

UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO

FACULTAD DE ARTES LIBERALES Y EDUCACIÓN

ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y SU INCIDENCIA EN EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO DE LA COMUNIDAD AZUCENA DEL CANTÓN PICHINCHA.

TRABAJO DE TITULACIÓN QUE SE PRESENTA COMO REQUISITO PREVIO A OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE

VIVIANA FERNANDA INTRIAGO ZAMBRANO

NOMBRE DEL TUTOR

ISAAC CAICEDO V., MEE

SAMBORONDÓN, 22 DE MAYO DE 2024

Índice

Resumen 2

Abstract 2

Introducción 4

Problematización 5

- Contextualización del problema 6
- Planteamiento del problema 8
- Justificación 8
- Formulación del problema 9

Objetivos 10

- Objetivo general 10
- Objetivos específicos 10
- Delimitación del problema 10
- Hipótesis 11

Revisión de la Literatura 12

- Antecedentes 12
- Marco teórico 14
- Marco pedagógico 21
- Marco legal 27

Metodología 29

Población y muestra 30

Operacionalización de las variables 31

Instrumentos de medida y/o materiales 33

Confidencialidad y Principios éticos 34

Diseño 35

Resultados 37

Discusión 49

Conclusiones 51

Recomendaciones 52

Referencias 53

Anexos 56

Índice de Figuras

Figura 1. Esquema del problema 9

Figura 2. Participación en actividades interactivas 42

Figura 3. Tipo de actividades interactivas preferida 43

Figura 4. Impacto en el rendimiento académico 44

Figura 5. Desempeño en asignaturas con técnicas interactivas 45

Figura 6. Mejora en la comprensión de los temas 46

Figura 7. Interés en las clases con técnicas interactivas 47

Figura 8. Motivación para participar en actividades interactivas 48

Figura 9. Facilitación de la comunicación con el docente 49

Figura 10. Retroalimentación recibida durante las actividades 50

Figura 11. Preguntas a docentes 72

Figura 12. Preguntas a docentes 73

Figura 13. Preguntas a estudiantes 74

Figura 14. Preguntas a estudiantes 75

Figura 15. Preguntas a estudiantes 76

Índice de Tablas

Tabla 1. Operacionalización de las variables 34

Tabla 2. Estado del arte 58

Resumen

La presente investigación estudia el impacto de técnicas interactivas en la enseñanza y aprendizaje, analizando la perspectiva de docentes y estudiantes. Plantea como objetivo general analizar la aplicación de las técnicas de actividades interactivas y su incidencia en el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Eugenio Espejo. La metodología empleada en el estudio se caracteriza por ser mixta, combinando elementos cualitativos y cuantitativos. Los resultados muestran que las técnicas empleadas por los docentes incluyen lluvia de ideas, debates y juegos de roles, entre otros. Los docentes seleccionan técnicas según el currículo y la respuesta estudiantil, integrándolas en métodos pedagógicos generales. Los estudiantes encuentran que las actividades interactivas mejoran su rendimiento académico y comprensión de los temas.

Palabras claves: actividades interactivas, enseñanza-aprendizaje, participación activa, rendimiento académico.

Abstract

The present research studies the impact of interactive techniques on teaching and learning, analyzing the perspectives of teachers and students. The general objective is to analyze the application of interactive activity techniques and their impact on strengthening the learning of eighth-grade students in General Basic Education at Unidad Educativa Eugenio Espejo. The methodology employed in the study is characterized by a mixed approach, combining qualitative and quantitative elements. The results show that the techniques used by teachers include brainstorming, debates, and role-playing, among others. Teachers select techniques according to the curriculum and student response, integrating them into general pedagogical methods. Students find that interactive activities improve their academic performance and understanding of the subjects.

Keywords: interactive activities, teaching-learning, active participation, academic performance.

Introducción

En un aula donde se fomenta el aprendizaje interactivo, los estudiantes asumen un papel activo y central en su proceso de aprendizaje. El profesor deja de ser solo quien enseña y se convierte en un guía, alentando la curiosidad y facilitando un diálogo constante en el salón de clases. Para tener éxito en este entorno, el maestro necesita ser creativo y adaptable, adaptándose al plan de estudios de manera innovadora y dinámica (Mercado et al., 2019).

Para Ortiz Núñez (2023) el enfoque interactivo ofrece la oportunidad de atender a todos los estilos de aprendizaje, asegurando que cada estudiante pueda participar y comprender de manera significativa. La naturaleza interactiva de la enseñanza promueve una mejor retención del conocimiento. Los estudiantes se involucran más con el material y pueden ver cómo se relaciona con su vida cotidiana, lo que les ayuda a recordar lo que aprenden de manera más efectiva.

Además, el contenido escolar va más allá de la simple memorización para las evaluaciones. En lugar de eso, se debe construir una base sólida de habilidades y conocimientos que servirán como cimiento para su educación futura, permitiéndoles continuar aprendiendo y creciendo a lo largo de sus vidas (Rodríguez Hernández, 2020).

Por ello, en lo que respecta a la eficacia de las técnicas de actividades interactivas utilizadas y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes en la Unidad Educativa Eugenio Espejo, ubicada en la comunidad Azucena del cantón Pichincha,

tiene la necesidad de mejorar la calidad de la educación ofrecida a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB).

Problematización

A pesar de la aplicación de diversas técnicas de actividades interactivas, resulta importante para fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa de la Comunidad Azucena, ubicada en el Cantón Pichincha. En la actualidad, a pesar del surgimiento de técnicas innovadoras que podrían ser aprovechadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se observa que la educación se sigue impartiendo de manera tradicional y conformista.

Esto conlleva a que las clases se desarrollen en un ambiente apático para los estudiantes de octavo año de EGB. Por esto, es necesario adoptar métodos interactivos que motiven y comprometan a los alumnos en su proceso de aprendizaje. Uno de los desafíos principales en el proceso de enseñanza-aprendizaje es garantizar que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades prácticas y críticas que les permitan enfrentar los desafíos del mundo actual.

En este contexto, se ha observado que las técnicas tradicionales de enseñanza pueden no ser suficientemente efectivas para motivar y comprometer a los estudiantes, lo que puede resultar en un aprendizaje superficial y poco significativo (Garamendi, 2022). Por lo tanto, surge la necesidad de analizar críticamente las técnicas de

actividades interactivas y su incidencia en el fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes de octavo año EGB en la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

Contextualización del problema

La educación se enfrenta a desafíos y oportunidades sin precedentes, en este contexto, la implementación de técnicas pedagógicas interactivas emerge como una respuesta innovadora para promover un aprendizaje más significativo y enriquecedor. Este estudio se centra en analizar las técnicas interactivas y su incidencia en el fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Eugenio Espejo, una institución ubicada en la pintoresca comunidad de Azucena, en el cantón Pichincha.

Además, se busca comprender cómo estas técnicas pueden optimizarse y adaptarse para satisfacer las necesidades y características particulares de los estudiantes de octavo año EGB. Esta investigación no solo se limita a evaluar el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también considera su desarrollo, incluyendo aspectos socioemocionales y habilidades para la vida. Por lo tanto, se pretende ofrecer una visión holística del impacto de las técnicas interactivas en el proceso educativo de los estudiantes.

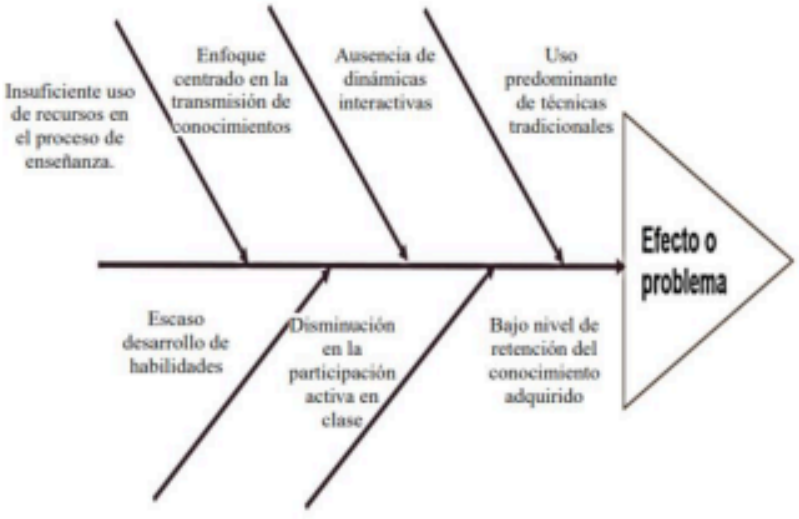
Al finalizar este estudio, se espera no solo identificar el uso de técnicas interactivas, sino también proporcionar otras actividades interactivas efectivas que contribuya al conocimiento de la pedagogía contemporánea y al fortalecimiento de la educación en la comunidad Azucena del cantón Pichincha.

Técnica de análisis del problema

La técnica de análisis del problema empleada aquí se basa en una contextualización detallada y específica del desafío educativo abordado: la evaluación de las técnicas de actividades interactivas en el fortalecimiento del aprendizaje de estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Eugenio Espejo de la comunidad Azucena del Cantón Pichincha. Se enfatiza la importancia de adaptar las prácticas educativas a las necesidades individuales de los alumnos, así como de aprovechar los recursos disponibles para ofrecer una educación innovadora y relevante. Además, se destacan las expectativas de impacto positivo en el proceso educativo y se plantea un enfoque cualitativo.

Esquema del problema (Espina de pescado)

Figura 1. Esquema del problema



Nota: Elaborado por Viviana Intriago Zambrano

Planteamiento del problema

La presente investigación pretende analizar las técnicas de actividades interactivas y su impacto en el fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Eugenio Espejo, para el desarrollo educativo de los estudiantes. Este análisis busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde la implementación efectiva de técnicas interactivas puede ofrecer un enfoque más dinámico y participativo en el aula, lo que puede aumentar la retención de conocimientos y promover un aprendizaje más significativo para los estudiantes.

Justificación

Además, la justificación radica en la importancia de adaptar las técnicas de enseñanza aprendizaje que permitir a los educadores adecuar sus prácticas educativas a las necesidades particulares de los estudiantes, promoviendo así un ambiente de aprendizaje más relevante y significativo. Otro punto crucial es el aprovechamiento de los recursos que pueden enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje, al identificar cómo estas herramientas pueden integrarse de manera efectiva en el aula permitirá a la institución maximizar el uso de recursos disponibles y ofrecer una educación más innovadora y actualizada (Navarrete y Gallegos, 2021).

Formulación del problema

¿De qué manera el análisis de la aplicación de las técnicas de actividades interactivas contribuya al fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Eugenio Espejo?

Preguntas de investigación

¿Cuáles son las técnicas interactivas aplicadas por la docente de la Unidad Educativa Eugenio Espejo para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

¿Cómo influyen la aplicación de técnicas de actividades interactivas en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo?

¿Qué técnicas interactivas son efectivas para satisfacer las necesidades de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo?

Objetivos

Objetivo general

Analizar la aplicación de las técnicas de actividades interactivas y su incidencia en el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

Objetivos específicos

Identificar las técnicas interactivas aplicadas por la docente de la Unidad Educativa Eugenio Espejo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Determinar el impacto de la aplicación de técnicas de actividades interactivas en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

Implementar técnicas interactivas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje que satisfagan las necesidades específicas de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

Delimitación del problema

En la Unidad Educativa Eugenio Espejo, situada en el cantón Pichincha, Parroquia San Sebastián, Comunidad Azucena, surge la necesidad de analizar la aplicación de las técnicas de actividades interactivas y su impacto en el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

Delimitación Espacial

El estudio se llevará a cabo exclusivamente en la Unidad Educativa Eugenio Espejo, ubicada en la comunidad Azucena del cantón Pichincha.

Delimitación Temporal

Periodo lectivo 2023-2024

Hipótesis

La hipótesis propuesta es la siguiente:

Hipótesis: La implementación de técnicas de actividades interactivas fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

Variables:

Variable independiente: Técnicas interactivas.

Variable dependiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje.

Revisión de la Literatura

Antecedentes

El autor Tuquerres (2021) investigó la viabilidad de emplear técnicas interactivas de gamificación para enseñar matemáticas a estudiantes del octavo año de Educación General Básica en Ecuador. Utilizando una combinación de enfoques cualitativos y cuantitativos descriptivos, que incluyeron entrevistas, encuestas y revisión de fuentes documentales, se encontró que estas técnicas favorecieron el aprendizaje matemático. Sin embargo, se observó una baja aplicación en clases virtuales debido a la falta de capacitación e interés por parte de los docentes.

Por otro lado, Navarrete (2021) propuso establecer el impacto de estrategias didácticas interactivas en el aprendizaje significativo de la multiplicación en estudiantes de educación básica en Ecuador. A través de enfoques cuantitativos y cualitativos, combinando métodos exploratorios y descriptivos, se descubrió una escasa aplicación de estas estrategias, aunque se destacó su efecto positivo en el aprendizaje matemático.

Chulde Zhirve (2019) se enfocó en mejorar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura mediante la implementación de material didáctico interactivo en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica en Ecuador. Empleando un enfoque descriptivo, exploratorio y de campo, desarrolló una guía didáctica interactiva que facilitó la aplicación exitosa de este material, apoyando tanto a docentes como a estudiantes en su uso efectivo.

Asimismo, Garamendi (2022) realizó un estudio en Colombia donde identificó cómo las estrategias interactivas de comprensión lectora influyen en el pensamiento crítico de los estudiantes. Su investigación resaltó la importancia de incluir la interactividad y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en este proceso educativo.

Los hallazgos mostraron que las estrategias interactivas, como la lectura colaborativa en línea, los foros de discusión virtuales y el uso de aplicaciones educativas, no solo mejoraron la comprensión lectora, sino que también fomentaron habilidades de pensamiento crítico entre los estudiantes. Además, destacó que la integración de TIC facilitó una mayor motivación y participación de los estudiantes.

El uso de tecnologías interactivas creó un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo, permitiendo a los estudiantes interactuar de manera activa con el material de lectura y con sus compañeros, promoviendo así un aprendizaje más profundo y significativo.

Por otro lado, en Colombia, Méndez Jiménez (2020) se enfocó en analizar la contribución de las herramientas web interactivas al proceso de aprendizaje en educación media. Descubrió que estas herramientas fortalecieron competencias y habilidades prácticas en los estudiantes. Sin embargo, también identificó deficiencias en su aplicación debido a las metodologías de enseñanza y los recursos tecnológicos disponibles.

Marco teórico

Aprendizaje interactivo

El aprendizaje interactivo promueve la interacción entre los estudiantes, así como entre el estudiante y el contenido de aprendizaje, utilizando una variedad de herramientas y recursos, como tecnología, juegos, debates, colaboraciones grupales y actividades prácticas. El aprendizaje interactivo fomenta la motivación intrínseca, el compromiso y la retención del conocimiento al proporcionar experiencias de aprendizaje significativas y relevantes para los estudiantes.

Esto sugiere que los estudiantes deben participar activamente en actividades que los estimulen y los motiven a construir su conocimiento, en lugar de ser pasivos receptores de información.

> Erazo et al., (2020) menciona que el aprendizaje interactivo abarca una variedad de elementos como mapas conceptuales, juegos, diseño, tecnología y medios digitales, con el propósito de involucrar a los estudiantes de manera activa y motivada en la consecución de los objetivos educativos (p. 45).

La interacción entre los participantes del proceso formativo potencia el aprendizaje, haciendo que este sea más efectivo y perdurable. Es más fácil recordar lo aprendido a través de actividades prácticas que mediante la simple audición o lectura en el aula (Mejía y Cuauhtémoc, 2023).

Su afirmación de que las actividades prácticas promueven una mejor retención del conocimiento sugiere que el involucramiento activo en el proceso de aprendizaje facilita una comprensión más profunda y duradera de los conceptos.

El aprendizaje interactivo es un enfoque educativo que se centra en la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. En este contexto, los estudiantes no son meros receptores de información, sino que están involucrados de manera activa en actividades que les permiten explorar, experimentar y construir su propio conocimiento.

Según Garamendi (2022) los objetivos primordiales del aprendizaje interactivo son:

- Estimular y motivar a los estudiantes.
- Mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes.
- Fomentar el autodesarrollo de los estudiantes.
- Priorizar el pensamiento crítico y analítico en los estudiantes.

Alomá Bello et al., (2022) sostienen que el empleo de herramientas de aprendizaje interactivo facilita el desarrollo tanto del proceso de aprendizaje como del proceso de enseñanza, y definen los siguientes pasos del aprendizaje interactivo:

- Definir la visión del proceso de aprendizaje para establecer los objetivos.
- Describir el estado actual del aprendizaje.
- Identificar los medios necesarios para alcanzar los objetivos.
- Establecer las actividades requeridas para lograr los objetivos.
- Definir indicadores de seguimiento para evaluar el progreso hacia los objetivos (Brendon, 2023).

Los estudiantes participan en el aprendizaje interactivo de manera similar a la experiencia de jugar videojuegos, lo que les permite aprender de una manera que les resulta atractiva y mantenerse activos durante la clase. Este enfoque educativo conlleva ahorros significativos en términos de tiempo, esfuerzo y recursos financieros. Además, facilita la retención del conocimiento por parte del estudiante (Flores Coronado, 2022).

Impacto de las actividades interactivas en el proceso de aprendizaje.

Brendon (2023) menciona que dado que los estudiantes desempeñan un papel central en el aprendizaje interactivo, el rol del maestro evoluciona hacia el de un guía en el aula, alguien que fomenta la curiosidad y promueve un diálogo constante en el entorno educativo.

En este contexto, el rol del maestro experimenta una transformación significativa, pasando de ser el principal proveedor de información a convertirse en un guía en el aula. Este cambio implica que el maestro asume la responsabilidad de fomentar la curiosidad de los estudiantes y de promover un diálogo constante en el entorno educativo

De acuerdo a Chulde Zhirve, (2019) el maestro debe ser innovador y dinámico mientras dirige el proceso curricular, dado que el aprendizaje interactivo abarca una variedad de estilos de aprendizaje, el docente tiene la oportunidad de estimular todos estos estilos (p. 26). Para lograrlo, el docente debe desplegar habilidades más allá de la mera transmisión oral de sus lecciones, como la empatía y la creatividad de sus estudiantes. De esta manera, se puede despertar el interés, que es fundamental para

fomentar la proactividad en el aprendizaje por parte de los alumnos. Delgado Villalta (2022) cita:

> El aprendizaje interactivo promueve una mayor interacción entre los estudiantes al participar en actividades prácticas y grupales, lo que fomenta el debate de ideas y la colaboración. Esta interacción aumenta significativamente la participación en clase, ya que los estudiantes están interesados y comprometidos con su aprendizaje (p. 71).

Este enfoque también fomenta una mayor capacidad de adaptación, el ambiente de aprendizaje interactivo es flexible, permitiendo a los estudiantes elegir la forma de abordar los problemas o tareas asignadas. Esto les enseña a adaptarse a diferentes situaciones y a aprovechar sus fortalezas individuales para superar los desafíos.

El aprendizaje interactivo también desarrolla el pensamiento crítico. La independencia de los estudiantes les permite enfrentar preguntas abiertas con imaginación y lógica, lo que nutre su capacidad de análisis y resolución de problemas (Brendon, 2023). Al participar activamente en el aula, los estudiantes se sienten escuchados y valorados, lo que estimula la toma de decisiones responsables y el autoconocimiento.

Al conectar lo aprendido con su vida diaria, los estudiantes comprenden mejor los conceptos y pueden memorizarlos de manera más efectiva. Esto crea una base de conocimientos y habilidades que les servirá en su educación futura y en su vida fuera del entorno escolar. Por esto, el aprendizaje interactivo es un modelo de enseñanza efectivo, dinámico e innovador en el cual los estudiantes desempeñan un papel activo y los maestros actúan como facilitadores del conocimiento (Tuquerres, 2021, p. 102).

Este enfoque proporciona habilidades útiles como el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y el pensamiento crítico, lo que permite a los estudiantes relacionarse con su educación desde una perspectiva diferente y más proactiva.

Métodos de enseñanza

Existen diversos métodos de enseñanza que están diseñados específicamente para fomentar la participación activa de los estudiantes y promover la colaboración entre ellos (Chulde Zhirve, 2019). Estos métodos van más allá de la tradicional transmisión de conocimientos por parte del profesor y buscan crear un entorno de aprendizaje dinámico y participativo. A continuación, se señalan algunas de estas estrategias pedagógicas:

- Aprendizaje basado en problemas (ABP): Esta metodología implica presentar a los estudiantes problemas o situaciones complejas que requieren soluciones.
- Trabajo en grupos pequeños: Dividir a los estudiantes en grupos pequeños para realizar actividades o proyectos permite que todos participen activamente y contribuyan al proceso de aprendizaje.
- Debate guiado: Organizar debates sobre temas relevantes o controvertidos permite a los estudiantes expresar sus opiniones, argumentar sus puntos de vista y escuchar las perspectivas de sus compañeros.
- Uso de tecnologías interactivas: Estas herramientas permiten a los estudiantes interactuar con el contenido de manera más activa y

colaborativa, facilitando la discusión, el intercambio de ideas y la creación conjunta de conocimiento (Flores Coronado, 2022).

- Aprendizaje cooperativo: Los estudiantes se apoyan mutuamente, comparten responsabilidades y recursos, y aprenden unos de otros. El aprendizaje cooperativo promueve la participación activa, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Aplicación de actividades interactivas

Rodríguez et al., (2023) en su investigación destaca que la aplicación de actividades interactivas en el contexto pedagógico es una estrategia cada vez más utilizada para enriquecer y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Estas actividades se basan en el uso de herramientas digitales, juegos educativos, simulaciones y otros recursos interactivos que buscan estimular la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Algunas de las características y ventajas más destacadas de estas actividades son las siguientes:

- Estímulo de la participación: Las actividades interactivas captan la atención de los estudiantes y los involucran activamente en el proceso de aprendizaje. El carácter interactivo y dinámico de estas actividades motiva a los estudiantes a participar de manera activa y comprometida, lo que contribuye a mantener su interés y atención durante más tiempo (Delgado Villalta, 2022).
- Práctica activa: Las actividades interactivas ofrecen oportunidades para la práctica activa de los conceptos y habilidades aprendidos. Los estudiantes

pueden experimentar con el contenido de manera práctica, aplicando lo que han aprendido en situaciones concretas y obteniendo retroalimentación inmediata sobre su desempeño (Brendon, 2023).

- Retroalimentación: Una de las ventajas más significativas de las actividades interactivas es la posibilidad de proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes. Esto les permite identificar rápidamente sus aciertos y errores, corregir sus errores y reforzar sus conocimientos de manera efectiva (Flores Coronado, 2022).
- Personalización del aprendizaje: Las actividades interactivas pueden adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante, permitiendo la personalización del aprendizaje. A través de la adaptación de niveles de dificultad, la provisión de contenido adicional o la selección de actividades específicas según los intereses y habilidades de cada estudiante, se puede ofrecer una experiencia de aprendizaje más personalizada y efectiva (Garamendi, 2022).
- Variedad de recursos: Existe una amplia variedad de recursos interactivos disponibles, que van desde juegos educativos y simulaciones hasta aplicaciones móviles y plataformas en línea. Esto permite a los educadores seleccionar y utilizar los recursos más adecuados para sus objetivos de aprendizaje y las necesidades específicas de sus estudiantes (Zhagñay, 2023).

Al estimular la participación, ofrecer práctica activa, proporcionar retroalimentación inmediata y permitir la personalización del aprendizaje, estas actividades pueden contribuir a un aprendizaje más significativo, motivador y centrado en el estudiante.

Marco pedagógico

Como parte del marco pedagógico del tema de la aplicación de técnicas de actividades interactivas y su incidencia en el fortalecimiento de los aprendizajes, es fundamental considerar los siguientes temas:

Enfoque pedagógico centrado en el estudiante

El enfoque pedagógico centrado en el estudiante representa un cambio significativo en la manera en que concebimos la educación. En lugar de considerar al docente como el único transmisor de conocimiento, este enfoque reconoce al estudiante como el principal protagonista del proceso educativo. Según Brendon (2023) este enfoque fundamenta en la premisa de que cada estudiante es único, con intereses, necesidades y estilos de aprendizaje individuales que deben ser tomados en cuenta para garantizar un aprendizaje significativo y duradero.

Colocar al estudiante en el centro del proceso educativo implica mucho más que simplemente adaptar el contenido del currículo a sus intereses. Se trata de crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo donde los estudiantes se sientan valorados, escuchados y empoderados para asumir un rol activo en su propio proceso de aprendizaje.

Uno de los pilares fundamentales de este enfoque es fomentar la autonomía en los estudiantes, esto significa proporcionarles las herramientas, el apoyo y la orientación necesarios para que puedan dirigir su propio proceso de aprendizaje, tomando decisiones sobre qué, cómo y cuándo aprender (Alomá Bello et al., 2022, p. 34). Al empoderar a los estudiantes para que sean responsables de su propio aprendizaje, se promueve el desarrollo de habilidades como la autorregulación, la planificación y la toma de decisiones, que son esenciales tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana.

También, este enfoque busca fomentar la motivación intrínseca en los estudiantes, es decir, el interés y la satisfacción que experimentan al participar en actividades de aprendizaje por el simple hecho de aprender. Esto se logra al conectar el contenido del currículo con los intereses y experiencias de los estudiantes, al proporcionarles desafíos significativos y relevantes, y al ofrecerles oportunidades para explorar y descubrir por sí mismos (Rodríguez et al., 2023, p. 192).

Por último, el enfoque pedagógico centrado en el estudiante tiene como objetivo principal el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en los estudiantes. Esto implica enseñarles a cuestionar, analizar y evaluar la información de manera reflexiva y crítica, a formular y defender sus propias opiniones y a buscar soluciones creativas a los problemas (Erazo et al., 2020). Al cultivar el pensamiento crítico en los estudiantes, se les prepara para enfrentar los desafíos del mundo actual y para convertirse en ciudadanos activos y comprometidos en la sociedad.

Teorías del aprendizaje activo

Existen diversos modelos teóricos que abordan la naturaleza y el proceso del aprendizaje, desde los primeros años del siglo XIX, varias corrientes psicológicas han explorado este fenómeno. Por ejemplo, los enfoques conductistas clásicos, como el de Watson (1913) citado por Alomá Bello et al., (2022) definen el aprendizaje como la adquisición de nuevas conductas o comportamientos como resultado de la exposición continua a estímulos del entorno.

Por otro lado, la teoría constructivista sostiene que el individuo desempeña un papel activo en la selección y construcción de nuevos conocimientos, los cuales no se limitan únicamente al procesamiento de datos. Una de las principales controversias en estos modelos es la distinción entre aprendizaje "activo" y "pasivo", la cual tiene una gran importancia en la investigación contemporánea (Ruggeri et al., 2020, p. 561)

Las teorías del aprendizaje activo, también conocidas como ecológicas, se centran en la capacidad de niños y adultos para resolver problemas y buscar información en su entorno, con el fin de construir su propio conocimiento. Se plantea que el conocimiento adquirido a través de la búsqueda activa de información es más sólido y perdurable que aquel obtenido mediante la mera exposición a discursos completos o la repetición. Vargas (2019) destaca que:

> El aprendizaje activo implica una mayor interactividad y proporciona oportunidades de control sobre la experiencia, los métodos y los contenidos del aprendizaje. Los estudiantes tienen la oportunidad de seleccionar la

información que consideran relevante y procesarla de acuerdo con su propia lógica (p. 3).

La investigación sobre el aprendizaje activo desde la psicología cognitiva se ha centrado en escenarios de resolución de problemas, la resolución de problemas se define como una situación en la que se busca alcanzar una meta y se deben encontrar los medios para lograrlo.

Este proceso desencadena una forma compleja de aprendizaje que implica razonamiento, búsqueda de información y análisis personal, lo cual lo convierte en un entorno ideal para el aprendizaje activo. Autores como Erazo et al., (2020) se han centrado en el estudio de las estrategias que permiten a los individuos obtener información del entorno para resolver problemas, con el objetivo de comprender las diferentes formas de razonamiento implicadas.

Los psicólogos cognitivos han examinado la correlación entre el aprendizaje activo y procesos cognitivos como la memoria o la atención, los cuales pueden mejorar cuando los individuos se enfrentan a situaciones de aprendizaje activo. Markant et al. (2016) citado por Mejía y Cuauhtémoc (2023) evaluaron el impacto del control activo sobre la información en la memoria. En un estudio realizado con 76 niños de entre 7 y 10 años, se observó que el porcentaje de recuerdo fue mayor para la información seleccionada por los propios niños. Los autores concluyeron que cuando los individuos tienen la oportunidad de decidir qué información obtener, así como el ritmo y la secuencia en que se presenta, la retención de esa información en la memoria es superior

en comparación con situaciones en las que no tienen control sobre el proceso de aprendizaje.

Los estudios sobre el impacto del control activo durante el aprendizaje también han abordado procesos cognitivos como la atención, Delgado Villalta (2022) menciona que, en entornos de aprendizaje activo, el control sobre la información permite que los individuos ajusten el ritmo al que se introduce nueva información de acuerdo con su nivel de atención.

Por otro lado, en entornos de aprendizaje pasivo, donde otra persona guía la emisión de información, los estudiantes pueden experimentar lapsos de atención momentáneos en momentos clave de la presentación del conocimiento. Por lo tanto, en contextos activos se logra que los estudiantes estén más conectados con el conocimiento, ya que la atención se adapta al ritmo de entrada de información.

Desde el punto de vista pedagógico, el aprendizaje activo ha sido reconocido como un camino hacia el éxito académico. Bonwell y Eison (1991) publicaron el informe "Active learning: creating excitement in the classroom" ("Aprendizaje activo: creando emoción en el aula"), en el cual se describe una metodología pedagógica que promueve el aprendizaje activo como una alternativa para el desarrollo de los estudiantes universitarios (Tuquerres, 2021).

Aunque el término "aprendizaje activo" había sido abordado de manera indirecta por corrientes psicológicas como el constructivismo, o había sido intuitivamente tratado por pedagogos, estos autores fueron los primeros en

proporcionar una definición concreta: "una forma de aprendizaje que implica a los estudiantes en la acción y en la reflexión sobre lo que están haciendo" (Ruggeri et al., 2020, p. 568).

Teoría constructivista

La teoría constructivista, en el ámbito educativo, se basa en la idea de que el conocimiento se construye activamente por parte del estudiante a través de la interacción con su entorno y la experiencia. Esta perspectiva resalta la importancia de la participación activa y la colaboración en el proceso de aprendizaje, ya que considera que los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados en la construcción de su propio conocimiento (Ortiz Granja, 2023).

En este sentido, el enfoque interactivo en la enseñanza y el aprendizaje se alinea perfectamente con los principios fundamentales del constructivismo. Al fomentar la interacción entre los estudiantes y entre los estudiantes y el contenido de aprendizaje, este enfoque busca promover la construcción activa y significativa del conocimiento. Ortiz Granja (2023) establece que:

> Cuando los estudiantes participan activamente en actividades interactivas, como discusiones en grupo, resolución de problemas, colaboración en proyectos y actividades prácticas, están involucrados de manera directa en la construcción de su propio entendimiento (p. 97).

La interacción con otros compañeros y con el contenido de aprendizaje les permite compartir ideas, discutir puntos de vista, plantear preguntas y llegar a nuevas conclusiones. Este proceso de interacción y colaboración facilita la comprensión

profunda y duradera de los conceptos, ya que los estudiantes están activamente involucrados en la construcción de su conocimiento en lugar de simplemente recibir información pasivamente.

Marco legal

Regulaciones relacionadas con la formación docente en nuevas metodologías.

El artículo 344 de la Constitución de la República del Ecuador establece que el sistema nacional de educación abarca las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, se enfatiza en la necesidad de asegurar un mejoramiento continuo en la calidad de la educación, lo que implica un compromiso constante por parte del Estado para promover condiciones que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes y la excelencia académica en todos los niveles educativos. Este artículo refleja la importancia de una gestión eficiente y efectiva por parte de las autoridades educativas para garantizar una educación de calidad que responda a las necesidades y demandas de la sociedad actual.

Por otro lado, el artículo 2.3 literal h) de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) establece que el Sistema Nacional de Educación se guiará por el principio de calidad y calidez, garantizando el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todos los niveles y modalidades educativas, incluyendo evaluaciones permanentes.

Asimismo, el artículo 2.4 de la LOEI define los principios de la gestión educativa, donde se destaca la evaluación integral como un proceso técnico permanente y participativo de todos los actores y niveles del sistema educativo, con el fin de contribuir a las transformaciones y mejoras del Sistema Nacional de Educación.

El artículo 6 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) destaca la responsabilidad primordial del Estado en la dirección del sistema educativo a través de la autoridad educativa nacional. Esta autoridad se encarga de formular la política nacional de educación y de regular y supervisar todas las actividades educativas, así como el funcionamiento de las entidades que conforman el sistema educativo. Esta regulación y supervisión buscan garantizar el pleno cumplimiento de los derechos y garantías constitucionales en el ámbito educativo, así como los principios y objetivos establecidos en la ley.

Por último, el artículo 8 literal b) de la LOEI establece las obligaciones y responsabilidades de los estudiantes, entre las cuales se encuentra la participación en la evaluación de manera permanente, a través de procesos internos y externos que validen la calidad de la educación y el aprendizaje mutuo.

Metodología

La investigación se enfoca en analizar las técnicas de actividades interactivas en el fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, ubicada en la Comunidad Azucena del Cantón Pichincha. En este contexto, se pretende examinar cómo la implementación de estas técnicas influye en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, buscando comprender cómo interactúan tanto el método de enseñanza como el desarrollo de habilidades cognitivas en este nivel educativo específico.

El enfoque empleado en esta investigación es mixto, combinará elementos cualitativos y cuantitativos para obtener datos relevantes sobre la aplicación de técnicas de actividades interactivas y su impacto en el fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Eugenio Espejo de la Comunidad Azucena del Cantón Pichincha.

El enfoque mixto se caracteriza por integrar de manera sistemática tanto métodos cuantitativos como cualitativos en una única investigación, esto permite analizar de manera conjunta los datos, lo que facilita obtener una comprensión más completa del fenómeno estudiado (García y Sánchez, 2020, p. 163).

Por un lado, se utilizarán métodos cualitativos, como entrevistas y observaciones en el aula para identificar las técnicas de actividades interactivas. Por otro lado, se emplearán técnicas cuantitativas, como cuestionarios para recopilar datos

numéricos sobre el rendimiento académico y la participación de los estudiantes en estas actividades determinando el impacto de su aplicación en el proceso de aprendizaje.

Para Gómez (2021) hablar de metodología de la investigación es adentrarse en un territorio donde convergen diversas perspectivas y enfoques, todos ellos dirigidos hacia un objetivo común: el avance del conocimiento mediante la aplicación de métodos y técnicas que garanticen la fiabilidad y la validez de los resultados obtenidos (p. 161). El conocimiento es fundamental en toda investigación científica, siendo el punto de partida para comprender y abordar las problemáticas de un fenómeno específico.

Población y muestra

La población de investigación se refiere típicamente a una amplia agrupación de individuos, objetos o entidades que constituyen el centro de atención principal en un estudio científico (Jiménez Mora et al., 2023, p. 169). Asimismo, la población puede variar en tamaño y diversidad dependiendo del alcance y los objetivos de la investigación.

La **población** objetivo estará compuesta por 3 individuos de personal administrativo, 33 docentes y 60 estudiantes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.

Según Pulido (2020) una muestra es un subgrupo seleccionado de la población objeto de estudio (p. 1140). Es una herramienta empleada para recopilar información sin necesidad de examinar a todos los individuos de la población completa.

Se seleccionará una **muestra** representativa de 60 estudiantes para participar en el estudio y 1 docente de octavo año de EGB de la Unidad Educativa Eugenio Espejo, utilizando un muestreo aleatorio estratificado que tenga en cuenta variables como el rendimiento académico y el nivel de participación en actividades interactivas.

Operacionalización de las variables

Las variables establecidas en base al objetivo de investigación, son las siguientes:

Variable independiente: Técnicas interactivas.

Dimensiones de la variable independiente:

- Tipo de técnica interactiva
- Métodos pedagógicos
- Recursos didácticos

Variable dependiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje

Dimensiones de la variable dependiente:

- Rendimiento académico
- Motivación en el proceso de aprendizaje
- Interacción docente – estudiante

Tabla 1. Operacionalización de las variables

Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores
Identificar las técnicas interactivas aplicadas por la docente de la Unidad Educativa Eugenio Espejo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Determinar el impacto de la aplicación de técnicas de actividades interactivas en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.	Variable independiente: Técnicas interactivas.	Tipo de técnica interactiva Métodos pedagógicos Recursos didácticos	Debate Juego rol Simulaciones Laboratorios virtuales Estrategias de aprendizaje cooperativo Uso de tecnologías educativas Actividades prácticas Material didáctico interactivo Plataformas de aprendizaje en línea
Identificar las técnicas interactivas aplicadas por la docente de la Unidad Educativa Eugenio Espejo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Determinar el impacto de la	Variable dependiente: Proceso de enseñanza-aprendizaje	Rendimiento académico	Calificaciones obtenidas en evaluaciones Comprensión de los contenidos Desempeño en proyectos y tareas.

aplicación de técnicas de actividades interactivas en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo.		Motivación en el proceso de aprendizaje	Interés de estudiantes en las clases Participación en las actividades Autoevaluación del aprendizaje
Implementar técnicas interactivas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje que satisfagan las necesidades específicas de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eugenio Espejo		Interacción docente – estudiante	Comunicación efectiva entre docentes y estudiantes Retroalimentación Apoyo del docente durante el proceso de aprendizaje

Nota: Elaborado por Viviana Intriago Zambrano

Instrumentos de medida y/o materiales

En el marco de esta investigación, se utilizarán diversas técnicas e instrumentos para recopilar información relevante sobre el uso de técnicas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo. Estos métodos permitirán obtener datos detallados que contribuyan al análisis y la comprensión del impacto de estas técnicas en el desarrollo educativo de los estudiantes.

Se llevará a cabo una entrevista estructurada con la docente responsable del uso de técnicas interactivas en el aula (Ver Anexo 2). De acuerdo con Gauchi (2020), las entrevistas estructuradas son útiles para obtener datos específicos y detallados sobre las prácticas educativas, lo que facilita la comprensión de las estrategias pedagógicas implementadas.

Además, se realizarán observaciones durante las clases para registrar el uso y la efectividad de las técnicas interactivas en el contexto educativo. Según Jiménez Mora et al., (2023) la observación directa es una técnica efectiva para recopilar datos sobre el comportamiento y las interacciones en el aula, proporcionando una perspectiva detallada de las prácticas educativas.

Se efectuarán cuestionarios a los estudiantes sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y su experiencia con las técnicas interactivas (Ver Anexo 3). Según Jiménez Mora et al., (2023), el cuestionario es un recurso eficaz para obtener datos cuantitativos sobre los participantes en una investigación.

Asimismo, se llevará a cabo un juicio de expertos para validar los instrumentos de recolección de datos antes de su implementación (Ver Anexo 6). Este proceso implicará la evaluación de los instrumentos por parte de personas con experiencia y conocimientos en el campo de la educación y las técnicas interactivas (Gauchi, 2020). Los resultados del juicio de expertos se utilizarán para realizar ajustes y mejoras en los instrumentos, garantizando su validez y confiabilidad para la investigación.

Confidencialidad y Principios éticos

Se garantizará la confidencialidad de la información recopilada durante el estudio, asegurando que los datos personales de los participantes no sean divulgados sin su consentimiento. Además, se seguirán los principios éticos establecidos para la investigación científica, incluyendo el respeto a la autonomía y dignidad de los participantes, la obtención de consentimiento informado y la protección de su bienestar físico y emocional durante la recolección de datos (Ver Anexo 4 y Anexo 5).

Análisis de datos y programa

- Se organizarán los datos recopilados en hojas de cálculo separadas por tipo de instrumento (entrevistas, cuestionarios, observaciones).
- Se compararán los hallazgos del análisis cualitativo y cuantitativo para identificar convergencias y discrepancias.
- Se elaborarán conclusiones y recomendaciones basadas en los resultados del análisis de datos, destacando las implicaciones para la práctica educativa.

Diseño

Gauchi (2020) que el diseño explicativo se utiliza para investigar las relaciones causales entre variables, centrándose en comprender y explicar las razones detrás de un fenómeno o comportamiento específico (p. 177). Los estudios explicativos se enfocan en ir más allá de la mera descripción de conceptos o fenómenos, y buscan responder a

las causas que subyacen a los eventos, su objetivo principal es explicar por qué existe una vinculación entre dos o más variables.

Se llevará a cabo un estudio explicativo con enfoque mixto. Este diseño permitirá una comprensión profunda de la aplicación de técnicas de actividades interactivas y su impacto en el fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Eugenio Espejo de la Comunidad Azucena del Cantón Pichincha.

Resultados

Con el objetivo de indagar sobre las técnicas interactivas utilizadas en su enseñanza y cómo estas se integran dentro de sus métodos pedagógicos, se llevaron a cabo como parte de la investigación entrevista a los docentes y cuestionario a los estudiantes.

Resultados de la entrevista dirigida a los docentes

1. Técnicas interactivas utilizadas con mayor frecuencia

Respuesta. La lluvia de ideas, el aula invertida, basada en proyectos, estudio de caso, estudio de campo e investigación, así como el debate. Buscan involucrar activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Interpretación. - Los docentes mencionan una variedad de técnicas, desde la lluvia de ideas hasta el debate y el aula invertida. Estas estrategias se eligen por su capacidad para fomentar la participación activa de los estudiantes y promover un aprendizaje más dinámico y significativo.

2. Selección de técnicas interactivas

Respuesta. Cubrir las necesidades del abordaje curricular; Considerar cada tema o necesidad del estudiante; Según las características de los temas.

Interpretación. – Consideran que la selección de técnicas está guiada por la necesidad de cubrir los aspectos del currículo, adaptándose a los temas específicos y a las características de los estudiantes.

3. Criterios pedagógicos para decidir qué técnica utilizar

Respuesta. Dinámicas; Facilidad de respuesta del estudiante; Objetivos de aprendizaje propuestos.

Interpretación. – De acuerdo a los criterios pedagógicos para decidir qué técnica utilizar, es considerar la facilidad de respuesta por parte de los estudiantes y la congruencia con los objetivos educativos son aspectos clave en la toma de decisiones pedagógicas.

4. Integración de técnicas interactivas dentro de los métodos pedagógicos generales

Respuesta. Fomentando la interacción estudiante-docente; Uso de rúbricas.; Promoviendo la participación activa de los estudiantes.

Interpretación. - La integración de técnicas interactivas se realiza fomentando la interacción estudiante-docente, utilizando rúbricas de evolución y asegurando la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

5. Estrategias para fomentar la participación activa de los estudiantes

Respuesta. Dinámicas de grupo; Formación de círculos y grupos; Lluvia de ideas y el método del juicio.

Interpretación. – Los docentes emplean estrategias como dinámicas de grupo, formación de círculos y grupos, así como la aplicación del método del juicio y la lluvia

de ideas. Estas estrategias buscan crear un ambiente participativo y colaborativo que motive a los estudiantes a contribuir activamente en el proceso educativo.

6. Recursos utilizados para apoyar la implementación de las técnicas interactivas en el aula

Respuesta. Tarjetas; Recursos tecnológicos (computadora, proyector, Internet); Espacios como el patio o áreas verdes; Participación de la comunidad.

Interpretación. - Los recursos que mencionaron incluyen desde materiales físicos como tarjetas, libros, y pizarras hasta recursos tecnológicos como computadoras, celulares e Internet. Asimismo, se puede aprovechar los espacios externos al aula y la participación de la comunidad como recursos adicionales para enriquecer el proceso educativo.

7. Materiales didácticos efectivos para complementar las técnicas interactivas

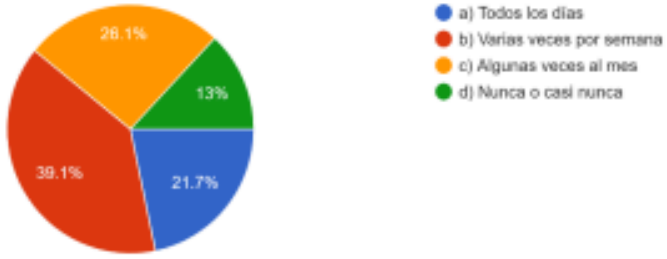
Respuesta. Tarjetas didácticas; Recursos tecnológicos (computadoras, tablets, Internet, teléfonos); Consideración de las limitaciones de acceso a materiales por parte de algunos estudiantes.

Interpretación. - Se mencionan tarjetas didácticas y recursos tecnológicos como computadoras e Internet. También se reconoce la importancia de considerar las limitaciones de acceso a materiales por parte de algunos estudiantes y se menciona el uso de materiales simples pero efectivos, como tablas de bingo de multiplicar. Esto indica una preocupación por la inclusión y la equidad en el proceso educativo.

Resultados del cuestionario aplicado a los estudiantes

1. ¿Qué tan frecuentemente has participado en actividades interactivas durante tus clases en la Unidad Educativa Eugenio Espejo?

Figura 2. Participación en actividades interactivas



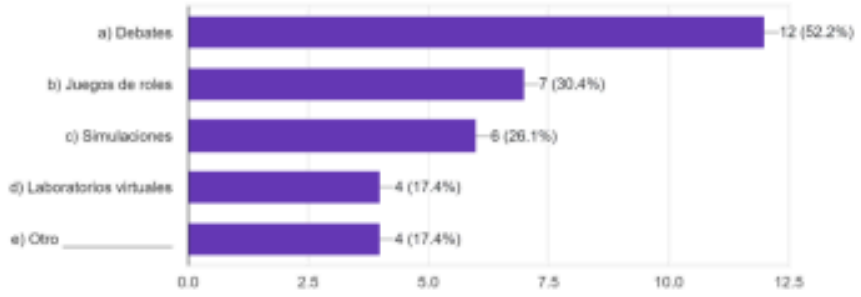
Nota: Obtenido de los estudiantes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo

Análisis e interpretación: En la figura 1, se observa que el 39,1% de los estudiantes participa en actividades interactivas varias veces por semana, el 26,1% participa algunas veces al mes, y el 21,7% participa todos los días. Sin embargo, el 13% de los estudiantes nunca o casi nunca participa en estas actividades.

El hecho de que los estudiantes participe varias veces por semana o incluso todos los días en actividades interactivas demuestra que estas son una parte significativa de su experiencia educativa.

2. ¿Qué tipo de actividades interactivas has encontrado más útiles para tu aprendizaje?

Figura 3. Tipo de actividades interactivas preferida



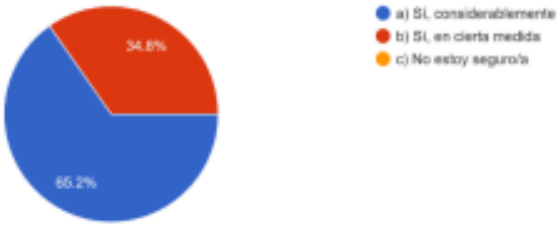
Nota: Obtenido de los estudiantes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo

Análisis e interpretación: En la figura 2, el 52,2% de los estudiantes prefiere los debates como actividad interactiva, los juegos de roles con un 30,4%, simulaciones con un 26,1%, laboratorios virtuales con un 17,4% y un 17,4% prefiere otros.

Se entiende que los estudiantes valoran la oportunidad de expresar y defender sus puntos de vista de manera verbal y argumentativa, prefieren actividades que fomentan la discusión y el intercambio de ideas.

3. ¿Consideras que las actividades interactivas han mejorado tu rendimiento académico en comparación con clases que no las incluyen?

Figura 4. Impacto en el rendimiento académico



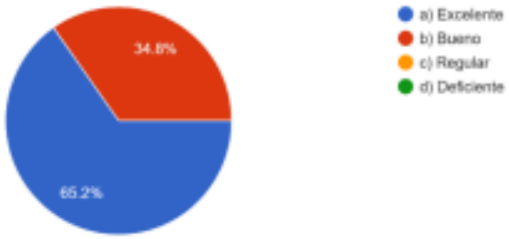
Nota: Obtenido de los estudiantes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo

Análisis e interpretación: Según la figura 3, el 65,2% de los estudiantes consideran que las actividades interactivas mejoran su rendimiento considerablemente y un 34,8% en cierta medida.

Las actividades interactivas han mejorado considerablemente su rendimiento académico, convirtiéndose en un indicador de efectividad de estas actividades para el aprendizaje.

4. ¿Cómo calificarías tu desempeño en las asignaturas donde se aplican técnicas interactivas?

Figura 5. Desempeño en asignaturas con técnicas interactivas



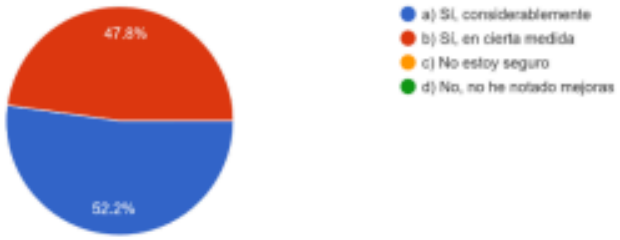
Nota: Obtenido de los estudiantes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo

Análisis e interpretación: En la figura 4, el 65,2% de los estudiantes califica su desempeño en asignaturas con técnicas interactivas como excelente, mientras que el 34,8% lo califica como bueno.

Es decir que la aplicación de técnicas interactivas refuerza la idea de que estas técnicas pueden tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes, estas ayudan a los estudiantes a comprender y aplicar mejor los conceptos enseñados en clase.

5. ¿Sientes que has mejorado en tu comprensión de los temas gracias a estas actividades?

Figura 6. Mejora en la comprensión de los temas



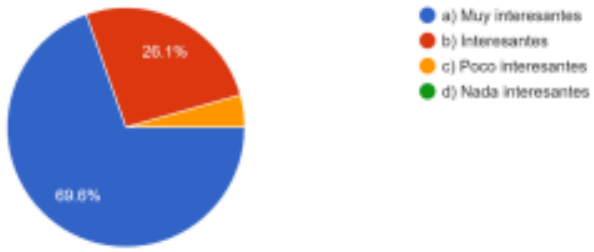
Nota: Obtenido de los estudiantes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo

Análisis e interpretación: En la figura 5, el 52,2% de los estudiantes siente que ha mejorado considerablemente su comprensión de los temas gracias a estas actividades, sin embargo, el 47,8% lo percibe en cierta medida.

La comprensión de los temas por parte de los estudiantes indica que estas actividades son efectivas para facilitar el aprendizaje y la comprensión de los conceptos.

6. ¿Qué tan interesante encuentras las clases donde se utilizan técnicas interactivas?

Figura 7. Interés en las clases con técnicas interactivas



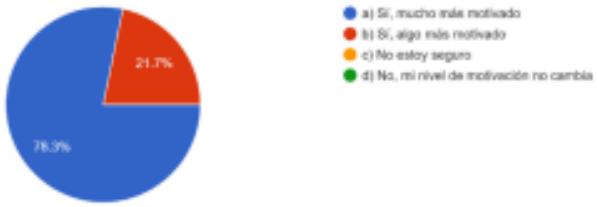
Nota: Obtenido de los estudiantes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo

Análisis e interpretación: En la figura 6, el 69,6% de los estudiantes considera muy interesantes las clases donde se utilizan técnicas interactivas, el 26,1% interesantes, y solo el 4,3% las percibe como poco interesantes.

De acuerdo a los resultados, esto indica que las actividades interactivas pueden contribuir significativamente a hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador para los estudiantes.

7. ¿Te sientes más motivado para participar en las actividades cuando se emplean estas técnicas?

Figura 8. Motivación para participar en actividades interactivas



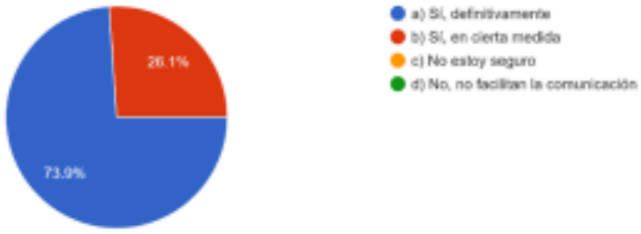
Nota: Obtenido de los estudiantes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo

Análisis e interpretación: En la figura 7, el 78,3% de los estudiantes se siente mucho más motivado para participar en actividades cuando se emplean técnicas interactivas, mientras que el 21,7% se siente algo más motivado.

Los estudiantes se sienten mucho más motivado ya que estimula la participación activa y el compromiso de los estudiantes en el aula.

8. ¿Consideras que las técnicas interactivas facilitan la comunicación con tu docente?

Figura 9. Facilitación de la comunicación con el docente



Nota: Obtenido de los estudiantes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo

Análisis e interpretación: En la figura 8, el 73,9% de los estudiantes considera que las técnicas interactivas facilitan la comunicación con su docente, mientras que el 26,1% lo percibe en cierta medida.

Realizar estas actividades pueden promover una relación más cercana y colaborativa entre el estudiante y el docente, lo que a su vez puede mejorar la comprensión y el aprendizaje.

9. ¿Cómo describirías la retroalimentación que recibes durante estas actividades?

Figura 10. Retroalimentación recibida durante las actividades



Nota: Obtenido de los estudiantes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo

Análisis e interpretación: En la figura 9, el 73,9% de los estudiantes describe la retroalimentación recibida durante estas actividades como muy útil y clara, el 21,7% la considera útil, y solo el 4,3% la percibe como poco útil y poco clara.

Estos resultados indican que los estudiantes perciben esta retroalimentación como un componente importante y beneficioso de su experiencia de aprendizaje.

Discusión

En este aparado, se discutirá sobre el uso de actividades interactivas en el ámbito educativo para comprender cómo estas estrategias impactan en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, se exploran diversas perspectivas teóricas y prácticas sobre la participación activa del estudiante, además, de los desafíos asociados con la implementación efectiva de estas actividades.

Las teorías del aprendizaje interactivo y activo permiten comprender cómo las actividades interactivas pueden influir en el proceso educativo. Según lo discutido por autores como Delgado Villalta (2022) y Chulde Zhirve (2019), el aprendizaje interactivo involucra a los estudiantes de manera activa, promoviendo la participación y la colaboración. Esto se alinea con las nociones del aprendizaje activo, que enfatizan la importancia de la participación activa del estudiante en la construcción de su propio conocimiento (Ruggeri et al., 2020).

La adopción de un enfoque pedagógico centrado en el estudiante es fundamental para aprovechar al máximo el potencial de las actividades interactivas. Este enfoque reconoce la diversidad de estilos de aprendizaje y la necesidad de personalizar el proceso educativo para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes (Brendon, 2023). Además, es importante fomentar la autonomía, la motivación intrínseca y el pensamiento crítico entre los estudiantes (Rodríguez et al., 2023).

Por otro lado, las investigaciones de Esteban (2023) y Flores Coronado (2022) resaltan los desafíos que enfrentan los docentes en la implementación efectiva de actividades interactivas debido a la falta de capacitación y acceso a recursos adecuados. Además, las observaciones de Rodríguez et al. (2023) sobre la necesidad de promover un uso más efectivo de las herramientas de comunicación e información en entornos virtuales destaca la necesidad mejorar la alfabetización digital entre educadores y estudiantes para maximizar los beneficios del aprendizaje interactivo en entornos en línea.

En contraste, autores como Pérez y Gómez (2023) argumentan que si bien el aprendizaje interactivo y el uso de herramientas tecnológicas pueden proporcionar beneficios significativos en el proceso educativo, es crucial no perder de vista el equilibrio entre la innovación pedagógica y la atención a las necesidades individuales de los estudiantes, plantean que la sobredependencia de la tecnología y la adopción indiscriminada de enfoques interactivos pueden conducir a una fragmentación del aprendizaje, especialmente en contextos donde existen brechas de acceso a la tecnología o limitaciones en la formación docente.

Por ello, Pérez y Gómez (2023) abogan por un enfoque equilibrado que combine la innovación tecnológica con estrategias pedagógicas sólidas y un compromiso constante con la educación. Consideran que la verdadera transformación en el aula se produce cuando se integran de manera coherente las herramientas digitales con un currículo relevante y experiencias de aprendizaje significativas que promuevan la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes.

Conclusiones

Las conclusiones extraídas del estudio sobre el uso de técnicas interactivas en el proceso educativo se alinean con los objetivos y la pregunta de investigación planteados inicialmente, descritas a continuación:

De acuerdo al análisis realizado, la amplia variedad de técnicas interactivas empleadas por los docentes de la institución enriquece el proceso educativo. Estas técnicas abarcan desde el uso de juegos educativos y dinámicas de grupo hasta la implementación de recursos multimedia y actividades prácticas en el aula. Tal diversidad demuestra un compromiso por parte de los docentes de adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Los resultados del estudio de datos revelaron un impacto positivo y significativo de la aplicación de estas técnicas en el rendimiento académico de los estudiantes. Si hay un aumento en la participación activa en clase y una mejora notable en las calificaciones de las evaluaciones. Se puede deducir que las técnicas interactivas no solo fomentan un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, sino que también contribuyen al logro de los objetivos educativos establecidos.

Además, la implementación de técnicas interactivas, el aumento de la motivación y el interés mostrado por los estudiantes hacia los contenidos curriculares, así como en su capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones prácticas y cotidianas constituye una estrategia efectiva para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes.

Recomendaciones

- Se recomienda continuar aplicando técnicas interactivas en el aula para mantener el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- Es crucial diseñar actividades interactivas que se alineen estrechamente con los objetivos de aprendizaje y las necesidades individuales de los estudiantes para maximizar su efectividad.
- Se sugiere llevar a cabo investigaciones adicionales para evaluar el impacto a largo plazo de las técnicas interactivas en el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

Referencias

Alomá Bello, M., Crespo Díaz, L., González Hernández, K., & Estévez Pérez, N. (2022). Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo. *Mendive, 20*(4), 1353-1368.

Brendon, R. (2023). El impacto de las actividades y técnicas interactivas en la enseñanza y aprendizaje:. *Medium, 5*, 34-45.

Chulde Zhirve, E. H. (2019). El material didáctico interactivo y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica . *Repositorio Universidad Técnica de Ambato*(4), 23-40.

Delgado Villalta, M. C. (2022). Sistema de actividades basadas en recursos didácticos para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje. *Universidad Nacional de Educación, 2*, 67-78.

Erazo Rodríguez, M. E., Calderón Cruz, F. A., Murillo Naranjo, M. E., & Ávalos Torres, M. B. (2020). Educación interactiva: estrategia pedagógica. *Ciencia DIgital, 4*(4), 44-64.

Esteban, E. (2023). Estrategia didáctica interactiva para el fortalecimiento del aprendizaje. *Universidad de Cartagena*(5), 23-29.

Flores Coronado, M. (2022). Aprendizaje interactivo enfocado en el estudiante. *Educación y Vida Sostenible, 1*(1), 119-126.

Garamendi, R. (2022). Estrategias interactivas de comprensión lectora para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 5*(2).

García, J., & Sánchez, P. (2020). Diseño teórico de la investigación. *Información Tecnológica, 31*(6), 159-170.

Gauchi, V. (2020). Estudio de los métodos de investigación. *Documentación Científica, 40*(2), 175-180.

Jiménez Mora, J., Moreno Bayardo, M., & Torres Frías, J. d. (2023). Significados sobre metodología de la investigación. *Educación, 32*(62), 161-184.

López, R., Nieto, L., & Vero, J. (2021). Modos de aprendizaje para mejorar el proceso de enseñanza. *Revista Universidad y Sociedad, 13*(5), 542-550.

Mejía, G., & Cuauhtémoc, J. (2023). La enseñanza interactiva. *Humanidades y Ciencias Sociales, 9*(2), 76-88.

Méndez Jiménez, Y. (2020). Herramientas web interactivas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en educación media. *Universidad de la Costa, 5*.

Navarrete, J. (2021). Estrategias didácticas interactivas para el aprendizaje significativo de la multiplicación. *Repositorio Institucional de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, 9*, 34-44.

Ortiz Granja, D. (2023). El constructivismo. *Sophia, 19*, 93-110.

Pulido, M. (2020). Métodos y técnicas de investigación científica. *Opción, 31*(1), 1137-1156.

Rodríguez, V., Esteves, Z., & Garcés, N. (2023). Las herramientas interactivas vinculantes con la competencia docente como espacio de aprendizaje. *Episteme Koinonía, 6*(12), 184-197.

Ruggeri, A., Dancel, A., & Bárbara Sargent, R. J. (2020). El efecto de la intervención de actividad interactiva en niños. *PubMed, 24*(3), 544-568.

Tuquerres, M. M. (Octubre de 2021). *Técnicas interactivas de gamificación para el aprendizaje de la matemática en estudiantes del octavo año de EGB.* Repositorio Digital Universidad de Otavalo: http://repositorio.uotavalo.edu.ec/handle/52000/636

Vargas, G. (2019). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos, 58*(1).

Zhagñay, J. C. (2023). Técnicas educativas para mejorar el aprendizaje. *Universidad Politécnica Salesiana*(5), 50-59.

Anexos

Anexo 1. Investigaciones previas o estado del arte

Tabla 2. Estado del arte

Título	Objetivo	Metodología	Participantes	Resultados/Conclusiones	Fuente
Técnicas interactivas de gamificación para el aprendizaje de la matemática en estudiantes del octavo año de EGB Ecuador Tesis	Evaluar la viabilidad de emplear técnicas interactivas de gamificación para enseñar matemáticas, contribuyendo al debate académico sobre su potencial para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Combinación de enfoques cualitativos y cuantitativos descriptivos, utilizando entrevistas, encuestas y revisión de fuentes documentales.	Estudiantes del octavo año de Educación General Básica de la UE "10 de Agosto".	Favorecimiento del aprendizaje de las matemáticas mediante técnicas interactivas de gamificación. Baja aplicación en clases virtuales debido a falta de capacitación e interés.	(Tuquerres, 2021)
Estrategias didácticas interactivas para el aprendizaje significativo de la multiplicación. Ecuador Tesis	Establecer el impacto de estrategias didácticas interactivas en el aprendizaje significativo de la multiplicación en estudiantes de educación básica.	Combinación de enfoques cuantitativos y cualitativos, exploratorio y descriptivo. Encuestas a docentes y estudiantes, entrevistas con expertos.	Estudiantes de educación básica, docentes de Matemáticas	Escasa aplicación de estrategias para dominar la multiplicación. Impacto positivo de estrategias interactivas en aprendizaje matemático.	(Navarrete, 2021)
El material didáctico interactivo y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de lengua y	Mejorar el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura mediante la implementación	Enfoque descriptivo, exploratorio y de campo. Desarrollo de Marco Teórico, Metodología, instrumentos de	Estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, maestros.	Desarrollo de guía didáctica interactiva para apoyar a docentes y estudiantes en la aplicación de material didáctico interactivo.	(Chulde Zhirve, 2019)

literatura de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica Ecuador	de material didáctico interactivo.	investigación. Tabulación, análisis e interpretación de resultados.			
Estrategias interactivas de comprensión lectora para el desarrollo del pensamiento crítico Colombia Artículo	Identificar cómo las estrategias interactivas de comprensión lectora influían en el pensamiento crítico de los estudiantes.	Investigación documental con método de análisis síntesis	No especificado	Estrategias de comprensión lectora deben incluir interactividad para influir en el desarrollo del pensamiento crítico. Importancia de las TIC en este proceso.	(Garamendi, 2022)
Herramientas web interactivas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en educación media Colombia Tesis	Herramientas Analizar la contribución de herramientas web interactivas al proceso de aprendizaje en educación media académica.	Enfoque cualicuantitativo, paradigma mixto-emergente, basado en constructivismo, conectivismo, aprendizaje significativo y aprendizaje mediado.	Estudiantes de educación media académica de la Institución Educativa Técnico Industrial de la Isla de San Andrés	Uso de herramientas web interactivas fortaleció competencias y habilidades prácticas. Deficiencias en aplicación por metodologías de enseñanza y recursos tecnológicos.	(Méndez Jiménez, 2020)
Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje Bolivia Artículo	Dar a conocer la importancia de los recursos educativos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, resaltando la necesidad de utilizar las	No especificado	No especificado	Recursos educativos como herramientas para mejorar enseñanza y aprendizaje.	(Vargas, 2019)

	nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en su creación.				
Estrategia didáctica interactiva para el fortalecimiento de la comprensión lectora Colombia Tesis	Fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de noveno grado, mediante una estrategia didáctica interactiva que incorpora TIC.	Enfoque cualitativo, modelo de Investigación Acción Pedagógica. Diseño, implementación y evaluación de estrategia.	Estudiantes de noveno grado	Estrategia interactiva fortaleció comprensión lectora en estudiantes.	(Esteban, 2023)

Anexo 2. Guion de entrevista dirigida al docente

ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE

1. ¿Qué técnicas interactivas utiliza con mayor frecuencia en su enseñanza? ¿Por qué?

2. ¿De qué manera selecciona las técnicas interactivas que permitan abordar los temas del currículo y su planificación?
3. ¿Qué criterios pedagógicos considera al decidir qué técnica utilizar en cada situación?
4. ¿Cómo integra las técnicas interactivas dentro de sus métodos pedagógicos generales?
5. ¿Qué estrategias emplea para fomentar la participación activa de los estudiantes durante las actividades interactivas?
6. ¿Qué recursos utiliza para apoyar la implementación de las técnicas interactivas en el aula?
7. ¿Qué materiales didácticos encuentra más efectivos para complementar las técnicas interactivas?

Anexo 3. Cuestionario dirigido a estudiantes

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES

1. ¿Qué tan frecuentemente has participado en actividades interactivas durante tus clases en la Unidad Educativa Eugenio Espejo?

a) Todos los días

b) Varias veces por semana

c) Algunas veces al mes

d) Nunca o casi nunca

2. ¿Qué tipo de actividades interactivas has encontrado más útiles para tu aprendizaje? (Puedes seleccionar más de una opción)

a) Debates

b) Juegos de roles

c) Simulaciones

d) Laboratorios virtuales

e) Otro _____

3. ¿Consideras que las actividades interactivas han mejorado tu rendimiento académico en comparación con clases que no las incluyen?

a) Sí, considerablemente

b) Sí, en cierta medida

c) No estoy seguro/a

4. ¿Cómo calificarías tu desempeño en las asignaturas donde se aplican técnicas interactivas?

a) Excelente

b) Bueno

c) Regular

d) Deficiente

5. ¿Sientes que has mejorado en tu comprensión de los temas gracias a estas actividades?

a) Sí, considerablemente

b) Sí, en cierta medida

c) No estoy seguro

d) No, no he notado mejoras

6. ¿Qué tan interesante encuentras las clases donde se utilizan técnicas interactivas?

a) Muy interesantes

b) Interesantes

c) Poco interesantes

d) Nada interesantes

7. ¿Te sientes más motivado para participar en las actividades cuando se emplean estas técnicas?

a) Sí, mucho más motivado

b) Sí, algo más motivado

c) No estoy seguro

d) No, mi nivel de motivación no cambia

8. ¿Consideras que las técnicas interactivas facilitan la comunicación con tu docente?

a) Sí, definitivamente

b) Sí, en cierta medida

c) No estoy seguro

d) No, no facilitan la comunicación

9. ¿Cómo describirías la retroalimentación que recibes durante estas actividades?

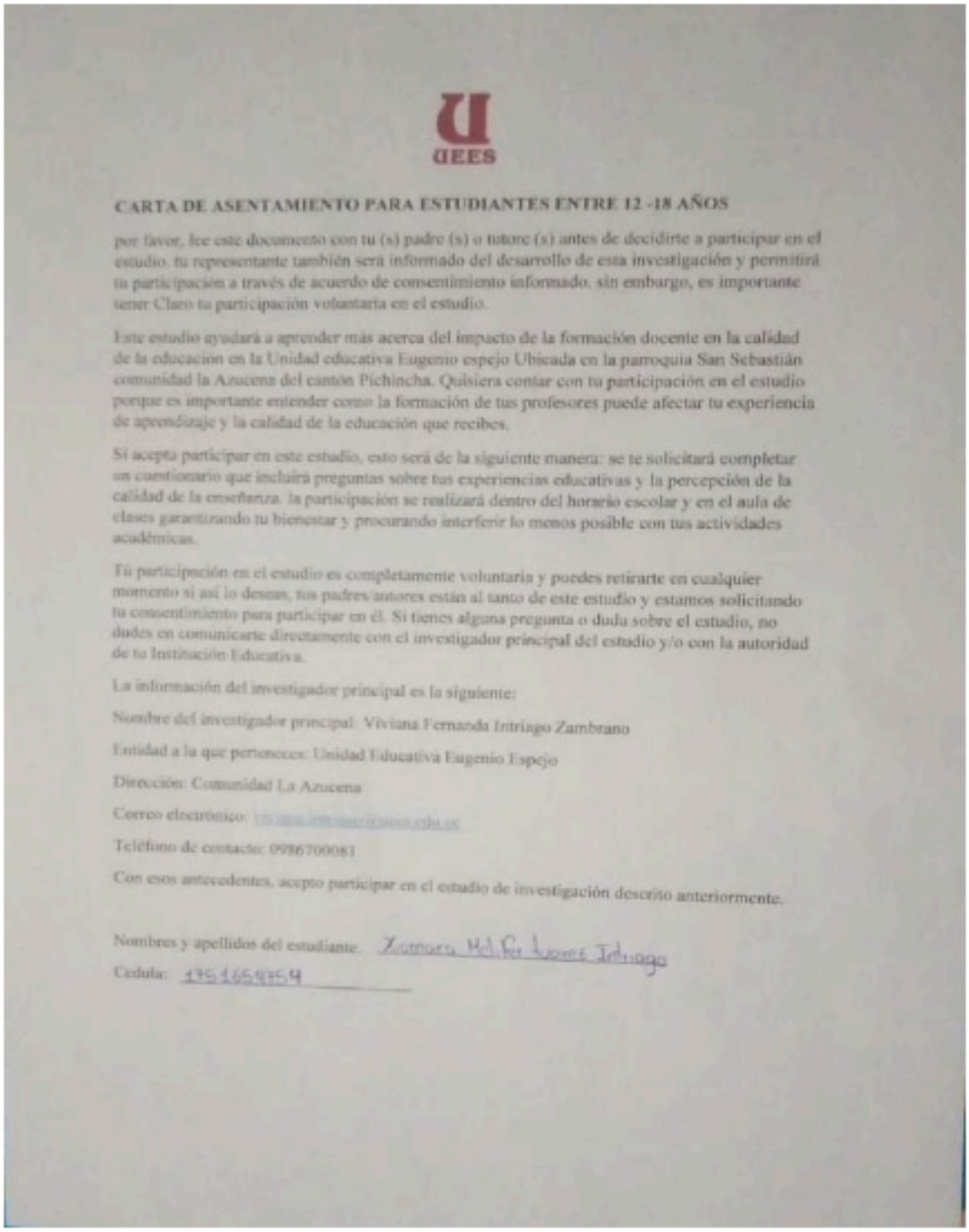
a) Muy útil y clara

b) Útil, pero podría ser más específica

c) Poco útil y poco clara

d) No recibo retroalimentación durante estas actividades

Anexo 4. Carta de asentimiento para estudiantes entre 12-18 años



UEES

CARTA DE ASENTAMIENTO PARA ESTUDIANTES ENTRE 12 -18 AÑOS

por favor, lee este documento con tu (s) padre (s) o tutore (s) antes de decidirte a participar en el estudio. tu representante también será informado del desarrollo de esta investigación y permitirá tu participación a través de acuerdo de consentimiento informado. sin embargo, es importante tener Claro tu participación voluntaria en el estudio.

Este estudio ayudará a aprender más acerca del impacto de la formación docente en la calidad de la educación en la Unidad educativa Eugenio espejo Ubicada en la parroquia San Sebastián comunidad la Azucena del cantón Pichincha. Quisiera contar con tu participación en el estudio porque es importante entender como la formación de tus profesores puede afectar tu experiencia de aprendizaje y la calidad de la educación que recibes.

Si acepta participar en este estudio, esto será de la siguiente manera: se te solicitará completar un cuestionario que incluirá preguntas sobre tus experiencias educativas y la percepción de la calidad de la enseñanza. la participación se realizará dentro del horario escolar y en el aula de clases garantizando tu bienestar y procurando interferir lo menos posible con tus actividades académicas.

Tú participación en el estudio es completamente voluntaria y puedes retirarte en cualquier momento si así lo deseas, tus padres/autores están al tanto de este estudio y estamos solicitando tu consentimiento para participar en él. Si tienes alguna pregunta o duda sobre el estudio, no dudes en comunicarte directamente con el investigador principal del estudio y/o con la autoridad de tu Institución Educativa.

La información del investigador principal es la siguiente:

Nombre del investigador principal: Viviana Fernanda Intriago Zambrano

Entidad a la que perteneces: Unidad Educativa Eugenio Espejo

Dirección: Comunidad La Azucena

Correo electrónico: [illegible]

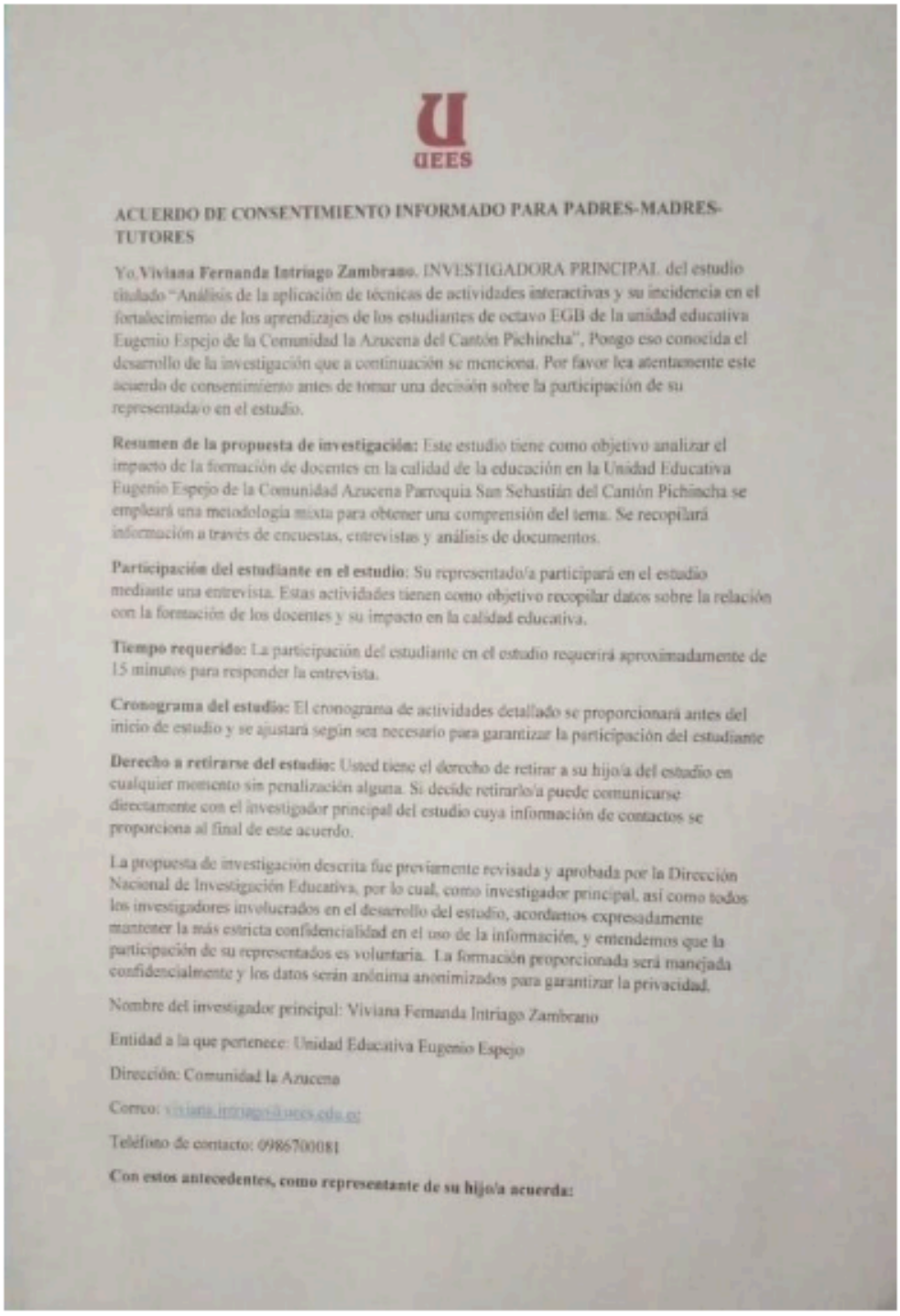
Teléfono de contacto: 0986700081

Con esos antecedentes, acepto participar en el estudio de investigación descrito anteriormente.

Nombres y apellidos del estudiante: Zamora Melifer Juarez Intriago

Cedula: 1751659754

Anexo 5. Acuerdo de consentimiento informado para padres-madres-tutores



UEES

ACUERDO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES-MADRES-TUTORES

Yo,**Viviana Fernanda Intriago Zambrano.** INVESTIGADORA PRINCIPAL del estudio titulado "Análisis de la aplicación de técnicas de actividades interactivas y su incidencia en el fortalecimiemo de los aprendizajes de los estudiantes de octavo EGB de la unidad educativa Eugenio Espejo de la Comunidad la Azucena del Cantón Pichincha", Pongo eso conocida el desarrollo de la investigación que a continuación se menciona. Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su representada/o en el estudio.

Resumen de la propuesta de investigación: Este estudio tiene como objetivo analizar el impacto de la formación de docentes en la calidad de la educación en la Unidad Educativa Eugenio Espejo de la Comunidad Azucena Parroquia San Sebastián del Cantón Pichincha se empleará una metodología mixta para obtener una comprensión del tema. Se recopilará información a través de encuestas, entrevistas y análisis de documentos.

Participación del estudiante en el estudio: Su representado/a participará en el estudio mediante una entrevista. Estas actividades tienen como objetivo recopilar datos sobre la relación con la formación de los docentes y su impacto en la calidad educativa.

Tiempo requerido: La participación del estudiante en el estudio requerirá aproximadamente de 15 minutos para responder la entrevista.

Cronograma del estudio: El cronograma de actividades detallado se proporcionará antes del inicio de estudio y se ajustará según sea necesario para garantizar la participación del estudiante

Derecho a retirarse del estudio: Usted tiene el derecho de retirar a su hijo/a del estudio en cualquier momento sin penalización alguna. Si decide retirarlo/a puede comunicarse directamente con el investigador principal del estudio cuya información de contactos se proporciona al final de este acuerdo.

La propuesta de investigación descrita fue previamente revisada y aprobada por la Dirección Nacional de Investigación Educativa, por lo cual, como investigador principal, así como todos los investigadores involucrados en el desarrollo del estudio, acordamos expresadamente mantener la más estricta confidencialidad en el uso de la información, y entendemos que la participación de su representados es voluntaria. La formación proporcionada será manejada confidencialmente y los datos serán anónima anonimizados para garantizar la privacidad.

Nombre del investigador principal: Viviana Fernanda Intriago Zambrano

Entidad a la que pertenece: Unidad Educativa Eugenio Espejo

Dirección: Comunidad la Azucena

Correo: viviana.intriago@uees.edu.ec

Teléfono de contacto: 0986700081

Con estos antecedentes, como representante de su hijo/a acuerda:

✓ permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

... No permitir su participación en el estudio de investigación especificado.

Nombres completos del/la representante:

Nombres: Jennifer Leonela Tatiago Zambrano

Firmas: Jennifer T.

Cedula: 1350926109

Anexo 6. Evaluación de Juicio de Expertos

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estimado/a profesional,

Usted ha sido invitado a participar en el proceso de juicio de expertos del proyecto: "Análisis de la aplicación de técnicas de actividades interactivas y su incidencia en el fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes de octavo EGB de la Unidad Educativa Eugenio Espejo de la Comunidad Azucena del Cantón Pichincha", con el objetivo de validar el instrumento y obtener información eficaz para la investigación.

Agradezco de antemano sus valiosos aportes, los cuales permitirán mejorar la calidad del instrumento y garantizar la fiabilidad de los resultados obtenidos.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y contestar marcando con una X en la casilla que usted considere conveniente, además de proporcionar cualquier otra observación que considere relevante.

En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
1	2	3

Instrumento 1. Entrevista a los docentes

Ítem	Entrevista al Docente	1	2	3
1	¿Qué técnicas interactivas utiliza con mayor frecuencia en su enseñanza? ¿Por qué?			
2	¿De qué manera selecciona las técnicas interactivas que permitan abordar los temas del currículo y su planificación?			
3	¿Qué criterios pedagógicos considera al decidir qué técnica utilizar en cada situación?			
4	¿Cómo integra las técnicas interactivas dentro de sus métodos pedagógicos generales?			
5	¿Qué estrategias emplea para fomentar la participación activa de los estudiantes durante las actividades interactivas?			
6	¿Qué recursos utiliza para apoyar la implementación de las técnicas interactivas en el aula?			
7	¿Qué materiales didácticos encuentra más efectivos para complementar las técnicas interactivas?			

Observaciones

Pregunta	Observación
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Instrumento 2. Ficha de Observación

Criterios de Observación	Observaciones
¿El docente organiza y planifica adecuadamente las actividades interactivas?	
¿Se presentan los objetivos de la clase al inicio?	
¿Se utilizan debates durante la clase?	
¿Se aplican juegos de roles?	
¿Se realizan simulaciones?	
¿Se utilizan laboratorios virtuales?	
¿Los estudiantes participan activamente en las actividades?	
¿Muestran interés y motivación durante la clase?	
¿El docente adapta las actividades interactivas a las necesidades individuales de los estudiantes?	
¿Se emplean recursos tecnológicos (TIC) de manera efectiva en las actividades interactivas?	
¿Las herramientas tecnológicas facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje?	

Instrumento 3. Cuestionario a estudiantes

N°	Pregunta	Opciones de Respuesta	Observaciones
1	¿Qué tan frecuentemente has participado en actividades interactivas durante tus clases en la Unidad Educativa Eugenio Espejo?	a) Todos los días b) Varias veces por semana c) Algunas veces al mes d) Nunca o casi nunca	
2	¿Qué tipo de actividades interactivas has encontrado más útiles para tu aprendizaje? (Puedes seleccionar más de una opción)	a) Debates b) Juegos de roles c) Simulaciones d) Laboratorios virtuales e) Otro _____	
3	¿Consideras que las actividades interactivas han mejorado tu rendimiento académico en comparación con clases que no las incluyen?	a) Sí, considerablemente b) Sí, en cierta medida c) No estoy seguro/a	
4	¿Cómo calificarías tu desempeño en las asignaturas donde se aplican técnicas interactivas?	a) Excelente b) Bueno c) Regular d) Deficiente	
5	¿Sientes que has mejorado en tu comprensión de los temas gracias a estas actividades?	a) Sí, considerablemente b) Sí, en cierta medida c) No estoy seguro d) No, no he notado mejoras	
6	¿Qué tan interesante encuentras las clases donde se utilizan técnicas interactivas?	a) Muy interesantes b) Interesantes c) Poco interesantes d) Nada interesantes	
7	¿Te sientes más motivado para participar en las actividades cuando se emplean estas técnicas?	a) Sí, mucho más motivado b) Sí, algo más motivado c) No estoy seguro d) No, mi nivel de motivación no cambia	
8	¿Consideras que las técnicas interactivas facilitan la comunicación con tu docente?	a) Sí, definitivamente b) Sí, en cierta medida c) No estoy seguro d) No, no facilitan la comunicación	
9	¿Cómo describirías la retroalimentación que recibes durante estas actividades?	a) Muy útil y clara b) Útil, pero podría ser más específica c) Poco útil y poco clara d) No recibo retroalimentación durante estas actividades	

Criterios de evaluación

Criterio	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
Objetivo de investigación			x
Instrumentos de recolección de datos			x
Validez de los datos recopilados			x
Viabilidad del proyecto			x

Lo certifico,



Nombres: Isaac Augusto Caicedo Vera
Cédula: 130704890-8
Grado académico: Máster en Dirección y Gestión de Recursos Humanos / Máster en Educación

Criterios de evaluación

Criterio	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
Objetivo de investigación		X	
Instrumentos de recolección de datos		X	
Validez de los datos recopilados		X	
Viabilidad del proyecto		X	

Lo certifico.



Nombres: Cecilia Magdalena Aragundi Mero
Cédula: 131328099-0
Grado académico: Máster Universitario en Didáctica de las Matemáticas en Educación Secundaria y Bachillerato

Anexo 7. Solicitud a Director para realizar trabajo de Titulación.

Pichincha, 18 de abril del 2024

Lcda. Rosa Mercedes Intriago Rodríguez
Rectora
Unidad Educativa "EUGENIO ESPEJO"
En su despacho.

Apreciada Rosa Intriago:

Por medio de la presente, tengo a bien solicitar su autorización para desarrollar el Proyecto de Investigación titulado: **"Análisis de la aplicación de técnicas de actividades interactivas y su incidencia en el fortalecimiento de los aprendizajes de los estudiantes de octavo EGB de la unidad educativa Eugenio Espejo de la comunidad azucena del Cantón Pichincha"**, trabajo de titulación que se presenta como requisito previo a optar por el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación bajo la tutoría del Msg. Itsaac Caicedo docente de titulación II de la Universidad Espíritu Santo.

El presente proyecto de investigación doctoral tiene la intención de describir e interpretar las prácticas de la autoevaluación de los aprendizajes en función de su aporte al impulso de estrategias que favorecen la metacognición, en escenarios académicos de educación remota de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo" del Cantón Pichincha comunidad Azucena.

Se prevé tener una muestra de 30 estudiantes correspondientes al curso de Octavo de Básica; respecto a los profesores se considerará a 4 docentes de diferentes asignaturas de la básica). De igual manera, se cuenta con los procedimientos de rigor ético, a través del consentimiento informado de docentes y padres de familia, confidencialidad para el tratamiento de datos personales e información a través del sigilo correspondiente a una investigación académica.

Agradecido por la atención a la presente, manifiesto sentimientos de consideración y estima.

Cordialmente.

Viviana Intriago Z.
Licenciando en Educación
Universidad Espíritu Santo

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "Eugenio Espejo" SECTOR LA AZUCENA PICHINCHA

Anexo 8. Formulario de docentes

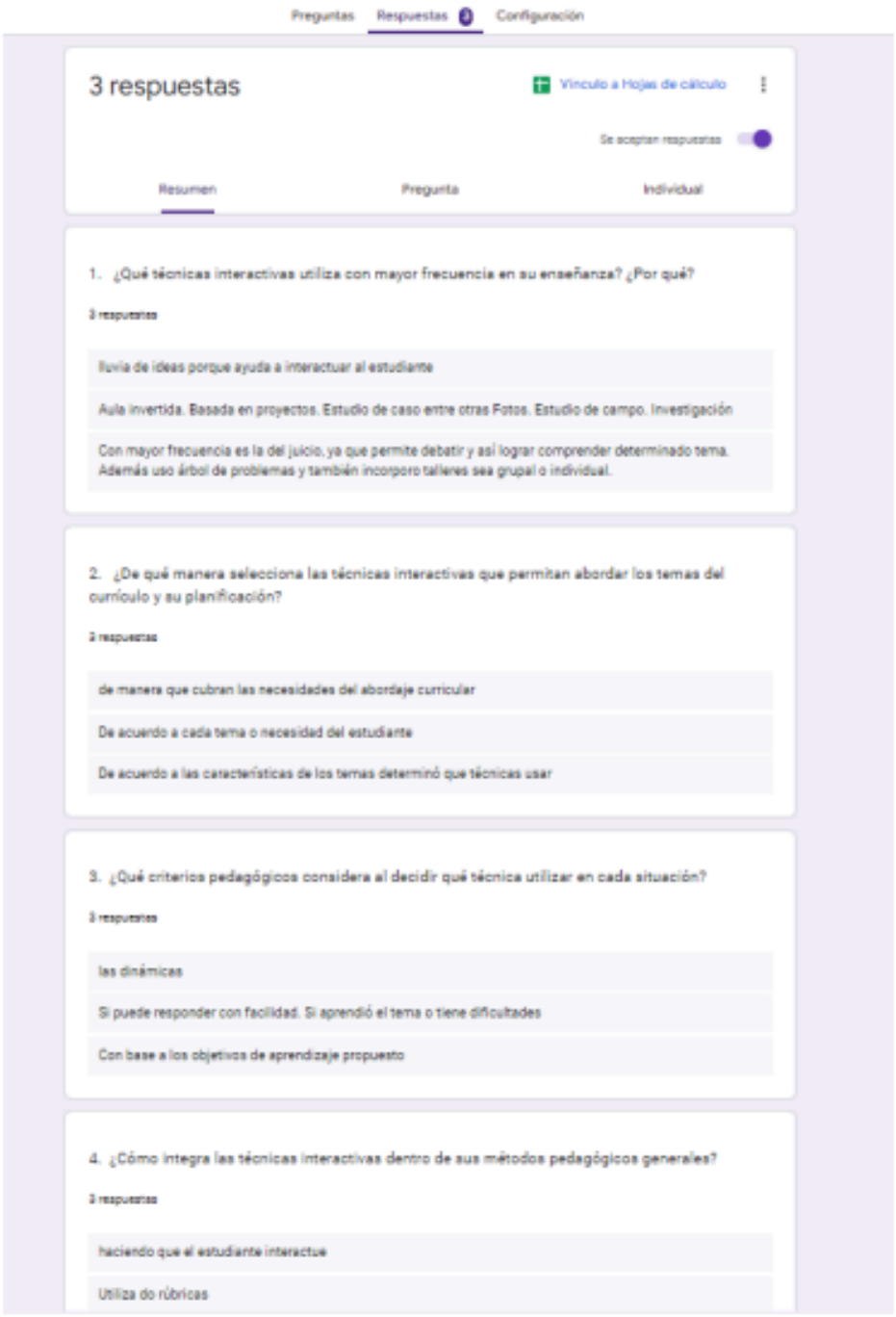


Figura 11. Preguntas a docentes

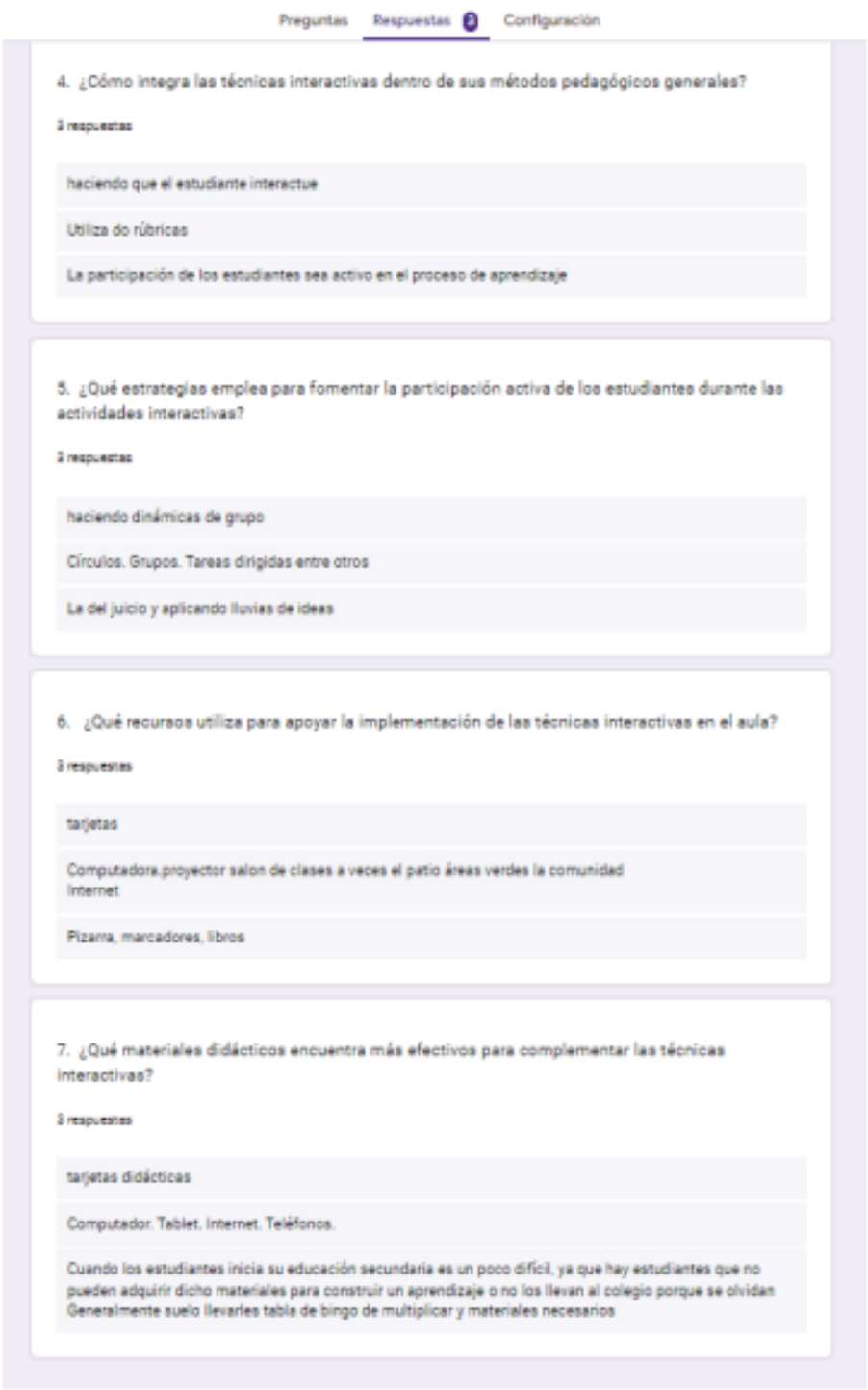


Figura 12. Preguntas a docentes

Anexo 9. Formulario de estudiantes

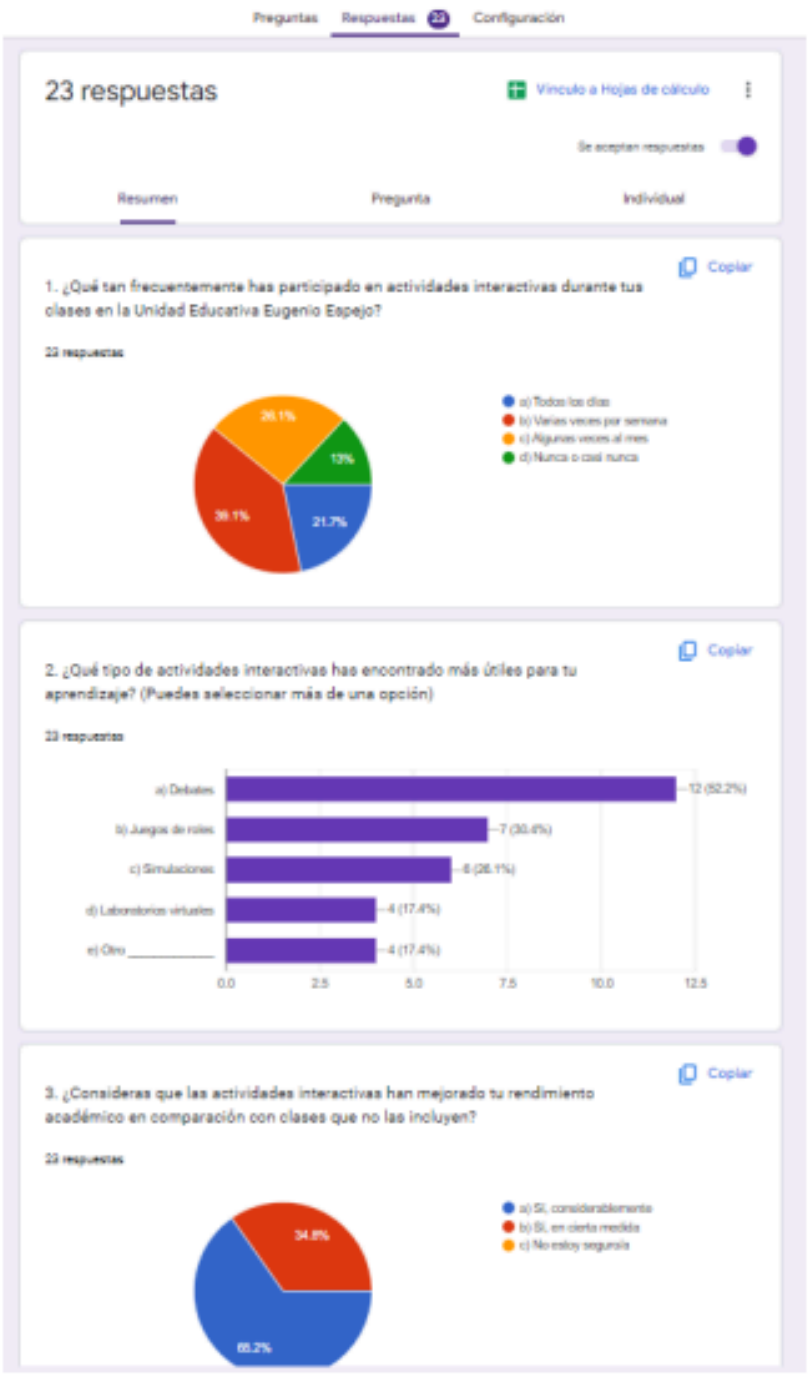


Figura 13. Preguntas a estudiantes

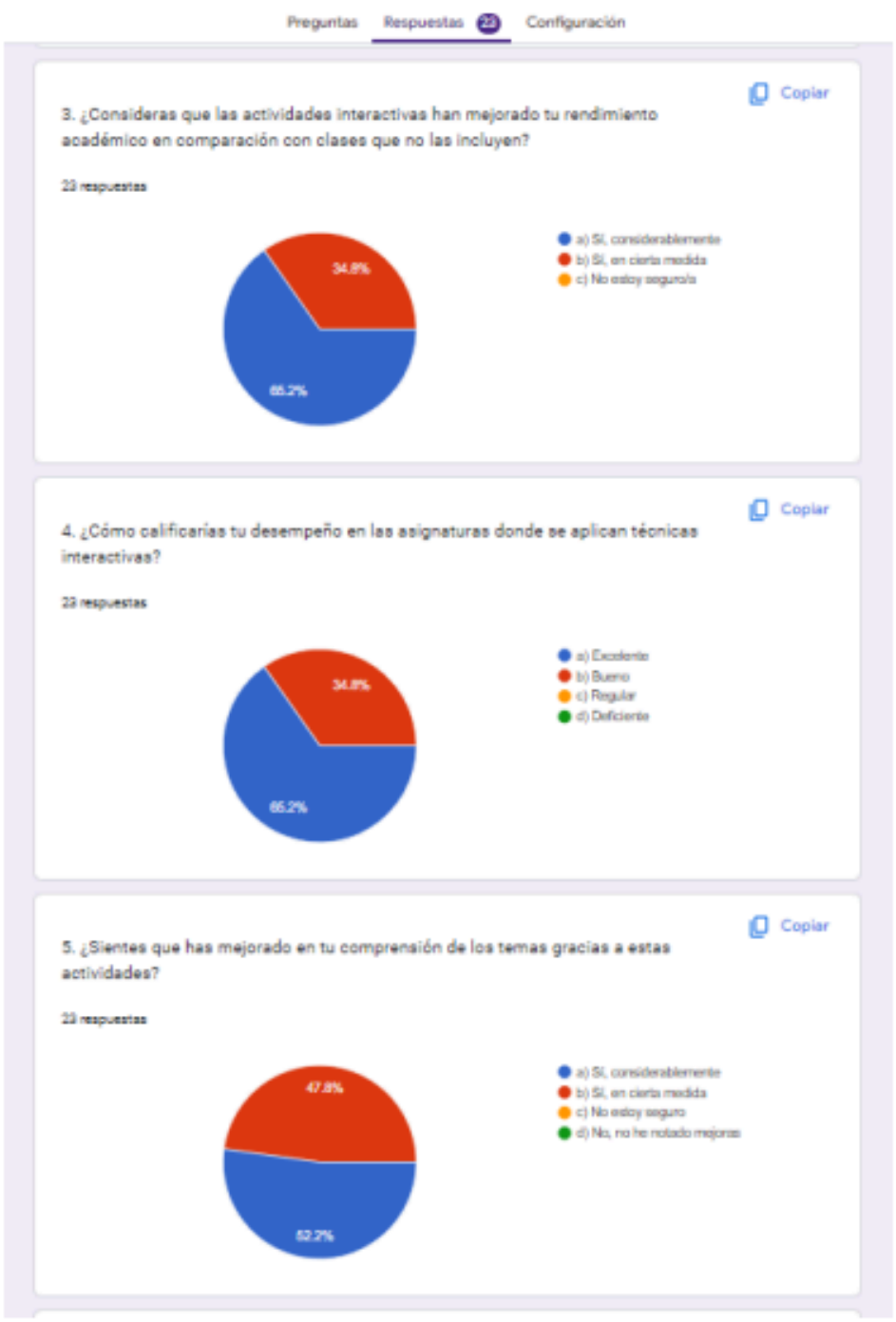


Figura 14. Preguntas a estudiantes

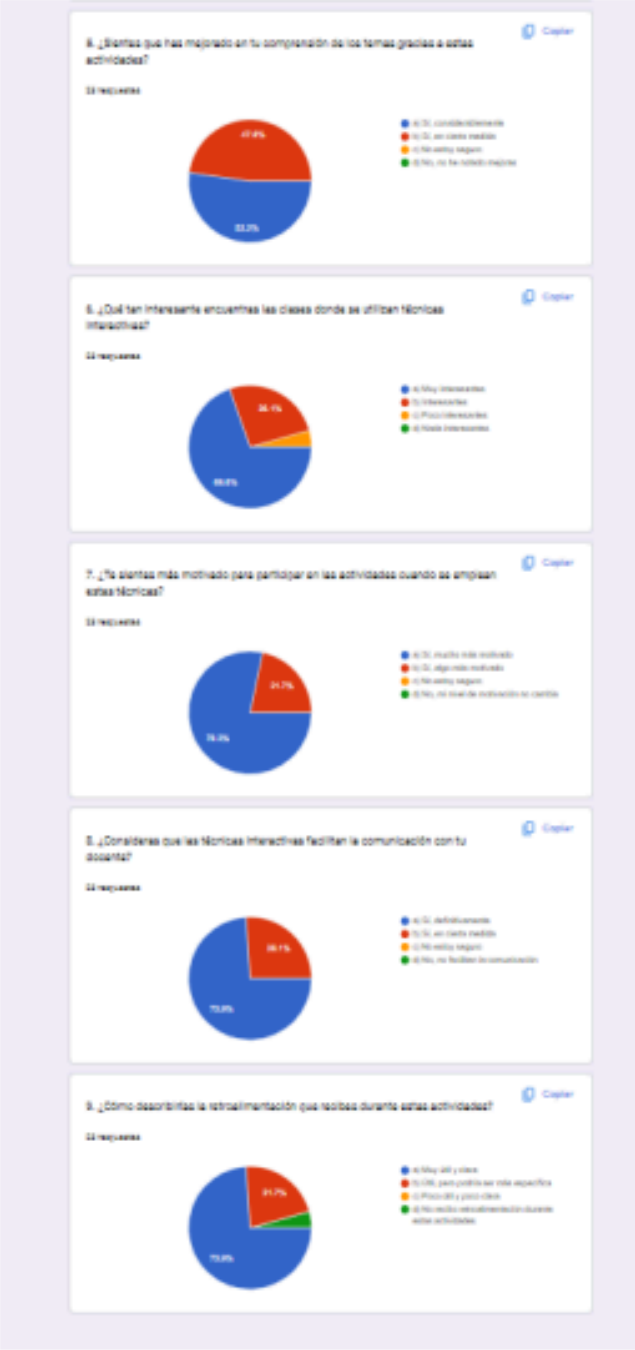


Figura 15. Preguntas a estudiantes