Metodologías Activas

El proceso educativo se caracteriza por las continuas modificaciones respecto a las demandas de la sociedad. En palabras de Arteaga, Sánchez, Olivares, y Maurandi, (2022). “Con el auge de la tecnología en el ámbito educativo, las estrategias didácticas tuvieron cambios significativos. Por ello, hoy en día se habla con mayor frecuencia sobre nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje” (pp. 36-73). En esta línea, es importante considerar que las instituciones educativas enfrentan el desafío de llevar adelante modelos educativos innovadores en función de las modificaciones del entorno, que motivan a la innovación de los procesos educativos.

Por tanto, aparecen importantes interrogantes que debe responder el educador en su quehacer cotidiano: ¿están los educadores preparados para la innovación?; ¿Los profesores están informados y preparados para implementar nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje?; ¿el profesorado tiene conciencia sobre el modelo de educación que debe implementar en su entorno? Al respecto, Díaz y García (2020) señalan que “Los docentes deben repensar los nuevos planes de estudios y desarrollar los métodos de enseñanza tradicionales que conocen y con los que se enfrentan a diario” (p. 177). Esto significa que el desafío de los educadores en el contexto actual está en lograr el perfeccionamiento, la actualización y el desarrollo de los conocimientos acordes al momento que se vive, con todos los factores positivos y negativos que deben enfrentar. De esta forma, se logrará una permanente superación de sus habilidades y destrezas, mejorando la educación en general.

Aprendizaje Cooperativo

El aprendizaje cooperativo hace referencia a la importancia de fomentar el trabajo en conjunto, donde se mantenga el interés y la motivación por parte del estudiante en cuanto al desarrollo de la temática para aprender, según indica Riera (2011) define al aprendizaje cooperativo como “un enfoque metodológico nuevo en el que el trabajo en equipo es un componente predominante y esencial en el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje”. Por tanto, el estudio cooperativo es un sistema de apoyo social e interactivo entre los miembros de un grupo. Permite a los estudiantes desarrollar un compromiso con el aprendizaje y crear interdependencia.

El trabajo en equipo se basa en un enfoque en el que se organicen ideas y actividades dentro del aula convirtiéndose en experiencias sociales y académicas, donde se busque el fortalecimiento de cada uno de los estudiantes de forma colectiva. Tal cual menciona Quintanilla (2015), “el aprendizaje cooperativo se encuentra basado en un conjunto de principios teóricos, ya que busca la organización y estructuración de tareas profesionales en las que todos los participantes puedan trabajar juntos para construir conocimiento, y el resultado es el aprendizaje cooperativo” (p. 124). Es decir, que al fortalecer la habilidad colectiva en el estudiantado se habrá desarrollada otras habilidades, como la autonomía al trabajar de forma colaborativa y llegar a un resultado final en el que se denote la elaboración de un conocimiento propio en base a la ejecución de actividades de forma colectiva.

Por otra parte, en relación con el aprendizaje cooperativo por competencias, se observa que las competencias sintetizan la capacidad del individuo para hacer algo. Berrelleza, Osuna, Salazar y Ruiz (2007), definen las competencias como constructos que permiten actuar pertinentemente ante una situación determinada.

Cuando se trata de aprender a vivir juntos, además de demostrar la diversidad humana, la educación también debe promover la comprensión de la interdependencia humana. Como lo mencionan Berrelleza, Osuna, Salazar y Ruiz (2007) “El aprendizaje en conjunto permite implementar grandes proyectos. El objetivo de las diferentes actividades previstas en el diseño del curso es el mismo, que puede desarrollar habilidades de los estudiantes.” Es decir, el aprendizaje en conjunto es un concepto bastante amplio, ya que incluye elementos importantes como el desarrollo de habilidades, actitudes, hábitos, talentos y recursos que deben servir a los estudiantes para desenvolverse en su realidad profesional.

Dentro de las metodologías activas es importante el mencionar el aprendizaje colaborativo, ya que en la actualidad se aplica esta forma de enseñanza para maximizar el aprendizaje dentro del aula de clases, debido que favorece al desarrollo de competencias tanto autónomas como colectivas, Quintanilla (2015) expresa que “las propuestas de aprendizaje cooperativo deben ser innovadoras, a diferencia del aprendizaje fijo o tradicional donde la cooperación no es dominante”. Es decir que el innovar de forma constante es fundamental para lograr alcanzar los estándares de aprendizaje ante los retos educativos actuales, donde se evidencia como la enseñanza tradicional ya no es eficaz en el ambiente educativo actual, en el que se busca el desarrollo de competencias.

La competencia general brinda la oportunidad de vivir y comprender la realidad de la sociedad, promueve el entendimiento y la expresión en varios contextos, desarrolla habilidades para aceptar y respetar opiniones diferentes, comprender opiniones diferentes, evaluar intereses individuales y grupales, fortalece el pensamiento sexual crítico y la responsabilidad social y personal.

Se trata del aprendizaje cooperativo, ya que son los pilares para poder interactuar y complementar las habilidades y destrezas individuales hasta alcanzar un objetivo común, mejorando no solo el conocimiento, sino también el entorno y las relaciones entre los individuos.

Aprendizaje Basado en Proyectos

El ABP permite a los estudiantes llenarse de conocimientos que se basan en aplicar lo teórico en la práctica, siendo un aprendizaje más experimental. Como lo mencionan Fajardo y Gil (2019) El aprendizaje basado en proyectos (ABP) “es una estrategia que busca orientar la competencia general y brinda la oportunidad de vivir y comprender la realidad de la sociedad en diferentes contextos” Es decir que al trabajar de forma experimental ayuda al desarrollo de destrezas colaborativas, mismas que serán aplicadas para alcanzar los conocimientos necesarios.

Al ser una metodología innovadora busca resolver distintas problemáticas reales que se encuentran en el ámbito educativo, en base a Martí, Heydrich, Rojas y Hernández (2010)

El ABP es un estilo de aprendizaje en el que los estudiantes planifican, implementan, diseñan y evalúan proyectos de forma activa y colaborativa con aplicaciones del mundo real fuera del aula que ayudan a resolver problemas relacionados con una variedad de dominios. (p. 18).

Este tipo de modelo de aprendizaje implica la participación de los estudiantes generando conocimientos significativos, donde desarrollaran varias habilidades y destrezas que aportaran a su formación integral durante los procesos educativos. Esta metodología involucra a los discentes a realizar trabajos que exigen la aplicación de conocimientos y habilidades de situaciones reales, permitiéndoles construir sus aprendizajes de forma significativa.

Aprendizaje Basado en Problemas

El Aprendizaje Basado en Problemas forja el conocimiento de manera eficiente al involucrar de manera activa al estudiante y donde el docente actúe como guía convirtiendo al discente en una persona activa para la elaboración de un conocimiento autodidacta, Según Fernández y García (2012).

El Aprendizaje basado en problemas (ABPr) es una estrategia de enseñanza en la que los estudiantes trabajan en pequeños grupos, comienzan con un problema, encuentran la información que necesitan para comprenderlo y llegan a una solución con la guía del instructor.

Esto significa que el estudiante a través de la reflexión y análisis de algún problema ha logrado adquirir conocimientos en base a las posibles soluciones que haya encontrado, cabe recalcar que el rol que desempeñe el docente no va más allá del de guía o supervisor con el fin de comprobar los avances del educando.

Gamificación

Dentro de las metodologías activas usar la gamificación como una estrategia de aprendizaje incentiva las ganas de aprender y participar por de parte de los estudiantes. Como menciona Castellanos (2020).

Si este apartado se centra en el juego como método de motivación, debe utilizarse para incidir tanto en la motivación intrínseca como en la extrínseca, ya que el proceso de aprendizaje es un camino de doble sentido que involucra a toda la comunidad educativa.

Esto significa que los proyectos de juego deben estar diseñados para todos.

Es decir, que al trabajar la parte motivacional en los estudiantes mediante el juego se incrementaran las probabilidades para que estos adquieran conocimientos, mientras están

disfrutando del proceso de aprender mediante una metodología participativa e integradora de acuerdo a sus gustos.

Aula Invertida

Es una estrategia de aprendizaje en la cual el alumno construye su propio aprendizaje mediante investigaciones, fortaleciendo la responsabilidad y autonomía, normalmente se suele usar esta metodología en una modalidad semipresencial. Como menciona Arteaga, Sánchez, Olivares y Maurandi (2022):

Este enfoque implica la inclusión de la participación activa de estudiantes y docentes. El proceso de preparación de los estudiantes para la educación en el hogar implica investigación y conocimientos previos. El aula invertida ayuda a los estudiantes a crear, evaluar, analizar, aplicar, comprender y recordar fácilmente los temas enseñados. El estudiante está en el centro gracias a las diversas herramientas tecnológicas que le dan acceso a la información (p. 45).

De acuerdo con el apartado anterior, el aula invertida es un método proactivo que se apoya en recursos y herramientas tecnológicas para facilitar el acceso a la información a los estudiantes para el aprendizaje de habilidades específicas, con el propósito de lograr que el educando obtenga un conocimiento previo para lograr reforzarlo en base a lo que ya conoce, generando un conocimiento concreto y fortaleciendo la autonomía, desarrollo de competencias y generando un aprendizaje de forma activa.

Design Thinking

Las técnicas de pensamiento de diseño se utilizan para resolver problemas de forma creativa. Usando este método, se requiere que los estudiantes desarrollen un plan de acción para ayudarlos a resolver los problemas presentados. Como lo mencionan Arteaga, Sánchez, Olivares

y Maurandi (2022) “un problema complejo es aquel que no tiene inherentemente una solución única, mientras que un problema científico o matemático busca lograr un resultado específico.” En otras palabras, los estudiantes necesitan encontrar múltiples soluciones a la resolución de problemas, lo que los hace más críticos, creativos y reflexivos y desarrolla el pensamiento lateral.

Procesos Educativos

Los procesos educativos principalmente se basan en la transmisión de saberes y valores que se encuentran de forma organizada en las que se busca el poder impartir y recibir conocimientos a otras personas. Cabe mencionar que el proceso de enseñanza -aprendizaje está conformado por: el docente, estudiante, contenidos y el ambiente, donde cada uno de estos elementos se relaciona en un contexto determinado de acuerdo a la realidad que se suscite. En palabras de Macgue (2017).

Se entiende la sinergia dentro de la comunidad educativa a través del proceso educativo, gestionando las dinámicas de responsabilidad compartida y los elementos asociados de currículo, planificación y liderazgo para promover el desarrollo integral de niños, niñas y jóvenes que marcan la diferencia en la sociedad.

Esto significa que, para llegar a una calidad en educación adecuada es indispensable tener los factores que ayuden al desarrollo de todos los procesos educativos en el que se involucren los actores educativos, para brindarle al estudiante los instrumentos necesarios para que pueda aprender, con el objetivo de mejorar el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes basándose en la interacción entre el docente y el estudiante, con el propósito de adquirir competencias para el futuro.

Según el Contexto

Hace referencia a cómo influye el ámbito educativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje, debido a las distintas realidades que atraviesen los estudiantes, por lo que se puede trabajar bajo una educación formal, no formal e informal. En palabras de Marenales (1996):

Así, se confirma la existencia de dos tipos de educación: irregular y sistemática. El primero, propio de las sociedades primitivas, no determinaba un ámbito educativo específico; el segundo como una necesidad social cuando la civilización se volvió tan compleja que los cuerpos culturales ya no podían transmitirse casualmente a través de la experiencia cotidiana de los grupos.

Esto significa, que de acuerdo a la situación del estudiante el contexto educativo puede influir de forma positiva o negativa y estas se verán reflejadas en base a las experiencias de los discentes. Por ende, los procesos educativos deben ser flexibles para adaptarse a los cambios del contexto social y a las necesidades de los educandos, debido que se desarrollan en todos los niveles de la educación.

Educación Formal

La educación formal es aquella que se imparte en instituciones del sistema escolar formal, privado, autorizado o autorizado, que se encuentran bien organizados y planificados para ofertar una educación de calidad. Como expresa Artigas (2017).

Estos organismos se organizan en niveles, períodos, grados y morfologías. Estas diferentes etapas marcan su articulación vertical, siendo más difícil crear una articulación horizontal, que permita pasar de un modo a otro según las capacidades o intereses de los alumnos.

Es decir, que al estar estructurados se debe garantizar una organización adecuada, con el fin de garantizar procesos educativos adecuados para el aprendizaje de los estudiantes. La

educación formal está diseñada para promover el aprendizaje de habilidades sociales y preparar a los estudiantes para la vida profesional.

Educación Informal

La educación informal es un tipo de aprendizaje que se realiza fuera del aula de clases y este tipo de formación puede ser impartida por diferentes personas como padres o tutores. En base a las palabras de (Marenales, 1996).

La educación no formal es la primera forma de educación desde el desarrollo de la personalidad como del desarrollo histórico y social de las personas. También representa la forma dominante hasta que la complejidad de la vida pública requirió la presencia de ayudantes educativos especiales. En toda la sociedad, hasta hace poco tiempo la educación de la mayoría de los niños se realizaba principalmente de manera incidental y no en escuelas diseñadas para tal fin.

Es decir, esta educación se basa en la experiencia que ofrece un ambiente no formal para el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos que normalmente no se encuentran en un entorno formal de aprendizaje. Cabe recalcar que de esta forma el proceso educativo se vuelve flexible en cuanto a contenidos y metodologías, permitiéndole adquirir al estudiante aprendizajes específicos en áreas que le causen interés o tenga necesidades.

Según la Edad y Nivel Educativo

Educación Infantil

También conocida como educación preescolar o inicial, hace referencia al ciclo formativo antes de llegar a la primaria, por ende, es en esta etapa donde se debe trabajar con los estudiantes de forma adecuado usando metodologías que le permitan desarrollar procesos mentales adecuados en edades tempranas. Como indica Gil (2004).

La educación introductoria o preescolar comprende la atención a los niños desde la concepción hasta los 6 años de edad. Su objetivo principal es promover el desarrollo de los niños que necesitan una atención integral en un ambiente de calidad que promueva su crecimiento y desarrollo físico, cognitivo, socioemocional, del lenguaje y psicomotor.

Es decir, que durante la primera etapa de la vida es fundamental brindarle el apoyo necesario y adecuado a la formación integral del niño, en donde este pueda desarrollar varias destrezas y habilidades básicas, cabe mencionar que se debe considerar al estudiante como un ser autosuficiente, con intereses y características individuales.

Educación Primaria

Este tipo de educación permite a los estudiantes desarrollar destrezas y habilidades necesarias para transformarse en individuos que puedan participar activamente en su cultura y sociedad. Como menciona Yirda (2020).

Se ha demostrado que los grados en los últimos años de la escuela primaria intentan agregar más información y conocimientos sobre otras materias como historia, geografía, literatura, etc., las cuales se irán complejizando con el tiempo dependiendo del grado asignado. investigado encontrar estudiantes.

Por ende, es en esta etapa donde se consolidan las bases más importantes para poder acceder a una educación más compleja en los siguientes niveles, por lo cual el consolidar los aprendizajes a través de metodologías activas permitirá adquirir el conocimiento necesario a los estudiantes.

Educación Media-Superior

Se refiere a la educación general, técnica y profesional de los niveles primarios y secundarios, se centra en el desarrollo de habilidades específicas. Como lo menciona (Curci, 2016). “Es el tránsito entre el colegio y la universidad. En esta, se requiere que el alumno desarrolle un campo específico de interés, para su posterior profesionalización” Esto significa que en esta etapa los estudiantes se preparan para el acceso a la universidad y la educación profesional, durante esta etapa se espera que los estudiantes adquieran las habilidades suficientes para enfrentar los retos que requiere este nivel de educación.

Educación Superior

Es una forma de educación que se imparte después de completar la educación básica, misma que se encuentra diseñada para brindar a los discentes un nivel más concreto de aprendizajes en cuanto conocimientos y desarrollo de habilidades para la vida profesional. Como indica (Castro, 2011).

La educación superior se apoya de los conocimientos adquiridos en la secundaria, por ende, está conformada por programas educativos impartidos por universidades u otros establecimientos superiores, que buscan como propósito el desarrollar habilidades complejas en un área de estudio especializado.

Es decir, que la educación superior es una etapa importante en el desarrollo intelectual profesional de los estudiantes, debido a que ofrece programas académicos y prácticos que ayudan al desarrollo de habilidades profesionales como el pensamiento crítico y comunicación que le servirán en su vida laboral.

Según la Modalidad

Educación Online

La educación virtual es aquella en la que el proceso de enseñanza se realiza a través de Internet y computadoras, ya que no existe la presencialidad. En palabras de Azuaje (2012) “La entrega de contenido se entrega en un formato electrónico que realiza actividades de colaboración a través de la comunicación sincrónica y asincrónica. Cada alumno realiza estas actividades de acuerdo a su tiempo libre”. Esto significa que los estudiantes y los docentes interactúan de forma virtual, sin embargo, los conocimientos pueden ser adquiridos por medio de herramientas tecnológicas que faciliten la adquisición de los aprendizajes.

Educación a Distancia

La modalidad educación a distancia es aquella en la que el docente y el estudiante no están en contacto directo, por lo que se conceptualiza como una manera de estudio que no se encuentra con la supervisión continua o inmediata de tutores. Como menciona García (2016).

Gran parte del aprendizaje a distancia es un aprendizaje independiente o autodirigido, por lo que mucho depende del diseño del material de aprendizaje para reemplazar la interacción profesor-alumno del aprendizaje presencial tradicional.

Es decir, si el aprendizaje que el estudiante adquiera es significativo, se debe a que se trabajó con materiales y herramientas adecuadas para generar un buen proceso de enseñanza aprendizaje, brindándole así una forma más flexible y accesible para adquirir conocimientos, permitiéndole trabajar a su propio ritmo.

Educación Semipresencial

Esta modalidad consiste en combinar la presencialidad con la virtualidad de acuerdo sea requerido, facilitando algunos procesos tanto para docentes como para estudiantes, por medio del

uso de herramientas tecnológicas como videoconferencias, chats, foros, etc. En palabras de Azuaje (2012):

La modalidad híbrida o mixta (modalidad dual, blended learning) es una forma de realizar reuniones tanto presenciales como virtuales utilizando las TIC o medios electrónicos (por ejemplo, correo electrónico, foros, chat, etc.). En muchas universidades, este modelo también se conoce como enseñanza presencial apoyada en medios electrónicos.

Con respecto a lo mencionado anteriormente, cabe recalcar que por medio del uso de las nuevas tecnologías de la educación se puede adquirir un aprendizaje adecuado por parte de los estudiantes, por lo que va a poder participar en una clase de forma activa. También se la puede considerar como una alternativa al tradicionalismo, ya que se usan herramientas que facilitan el aprendizaje.

Educación Presencial

Esta modalidad se basa en un contacto mucho más cercano entre los docentes y los estudiantes, de tal forma que los discentes estarán en contacto directo con un proceso educativo de calidad para su formación. Como lo menciona Curci (2016).

La enseñanza presencial es un proceso de enseñanza que tiene lugar entre profesores y alumnos en el mismo espacio y tiempo. En este modelo, el alumno suele ser el destinatario de la información, mientras que el profesor imparte la clase magistral.

Es decir, el docente se involucra directamente en la educación del estudiante, por lo que se cumple de forma directa el proceso de enseñanza aprendizaje, facilitando muchos procesos al estar en un mismo espacio físico.

Según el Contenido

Educación Física

Esta área abarca todo lo que respecta al uso y cuidado del cuerpo humano, con el fin de ayudar a lograr una formación integral adecuada, en palabras de Nassif (2017). “Es el área en la que el estudiante puede fortalecer su cuerpo, tener una noción más clara sobre la necesidad de la higiene y la recreación física para tener una vida saludable”. Cabe recalcar que el mantener un buen estado físico influye en el desarrollo académico de los jóvenes, por lo que es fundamental manejar con cuidado estas áreas.

Educación Emocional

Es un sistema educativo continuo, que busca elevar el progreso de las competencias emocionales como un elemento del bienestar integral de los alumnos. Como menciona Fernández y García (2012). “Se trata de una de las formas de desarrollo social, y no es un contenido en sí, sino que está presente en diferentes etapas, para lo cual el educador debe estar preparado”. Es decir, que se debe estar consciente del estado emocional de cada uno de los educandos para poder ayudarles y darles una guía para poder sobrellevar sus sentimientos.

Educación en Valores

La educación en valores no se debe limitar a la enseñanza de materias y contenidos, más bien poder incentivar a trabajar en ámbitos como la moral y normas para formar buenos ciudadanos. En palabras de Frutos (2013). “Se trata de la formación que debe recibir el estudiante en temas importantes como la honestidad, el respeto, la solidaridad, la sinceridad y otros más”, esto significa que se desarrollaran destrezas y habilidades sociales a través de los valores, con el fin de generar buenos comportamientos en los estudiantes.

Educación Social

Es una disciplina pedagógica en la que se basa el poder ayudar a obtener una integración y participación social, ampliando nuevas perspectivas educativas. Como lo menciona Oliva (2017) “Es uno de los componentes transversales, en el que se ve la importancia de las interacciones humanas en grupo y de forma individual”, Es decir que se trabajará con los estudiantes en su formación cívica para que puedan integrarse a la sociedad sin ningún inconveniente.

Educación Intelectual

Se centra en la recolección de los conocimientos y procesos mentales para fortalecer las ideas, reflexiones y juicios. Como señalan Gutiérrez y Verdú (2018) “Es todo contenido diseñado para incrementar el conocimiento que facilitará, a su vez, el desarrollo de las destrezas y habilidades necesarias para que el individuo se desempeñe en sociedad”. Esto significa que, al adquirir nuevos conocimientos se fortalecerán ciertas áreas como el pensamiento lateral, para resolver problemas.

Innovación Educativa

Innovación en los Procesos de Aprendizaje

En educación, la innovación consiste en la capacidad continua y creativa de realizar cambios significativos para mejorar algo. En palabras de Yazdiza y Tavasoli (2016)

Las innovaciones ocurren cuando se concretan ideas para la solución de problemas o desafíos sociales en grupos de trabajo, en este caso se trata de satisfacer necesidades educativas, pueden ser cambios en los planes de estudio, diferentes implementaciones de procesos educativos, con o sin uso de la Creación. Desarrollar herramientas o aplicaciones

de aprendizaje de TIC de última generación para que las utilicen profesores y estudiantes en actividades académicas tanto dentro como fuera del campus.

Este entorno está abierto a propuestas, por lo que anima a los participantes a aportar las ideas que tengan en mente y colaborar con equipos colaborativos para utilizar herramientas tecnológicas que faciliten a la formación de conocimientos en base a la experiencia, teoría y práctica. Esto permite a los docentes proporcionar una formación de calidad a los estudiantes al mismo tiempo que se adapta a los nuevos contextos, de tal forma que al usar recursos digitales los estudiantes aprendan nuevas habilidades.

Innovación en el Conocimiento que se Trasmite

El resultado de una innovación puede ser nuevo en algunos casos y ya conocido en otros. En innovación educativa hablamos de respuesta al cambio, en palabras de Kunnari y Ilomaki (2016).

Realización de ideas en el contexto de la práctica docente real, utilizando diferentes tecnologías o dispositivos como herramientas o recursos para aprender, trabajar, comunicar o socializar el conocimiento creado en el aula (incluido el conocimiento que se produce fuera del entorno formal), renovación de la formación, los procesos de formación como actividad innovadora de las instituciones educativas.

Es decir, que la innovación educativa va más allá que usar e implementar recursos tecnológicos, por lo que se recalca el poder mejorar los el aprendizaje para garantizar una enseñanza optima, la innovación en las aulas supone actualizar las estrategias, técnicas u otros elementos que influyen en la educación, que tiene como objetivo principal fomentar la enseñanza de forma activa y atractiva en cada nivel y subnivel.

Innovación en Recursos Educativos

La elaboración de herramientas digitales para la integración de aulas o plataformas mediadas digitalmente puede mejorar el proceso de aprendizaje. Como mencionan De Pablo, Garcia, Arias y Sanz (2011), “los educadores tienen el desafío de ser educados para usar de manera efectiva todas las TIC disponibles para ellos y todas las herramientas que se les ofrecen.” Es decir que el docente debe estar capacitado para manejar las nuevas herramientas y recursos tecnológicos, con el propósito de garantizar a los alumnos una educación mucho más actualizada y que esta sea significativa.

Estrategias de Aprendizaje

Aprendizaje Individual

Un enfoque que promueve el aprendizaje individualizado permite que los estudiantes aprendan de acuerdo con sus oportunidades, intereses y habilidades, siendo el maestro el principal responsable del aprendizaje de los estudiantes. Como señalan Garzon y Fischer (2008):

El aprendizaje personal se caracteriza por la orientación hacia nuevos conocimientos; las personas desarrollan la capacidad de aprender, en lugar de llenarse de contenido, de revisar su interpretación de las cosas, de olvidar información inútil y de aceptar otro tipo de conocimientos.

El aprendizaje siempre será personal y se basará en los conocimientos previos que los individuos tienen como base de conocimiento, que se amplía y profundiza al dotar a la organización de nuevos conocimientos a través de las conexiones con su entorno y las rutinas organizacionales, que, si se gestionan adecuadamente, pueden ser un medio sostenible y sostenible. actividad en curso.

El aprendizaje individual se basa en obtener una mayor conciencia sobre los conocimientos prácticos que se adquieren mediante la experiencia, como menciona Londono y Acevedo (2018):

La importancia del aprendizaje individual en las organizaciones es obvia porque las organizaciones están formadas por personas, pero sutil porque las organizaciones aprenden independientemente de cada situación, pero no de todos los individuos, lo que confirma su importancia en el desarrollo organizacional.

Dicho en otras palabras, el aprendizaje individual debe basarse bajo el interés y las necesidades de los estudiantes, para que este se lo realice de forma en la que ellos puedan concebir aprendizajes significativos.

Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje colaborativo se da, esencialmente en una división de tareas que requieren ser estructuradas y ejecutadas por distintos miembros del grupo. En base a lo que menciona Jacobs, Siowock y Ball (2015):

La estrategia de trabajo y aprendizaje colaborativo ha sido ampliamente utilizada y difundida a lo largo de la historia, aunque solo recientemente ha comenzado a tomar impulso y convertirse en objeto de investigación. Pero no es fácil trabajar juntos. No basta con organizar un grupo de personas en torno a una actividad y esperar a que lleguen las lecciones. Además, es necesario organizar actividades para lograr este objetivo.

El aprendizaje cooperativo puede tomar la forma de una serie de instrucciones para las personas, es decir, especificando las condiciones bajo las cuales pueden ocurrir ciertos tipos de interacción, pero no hay garantía de que siempre ocurran. Esta metodología tiene la finalidad de

animar a los estudiantes a cooperar entre sí, ya que promueve la creatividad, colaboración y comunicación entre pares.

Aprendizaje Síncrono

Es la educación que se obtiene a tiempo real, pero no siempre en un mismo lugar, ya que este puede ser online o presencial. En palabras de (Delgado, 2020).

El aprendizaje en línea se divide en dos categorías: aprendizaje sincrónico y aprendizaje asincrónico. El primero se refiere a la educación donde los estudiantes tienen la oportunidad de aprender e interactuar con profesores y compañeros en el presente. Más específicamente, la sincronización es una forma de aprendizaje grupal porque todos aprenden al mismo tiempo.

Debido a esto, el aprendizaje sincrónico se conforma igualmente de conferencias, debates, clases en aulas físicas o actividades grupales, que se trabajan en ese instante. Cabe recalcar que estas técnicas permiten a los estudiantes intercambiar ideas del contenido de las materias del curso, del mismo modo al docente se le da acceso para exponer una retroalimentación inmediata, con el fin de ayudar que los educandos obtengan una comprensión más profunda del tema.

Aprendizaje Asíncrono

El aprendizaje asincrónico es un aprendizaje que puede ocurrir en tiempo real o fuera de línea, utilizando videos y recursos de aprendizaje facilitados por el maestro con anticipación, es decir, toda la clase aprende lo mismo, pero cada estudiante aprende a su ritmo. Como lo menciona Delgado (2020):

La mayor parte del aprendizaje en línea es asincrónica, pero el uso del aprendizaje sincrónico se ha vuelto popular debido al desarrollo de la tecnología y herramientas como el ancho de banda, la transmisión de video, las redes sociales, etc.

Es decir que se basa en el uso de la tecnología, centrándose en el estudiante, debido a que los contenidos se imparten en diferentes momentos. Por lo tanto, se caracteriza por hacer énfasis en la propia motivación de los estudiantes, lo que permite que avancen a su propio ritmo y si es necesario con la ayuda y guía del docente a través de diversos medios digitales.

Contextos Educativos

Contexto Cultural

El contexto cultural en el aprendizaje se caracteriza, por el hecho de que a los estudiantes se les brinda un espacio de interacción constante en sus actividades de desarrollo relacionadas con el objetivo de aprendizaje que realizan los docentes. En base a lo expuesto por Cárdenas y Castrillón, (2018).

Fomenta la participación en clases con diferentes miradas sobre el tema, reconoce la diversidad de saberes propios de las disciplinas, que constituye el componente básico de la construcción del conocimiento en el aula. Además, los docentes de ciencias son reconocidos como participantes activos en la práctica educativa y como creadores que piensan en nuevas oportunidades para la enseñanza de las ciencias, especialmente para nuestra comunidad escolar.

Es decir, la educación debe abarcar el contexto cultural de forma equilibrada promoviendo la diversidad, el respeto e inclusión y de igual forma enseñar el contenido de tal manera en que se tome en cuenta la parte práctica de los procesos educativos para preparar estudiantes para una vida profesional.

Contexto Social

La educación es uno de los factores más determinantes para el desarrollo social, ya que mejora los resultados de la vida de las personas y les ayuda a construir una mejor. Como lo menciona Figueroa, (2013).

En general, la educación es un motor para la democratización de la inclusión social. Por ello, en este artículo pretendo una educación intercultural que no se reduzca a una herramienta general y continua consistente únicamente en cambios metodológicos, sino que se convierta en un modelo indivisible de educación que, en última instancia, logre la inclusión de todas las personas de diferentes culturas.

Esto significa que la educación es una herramienta importante para el desarrollo social, ya que se involucra con factores culturales, de lenguaje, práctica y clases sociales, etc. Cabe recalcar lo importante que ha sido el poder cambiar aspectos curriculares como la metodología para generar más aprendizajes.

Procesos de Enseñanza Aprendizaje

Incompetencia Inconsciente

La incompetencia inconsciente se define como el fenómeno en el que una persona niega el aceptar que posee habilidades limitadas para llevar a cabo una tarea. En base a lo mencionado por Santillán, (2020, pp. 33 y 34). “Incompetencia inconsciente: incluye todo lo que no sabes hacer y que no sabes que el estudiante no sabe hacer. Todo lo que no pensó nunca que no sabe hacer y que probablemente tampoco le interese aprender.” Es importante destacar que se debe reconocer el problema para trabajar y mejorar las habilidades, motivación y confianza para alcanzar objetivos.

Incompetencia Consciente

La incompetencia consciente se refiere a aquella en donde las personas evitan alcanzar un objetivo en aspectos donde tienen la capacidad para lograrlo, normalmente se refleja en individuos que están conscientes que pueden alcanzar sus metas, pero que eligen no hacerlo. Como dice Santillán, (2020).

Algún cambio en la vida del estudiante, en cualquier área, puede hacer que tome conciencia de que no sabe hacer algo. Puede ser una reunión familiar, un cambio de vivienda de toda la familia, el nacimiento de un hermano. De repente, se da cuenta de que no sabe hacer algo y se despierta el interés por aprender (p.65).

Es decir que si se trabaja con el estudiante la parte de la motivación desarrollara un gran potencial con todas las capacidades que posee, esto se puede mejorar una vez la persona reconozca las razones por las que evita trabajar y decida superar algunas dificultades.

Competencia Inconsciente

La competencia consciente es la capacidad que tiene una persona para tomar decisiones de forma eficaz, comprendiendo de forma profunda los conceptos relevantes. En base a lo que menciona Santillán, (2020). “Finalmente, el estudiante interioriza el nuevo conocimiento, y comienza a trabajar de forma inconsciente o automática, convirtiendo lo aprendido en un hábito. Sabe cómo hacerlo y parece que siempre ha sido así”. (p. 42). Esto significa que estas destrezas son necesarias para optimizar los aprendizajes adquiridos, generando buenos resultados de alguna situación y convertirlos en una ventaja concreta para la toma de decisiones y resolución de problemas.

Aprendizaje Significativo

Cómo Implementar el Aprendizaje Significativo en el Aula

El aprendizaje significativo ocurre cuando el alumno trabaja sus conocimientos previos, ya que, el proceso se da en el tiempo y el niño aprende cosas nuevas, sobre la base de Arango (2014):

Estas lecciones se basan en lo que se sabe, por otra parte, el aprendizaje significativo basado en prácticas instruccionales se expresa de diferentes formas y en función de las vivencias de los alumnos y de las vivencias de cada niño.

Como se mencionó en la sección anterior, el aprendizaje significativo se centra en la conexión y la comprensión que ya tienen los estudiantes, es decir, almacenan más información de la que ya poseen para que no la olviden, de esta forma los discentes pueden reflexionar sobre lo que ya saben generando una nueva experiencia en cuanto a un conocimiento.

En la condición de aprendizaje importante, se revelan dos condiciones bajo las cuales ocurre la experiencia de aprendizaje Moreira, (2019):

- En primer lugar, debe desarrollar los materiales necesarios para garantizar una enseñanza adecuada y, por lo tanto, un aprendizaje importante.
- En segundo lugar, se debe estimular el conocimiento previo para que podamos participar en un nuevo aprendizaje. Como docentes, se necesita comenzar desde estudios previos de los alumnos para poder desarrollar adecuadamente el aprendizaje.

Conceptuales

El aprendizaje conceptual es un enfoque educativo que promueve el desarrollo de habilidades intelectuales, centrándose en la comprensión profunda de conceptos. Como indica Moreira, (2022). “El aprendizaje representacional está estrechamente relacionado con otra forma

de aprendizaje significativo, el aprendizaje conceptual. Los conceptos reflejan regularidades de eventos u objetos.” Es decir, que genera destrezas relacionadas a la aplicación de conceptos, razonamiento y toma de decisiones, enfocándose en que el estudiante comprenda los temas y contenidos de forma concreta, para que estos puedan aplicarse durante toda su vida.

Representaciones

Es la forma en el que los símbolos, palabras e imágenes se asocian y significan exactamente lo que representan. En palabras de Moreira, (2010, pp. 2-25). “El aprendizaje representacional es el aprendizaje que ocurre cuando un símbolo arbitrario en algún sentido representa un objeto o evento con una sola relación, es decir, el símbolo representa solo el referente que representa.” Es decir que este es el aprendizaje más fácil, ya que consiste en adquirir un concepto claro de lo que se observa para asociarlo en un contexto y poderlo aplicar, mediante las representaciones, lo que permite a los discentes relacionar el aprendizaje con su entorno.

Proposiciones

El aprendizaje proposicional es una técnica que se basa en la asignación de unas normas o leyes de clasificación para determinar patrones y generar un conocimiento a partir de ellos. Como menciona Moreria, (2010).

El aprendizaje proposicional puede ser secuencial, reordenado o combinado. Asimismo, el aprendizaje conceptual puede ocurrir mediante el uso de conocimientos subordinados, superiores o una combinación de conocimientos previos existentes en las estructuras cognitivas. Esto sugiere que las formas significativas y los tipos de aprendizaje son taxonomías totalmente compatibles.

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje se puede aplicar esta estrategia, con el fin de que los estudiantes logren comprender mejor el contenido por medio de reglas y las relaciones que existen entre los conceptos. Esta metodología ayuda a desarrollar habilidades de razonamiento crítico y toma de decisiones.

La Diferenciación Progresiva y la Reconciliación Integradora

Se trata de dos procesos simultáneos de la dinámica estructural cognitiva. A través de estos procesos, el alumno organiza jerárquicamente su aprendizaje en ciertos aspectos del conocimiento, como señala Moreira (2010):

Si la diferenciación progresiva o integración, reconciliación son procesos fundamentales en la dinámica de las estructuras cognitivas en el proceso de aprendizaje significativo, entonces deberían incluirse como principios programáticos de las materias educativas para promover dicho aprendizaje en las situaciones educativas.

Esto significa que la diferenciación progresiva está más relacionada con el aprendizaje significativo, mientras que el emparejamiento integrador se obtiene de en un aprendizaje significativo altamente organizado que ocurre con menos frecuencia.

Combinación

El aprendizaje proposicional puede ser subordinado, subordinado o combinado. De manera similar, el aprendizaje de conceptos puede ocurrir a través de la subordinación, superordenación o combinaciones de conocimientos previos existentes en las estructuras cognitivas. Esto sugiere que las formas significativas y los tipos de aprendizaje son taxonomías totalmente compatibles.

Capítulo II

Metodología y Desarrollo del Proyecto

En el año académico 2022-2023, el Sector de Educación Privada de EFRATA está explorando un enfoque activo para reemplazar la enseñanza tradicional con procesos de aprendizaje virtual basados en métodos cualitativos y cuantitativos para estudiantes de educación general de escuela primaria, tiene como objetivo recopilar información de fuentes y someterlas a análisis estadístico para determinar la naturaleza de las relaciones causales sustentadas en su marco teórico.

El estudio se realizará donde ocurre este fenómeno, es decir, en la Unidad Educativa Particular Efrata, con el fin de tocar directamente la realidad de las diversas desventajas que los estudiantes tienen en el proceso educativo. También se complementará con información bibliográfica para fortalecer los resultados del análisis de la base teórica, se obtendrán libros, manuales, revistas e Internet, que forman los principales archivos de información.

La investigación tendrá un enfoque descriptivo, ya que explorará las condiciones necesarias y suficientes para realizar una investigación utilizando diferentes unidades de observación, así como utilizar estadísticas para analizar datos, como encuestas, a partir de una estructura que permita recopilar información actual sobre el tema.

Capítulo III

Análisis de Resultados

Luego de realizar entrevistas a la muestra para este estudio, se obtuvo información a través de una encuesta de 10 preguntas que fue respondida personalmente por docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Particular Efrata, después, cada pregunta de datos será analizada e interpretada.

Recopilación de Datos de las Encuestas

Características Generales de la Población de Estudio: Docentes.

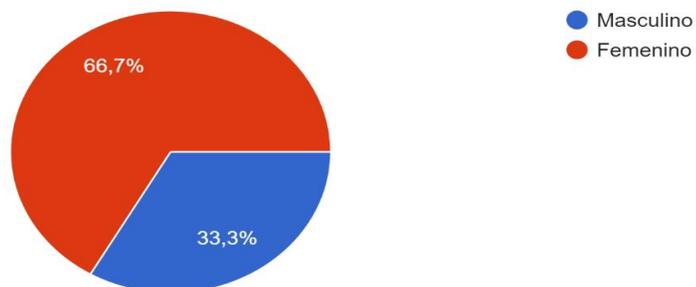
Pregunta # 1.

Tabla 1

Género de la población

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	1	33,3%
Femenino	2	66.7%
Otro	0	0%
Total	3	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 1*Género de la población*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

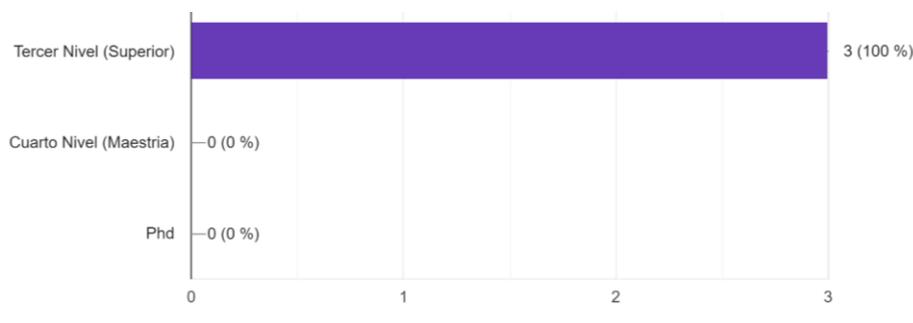
Análisis

La población a la que se realizó la encuesta fue de 3 personas, comprendidas entre docentes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Particular Efrata, de los profesores encuestados, los resultados obtenidos demuestran que el género de la población con un 66,7% es femenino y el 33,3% masculino.

Pregunta # 2**Tabla 2***Formación profesional*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Tercer Nivel (Superior)	3	100 %
Cuarto Nivel (Maestría)	0	0 %
Phd	0	0 %
Total	3	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 2*Formación profesional*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

La población a la que se realizó la encuesta fue de 3 profesores, comprendidos entre docentes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Particular Efrata, de las personas encuestadas, se obtuvo el siguiente resultado, los docentes que cuentan con un título de tercer nivel, es decir en educación superior, son 3 representando así el 100 %.

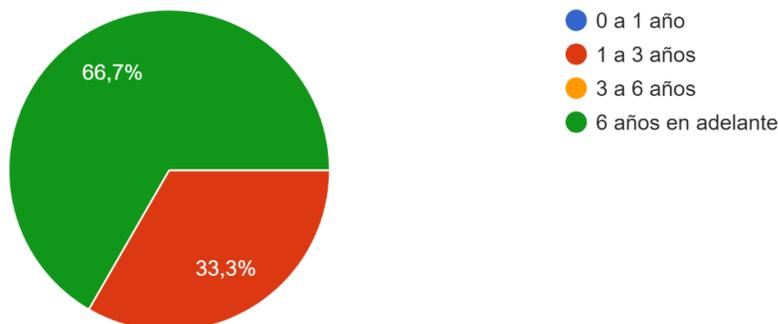
Pregunta # 3**Tabla 3***Experiencia laboral*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
0 a 1 año	0	0 %
3 a 6 años	1	33.3 %
6 años más adelante	2	66,7 %
Total	3	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 3

Experiencia laboral



Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

La población a la que se realizó la encuesta fue de 3 profesores, comprendidas entre docentes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Particular Efrata, de las personas encuestadas, se evidencio que el 33.3%, es decir 1 docente, cuentan con una experiencia laboral entre 1 a 3 años, mientras que el 66,7 %, es decir 2 docentes cuentan con una experiencia laboral de 6 años en adelante.

Resultados de la Encuesta Aplicada a los Docentes

Pregunta N.º 1: ¿Qué metodologías activas aplica o ha aplicado durante el desarrollo de una clase?

Tabla 4

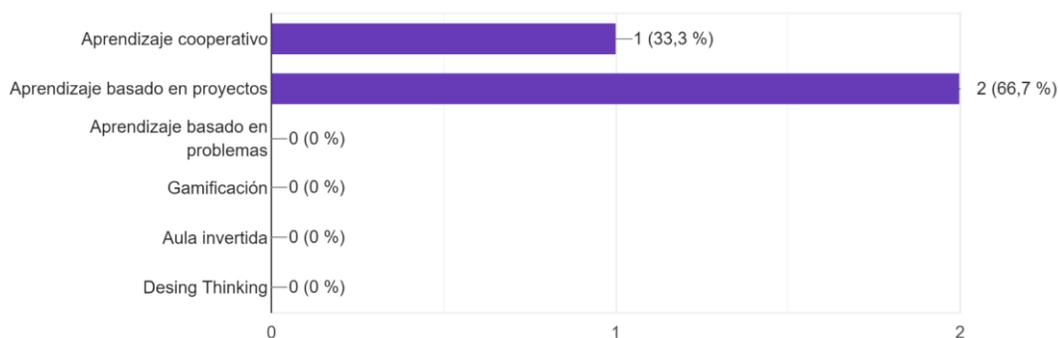
Metodologías activas aplicadas durante el desarrollo de una clase

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Aprendizaje cooperativo	1	33,3%
Aprendizaje basado en proyectos	2	66,7%
Aprendizaje basado en problemas	0	0%
Gamificación	0	0%
Aula Invertida	0	0%
Desing Thinking	0	0%
Total	3	100%

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 4

Metodologías activas aplicadas durante el desarrollo de una clase



Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

De acuerdo con el criterio de gran parte de los docentes encuestados señalaron en la pregunta referente a las metodologías activas que se aplican durante el desarrollo de una clase, el 66,7 % de los encuestados indicaron que aplican el aprendizaje basado en proyectos como metodología activa y el 33,3% de los encuestados señalo que aplican el aprendizaje cooperativo como metodología activa.

Esto significa que el ABP es la metodología activa que más aplican los docentes mientras dure la clase, ya que, de esta forma los estudiantes adquieren más responsabilidades de forma simultánea trabajando entre ellos y de manera coordinada, con el fin de adquirir destrezas y habilidades que le permitan generar un aprendizaje significativo durante todo su proceso de enseñanza aprendizaje. Cabe mencionar que al aplicar esta estrategia se busca que los discentes logren responder a diversas problemáticas que se susciten en la comunidad educativa, a través de proyectos.

Pregunta N°2: Según el contexto educativo, ¿Con qué tipo de modelo educativo el estudiante adquiere aprendizajes significativos?

Tabla 5

Tipo de modelo educativo con el se adquiere aprendizajes significativos

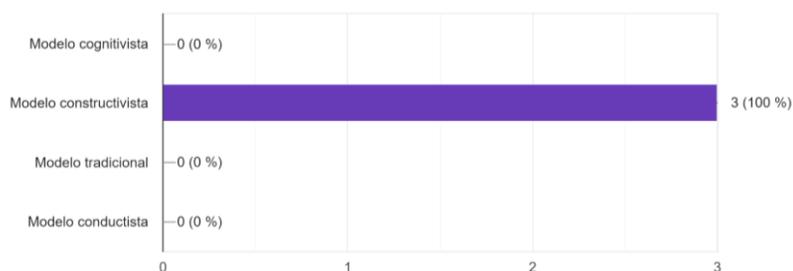
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Modelo cognitivista	0	0 %
Modelo constructivista	3	100 %
Modelo tradicional	0	0 %
Modelo conductista	0	0 %
Total	12	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura

5

Tipo de modelo educativo con el se adquiere aprendizajes significativos



Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

De acuerdo con el criterio de gran parte de los docentes encuestados señalaron en la pregunta sobre con qué tipo de modelo educativo el estudiante adquiere aprendizajes significativos, el 100% indicó que el modelo pedagógico con el que los alumnos adquieren un aprendizaje significativo es el constructivista.

Esto significa que el modelo constructivista es el tipo de modelo educativo con el que el estudiante adquiere aprendizajes significativos, ya que el discente toma un papel activo en el que se transforma en el principal agente de su propio aprendizaje, construyendo sus propios conocimientos y el docente solo actúa como guía dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje. Cabe recalcar que se logra adquirir conocimientos en base a la resolución de problemas y el descubrimiento en relación al entorno que los rodea, con el fin de mejorar la forma en la que adquieren un nuevo aprendizaje.

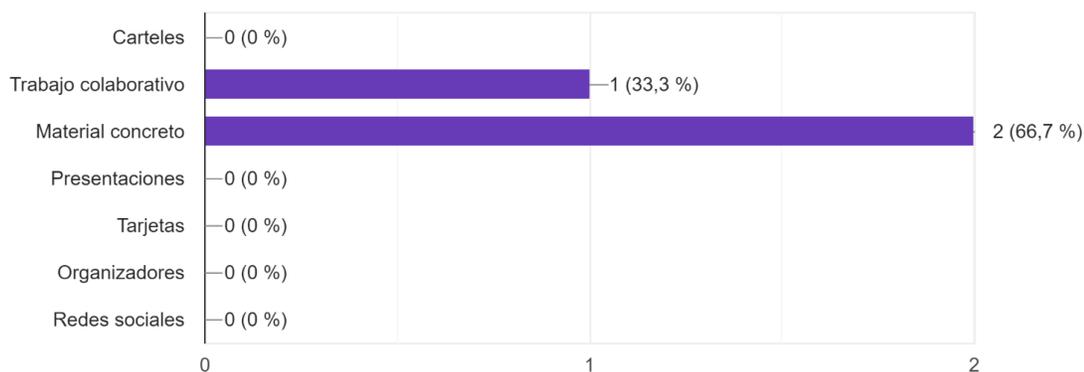
Pregunta N°3: Para que el estudiante logre ser más autónomo ¿Qué metodología activa cree conveniente aplicar?

Tabla 6*Metodologías activas*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Carteles	0	0 %
Trabajo colaborativo	1	33.3 %
Material concreto	2	66.7 %
Presentaciones	0	0 %
Tarjetas	0	0 %
Organizadores	0	0 %
Redes sociales	0	0 %
Total	3	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa

Particular Efrata

Figura 6*Metodologías activas*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa

Particular Efrata.

Análisis

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados señalaron en la pregunta referente a qué metodología conviene aplicar para que el estudiante logre ser más

autónomo, el 66,7% señaló que se debería trabajar con material concreto, mientras que el 33,3% indicó que se debería aplicar el trabajo colaborativo.

Esto significa que la metodología activa que más conviene aplicar para que los estudiantes sean autónomos es el trabajar con material concreto, ya que de esta forma los discentes pueden realizar sus propias actividades de forma individual usando los recursos necesarios para generar autonomía, al mismo tiempo que adquieren un aprendizaje más concreto al manipular el material que se aplique. Cabe recalcar que estos recursos le permitan al educando comprender mejor los conceptos, al mismo tiempo que le proporciona una experiencia práctica que le permita fortalecer y reforzar varias habilidades como la creatividad, estimular la lógica y su capacidad para aprender.

Pregunta N°4: ¿Qué estrategias de aprendizaje aplica usted al impartir clase?

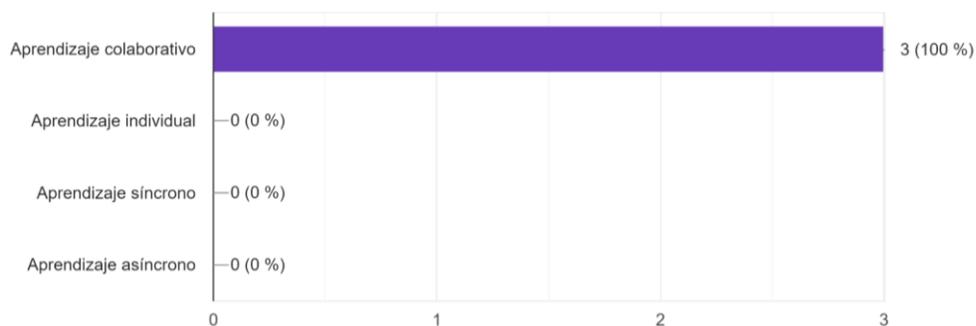
Tabla 7

Estrategias de aprendizaje

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Aprendizaje colaborativo	5	100 %
Aprendizaje individual	0	0 %
Aprendizaje síncrono	0	0 %
Aprendizaje asíncrono	0	0 %
Total	3	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa

Particular Efrata.

Figura 7*Estrategias de aprendizaje*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados señalaron en la pregunta referente a que estrategias de aprendizaje aplica para impartir clases, el 100% de los encuestados indicaron que aplican el aprendizaje colaborativo, como estrategia al momento de impartir clases.

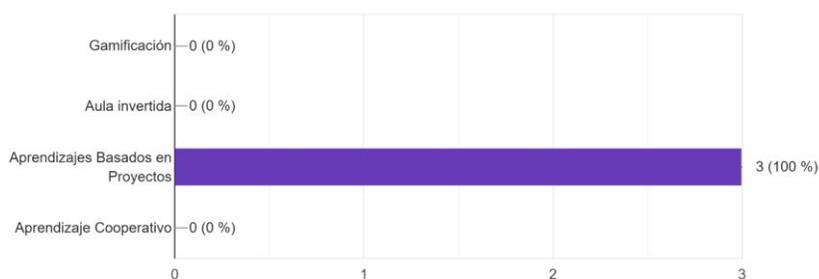
Esto significa que el aprendizaje colaborativo es la estrategia que más se aplica al momento de impartir clases, debido a que esta metodología de enseñanza fomenta la interdependencia de forma positiva, reforzando la autonomía, además de desarrollar habilidades como la comunicación y solución de problemas, cabe recalcar que también mejora la interacción entre los estudiantes. Por lo cual los docentes aplican el trabajo en equipo como una herramienta para desarrollar habilidades comunicativas, creativas y de liderazgo, cabe mencionar que el rendimiento académico de los escolares mejora debido a que se les permite compartir conocimientos y experiencias nuevas.

Pregunta N°5: Usted cómo docente, ¿Qué metodología activa usa para fomentar la motivación en el estudiante?

Tabla 8.*Motivación en el estudiante.*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Gamificación	0	0%
Aula invertida	0	0%
Aprendizajes basados en proyectos	3	100%
Aprendizajes cooperativos	0	0%
Total	3	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 8*Motivación en el estudiante*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados señalaron en la pregunta referente a que metodologías activas usa para fomentar la motivación en el estudiante, el 100% de los encuestados respondió que aplican el Aprendizaje basado en proyectos como metodología activa para fomentar la motivación en los estudiantes.

Esto significa que el aprendizaje basado en proyectos es la metodología activa que más se aplica para motivar a los estudiantes, ya que esta incentiva a los estudiantes al aprender a aprender, a través del desarrollo de habilidades y competencias que se identifican por medio del pensamiento crítico, autodirección y trabajo en equipo, por ende, promueve la creatividad estimulando al discente por querer aprender más. Esta estrategia de enseñanza se basa en el aprendizaje significativo en la que los involucrados asimilan el conocimiento de forma crítica, reflexiva y el poder trabajar en conjunto en distintas actividades busca que el alumno se sienta motivado por conocer más sobre diversas temáticas.

Pregunta N°6: ¿Antes de la pandemia, usted ha aplicado metodologías activas?

Tabla 9

Aplicación de metodologías activas

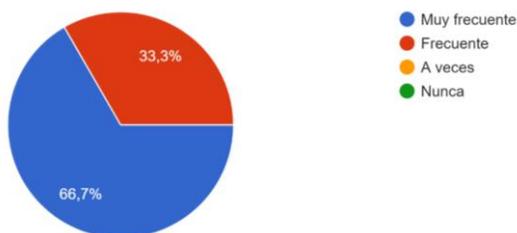
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	33.3 %
Casi siempre	1	66.7 %
A veces	0	0 %
Nunca	0	0 %
Todo	3	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa

Particular Efrata.

Figura 9

Aplicación de metodologías activas



Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados señalaron en la pregunta referente a qué tan seguido aplica metodologías activas en clase, el 66,7% señaló que muy frecuentemente aplican metodologías activas en clases, mientras que el 33,3% indicó que frecuentemente aplican metodologías activas en la clase.

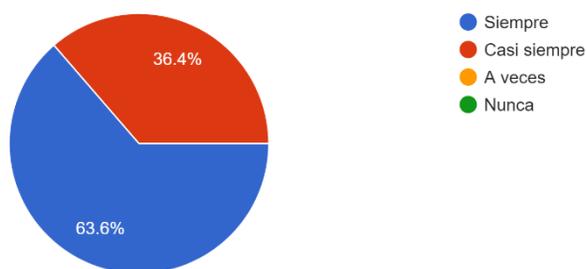
Esto significa que es muy frecuente que los docentes apliquen metodologías activas en clase, debido a que de esta forma se generan aprendizajes significativos con los estudiantes, además de mantener la motivación para adquirir nuevos conocimientos durante los procesos de enseñanza aprendizaje, cabe recalcar que una de las ventajas es que permite aprender por medio de la investigación obteniendo como resultado discentes críticos y reflexivos. Se debe considerar que durante la pandemia los docentes tuvieron que aplicar diferentes pedagogías para centrarse en generar nuevas experiencias de aprendizaje en el estudiante, como el ABP, aprendizaje colaborativo, gamificación, entre otras, con el propósito de alcanzar aprendizajes significativos.

Pregunta N°7: ¿Para trabajar la motivación e interés del estudiante usted ha aplicado la metodología de gamificación?

Tabla 10*Motivación e interés del estudiante*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	33.3%
A veces	2	66,7 %
Nunca	0	0%
Todo	3	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 10*Motivación e interés del estudiante*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados señalaron en la pregunta referente a que para trabajar la motivación e interés del estudiante el docente ha aplicado la metodología de gamificación, el 63% señaló que a veces usan el juego como estrategia de motivación, mientras que el 36,4% indicó que casi siempre usan esta metodología en clase.

Esto significa que si suele aplicar la metodología del juego en la clase con el fin de generar interés al estudiante por querer aprender. La gamificación consiste en el uso de elementos dentro

del aula que faciliten el aprendizaje y la motivación de los discentes, normalmente se suelen incluir puntos, niveles, logros, recompensas y competencias para generar el interés por participar en el proceso de enseñanza aprendizaje, cabe recalcar que se pueden aplicar diferentes métodos o técnicas para aumentar el compromiso y mejorar el rendimiento escolar que se evidencia en la creatividad para la resolución de problemas.

Pregunta N°8: Considera que las herramientas digitales de trabajo colaborativo, presentaciones y video conferencias son las más usadas para impartir una clase.

Tabla 11

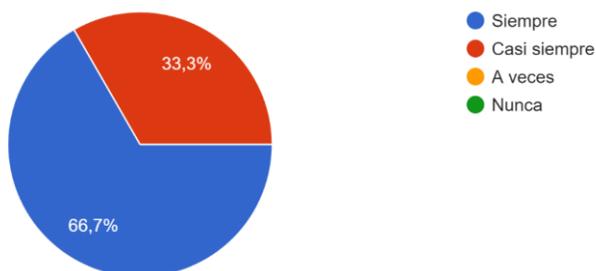
Herramientas digitales

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	66.7 %
Casi siempre	1	33.3 %
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	3	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 11

Herramientas digitales



Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados señalaron en la pregunta referente a que, si creen que es necesario utilizar herramientas digitales al momento de aplicar alguna metodología activa, el 66,7% señaló que siempre es necesario usar herramientas digitales al momento de aplicar alguna metodología activa, mientras que el 33,3% indicó que casi siempre sería necesario utilizar herramientas digitales al momento de aplicar alguna metodología activa.

Esto significa que siempre se deben utilizar herramientas digitales para aplicar metodologías activas, ya que de esta forma se realiza un aprendizaje efectivo al combinar varias estrategias que formen un aprendizaje significativo, por medio de la interacción e innovación con el propósito de mantener al estudiante motivado y generar interés por participar. Las herramientas digitales han proporcionado a los estudiantes una variedad de recursos para mejorar las experiencias en cuanto al adquirir conocimientos, permitiéndole a los docentes mejorar el contenido educativo y procesos de evaluación.

Pregunta N°9: Cree usted que en la actualidad el tradicionalismo puede generar algún conocimiento concreto.

Tabla 12

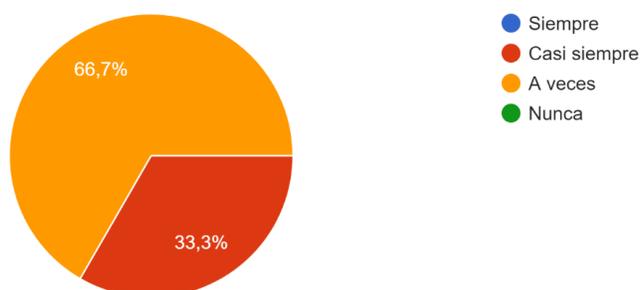
La actualidad y el tradicionalismo

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	33.3%
A veces	3	66.7%
Nunca	0	0%
Total	3	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 12

La actualidad y el tradicionalismo



Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados señalaron en la pregunta referente a que, si creé que en la actualidad el tradicionalismo puede generar algún conocimiento concreto, el 66,7% señaló que a veces el tradicionalismo puede generar algún conocimiento concreto, mientras que el 33,3% indicó que casi siempre el tradicionalismo puede generar algún conocimiento concreto.

Esto significa que el tradicionalismo aún genera algún tipo de aprendizaje concreto, debido a que el docente en la actualidad aún acompaña el proceso de enseñanza aprendizaje, además que el tradicionalismo tiene como el fin la formación del carácter y desarrollar cualidades innatas de los estudiantes, a través de métodos repetitivos, obteniendo como resultado un aprendizaje acorde a lo que el maestro busca. Sin embargo, aún se sigue utilizando este método por lo que brinda una estabilidad y estructura en la forma de enseñanza para adquirir conocimientos.

Pregunta N°10: ¿Al aplicar metodologías activas cree que, para el estudiante, la clase se torne más activa y participativa?

Tabla 13.

Metodologías activas.

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	100 %
Casi siempre	0	0 %
A veces	0	0 %
Nunca	0	0 %
Total	3	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 13

Metodologías activas



Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

De acuerdo con el criterio de la mayoría de los docentes encuestados señalaron en la pregunta referente a que, si creen que para el estudiante el aplicar metodologías activas en la clase las torne más activas y participativas, el 100% de los encuestados señaló que siempre al aplicar metodologías activas las clases se tornan más activas y participativas.

Esto significa que los docentes están convencidos que se deben aplicar metodologías activas en la clase para que los estudiantes sean más participativos y activos en sus procesos de enseñanza aprendizaje, ya que, facilita la adquisición de conocimientos de tal forma que se desarrolle en ellos competencias, destrezas que sean de utilidad para obtener un aprendizaje significativo. Estas estrategias le permiten al discente aplicar todo lo que saben en base a la práctica y experiencia, cabe mencionar que usar estos métodos promueven la interacción entre docente y estudiante, el trabajo en equipo, la colaboración, la comunicación asertiva y a la reflexión crítica.

Características generales de la población de estudio: Estudiantes

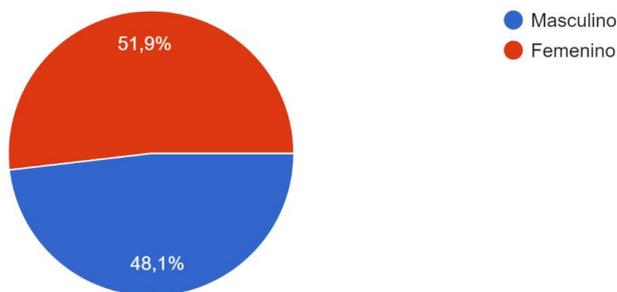
Pregunta # 1.

Tabla 14

Género de la población

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	13	48,1 %
Femenino	14	51,9 %
Otro	0	0 %
Todo	25	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 14*Género de la población*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

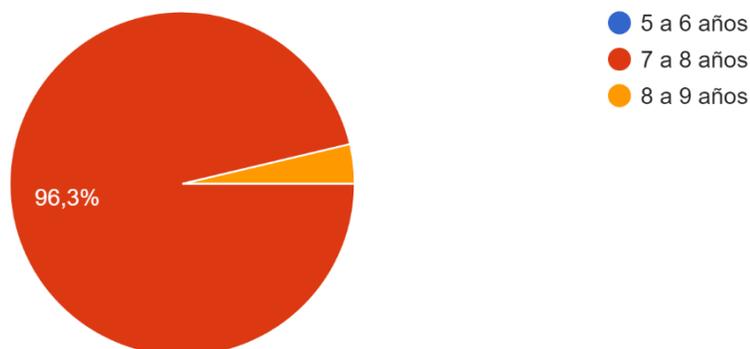
Análisis

La población a la que se realizó la encuesta fue de 25 personas, comprendidas entre estudiantes de preparatoria y elemental de la Escuela Particular Efrata, de las personas encuestadas, los resultados obtenidos demuestran que el género de la población con un 56% es masculino es decir 14 estudiantes, mientras que el 44% es femenino, es decir 11 estudiantes.

Pregunta # 2.**Tabla 15***Edad de la población*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
5 a 6 años	0	0 %
7 a 8 años	26	96,3 %
8 a 9 años	1	3,7 %
Total	27	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 15*Edad de la población*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

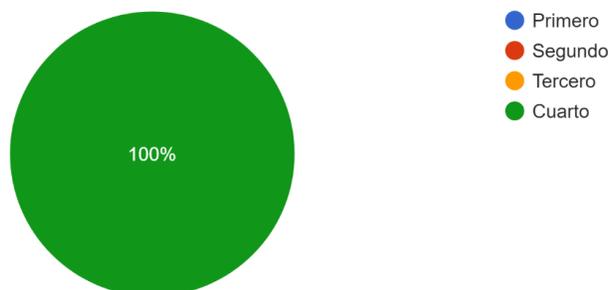
Análisis

La población a la que se realizó la encuesta fue de 27 personas, comprendidas entre estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Particular Efrata, de los cuales el 100% de la población se encuentra entre los 7 a 8 años de edad.

Pregunta # 3.**Tabla 16***Grado o curso de la población*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Primero	0	0 %
Segundo	0	0 %
Tercero	0	0 %
Cuarto	27	100 %
Todo	27	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 16*Grado o curso de la población*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

La población a la que se realizó la encuesta fue de 27 personas, comprendidas entre estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Particular Efrata, de los cuales el 100 % de los estudiantes perteneces al cuarto año de educación general básica.

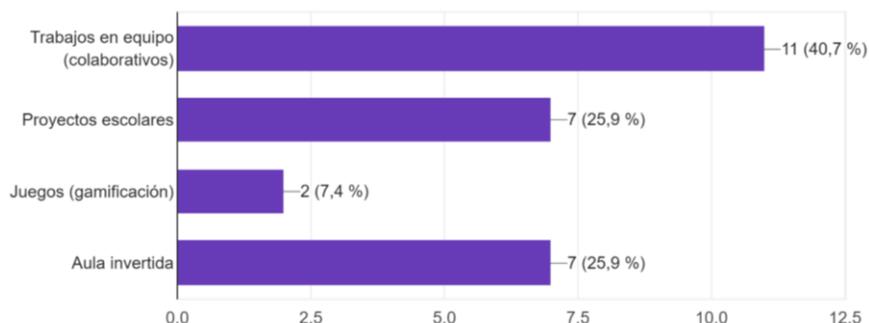
Resultados de la Encuesta Aplicada a los Estudiantes

Pregunta N°1: ¿Con que tipo de enseñanza sientes que aprendes más?

Tabla 17*Tipo de enseñanza*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Trabajos en equipo (colaborativos)	11	40,7 %
Proyectos escolares	7	25,9 %
Juegos (gamificación)	2	7,4 %
Aula invertida (exposiciones)	7	25,9 %
Total	27	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 17*Tipo de enseñanza*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

El 40,7% de los estudiantes indican que aprenden más realizando trabajos en equipo (colaborativos), el 25,9% que aprenden mediante los proyectos escolares, el 25,9% que aprenden mediante el aula invertida, y el 7,4% que aprenden mediante la gamificación. De acuerdo al criterio de la mayoría de los estudiantes se indica que han trabajado en equipos de forma colaborativa. Ya que, de esta forma pueden mejorar habilidades de comunicación, interdependencia y resolución de problemas

Según los tipos de enseñanza el trabajo colaborativo fortalece varios aspectos en los estudiantes durante sus procesos de enseñanza aprendizaje, debido a que comparten sus experiencias y conocimientos, evidenciándose en la forma en la que interactúan y colaboran entre ellos, haciendo notorio el desarrollo de habilidades comunicacionales, autonomía y trabajo en equipo. Es importante mencionar que se estimula la búsqueda de soluciones creativas y la toma de decisiones en grupo, una de las ventajas de esta metodología es que el discente entiende las necesidades del equipo y aplica lo aprendido para obtener buenos resultados.

Pregunta N.º 2: En tu opinión, ¿Con qué metodología sientes que trabajas mejor de forma colaborativa?

Tabla 18

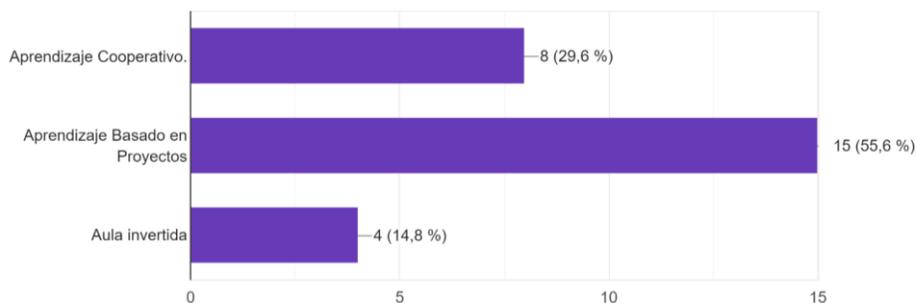
Metodologías colaborativas

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Aprendizaje cooperativo	8	29,6 %
Aprendizajes basados en proyectos	15	55,6 %
Aula invertida	4	14,8 %
Total	27	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 18

Metodologías colaborativas



Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

El 55.6% de los estudiantes indican que para trabajar de forma colaborativo lo hacen de mejor forma por medio de la metodología de Aprendizajes Basados en Proyectos, el 29,6% trabajan de forma colaborativa mediante el aprendizaje cooperativo y el 14,8% trabaja de buena forma a través del aula invertida.

El Aprendizaje Basado en Proyectos en la actualidad se centra en el estudiante, ya que, es una metodología activa que transforma al discente en el protagonista para que adquiera su propio conocimiento, de tal manera que este desarrolle habilidades y destrezas para resolver problemas, trabajar en equipo, esto se lo puede evidenciar al momento que el individuo explora, conoce y comprende el entorno que lo rodea, por lo que el ABP busca el impulsar la participación de los educandos.

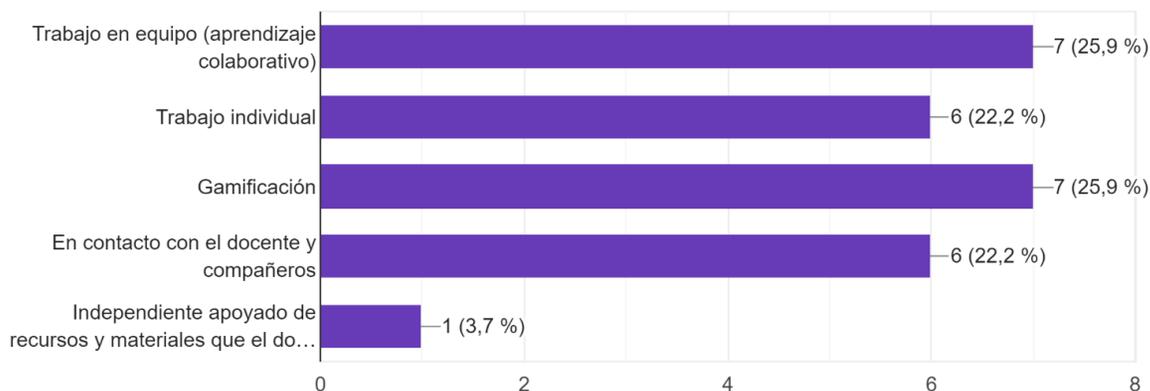
Pregunta N. º 3: Selecciona la estrategia con la que más te gusta trabajar en clases

Tabla 19

Estrategias de la clase

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Trabajo en equipo (aprendizaje colaborativo)	7	25,9 %
Trabajo individual	6	22,2 %
Gamificación	7	25,9 %
En contacto con el docente y compañeros	6	22,2 %
Independiente apoyado de recursos y materiales que el docente preparo con anterioridad.	1	3,7 %
Total	27	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 19*Estrategias de la clase*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

El 25,9% de los estudiantes indican que la estrategia con la que más les gusta trabajar en clase es el trabajo en equipo (aprendizaje colaborativo), el 25,9% menciona que les gusta trabajar con la gamificación, el 22,2% dice que les gusta el trabajo individual, el 22,2% señala que les gusta trabajaren contacto con el docente y compañeros, finalmente el 3,7% señala que les gusta trabajar de forma independiente apoyados de recursos y materiales que el docente preparo con anterioridad. De acuerdo al criterio la mayoría de estudiantes indica que prefiere trabajar en equipo y mediante la gamificación.

El trabajo en equipo es una estrategia en la que busca que los estudiantes colaboren en grupos para cumplir un mismo objetivo, a la vez que desarrolla varias habilidades concretas y cooperativas, esto se puede evidenciar cuando mejora sus habilidades comunicacionales y adquiere más experiencia para resolver conflictos.

La gamificación es una metodología de aprendizaje en la que se basa el juego como metodología de enseñanza, misma que permite a los estudiantes aprender mientras disfrutan de las

actividades que realizan, esto se puede evidenciar al momento de observar el interés que le prestan a dicha actividad que se realice, de tal forma que se motivan por alcanzar mejores resultados.

Pregunta N. º 4: Seleccione los procesos educativos según la modalidad o tipo que usted conozca.

Tabla 20

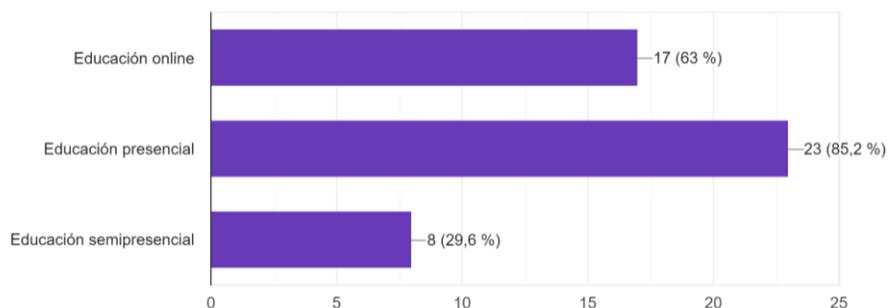
Procesos educativos según la modalidad

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Educación online	17	63 %
Educación presencial	23	85,2 %
Educación semipresencial	8	29,6 %
Total	27	100%

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 20

Procesos educativos según la modalidad



Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

El 85,2% de los estudiantes indican que la educación presencial es la modalidad con la que más se familiarizan, el 63% menciona que la educación online es la que identifican y el 29,6%

indica que reconoce que es la educación semipresencial. De acuerdo al criterio la mayoría de los estudiantes muestra que la educación presencial es la más conocida en la actualidad.

Dentro de los procesos educativos la educación presencial es la modalidad más reconocida, debido a que después de un tiempo de estar en clases online, el estar presente bajo un entorno de aprendizaje estimula la motivación y genera interés por parte del estudiante, esto se lo puedo evidenciar al momento en el que interactúan con sus pares y con los docentes de forma personal. Bajo esta modalidad los profesores pueden utilizar una variedad de métodos de enseñanza aplicando metodologías activas que incentiven a la participación de los discentes, con el fin de asegurar que entiendan el contenido de la clase y aprendan de mejor manera.

Pregunta N° 5: Señala de qué manera aprendes mejor los temas o contenidos en las diferentes asignaturas:

Tabla 21

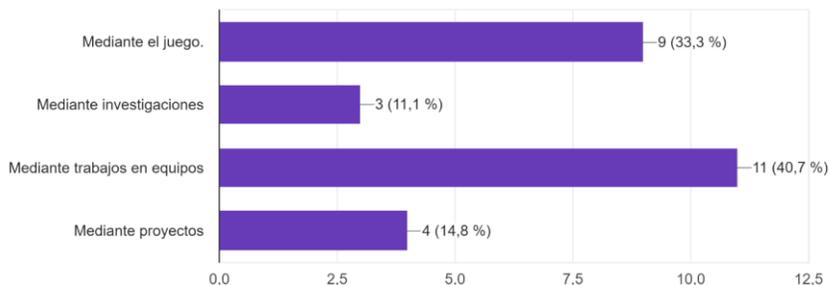
Aprendizaje de temáticas

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Mediante el juego	9	33,3 %
Mediante investigaciones	3	11,1 %
Mediante trabajos en equipos	11	40,7 %
Mediante proyectos	4	14,8%
Total	27	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 21

Aprendizaje de temáticas



Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

El 40,7% de los estudiantes revelan que aprenden mejor los temas mediante trabajos en equipo, el 33,3% se maneja mediante el juego, el 14,8% aprende mediante proyectos, finalmente el 11,1% adquiere más conocimientos mediante las investigaciones. De acuerdo al criterio de la mayoría de los estudiantes muestran que mediante trabajos en equipos aprenden mejor los temas.

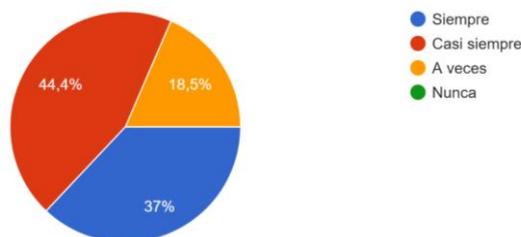
El trabajo en equipo fomenta un desarrollo integral en los estudiantes, ya que, esta forma destrezas y habilidades necesarias para la comunicación, autonomía y responsabilidad, esto se puede evidenciar mediante el desarrollo de actividades concretas en grupo y de forma cooperativa, además que se garantiza su participación activa y comprometida por cada uno de los miembros. Cabe mencionar que al trabajar de forma colaborativa se les brinda a los discentes la oportunidad de tomar decisiones, comprender la diversidad y trabajar para alcanzar un mismo objetivo.

Pregunta N.º 6: ¿Qué tanto los docentes aplican el juego como metodología de enseñanza?

Tabla 22*Uso de gamificación en el aula*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	37 %
Casi siempre	12	44,4 %
A veces	5	18,5 %
Total	27	100%

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 22.*Uso de gamificación en el aula.*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

El 44,4% de los estudiantes señalaron que casi siempre aplican el juego como metodología de enseñanza, el 37% dice que siempre aplican el juego como metodología de enseñanza, el 18,5% señala que a veces aplican el juego como metodologías activas. De acuerdo al criterio la mayoría de los estudiantes reconocen que los docentes a veces aplican la gamificación como metodología de enseñanza.

La gamificación es una metodología de aprendizaje basada en juegos que permite hacer uso de los diversos materiales, recursos y herramientas dentro del aula que ayudarán a los docentes

a motivar a los estudiantes, lo que se puede demostrar con la participación de los estudiantes a medida que el aula se vuelve más innovadora y activa. Cabe recalcar que los alumnos participan de una forma más activa, aumentando la motivación e interés de nuevos contenidos, además de aumentar la retención de información.

Pregunta N.º 7: ¿Qué tanto el docente aplica el trabajar de forma colaborativa dentro del aula?

Tabla 23

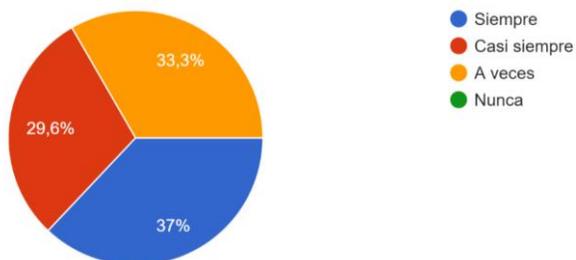
Trabajos colaborativos en el aula.

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	37 %
Casi siempre	8	29,6 %
A veces	9	33,3 %
Total	27	100%

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 23

Trabajos colaborativos en el aula



Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

El 37% de los estudiantes indican que siempre los docentes trabajan de forma colaborativa dentro del aula, el 33,3% señala que a veces el docente trabaja de forma colaborativa, el 29,6 señala que casi siempre se trabajan de forma colaborativa dentro del aula. De acuerdo a la mayoría de los estudiantes siempre el docente trabaja de forma colaborativa.

En la actualidad el trabajar de forma colaborativa se lo puede realizar a través de los proyectos, además favorece al desarrollo de la autonomía, fomentando el aprender a aprender, generando interdependencia positiva, esto se lo puede evidenciar cuando los estudiantes refuerzan la autonomía al responsabilizándose de cada una de sus actividades. Estas habilidades ayudan a los discentes a desarrollar destrezas que le permitan trabajar por cumplir o alcanzar un objetivo en común.

Pregunta N.º 8: ¿Has escuchado sobre el aprendizaje significativo?

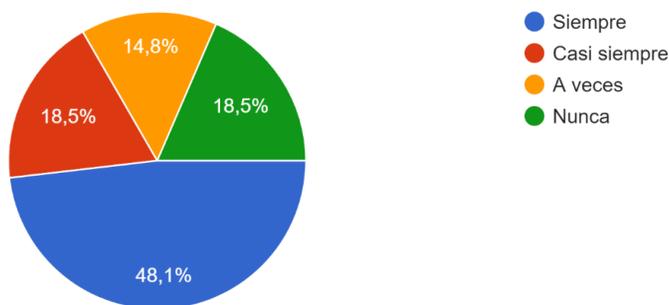
Tabla 24

Recursos adecuados para clases virtuales

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	48,1 %
Casi siempre	5	18,5 %
A veces	4	14,8 %
Nunca	5	18,5 %
Total	27	100%

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa

Particular Efrata.

Figura 24*Aprendizaje significativo*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

El 48,1% de los estudiantes indican que siempre han escuchado sobre el aprendizaje significativo, el 18,5% señalan que casi siempre escuchan sobre el aprendizaje significativo, el otro 18,5% dice que a veces ha escuchado hablar sobre el aprendizaje significativo, finalmente el 14,8% han escuchado sobre el aprendizaje significativo. De acuerdo a la mayoría de los estudiantes siempre han escuchado hablar sobre el aprendizaje significativo y que este es perdurable para toda la vida.

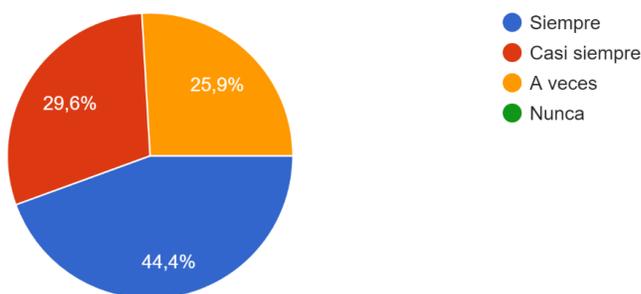
Un estudiante obtiene un aprendizaje significativo cuando usa o aplica sus conocimientos previos para adquirir nuevos aprendizajes, por lo que se trata de un proceso activo y participativo por el que los educandos adquieran nuevos aprendizajes, esto se puede evidenciar cuando el discente aprende un nuevo concepto y adicional a ello lo puede llevar a la práctica volviéndose así un aprendizaje perdurable.

Pregunta N.º 9: ¿Qué tanto te genera interés participar en proyectos de trabajos en equipos?

Tabla 25*Manejo de herramientas digitales*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	44,4 %
Casi siempre	8	29,6 %
A veces	7	25,9 %
Total	27	100%

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 25*Manejo de herramientas digitales*

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

El 44,4% de los estudiantes indican que siempre les genera interés participar en proyectos de trabajo en equipo, el 29,6% que a veces les genera interés participar en proyectos de trabajo en equipo y el 25,9% que casi siempre les genera interés participar en proyectos de trabajo en equipo. De acuerdo a la mayoría de los estudiantes siempre les genera interés participar en proyectos de trabajo en equipos.

Dentro de los procesos educativos los proyectos de trabajo en equipo son importantes para el desarrollo de destrezas y de habilidades, con el fin de poder colaborar de forma adecuada, esto se lo puede evidenciar mediante la interacción y comunicación asertiva que debe existir entre los miembros de su grupo al momento en que se relacionan entre si para culminar alguna tarea en conjunto.

Pregunta N.º 10: ¿Cuándo el docente usa recursos y material sientes que te ayuda entender la clase de mejor forma:

Tabla 26

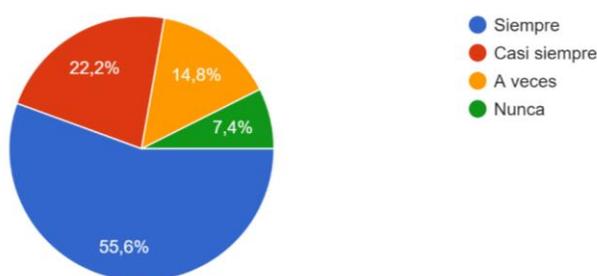
Uso de herramientas tecnológicas

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	55,6 %
Casi siempre	6	22,2 %
A veces	4	14,8 %
Nunca	2	7,4 %
Total	27	100 %

Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Figura 26

Uso de herramientas tecnológicas



Nota. Datos obtenidos durante de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Particular Efrata.

Análisis

El 55,6% de los estudiantes indican que siempre la clase se torna interesante cuando el docente usa herramientas tecnológicas para explicar un tema, el 22,2% indica que casi siempre la clase se torna interesante cuando el docente usa herramientas tecnológicas para explicar un tema, el 14,8% indica que a veces la clase se torna interesante cuando el docente usa herramientas tecnológicas para explicar un tema, el 7,4% señala que la clase se torna interesante cuando el docente usa herramientas tecnológicas para explicar un tema,. De acuerdo al criterio la mayoría de los estudiantes indica que siempre la clase se torna interesante cuando el docente usa herramientas tecnológicas para explicar un tema.

Los recursos y materiales didácticos son importantes al momento de impartir una clase, ya que estos son el apoyo del docente, debido a que facilitan la forma en la que está aprendiendo el estudiante, facilitando los procesos de enseñanza aprendizaje, Estos datos se pueden evidenciar cuando el educando aprende a través del contacto y de las experiencias que le pueden dejar el relacionarse con el material y los recursos.

Capítulo IV

Propuesta

Tema: Manual de estrategias de enseñanza aprendizaje basadas en metodologías activas para aplicarlas en las aulas como propuesta al desarrollo significativo del aprendizaje.

Tipo del producto

Aprendizaje

El aprendizaje es concebido por varios autores como el cambio de conducta de una persona, que son consecuentes de la practica o experiencia adquirida a lo largo de su formación.

En palabras de (Morales, 2019)

El aprendizaje en el ser humano se considera un cambio constante en el comportamiento, que básicamente se relaciona con experiencias y situaciones, que involucran diversos procesos mentales que se reflejan en nuestros pensamientos y acciones.

Dicho esto, se puede deducir que el aprendizaje es el proceso que interviene en la vida de una persona para cambiar significativamente su ideología, ya que trasforma la forma en la que observa, analiza y participa en su entorno.

Estrategias de Aprendizaje

Se considera que las estrategias de instrucción son algunos de los programas que los maestros usan de manera deliberada y flexible para hacer posible el aprendizaje de los estudiantes. Según Schunk (1988):

Una estrategia de aprendizaje es una serie de programas o planes destinados a lograr objetivos de aprendizaje, y la secuencia de programas específicos se denomina estrategia de aprendizaje. En este caso, una estrategia sería un programa de nivel superior que incluye diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje.

Esto quiere decir que las estrategias didácticas incluyen la manipulación física y mental para lograr facilitar la comprensión del estudiante con el objeto de conocimiento, y al utilizarlo los docentes tratan de promover un aprendizaje significativo para los estudiantes, pasando del aprendizaje autónomo al análisis, la reflexión, la cooperación y la participación.

Innovación en la Educación

La innovación tiene como objetivo influir positivamente en el proceso educativo, ya que busca proporcionar una dirección en forma de mejora continua y transformación en el aprendizaje. Como mencionan Leonor & Andoni (2006) “El concepto de innovación parece estar relacionado con estos tres usos: crear lo desconocido, ver lo creado como nuevo y asimilar la cosa como nueva”. Es decir, los cambios en el ámbito educativo van encaminados a mejorar el sistema educativo, pero también hay que ver cómo estos nuevos cambios se adaptan a la realidad.

Si hablamos de innovación en el campo educativo, entonces los modelos de enseñanza pasados, presentes y futuros deben ser analizados y utilizados en el proceso de aprendizaje con el fin de mejorar los métodos, técnicas y estrategias de aprendizaje, para conseguir que los estudiantes sean más activos, involucrados, cooperativos y productivos.

Por lo tanto, cuando hablamos de innovación en educación, la mejor manera de lograr el objetivo principal es implementar un enfoque constructivista activo con el objetivo de descartar viejos modelos de aprendizaje como el conductismo y el tradicionalismo, que están en el poder utilizando métodos como este. como el aprendizaje de juegos, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos y el aula invertida.

Contribución de la Propuesta en el Problema Identificado

La educación se ha visto afectada debido al cambio de paradigma en cuanto a los avances no solo en tecnología, sino también en cuanto a procesos y los modelos de enseñanza aprendizaje antiguos ya no funcionan en la actualidad, por lo que actualmente los estudiantes aprenden de forma mucho más activa, participativa y en base a experiencias, por ello se debe apoyar y contribuir con los docentes a fin de mejorar las estrategias en base a las metodologías activas para conseguir aprendizajes significativos en los educandos.

La elaboración de un cuadernillo físico pretende llegar a los docentes con propuestas de estrategias de enseñanza - aprendizaje por medio del conocimiento de métodos, técnicas y formas de trabajo en conjunto con los estudiantes, las cuales estén a la vanguardia y actualidad con el fin de brindarle al educando una nueva experiencia al momento que él adquiriera un nuevo conocimiento.

En este cuaderno se propone metodologías, estrategias, formas de trabajo, recursos y herramientas que pueden ser aplicadas en la clase, con el propósito de facilitar al docente la forma de hacer llegar y transmitir aprendizajes que perduren en la vida de los estudiantes, así mismo este manual pretende que el estudiante tenga nuevas formas de aprender de forma en la que se involucre el directamente como agente principal de la construcción de su conocimiento.

Objetivos de la propuesta

Objetivo General:

Proponer estrategias de enseñanza a través de un manual para la aplicación de metodologías activas en las aulas, con la finalidad de incentivar la innovación educativa en la Unidad Educativa Particular Efrata.

Objetivos Específicos:

- Diseñar un manual físico con estrategias de enseñanza relacionadas con las metodologías activas.
- Plantear estrategias de aprendizaje basadas en la gamificación, aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos y el aula invertida educativas, analizando su factibilidad.
- Presentar el manual a los docentes sobre la aplicación de metodologías activas en las clases presenciales.

Elementos de la Propuesta:

- **Cuaderno:** Manual físico con estrategias de enseñanza relacionadas con las metodologías activas, será creado de forma física con el objetivo de aplicar la creatividad de los autores, se pretende usar material reciclado con el objetivo de reutilizar y evitar desperdiciar material, considerando que la idea es que se pueda encontrar en el aula para que sea más sencillo para el docente usarlo.
- **Recursos humanos:** En esta propuesta participaran los docentes con sugerencias y los estudiantes de la Carrera de docencia del Instituto Superior Tecnológico Vida Nueva que aportaran sus conocimientos sobre herramientas educativas tecnológicas.
- **Recursos Tecnológicos:** Se utilizará el Software comercial privativo que es considerado un Software de venta al por menor de Microsoft Office, específicamente el programa Word, que se encuentra es su paquete ofimático y dispositivos tecnológicos como computadores, proyectores, laboratorio de informática.

- **Producto terminado:**

Figura 27

Manual de estrategias activas para la innovación de la educación tradicional



Nota: Manual de propuestas sobre estrategias activas para aplicar en la Unidad Educativa Particular Efrata.

Conclusiones

Dentro de los procesos educativos es importante el poder innovar con metodologías activas que promuevan un desarrollo integral en los estudiantes, ya que al ser métodos prácticos se pueden aplicar en la enseñanza aprendizaje, siendo una alternativa a una educación tradicional, ya que estos cumplen con el propósito de alcanzar un aprendizaje significativo, a través de las experiencias y una comunicación asertiva con el entorno del educando.

A lo largo de la historia la educación ha ido trascendiendo e innovándose de acuerdo al contexto y a las necesidades en cuanto a los procesos educativos, por tal motivo en la actualidad se ha dejado de lado sistemas conductistas y tradicionales, en donde los estudiantes solo repetían y memorizaban siendo un aprendizaje mecánico, sin embargo ahora se habla de metodologías activas, mismas que involucran más al educando convirtiéndolo en el centro de la educación al ser más participativo y activo, denotando un avance en cuanto a la enseñanza aprendizaje.

La innovación educativa se debe a las falencias identificadas en procesos educativos pasados, por tal razón el poder conocer sobre metodologías activas resulta importante para aplicar en el aula de clases, con el propósito de avanzar y estar preparados en cuanto a métodos de enseñanza.

Dentro de la educación actual es fundamental que las instituciones educativas busquen el fomentar un conocimiento significativo en sus estudiantes, por tal motivo se busca proponer un manual de metodologías activas que sirva de apoyo en los procesos de enseñanza aprendizaje, con el fin de adquirir un desarrollo integral en base a experiencias, trabajo en equipo, desarrollo individual y motivación al momento de mejorar la calidad en cuanto a procesos educativos.

Recomendaciones

Para poder aplicar metodologías activas dentro el aula de clases es importante considerar los momentos de acuerdo al contexto y realidad de los estudiantes, así como los contenidos que se van a impartir, de esta forma el proceso de enseñanza aprendizaje será el óptimo para que el estudiante alcance un aprendizaje significativo. Cabe recalcar que se deberá tomar en cuenta las habilidades y destrezas que el estudiante desarrollará según la metodología a usar.

Al momento de aplicar metodologías activas se debe priorizar la forma en la que el estudiante adquiere de mejor manera los conocimientos, por ende, el docente debe brindarle las herramientas adecuadas para que el educando construya por sí mismo sus propios aprendizajes, cabe recalcar que se sugiere que el profesor cumpla un rol de guía durante este proceso.

En la actualidad se le sugiere al docente que esté preparado en cuanto al manejo de distintas metodologías para que sus estudiantes alcancen los aprendizajes necesarios, por ende, se debe priorizar el manejo de estrategias y métodos innovadores que llamen la atención del estudiante y lo mantengan motivado al momento de impartir clases.

Al elaborar un manual sobre metodologías activas se sugiere ser lo más claro posible al momento de detallar cada uno de los métodos y las formas de aplicarlo, ya que cada uno es diferente y cumple con la función de desarrollar distintas destrezas y habilidades en el estudiante, sin embargo, se debe considerar la estrategia que el docente use para lograr que el estudiante adquiera aprendizajes significativos en base a actividades que fomenten la creatividad, participación y motivación.

Referencias Bibliográficas

- Arango, R. (2014). *Los organizadores gráficos: un aprendizaje significativo desde una perspectiva constructivista como propuesta didáctica para la enseñanza de los conceptos de la química abordados en la educación media secundaria*. Obtenido de <http://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/51891>
- Arteaga, M., Sánchez, A., Olivares, P., & Maurandi, A. (2022). Revisión sistemática y propuesta para la implementación de metodologías activas en la educación STEM. *Revista EDUCATECONCIENCIA*, 30(36), 36-73.
- Artigas, S. (2017). *Educación formal, no formal e informal*. Montevideo: Aula.
- Asamblea Nacional. (2008). *Ley Organica de Educacion Intercultural*. Quito: Asamblea Nacional.
- Azuaje, D. (2012). *Administración del subproyecto “Sistemas de información I” a través de un aula virtual, para la carrera técnico superior en informática, en el vicerrectorado de planificación y desarrollo social de la Unellez*. Barinas: Unellez. Recuperado el 27 de Septiembre de 2022, de https://www.academia.edu/37090945/Tomado_de
- Bernal, M. C. (2009). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje.
- Berrelleza, C., Osuna, I., Salazar, D., & Ruiz, J. (2007). Estrategia colaborativa para lograr motivación y competencias en microbiología. Caso: podología UAS. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 67-74.
- Castellanos, N. (2020). Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de educación primaria .
- Castro, J. (2011). La educación superior del Ecuador . *Pedagogía.edu.ec*.

- Collazos, C., & Mendoza, J. (2017). Cómo aprovechar el "aprendizaje colaborativo" en el aula. *Educación y Educadores*, 61-76. Recuperado el 26 de Septiembre de 2022, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942006000200006&lng=en&tlng=es
- Curci, R. (2016). *Diagnóstico de la Educación Superior Virtual en Venezuela*. Recuperado el 27 de Septiembre de 2022, de Universidad Metropolitana. Caracas: http://www.ruvae.edu.ve/unesco/UNESCO_EDUCACIONVIRTUAL_VENEZUELA.pdf
- Delgado, P. (23 de Junio de 2020). *Aprendizaje sincrónico y asíncrono: definición, ventajas y desventajas*. Recuperado el 29 de Septiembre de 2022, de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/aprendizaje-sincronico-y-asincronico-definicion>
- Díaz, G. M., & García, G. T. (2020). La Figura de asesoría en procesos en la implementación del aprendizaje basado en proyectos en el aula. *Psychology, Society & Education*, 12(3), 175-186. doi:<https://doi.org/10.25115/psye.v12i3.2589>
- Fajardo, P. E., & Gil, B. B. (2019). El Aprendizaje Basado en Proyectos y su relación con el desarrollo de competencias asociadas al trabajo colaborativo. *Revista Amauta*, 17(33), 103-118. doi:<https://doi.org/10.15648/am.33.2019.8>
- Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias . *Universidad Politécncia de Valencia* .
- Fernández, J., & García, I. (2012). Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): una experiencia con alumnos de la asignatura de “Educación y Diversidad”. *Prácticas innovadoras en docencia universitaria: II Jornadas de Innovación Docente*. Sevilla. Recuperado el 26 de Septiembre de 2022, de <https://idus.us.es/handle/11441/24744>

- Frutos, A. E. (2013). La educación intercultural en el contexto social y educativo. *En-clave pedagógica*(13). Recuperado el 9 de Octubre de 2022, de <http://uhu.es/publicaciones/ojs/index.php/xxi/article/view/2063>
- García, A. (2016). *Educación Permanente. Educación a Distancia Hoy*. Bogotá: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Garzón, M., & Fischer, A. L. (2008). Modelo teórico de aprendizaje organizacional. *Pensamiento and Gestión*, 24, 195–224.
- Gil, G. &. (2004). Educación inicial o preescolar: el niño y la niña menores de tres años. Algunas orientaciones a los docentes. *Redalyc*.
- Gutiérrez, R., & Verdú, V. (2018). Aprendizaje individual, colaborativo y cooperativo, ¿cómo valoran los estudiantes estas metodologías? En R. Roig, *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior* (págs. 951-957). Barcelona: Octaedro.
- Jacobs, G., Siowck, G., & Ball, J. (2015). *Learning cooperative learning via cooperative learning: A sourcebook of lesson plans for teacher education*. San Clemente: Kagan Cooperative Learning.
- Kunnari, I., & Ilomäki, L. (2016). Reframing teachers' work for educational innovation. *Innovations in Education and Teaching International*, 53(2), 167-178. Recuperado el 24 de Septiembre de 2022, de <http://dx.doi.org/10.1080/14703297.2014.978351>
- Leonor, G., & Andoni., & M. (2006). ¿Qué entiendes por innovación educativa? *Redalyc*.
- Londoño, J., & Acevedo, C. (2018). El aprendizaje organizacional (AO) y el desempeño empresarial bajo el enfoque de las capacidades dinámicas de aprendizaje. *Revista CEA*, 4(7), 103-118. doi:<https://doi.org/10.22430/24223182.762>

- Macanchi Pico M.L., B. M. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica, concepciones para la práctica en la educación superior. . *Redalyc*.
- Macanchi, L. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior. *Redalyc*, 35-56.
- Macgue, R. (2017). Procesos educativos . Conceptualizaciones. *Wordpress.com*.
- Marenales, E. (1996). *Educación formal, no formal e informal. Temas para el concurso de maestros de primero grado*. Montevideo: Aula. Obtenido de <https://pdfslide.tips/documents/educacion-formal-no-formal-e-informal-5619819e1ee91.html>
- Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 46(58), 11-21.
Recuperado el 26 de Septiembre de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/215/21520993002.pdf>
- Morales, A. (2019). Aprendizaje. *TodoMateria*.
- Moreira, M. A. (2019). *Modelos mentales. Programa Internacional de Doctorado en Enseñanza de las Ciencias*. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul Instituto de Física.
- Moreria, M. (2010). ¿Al final, qué es el aprendizaje significativo? *Instituto de Física UFRGS*, 2-25.
- Nassif, R. (2017). *El sistema educativo en América Latina*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Oliva, H. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo. *Realidad y Reflexión*, 16(44), 29-47. doi:<https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>

- Quintanilla, R. (2015). *Trabajo cooperativo y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de historia y filosofía de la Educación; facultad de educación, UNAP – 2015*. Iquitos: Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.
- Riera, G. (2011). El aprendizaje cooperativo como metodología clave para dar respuesta a la diversidad del alumnado desde un enfoque inclusivo. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 5(2), 133-149. Recuperado el 26 de Septiembre de 2022, de <http://www.rinace.net/rlei/numeros/vol5-num2/art7.pdf>
- Schunk, S. &. (1988). ¿Qué son las estrategias de aprendizaje? *Universidad Estatal*.
- Yazdizadeh, A., & Tavasoli, A. (2016). Living Labs as a Tool for Open Innovation: a Systematic Review. *International Journal of Humanities and Cultural Studies (IJHCS)*, 1681-1695. Recuperado el 27 de Septiembre de 2022, de <http://www.ijhcs.com/index.php/ijhcs/article/view/2437/2233>
- Yirda, A. (2020). Educación primaria . *Conceptodedinicion.de*.

Anexos

Anexo 1

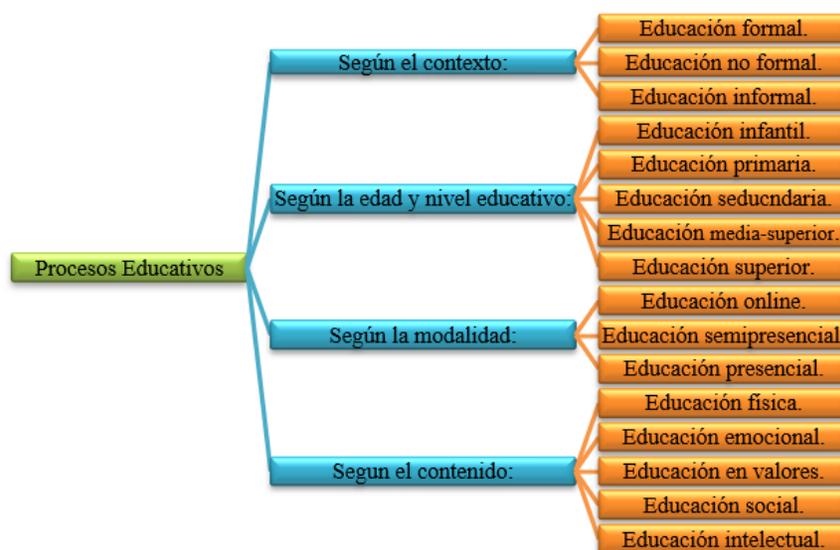
Red conceptual de las metodologías activas



Nota: Clasificación de las metodologías activas que más se aplican en la actualidad.

Anexo 2

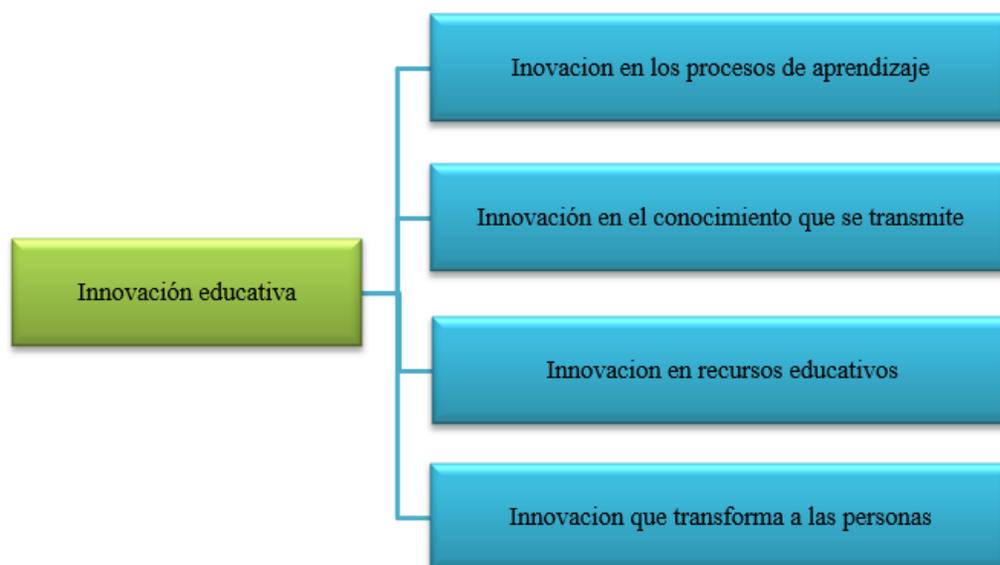
Red conceptual de los procesos educativos



Nota: Clasificación de los procesos educativos.

Anexo 3

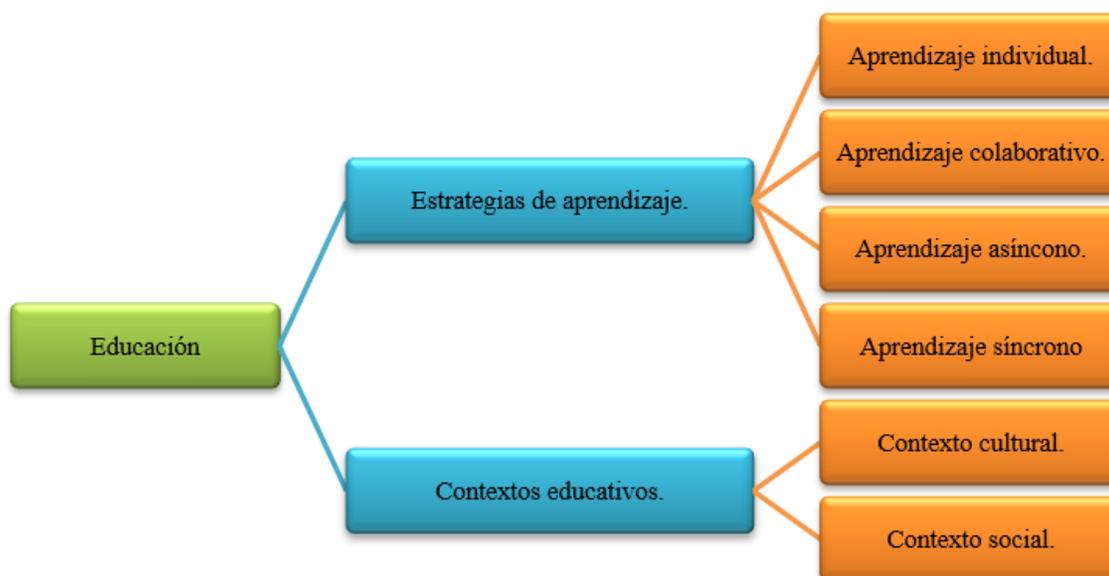
Red conceptual sobre la innovación educativa



Nota: Tipos de innovación en la educación.

Anexo 4

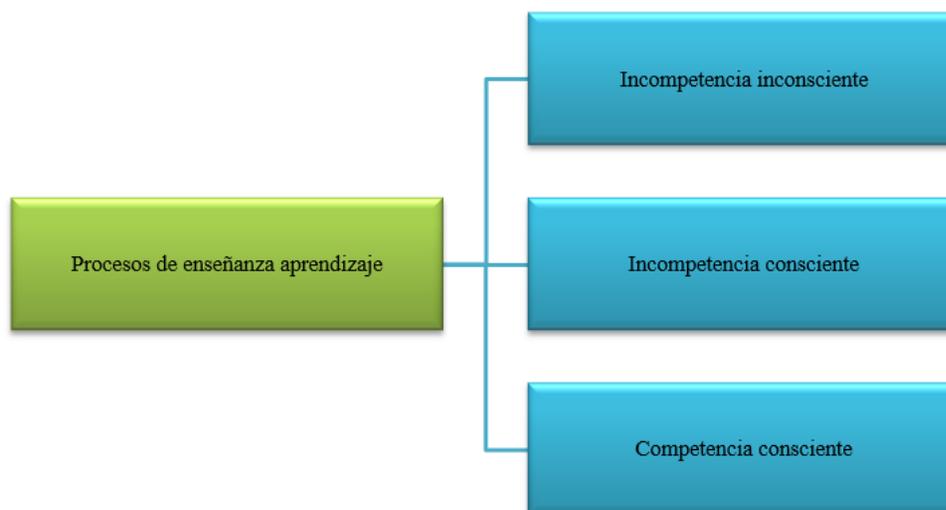
Red conceptual sobre la educación



Nota: Estrategias de aprendizaje y contextos educativos en la educación.

Anexo 5

Red conceptual sobre los procesos de aprendizaje



Nota: Tipos de procesos de enseñanza aprendizaje.

Anexo 6

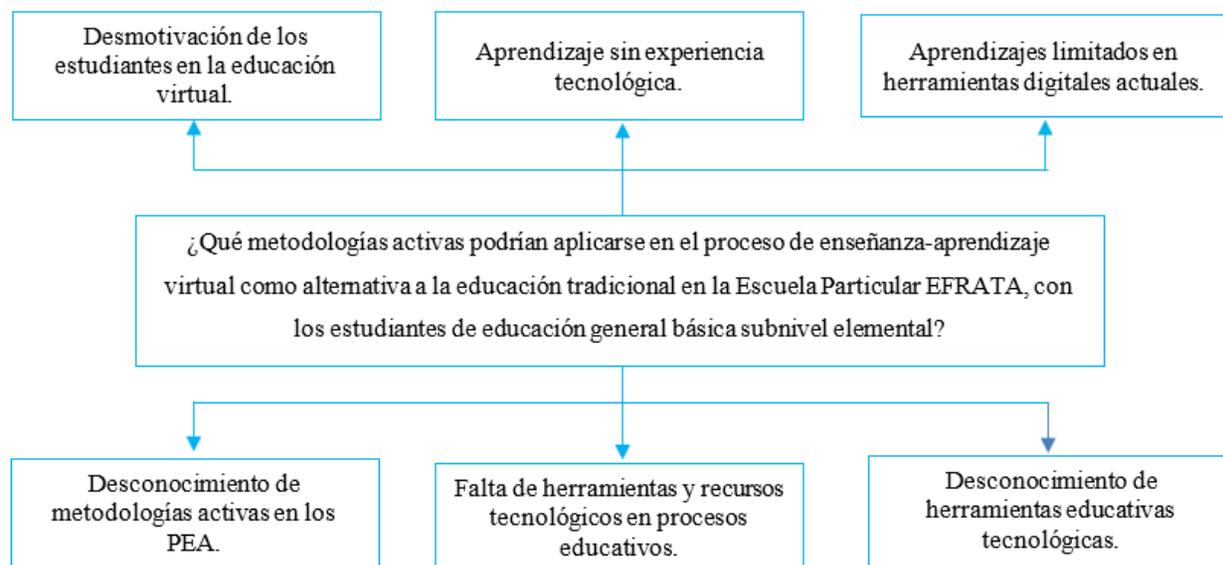
Red conceptual sobre el aprendizaje significativo



Nota: El aprendizaje significativo y sus formas de implementarlo en el aula.

Anexo 7

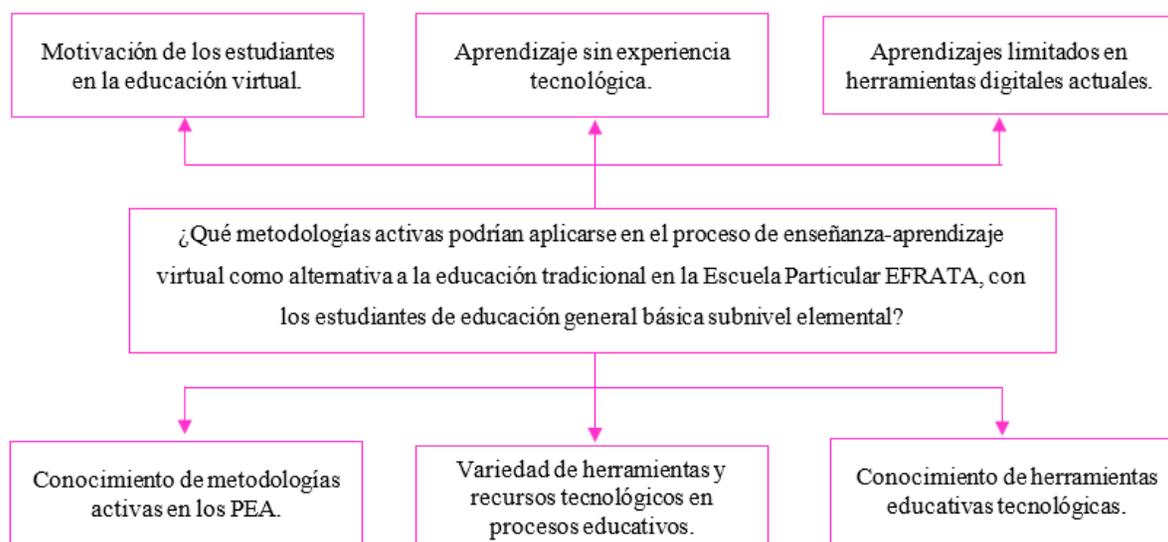
Árbol de problemas



Nota: Análisis de las diversas problemáticas que presenta el tema de investigación.

Anexo 8

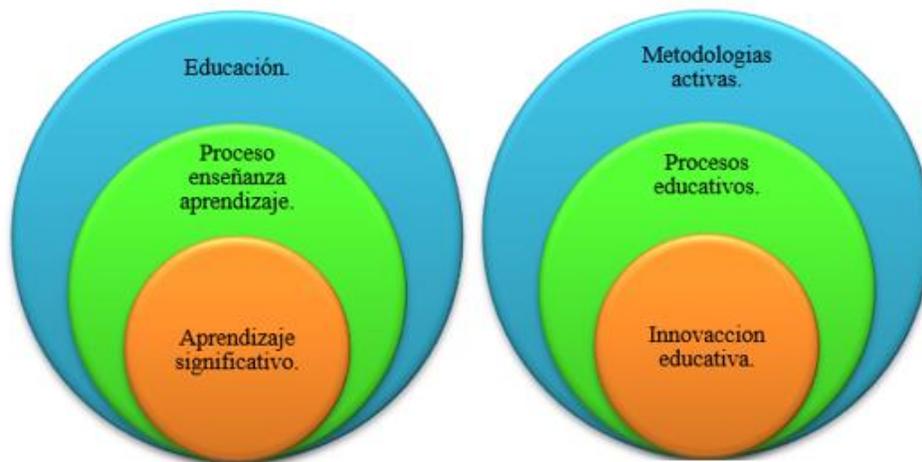
Árbol de objetivos



Nota: Planteamiento de ideas para realizar los objetivos del proyecto de aplicación práctica.

Anexo 9

Variable dependiente e independiente



Nota: El presente gráfico muestra los organizadores lógicos de variables.

Anexo 10

Elaboración de volcán



Nota: Presentación de volcán por parte de los estudiantes de 4to de Básica.

Anexo 11

Presentación de los volcanes



Nota: Explicación sobre los volcanes, por parte de los estudiantes de 4to de Básica.

Anexo 12

Exposición de volcanes



Nota: Demostración de cómo se elaboró el volcán.

Anexo 13*Aplicación del proyecto*

Nota: Preparación de materiales para realizar la erupción del volcán.

Anexo 14*Erupción del volcán.*

Nota: Aplicación del proyecto con los materiales para realizar la erupción, por parte de los estudiantes de 4to de Básica.

Anexo 15*Materiales para la aplicación del proyecto*

Nota: Erupción del volcán, por parte de los estudiantes de 4to de básica.