



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA



TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

TEMA:

INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y SU INCIDENCIA EN LOS
RESULTADOS DE APRENDIZAJES EN LOS ESTUDIANTES DE LA
ESCUELA DR. FRANCISCO MARTÍNEZ AGUIRRE, VINCES. 2022

AUTORA:

CEDEÑO MONTECE DAYANA YUSMERI

TUTORA:

LCDA. MORA ARISTEGA ANGÉLICA MARGARITA, MSC.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

MODELO EDUCATIVO

BABAHOYO - 2023

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo agradezco a Dios por ser mi guía y acompañarme en el transcurso de mi vida, brindándome paciencia y sabiduría para culminar con éxito mis metas propuestas. Me gustaría agradecer en estas líneas la ayuda que muchas personas y colegas me han prestado durante el proceso de investigación y redacción de este trabajo.

Agradezco a mi director de tesis Lcda. Angélica Margarita Mora Aristega, MSc., quien con su experiencia, conocimiento y motivación me oriento en la investigación. Al Lcdo. Augusto Franklin Mendiburu Rojas, PhD., por sus consejos, enseñanzas, apoyo y sobre todo amistad brindada en los momentos que sentíamos que todo se complicaba.

A todos mis amigos, y futuros colegas que me ayudaron de una manera desinteresada, gracias infinitas por toda su ayuda y buena voluntad. A los todos docentes que, con su sabiduría, conocimiento y apoyo, motivaron a desarrollarme como persona y profesional en la Universidad Técnica de Babahoyo.

Dayana Yusmeri Cedeño Montece

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado:

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza, siempre con su mano de fidelidad y amor que ha estado conmigo hasta el día de hoy, sin dejar a fuera a mis seres especiales como lo son mis padres Lorena y Enrique quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A mis hermanos por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento, han sido un motor de impulso familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí he logrado ser una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Finalmente, a cada una de mis amistades más sincera por darme ánimos cuando lo necesite, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad que valoro el tiempo que se dieron para estar conmigo, siempre los llevo en mi corazón, por ser la familia que pude elegir.

Dayana Yusmeri Cedeño Montece

CAPÍTULO I.- INTRODUCCIÓN	1
1.1. Contextualización de la situación problemática.....	1
1.1.1. Contexto Internacional	1
1.1.2. Contexto Nacional	2
1.1.3. Contexto Local	3
1.2. Planteamiento del problema.....	4
1.3. Justificación.....	4
1.4. Objetivos de Investigación.....	5
1.4.1. Objetivo General.....	5
1.4.2. Objetivos Específicos	5
1.5. Hipótesis.....	5
CAPÍTULO II.-MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Bases teóricas	10
2.2.1 La innovación educativa	10
2.2.1.1 Técnicas educativas	11
2.2.1.2 Aprendizaje lúdico.....	14
2.2.1.3 Herramientas digitales	15
2.2.2 Resultados en el aprendizaje.....	17
2.2.2.1 Evaluación aprendizaje	18
2.2.2.2 Competencias de aula	19

2.2.2.3 Indicadores de logro.....	21
CAPÍTULO III.-METODOLOGÍA.....	23
3.1. Tipo y diseño de la investigación.....	23
3.2. Operacionalización de variables	24
3.3. Población y Muestra De Investigación	25
3.3.1. Población	25
3.3.2. Muestra	25
3.4. Técnicas e instrumentos de medición	26
3.4.1. Técnica.....	26
3.4.2. Instrumento.....	26
3.5. Procesamiento de datos	26
3.6. Aspectos éticos.....	27
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	28
4.1 Resultados	28
4.2 Discusión.....	35
CAPITULO V – CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	38
5.1 Conclusiones.....	38
5.2 Recomendaciones.	39
Referencias.....	40
Anexos.....	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	28
Tabla 2	29
Tabla 3	28
Tabla 4	29
Tabla 5	30
Tabla 6	31
Tabla 7 Chi Cuadrado	32
Tabla 8 Prueba de normalidad	33
Tabla 9 Correlación	33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	28
Figura 2.....	29
Figura 3.....	30
Figura 4.....	31
Figura 5.....	34

RESUMEN

La finalidad de este proyecto de investigación es determinar la manera en que la innovación pedagógica incide en los resultados de aprendizajes en los estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, de la ciudad de Vinces en el 2022. Estudiar con métodos de aprendizaje tradicionales en donde la herramienta fundamental de aprendizaje era la memorización y los exámenes se constituían en el único comprobante del desempeño del estudiante. Actualmente hay otras formas de hacerlo. En pocas palabras, hoy existen técnicas educativas que están diseñadas para estimular el aprendizaje del alumno, que se centran en la búsqueda de la participación y la estimulación en el aprendizaje. El aprendizaje enfocado en la interacción con el entorno y sus conflictos, para desarrollar diversas habilidades contribuyendo activamente a ellas, proporcionando soluciones, orientando sus acciones, así como aprendiendo a ser activos y responsables. Los indicadores de logros pueden ayudar a rastrear el progreso de las estrategias y programas en los planes del sector educativo, optimizando la calidad de la educación, permitiendo comparar los resultados individuales a lo largo del tiempo, el lugar o el contexto, o frente a estándares de referencia globales. Para la recopilación de la información se utilizó la metodología cualitativa y cuantitativa, la investigación descriptiva, explicativa, exploratoria y de campo; la técnica de entrevista y encuesta, proporcionando una base fuerte a la investigación, la encuesta fue aplicada a los estudiantes del 5to año de EGB paralelo “B”, mientras que la entrevista fue dirigida a tres docentes en el periodo lectivo 2022-2023.

Palabras claves: Innovación educativa, técnicas académicas, resultados en el aprendizaje, indicadores, interacción.

ABSTRACT

The purpose of this research project is to determine the way in which pedagogical innovation affects the learning results of the students of the Dr. Francisco Martínez Aguirre School, in the city of Vinces in 2022. Study with traditional learning methods in where the fundamental learning tool was memorization and the exams were the only proof of the student's performance. Currently there are other ways to do it. In short, today there are educational techniques that are designed to stimulate student learning, which focus on seeking participation and stimulation in learning. Learning focused on interaction with the environment and its conflicts, to develop various skills by actively contributing to them, providing solutions, guiding their actions, as well as learning to be active and responsible. Indicators of achievement can help track the progress of strategies and programs in education sector plans, optimizing the quality of education, comparing individual results over time, place or context, or against performance standards. overall reference. For the collection of information, the qualitative and quantitative methodology, descriptive, explanatory, exploratory and field research were improved; The interview and survey technique will need a strong basis for the research, the survey was applied to the students of the 5th year of EGB parallel "B", while the interview was directed to three teachers in the 2022-2023 school period.

Keywords: Educational innovation, academic techniques, learning outcomes, indicators, interaction.

CAPÍTULO I.- INTRODUCCIÓN

1.1. Contextualización de la situación problemática

La innovación pedagógica es particularmente relevante en los procesos de transformación que está viviendo la educación y esto brinda procesos libertadores, activos y constructivistas que inciden en los resultados de aprendizaje de los estudiantes en la búsqueda de una pedagogía significativa.

1.1.1. Contexto Internacional

La innovación educativa implica la incorporación de la pedagogía adaptada o transformada a un sistema tecnológico y didáctico, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. En Latinoamérica, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2020) estableció una alianza multisectorial con las Naciones Unidas, organizaciones de sociedad civil, medios de comunicación y asociados de la Tecnología de la Información TI, pretendiendo que los países puedan movilizar e implementar soluciones innovadoras, con la finalidad de facilitar el acceso a la educación, mediante el aprovechamiento de la tecnología y evitar que se produzca las altas tasas de abandono escolar.

Teniendo en cuenta la opinión de la Gerente del Área de Educación del Banco Mundial para Latinoamérica y el Caribe, en el portal de noticias de la BBC, redactado por Pais (2020) se resaltó a 3 países latinoamericanos por su esfuerzo en la aplicación de estrategias tecnológicas educativas, tales como Uruguay, México y Colombia. En Uruguay, la innovación pedagógica se destacaba muy bien desde la última década, mediante la preparación al uso de herramientas tecnológicas y al equipamiento de las mismas, con el fin de garantizar la conectividad y el acceso a herramientas digitales para la comunidad educativa.

Mientras que en México los esfuerzos para mantener la innovación pedagógica han sido evidente por muchos años, mediante el aprovechamiento de medios tradicionales existentes como radio o televisión. De acuerdo con López (2022) la innovación en educación en territorio mexicano afronta desafíos debido a la desigualdad para acceso a la tecnología, sin embargo, se busca el financiamiento internacional para mejorar las innovaciones tecnológicas. Por otro lado, en Colombia, a pesar de la brecha en conectividad, se está trabajando para mantener la innovación pedagógica, partiendo desde el uso de la tecnología desde las aulas. Teniendo en cuenta la opinión de Angulo (2022), las autoridades de educación y el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, pusieron

en marcha un proyecto de conectividad rural para llegar a zonas rurales y, asimismo, han desarrollado ecosistemas de innovación educativa mediante plataformas educativas para el desarrollo de enseñanza – aprendizaje.

En otro aspecto, la UNESCO (2021) evalúa la calidad de la educación en América Latina, mediante el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE) que, en conjunto con 18 países, desarrolla el monitoreo de los avances en el aprendizaje de los estudiantes, siendo esta una instancia para la evaluación, la comunicación, las pruebas, la mejora, la innovación y la creación de sinergias regionales para facilitar el aprendizaje.

De acuerdo a lo citado por UNESCO (2021) en el informe de resultados de logros de aprendizaje y factores asociados a niños del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019), ejecutado por LLEGE, en donde participaron 16 países tales como: Colombia, Perú, Brasil, Costa Rica, Ecuador, México, Argentina, Paraguay, Honduras, El Salvador, Cuba, República Dominicana, Guatemala, Nicaragua, Uruguay y Panamá; se halló que, en promedio de los países evaluados, el 40% de alumnos del tercer grado y el 60% del sexto grado de primaria, no logran alcanzar el nivel mínimo de competencias fundamentales. Asimismo, se detectó que en la mayoría de países no se logra ver mejoras significativas en el alcance de los aprendizajes y, en varias regiones, inclusive se evidencian retrocesos.

1.1.2. Contexto Nacional

La innovación académica en Ecuador, es una materia en desarrollo que en el 2020 se puso en evidencia con la crisis sanitaria, que obligó a que se implemente el uso de tecnología dentro de la pedagogía. Sin embargo, de acuerdo con la revista de la Transformación digital e innovación educativa en Latinoamérica, realizado por Ramírez (2020) en nuestra nación la innovación pedagógica, implica trabajo por hacer para obtener mejores resultados de aprendizaje, puesto que, uno de los retos presentados en la educación, fue el nivel de conectividad a Internet, ya que un 70% de estudiantes se conectaban a clases sin inconvenientes, mientras que el 30% sufría inconvenientes por no poseer herramientas tecnológicas o la deficiencia en conectividad. (p.130)

De acuerdo al diario El Universo, (2022) en Ecuador están comenzando a innovar en la educación, haciendo que nazcan profesionales con vocación con el fin de tener una nueva mirada hacia el desarrollo humano, a través de experiencias que se adquieren en el proceso de enseñanza-aprendizaje que trasciendan más allá de una aula de clases. La Universidad Espíritu Santo se enfoca en contribuir al desarrollo del país mediante una innovación

educativa, logrando ser reconocida por sus avances en la educación y obteniendo resultados positivos en todas las áreas de conocimiento (párr. 1).

Por otro lado, de acuerdo los resultados de aprendizajes, Cuesaca (2022) menciona que mediante el estudio realizado por Estudio Regional Comparativo y Explicativo ERCE, ejecutado por el Laboratorio Latinoamericano de la Evaluación de la Calidad de la Educación (LLece) de la Unesco, se evaluó a estudiantes de cuarto y séptimo grado de Educación General Básica (EGB), en donde se observaron aspectos como el dominio discursivo, textual y convenciones de legibilidad, determinando con los resultados que en el país existen mejoras en el sistema educativo durante estos últimos 6 años; sin embargo, hay que seguir trabajando en estrategias de aprendizaje que aporten al desarrollo de competencias en el contexto educativo.

Las evaluaciones de aprendizaje por Erce según Instituto Nacional de Evaluación Educativa Ineval citado por Trujillo (2022) sirven para mostrar los resultados del aprendizaje del sistema educativo en el Ecuador, estos resultados son la información necesaria para ejecutar debates sobre la capacidad educativa en nuestro país; asimismo, orientan la toma de decisiones en la política pública, ya que mediante la comparativa de información de posteriores estudios, se identifican las falencias para trabajar en ella con renovadas estrategias pedagógicas dentro de nuestro sistema educativo.

1.1.3. Contexto Local

Desde un contexto local, la innovación pedagógica en la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre no está dirigida a perfeccionar o crear nuevas experiencias en el aula y, esto va incidir en los resultados de aprendizaje en los alumnos, porque la enseñanza está conceptualizada pero no implementada. Se pudo observar que la pedagogía no está vinculada a los desafíos de las nuevas tecnologías que tienen como fin el potencializar el desarrollo creativo en los estudiantes; por lo tanto, se debe adoptar o renovar métodos, contenidos o propuestas acordes a la realidad de la educación.

De acuerdo con el informe de Cervantes (2021) la incidencia en los resultados de aprendizaje del sistema educativo en la ciudad de Babahoyo, especialmente de las instituciones públicas, tiene que afrontar mucha responsabilidad y vocación por parte de docentes para asegurar un aprendizaje de buena calidad y el declive de la baja calidad educativa, ya que en la ciudad aún existen problemas de conectividad y de acceso a herramientas digitales, dentro de las aulas y en casa de los estudiantes.

1.2. Planteamiento del problema

¿De qué manera la innovación pedagógica incide en los resultados de aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, Vinces? 2022?

1.3. Justificación

El presente estudio se llevará a cabo con la finalidad de estudiar la innovación pedagógica y su incidencia en los resultados de aprendizajes en búsqueda de soluciones creativas a incógnitas que no se podían resolver, esto quiere decir que la innovación busca sacarte de tu zona de confort dando una transformación a la educación, en búsqueda de métodos, estrategias o propuestas que permite el desarrollo de los estudiantes al romper paradigmas ya establecidos. Con el fin de obtener un nuevo entorno educativo que brinde resultados favorables con su aplicación en el desarrollo del aprendizaje, dicha investigación servirá como base teórica para estudios futuro en las que se expongan estas variables.

Así mismo se podrá comparar los conocimientos adquiridos de esta manera, encontrando actividades novadoras utilizando diversas técnicas como las Tics que son diferentes herramientas que motivan a los estudiantes a tener iniciativa creativa y sirven para aplicar estrategias pedagógicas que contribuyen al procesamiento de estas nuevas informaciones que actualmente brinda la facilidad a la comunicación, a la educación y al trabajo. Un ejemplo de ello es la gamificación que brinda a los estudiantes un papel activo en la educación, tanto en el virtual como presencial.

Este trabajo investigativo socialmente tiene como objetivo incitar a los estudiantes a aprender significativamente, adquiriendo habilidades y actitudes positivas a los nuevos desafíos dentro y fuera del aula. Para avanzar en los procesos educativos mejorando ya lo existente y superando con éxito los grandes desafíos que está presentando la educación, dando una base fuerte a los estudiantes y permitiendo el desarrollo de los mismos, para la obtención de resultados positivos al proponer diversas alternativas que ayuden a progresar en el rendimiento académico, con una planificación y una evaluación distinta a lo ya establecido, para el logro de una sociedad transformadora.

1.4. Objetivos de Investigación

1.4.1. Objetivo General

Determinar la manera en que la innovación pedagógica incide en los resultados de aprendizajes en los estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, de la ciudad de Vinces en el 2022

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de conocimientos referente a la innovación pedagógica, del personal académico.
- Detallar las estrategias pedagógicas de innovación aplicadas en el aula de clase.
- Socializar la importancia de la aplicación de la innovación pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes.
- Implementar un modelo de capacitación para docentes para fomentar el uso de prácticas pedagógicas innovadoras.

1.5. Hipótesis

La innovación pedagógica incide significativamente en los resultados de aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, Vinces, 2022.

CAPÍTULO II.-MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Con el paso del tiempo la educación en el Ecuador ha sufrido varios cambios dentro del sistema pedagógico. Según cuenta López (2022) desde el siglo XX se ha venido transformado la educación tradicional hacia la contemporánea, en donde se aplican las exigencias de la época, tomando en consideración el entorno social, económico y cultural, para permitir exponer los pensamientos, el aprendizaje innovador y la participación dentro del modelo enseñanza-aprendizaje. (p.87)

Puesto que, desde el siglo XXI, de acuerdo con Granja & González (2019) la educación en el mundo ha mostrado el crecimiento en la innovación pedagógica, en donde la aceleración y transformación de la sociedad inmersa en el conocimiento por el desarrollo y masificación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, ha implicado que existan múltiples cambios en el sistema educativo. Se debe considerar la aplicación de todas las estrategias y herramientas necesarias para mejorar el proceso de enseñanza –aprendizaje y asegurar así el cumplimiento de los objetivos académicos. (p.84)

La innovación que se observa en la educación actual, según Macanchí et al. , (2020) se dio luego de reformar los siguientes parámetros: 1) el desarrollo sistémico intencional, 2) la planificación, que dirigen la atención de las necesidades de aplicar la innovación, 3) el método o técnica para construir el conocimiento y la valoración de los resultados; después no solo de aplicar la tecnología sino también de modificar la práctica en el proceso pedagógico y didáctico.

Anteriormente los métodos de enseñanza mencionan Tigua & Zambrano (2021) eran muy ortodoxos, basados en el autoritarismo, la memorización y la competencia; impedían mantener un aprendizaje constructivista, ni provocaba el interés y la atención por el aprendizaje. Según Quezada & Serrano (2021) con estos métodos y en aquel tiempo, el docente solo eran un gestor de la información, en donde únicamente se limitaba en comprender los contenidos, mediante libros de trabajo; desvalorizando la búsqueda de metodologías didácticas cautivadoras para el aprendizaje. (p.66)

La evolución de los métodos de enseñanza, de acuerdo con Muñoz et al. , (2021) toma fuerza con la llegada de la web 2.0 a inicios del año 2000, se transformó la comunicación y se facilitó la distribución de información. Implicando el desarrollo de la educación por un proceso mutuo, a pesar de que el contenido aún permanecía como una fuente de información primaria, ya se reformaba la construcción del conocimiento, técnicas de interacción y participación (p.4).

La participación del aprendizaje lúdico es un método muy antiguo que con el pasar del tiempo se ha venido potenciado. Ya que, según Candela & Benavides (2020), esta es una estrategia que se la puede aplicar en cualquier nivel académico y permite el aprendizaje por medio de la participación y motivación, para cumplir con los objetivos de enseñanza.

No obstante, según Chaves, et al. (2018), el aprendizaje lúdico por sí solo no garantiza el cambio en la conducta ni el aprendizaje de los estudiantes, por ende, es importante que el enfoque de los juegos siempre esté alineado con la pedagogía, adaptado a los distintos tipos de gamificación. De modo que no solo influyen las estrategias lúdicas, sino también la planificación, seguimiento, diseño y retroalimentación de las actividades (p.45).

Con referencia a las herramientas digitales en pedagogía, de acuerdo con Amores & de Casas (2019), los antecedentes de la implementación de herramientas digitales en la educación se dieron de forma drástica a inicio de la década de los 90, debido a la introducción de la tecnología en el contexto cultural y económico. Por ende, la educación no pudo mantenerse estática, ni estar reacia a los cambios, lo cual hizo que de a poco se incorporaran dispositivos y herramientas tecnológicas, ya que el en proceso de aprendizaje siempre se busca alternativas para mejorar la calidad educativa, y para ello, este debió desarrollarse y adaptarse al paso de la sociedad para satisfacer las diferentes necesidades.

Según relata Rock (2019) los cambios que ha traído la tecnología a la educación hacen referencia a la transformación en los métodos de enseñanza y de aprendizaje. Antes los estudiantes tenían solo que asistir de manera presencial para poder recibir la educación, llevar cantidad de material de estudio y buscar contenidos en bibliotecas. Además, estudiar con métodos de aprendizaje tradicionales en donde la herramienta fundamental de aprendizaje era la memorización y los exámenes eran el único comprobante del desempeño del estudiante. La tecnología ofrece nuevas herramientas para la sustitución del papel. En pocas palabras, la tecnología educativa hace que el aprendizaje sea más fácil, más conveniente e incluso más accesible.

De acuerdo con artículo de la Universidad de la Salle (2020) esta la evolución del aprendizaje se registró a inicios del siglo XX en donde en aquel entonces era una medición, examen o prueba de los resultados en el aprendizaje, por ende, la evaluación general. A inicios de los ochenta este método fue fuente de muchas críticas ya que no se valoraba otros elementos que se vinculan con las habilidades y destrezas de los estudiantes. Por ende, tiempo después en la época pre tyleriano siendo esta la “primera generación de la medida” en donde se popularizo instrumentos para la evaluación en donde se focalizaba en la calidad de la educación en relación con el rendimiento académico. Tiempo después se inició con el

periodo tyleriano siendo esta la “segunda generación denominada descriptiva” que se centra en llevar a cabo la elección y el ordenamiento de la información, así como el de las estrategias para difundir el contenido y evaluar la ejecución de los objetivos, es decir en aquel entonces la evaluación se enfocaba en el cumplimiento de los objetivos y en ejecutar la comparativa de esos resultados. Seguidamente, se presentó el periodo del realismo denominándose “la tercera generación de juicio” en donde la evaluación era mediante la recopilación de información y se dictaminaban criterios de acuerdo al desempeño del estudiante. Y finalmente, la evaluación se encuentra en la “Cuarta generación la constructivista” la cual se caracteriza por la potenciación del desarrollo cognitivo y del desarrollo humano de los alumnos, por ende, se realizan las pruebas de manera orientada y formativa.

La evaluación educativa en base a la teoría de Lara et al. , (2019) en las últimas décadas se han propuesto diversos arquetipos de evaluación, que se basan fundamentalmente en posiciones que se consideran adecuadas a la situación educativa de un momento o época determinada. Los expertos e investigadores en este campo del conocimiento han defendido y apoyado una forma de evaluación más nueva o actualizada desde varias perspectivas para superar la idea errónea de que es un proceso discreto e inmediato que se puede documentar y mantener administrativamente para facilitar su uso y eficiencia. Debido a estas circunstancias, la literatura está repleta de artículos que intentan superar los modelos de evaluación, los conceptos y las formas tradicionales de evaluación. Así, es posible enfatizar diferentes enfoques en el paradigma educativo; o referirse a los valores de las cuatro generaciones de evaluación por Cuba y Lincoln; o básicamente se cree una línea de tiempo para analizar las actitudes cambiantes.

En el Ecuador, según Fiallos (2022) la evolución de aprendizaje se dio a inicio de los años 80 en donde prevalecía el enfoque tradicional del memorismo y se usaba la evaluación como para fines de grado, teniendo en cuenta la calificación de la promoción determinándola en una evaluación de carácter sumativa. Ya para mediado de los años 90, se establece una reforma curricular de evaluación en donde se evalúa las destrezas y habilidades de los alumnos, sin embargo, a inicios del año 2000 debido a la crisis económica, estos parámetros fueron difícil de cumplirse, debido a que no se invertía en la educación y por ende no se podía capacitar a los docentes. Para el año 2011, se revoca la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en donde se establecían política para el desarrollo de constructivismo y cognitivismo, con el enfoque de mejorar la educación, para ello se capacitó a docentes y se invirtió en la educación, en busca de la potenciación de esta normativa se fundó el Instituto

Nacional de Evaluación Educativa en 2012, siendo este el principio de la evaluación educativo, en donde se comenzó a considerar a todo el sistema educativo para poder lograr todos los objetivos planteados en base al desarrollo de la calidad de la educación, desde aquel entonces la continuidad, la adaptación a la situación real de los alumnos, la capacidad de síntesis y formativa, la evaluación de las habilidades y destrezas de los alumnos, ha primado con serie de indicadores y estándares, la evaluación y análisis de los alumnos y el cumplimiento de los estándares.

Según Bravo & Gutiérrez (2020) en el año 2012 se publicó los estándares de aprendizaje mediante acuerdo ministerial N° 482-12 , seguido de la adecuación de los contenidos educativos nacionales en 2016 a través del ajuste de criterios y adopción del acuerdo Ministerial No. 2016-00107- a conformidad con el mismo. En noviembre del mismo año se publicaron los estándares de las materias: lengua y literatura, matemáticas, Ciencias naturales, estudios sociales, idioma inglés, educación cultural y artística y deportes. Asegurando el aprendizaje en diversos niveles de estudio, en donde según el Ministerio de Educación se determina Educación General Básica, preparatoria, elemental media/superior, Bachillerato General Unificado y Bachillerato Técnico, integrado al currículo nacional; Además, Incluyen métricas que los hacen más fáciles de alcanzar en donde se incluye la destreza y habilidad como parte del “saber hacer”, es decir que el conocimiento de múltiples maneras se considera como aceptable para la evolución de la destreza y en el contexto de practica o condición, que demuestran la actuación ante situaciones reales (p.16).

Para el cumplimiento del estándar de aprendizaje este es evaluado mediante los indicadores, el cual se representa el nivel de logro de cada indicador de calidad. El nivel “No alcanzado” se determina con el logro “no alcanza lo básico imprescindible”; el “Nivel de logro 1” de define con el logro “Alcanza lo básico imprescindible”; el “Nivel de logro 2” se lo indica con el logro “Alcanza lo básico imprescindible y lo deseable”; y por último el “Nivel de logro 3” se lo representa con el logro “Supera lo básico imprescindible y lo deseable”. (Bravo González & Gutiérrez Cobos, 2020).

Por otro lado, para mejorar la calidad educativa y los resultados del aprendizaje la Unesco (2021) ha venido trabajando en el análisis de la educación a lo largo del tiempo, además informando sobre las fortalezas y debilidades del sistema y sus causas. Los indicadores pueden ayudar a rastrear el progreso de las estrategias y programas en los planes del sector educativo. Los indicadores de la calidad de la educación pueden tener implicaciones políticas de gran alcance, ya que permiten comparar los resultados individuales a lo largo del tiempo, el lugar o el contexto, o frente a estándares de referencia globales.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 La innovación educativa

Según Pacheco (2020) la innovación en la educación significa establecer objetivos claros sobre qué, cómo y por qué debemos enseñar, y luego considerar los cambios necesarios para lograr esos objetivos. Lo que es más importante, en la innovación educativa consiste en mejorar significativamente la calidad de vida de las personas mediante el desarrollo pleno de sus capacidades (párr.4)

De acuerdo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (2020) se menciona que la innovación es vista como una oportunidad de transformar o avanzar en el mundo tan cambiante que se vive, logrando perder el miedo a lo desconocido y darles la oportunidad a nuevas propuestas, dentro educación permite dar soluciones desde diferentes perspectivas, siendo intencional y planificada con el fin de mejorar ya lo existente (párr. 1).

Para Santy (2021) es importante ser innovador dentro de la pedagogía, ya que vivimos en tiempos cambiantes y cada día se va actualizando el entorno en diversas áreas y la educación no se puede quedar atrás. Se debe buscar el ambiente colaborativo en donde docentes y alumnos estén comprometidos, puesto que la innovación de eso se trata y por ende es importante. La búsqueda de herramientas e instrumentos como estrategias, debe priorizar ante la implementación de la innovación educativa. La innovación es equivalente a creación, en donde se busca, crea o se encuentra nuevas formas de llevar a cabo la educación, y no necesariamente tiene que ir de la mano con la tecnología (párr. 3).

Dimensiones de la innovación educativa

Teniendo en cuenta a Muñoz (2018) se debe considerar las dimensiones que abarca la innovación educativa antes de aplicarlas, las cuales son: la sustantiva, política, tecnológica, situacional o contextual, personal o biográfica.

- **La dimensión sustantiva:** Es importante definir las metas, estrategias, materiales, recursos, contenidos, espacio, tiempo etc., para así determinar el enfoque del proceso de innovación, que se va a realizar. Hay que considerar los principios educativos y los recursos necesarios, antes de aplicar la metodología.
- **La dimensión política:** Dentro de todo cambio se enmarcan múltiples aspectos a considerar y en el contexto educativo este no es un hecho aparte. En estos cambios se encuentra reconocido la condición socio-económica y la ideología política. Asimismo, se debe tener en cuenta bases teóricas y

principios educativos que se deben respetar antes de implementar la innovación educativa.

- **La dimensión tecnológica:** No se trata solo del uso de la Tecnología de la Información y la Comunicación, sino de los diferentes procedimientos, acciones, estrategias, técnicas o prácticas, para lo que se lo vaya implementar.
- **La dimensión situacional:** Se tiene en cuenta el contexto o relacionado con él, se caracteriza principalmente por la manera de pensar y actuar colectivo.
- **La dimensión personal:** Asimismo, influye el comportamiento, el pensamiento, las creencias y los conocimientos teóricos-prácticos de sus profesores. Por lo tanto, este proceso también incide en el docente, ya que este debe enfocarse en la diversidad de sus estudiantes para que puedan crecer personalmente, esforzándose para cambiar la realidad de la educación a través de la innovación.

2.2.1.1 Técnicas educativas

Para Rincón (2019) el rol de los docentes desde los avances tecnológicos ha estado en continua transformación, puesto actualmente es muy fácil encontrar la información desde el internet, por ende, el profesor ha dejado de ser la fuente primaria de la información dentro del aula, convirtiéndose en un intermediario en el acceso de la información, con la finalidad de desarrollar más conocimientos. Por ende, el reto de los profesores es asumir el de integrar las técnicas educativas de innovación que permitan transmitir la información en contenidos más didácticos que enriquezcan el desarrollo de competencias y habilidades de los estudiantes. (p.21)

De acuerdo con información proyectado en el blog de la Universidad la Concordia (2020) actualmente existen técnicas educativas que están diseñadas para estimular el aprendizaje del alumno, que se centran en la búsqueda de la participación y la estimulación en el aprendizaje. Gracias al desarrollo tecnológico se han ido implementando nuevas técnicas de enseñanzas con un alto índice de efectividad.

De acuerdo con Meza (2021) las técnicas educativas son recursos o métodos de forma didáctica que se emplean en alumnos para lograr un mayor aprendizaje. Del mismo modo, estas técnicas ayudan a que los estudiantes realicen el proceso cognitivo del aprendizaje. La finalidad de las técnicas es ayudar a tener un mejor rendimiento escolar de los estudiantes. Existen diversas formas para que los alumnos adquieran conocimiento, por ende, a elección

de la técnica dependerá de los participantes en el proceso de enseñanza y el de aprendizaje, ya que cada individuo requiere herramientas y técnicas diferentes, de acuerdo a su necesidad. A continuos, se detallan las técnicas de enseñanza basadas en la innovación educativa, que tienen un alto potencial para el desarrollo del aprendizaje en esta era.

Autoaprendizaje

De acuerdo, al criterio del editorial GEU (2021) el autoaprendizaje es una técnica que sirve para desarrollar habilidades de aprendizaje de los estudiantes, proporcionando habilidades de estudio eficientes que se adapta a cualquier campo de la vida. El propósito inicial es el de aprender a aprender, sin restringir la enseñanza-aprendizaje en un entorno fijo, como aulas, sino facilitar el aprendizaje de los estudiantes en varios entornos.

Desde la visión de Alvarado (2021) el autoaprendizaje aporta a múltiples aspectos de la vida, puesto que proporciona al desarrollo humano, con valores, aptitudes y capacidades en los estudiantes, adaptándose a cualquier ritmo del desarrollo del aprendizaje. Algunas de las ventajas más importantes del autoaprendizaje son ; 1) Aumenta el autoestima ; 2) Promueve el pensamiento crítico; 3) Mejora los niveles de análisis de contenido ;4) Fomenta habilidades decisorias y resolución de conflictos; 5) Se adapta a cualquier entorno.

Flipped classroom classroom o aula invertida

De acuerdo con (Bergmann y Sams, 2012, como se citó en Díaz, et al., 2020) flipped classroom, no es más que un recurso pedagógico semipresencial o mixto en donde el estudiante aprende de forma tradicional en casa y practica lo aprendido en la clases, con la interacción de las TIC y trabajando en un entorno colaborativo. Es decir es una actividad de enseñanza- aprendizaje que esta compuesta por 2 elementos: 1) fuera del clases, en donde el alumno deben ver material audiovisual sobre una temática previa a enseñar en el aula, y 2) cuando el estudiante se encuentre en clase se realizan actividades para una mayor comprensión (p.55).

Según García (2022) comenta que existen 6 tipos de clases invertidas, las cuales son:

- 1) Aula invertida tradicional: Es la manera más habitual, donde los estudiantes preparan material para la clase y explican una temática que están aprendiendo antes de que el profesor la explique. Esto permite que los estudiantes puedan realizar debates, prácticas, resolver dudas y sacar conclusiones propias.

- 2) Clase invertida de debate: El debate permite argumentar la tematica de diversas formas o puntos de vistas, genera un constraste de idea y fomenta en pensamiento crítico.
- 3) Aula invertida de demostración: Es cuando el docente enseña un contenido mediante la grabacion de una actividad de forma paulatinamente al estudiante, para que este lo aprenda y posteriormente lo replique.
- 4) Clase invertida grupal: Es una actividad que se centra en agrupar estudiantes para que trabajen de forma colaborativa.
- 5) Aula invertida virtual: Se realizan la catedra mediante plataformas digitales y a su vez se ejecutan grupos de trabajo, para asi reforzar contenidos o practicar un tema si es necesario.
- 6) Clase invertida doble: Implica el cambio de rol entre estudiante y profesor, es decir el alumno debe tomar el rol del profesor y explicar la clases.

Gamificación o ludificación (juegos)

Desde la visión de Allueva & Alexandre (2019) La gamificación se centra en tener en cuenta el juego como parte la estrategia educativa, para dinamizar la catedra e incentivar al alumno al aprendizaje significativo. (p.55) El aprendizaje mediante el juego o gamificación, según Buzón & Romero (2021) sirve como estrategia para ayudar a captar la atención y la falta de motivación de los estudiantes, para cumplir con los objetivos de aprendizaje de manera que la interacción entre jugadores, manipula múltiples elementos dinámicos presentes en los juegos, como el método de recompensa al esfuerzo, que hace que los alumnos se motiven y desarrollen comportamientos efectivos para la búsqueda de soluciones (p.1497).

Retroalimentación

La retroalimentación es una técnica, según Piñon (2020) dentro del desarrollo de aprendizaje, que hace referencia a la evaluación del desempeño del estudiante para guiarlo al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje previstos, mediante el análisis del éxito o fracaso hasta un proceso de reflexión con los alumnos y docentes, para determinar el método más apropiado para obtener los resultados esperados.

Para Morán (2022) la retroalimentación es una técnica de apoyo durante el rendimiento del estudiante, puesto que promueve la motivación, la autorregulación y la autoeficacia, la motivación, la autorregulación y la autoeficacia, y permitir que los estudiantes cierren la brecha entre el desempeño actual y el desempeño deseado, consiguiendo que los alumnos reduzcan las brechas en su desempeño.

2.2.1.2 Aprendizaje lúdico

Según Orellana (2021) el aprendizaje lúdico es una metodología que se basa en el juego y permite aplicar diversas formas de entretenimiento, en las que incluyen actividades virtuales, analógicos y de roles. La finalidad de esta praxis es abrir la curiosidad, el interés y desarrollar la creatividad de los alumnos. Esta metodología no limita su aplicación, ya que se puede desarrollar en todos los niveles escolares, por sus buenos resultados.

Teniendo en cuenta Megías & Lozano (2019) Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son recursos muy útiles para los educadores a la hora de planificar proyectos lúdicos. Le brinda fácil acceso a la gran cantidad de información y recursos disponibles en Internet, en donde se pueden utilizar para objetivos diferentes (p.132).

De acuerdo con Pérez (2021) las actividades lúdicas son de gran importancia para el desarrollo y el aprendizaje de los estudiantes, puesto que ayuda a potenciar la imaginación, la exploración del medio en que se desarrollan, manifestar su visión del mundo, demostrándola mediante la creatividad, el lenguaje corporal y oral, asimismo activa las habilidades sociales, emocionales y psicomotoras.

Beneficios del aprendizaje lúdico

Los beneficios de utilizar el aprendizaje lúdico en el sistema de enseñanza y aprendizaje en el aula según Ecoaula (2018) son las siguientes:

- Mejorar la comunicación.
- Mejorar el desarrollo cognitivo.
- Promover el aprendizaje significativo.
- Mejorar las habilidades sociales.
- Promueve la comprensión.
- Mejorar la expresión de los pensamientos.

Con respecto a los tipos de aprendizajes lúdicos, a continuación, se detallan los tipos de aprendizajes más representativos para la aplicación en la enseñanza.

Actividades al aire libre

Para Aramendi (2022) las actividades al aire libre son aquellas en donde el sujeto está en contacto con el medio ambiente, lo cual implica que realice actividades ya sea en la tierra, en el agua o en el aire. Los beneficios que tienen las actividades al aire libre se presentan en el desarrollo cognitivo, social, personal de los estudiantes, ayudando en la formación del conocimiento motor e intelectual de manera coherente al actuar.

Teniendo en cuenta a Droppelmann (2021) las actividades al aire libre en la educación representan grandes ventajas en el desarrollo académico de los estudiantes, puesto que se aprende a tener mucho más autocontrol, estimula la curiosidad, ejecutan la actividad física y tienen conexión con el medio ambiente.

Estrategias lúdicas

De acuerdo con Araceli (2022) las estrategias lúdicas son actividades divertidas que incluyen el juego en el contexto educativo, tales como: las dinámicas en conjunto, juegos de mesa, teatro, entre otros. Los maestros usan este tipo de herramientas para mejorar el aprendizaje, aprendizaje, el conocimiento y las habilidades de los estudiantes dentro y fuera del salón de clases (párr.1).

Teniendo en cuenta a Rivera (2021) utilizar el juego como estrategia en el aprendizaje promueve primero el aprendizaje natural o espontáneo, puesto que cuando se crea un ambiente divertido y lúdica los estudiantes no requieren un enfoque tradicional de enseñanza, para desarrollar un proceso de aprendizaje de forma 'natural' y dinámica. Segundo, porque estimulan el desarrollo del conocimiento en diversas áreas, fomentando el pensamiento, la interacción social y la creatividad.

Juegos recreativos

Como señala Valdivia & Correa (2019) el juego tiene un papel importante durante el desarrollo del aprendizaje y desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Dentro del sistema educativo, el juego es el eje central de para lograr los objetivos de aprendizaje, lo que constituye en una de las principales innovaciones dentro de currículo escolar.

Según Putton (2021) el juego como proceso de aprendizaje que se desarrolla de manera sana y armoniosa. Mediante el juego, los individuos se convierten en más independientes, sensibles visualmente y se agudiza el sentido auditivo, asimismo aprender a apreciar la cultura y tradiciones, se disminuyen la agresividad, la imaginación mejora, la creatividad se potencia, la inteligencia emocional se equilibra, el desarrollo mental se estimula y la adaptación de interactuar se facultan.

2.2.1.3 Herramientas digitales

Las herramientas digitales en el aprendizaje, desde la visión de Bringas, (2021) son softwares que facilitan el aprendizaje activo y colaborativo, ayudando en las tareas de aprendizaje a los estudiantes, además contribuyan a los docentes a preparar material dinámico y persuasivo que aporta al objetivo de la enseñanza.

Según, Ramos (2021) las herramientas digitales en enseñanza se caracterizan por un mecanismo llamado aula invertida en donde se prioriza el tiempo dentro de las aulas para debatir y aprender de forma colaborativo. La finalidad de las herramientas educativas digitales es darle la autonomía al alumno, enriquecer los procesos académicos, promover el trabajo colaborativo y permitir la comunicación entre docentes y estudiantes.

Entre las herramientas digitales que aportan al desarrollo del aprendizaje-enseñanza encontramos las siguientes:

De acuerdo con Rivera (2021) las herramientas digitales para la educación sirven de ayuda en el desarrollo del enseñanza-aprendizaje. Ya que estos programas o plataformas digitales están diseñados para agilizar la creación de actividades lúdicas y sistematizar procesos dentro del enseñanza, respondiendo a las necesidades educativas actuales.

Existen muchas herramientas actualmente, sin embargo, en este estudio presentaremos las más relevantes.

Padlet

Como señala Gomez (2019) Padlet es una herramienta digital online de uso gratuito, en donde se pueden crear murales colaborativos, permitiéndole al usuario crear espacios donde mostrar recursos multimedia (videos, fotos, audio o documentos), los cuales se pueden añadir como notas adhesivas, es decir como post-its. Es un espacio ideal para trabajar entre docente y estudiantes, ya que permite el trabajo colaborativo.

Para Pérez (2021) la herramienta Padlet permite a que los profesores dicten su cátedra de manera interactiva en el aula, creando proyectos colaborativos de los cuales el estudiante puede trabajar desde casa, para ello el docente tienen que asignar tareas colaborativas para que los alumnos puedan observar los logros alcanzados mientras cargan contenido que pueden hacer. Los Padlets se usan como una metodología de aula invertida, donde se puede entregar información, grabar videos y mensajes de voz, que explican temas en tiempo real mientras interactúan con ellos.

Kahoot

De acuerdo con De Miguel (2020) Kahoot es una herramienta digital que mejora el proceso de enseñanza, ya que mediante la metodología de gamificación se motiva y enseña de manera lúdica. En esta plataforma se pueden crear dinámicas de preguntas y respuestas de manera simple en donde el profesor pongan a prueba los conocimientos de los estudiantes. La aplicación está diseñada para que el docente prepare las preguntas y ponga a prueba los conocimientos de la clase, por cada respuesta acertada, recibe una puntuación de acuerdo

al tipo de modalidad escogida, ya se individual o grupal. Existen 4 maneras de responder, la primera es mediante la elección de la opción correcta, la segunda es mediante el ordenamiento de la respuesta correcta, la tercera es de discusión en donde se ejercen debates y finalmente la cuarta que cualifica la respuesta de manera correcta o incorrecta, es decir no existen puntuación.

Teniendo en cuenta a Ramírez (2022) esta plataforma digital está desarrollada con el objetivo de aportar en la educación, ya que se la puede usar como una herramienta de gamificación en los estudiantes, debido a que ayuda a los docentes a establecer cuestionarios para evaluar a los estudiantes y a su vez se recompensa los aciertos en cada respuesta correcta.

Coaching

El coaching Quiroga (2021) como herramienta digital aporta al proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que ayuda a desarrollar y reforzar las habilidades indispensables para propósito dentro o fuera del entorno académico. El docente actúa como coach y guía al estudiante, extendiendo sus métodos de aprendizaje en todos los ámbitos de la vida.

De acuerdo a García (2021) existen 5 principios del coaching educativo, los cuales permite que se desempeñe durante cualquier contexto social, los cuales son:

- 1. Potenciar a los alumnos:** Se trata de dar a conocer a los estudiantes de lo que son capaces, explorando su potencial.
- 2. Consciencia autonoma:** Implica en reconocer sus propias capacidades.
- 3. Empoderamiento:** Se trata de hacer que los alumnos cada vez sean más independientes, gracias a la responsabilidad que requiere desarrollar el conocimiento.
- 4. FeedBack o Retroalimentación:** se trata de que cada miembro aporte al grupo para así aprovechar al máximo el desarrollo del conocimiento.
- 5. Competencia:** Es la capacidad de implementar el conocimiento, la habilidad y la actitud para mantener un trabajo colaborativo.

2.2.2 Resultados en el aprendizaje

De acuerdo con Fernández y otros autores (2022) se menciona que los resultados de aprendizaje permiten mejorar el desarrollo de las competencias que aumenta las posibilidades de adquirir nuevas habilidades, también son vistos como autorreflexión que ofrece a los estudiantes las mejoras de la autonomía, autoconfianza y autoaprendizaje de lo vuelve un conocimiento basado en la experiencia. Esto muestra que los resultados ya no

son visto como bueno o malo, si no que en una educación transformadora son la forma de saber que logros alcanzaron los estudiantes después de haber obtenido vivencias o experiencias de aprendizaje significativo (párr. 23).

Sulmont (2022) indica que los resultados de aprendizaje son vistos en la actualidad como logros que los estudiantes ha alcanzado a la finalizacion de la enseñanza impartida, porque es el desarrollo que se a obtenido despues del desarrollo final del proceso educativo. (párr. 1)

De acuerdo con Rodríguez (2020) los resultados de aprendizaje deben ser:

- Factible y viable.
- Visibles y observables.
- Calificables.
- Apto y significativo para la disciplina.

Para la redacción de los resultados de aprendizaje según comenta Rodríguez debe contemplar el siguiente esquema:

1. ¿Qué se va hacer?: Es decir que va a realizar el docente, debe estar escrito por un verbo de acción
2. ¿Con que recursos se va a realizar?: Quiere decir bajo que saberes
3. ¿De qué manera o dónde?: Se refiere al contexto en que se desarrolla.

2.2.2.1 Evaluación aprendizaje

La evaluación educativa de acuerdo con el portal UNIR (2020) es un método continuo y personalizado en el sistema enseñanza-aprendizaje con el propósito de identificar el desempeño de los estudiantes de forma individual, para así medir la efectividad de la enseñanza e implementar medidas que refuercen el conocimiento para garantizar el cumplimiento de los objetivos planteados. Por ende, es una herramienta útil para la toma de decisiones pedagógicas y para el mejoramiento en el rendimiento académico.

Teniendo en cuenta la teoría de Clavijo (2021) la evaluación de aprendizaje se compone del desarrollo del aprendizaje de cada alumno, en donde se observan los conocimientos, habilidades y destrezas. Es importante el desarrollo de la evaluación para comprender si se está cumpliendo con los objetivos de aprendizaje.

Según Caro (2018) existen múltiples formas de evaluar el aprendizaje, de acuerdo a los elementos que se deseen analizar. A continuación, se detalla tres formas de evaluar comúnmente:

Evaluación diagnóstica: Es aquella donde se evalúa las fortalezas, habilidades, conocimiento y debilidades del estudiante antes de su instrucción académica. Sirve para que el docente pueda identificar el punto de partida de cada estudiante.

Evaluación formativa: Permite evaluar el rendimiento de los estudiantes durante la instrucción. Sirve para realizar un repaso de lo aprendido por si es necesarios modificar el método de enseñanza.

Evaluación sumativa: Califica el rendimiento del alumno al final de la formación. Sirve para conocer qué ha aprendido o que no ha aprendido.

Para González (2019) la importancia de evaluar el aprendizaje es garantizar la calidad en la enseñanza y aprendizaje, puesto que con esto se puede identificar el nivel de logro y la evolución de cada estudiante. Sea cual sea el tipo de evaluación ya sea formativa, sumativa o diagnostica, esta sirve para descubrir la manera en que se están alcanzando los propósitos esperados, para así analizar las debilidades en cada alumno y para mejorar las estrategias de aprendizaje.

2.2.2.2 Competencias de aula

De acuerdo con Clavijo (2020) el desarrollo de competencias es el conjunto de conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes e inclinaciones para comprender y examinar un problema o situaciones de manera particular o colectiva, en un contexto en particular. Se evalúa a través de los resultados en el aprendizaje y se pueden llevar en efecto como la capacidad al demostrar conocimientos, habilidades y competencias personales, sociales, profesionales y metódicas en el entorno de desarrollo académico o personal.

Según Pérez (2020) el desarrollo de competencias abarca conocimientos, métodos y actitudes, que se definen en: el saber, saber qué hacer, saber ser y el saber estar, vinculados dentro del desempeño del aprendizaje, que ayudan a ser eficiente a la hora de buscar o aplicar soluciones efectivas en diversos momentos o contextos.

Para Pearson (2022) la educación enfocada en competencias es parte de una estrategia del desarrollo humano, que va dirigida a la formación del estudiante mediante el dominio de los conocimientos y las metodologías de esta disciplina. Debido a que las competencias dentro del aula implican múltiples recursos bilaterales y habilidades que facultan los retos con lo que se enfrenta cada individuo dentro de su desempeño académico.

Las principales características de las competencias

Según (Cano, 2008, como se citó en Pérez, 2020) existen tres dimensiones que hay que tener en cuenta, las cuales son:

1. Muestran el conocimiento conceptual, de práctica y actitudinal
2. Se desarrollan las competencias con bases en la formación previa, permanente y a lo largo de su vida.
3. Conlleva ha hecho reflexivo y a la mejora continua.

Creatividad

Teniendo en cuenta a Cuetos (2022) la creatividad en el aula involucra vincular información que inicialmente no se relacionaba entre sí. En el momento que se ejecutan este tipo de relación, la cognición se guarda de manera rápida en el cerebro a un largo periodo, alcanzando así el estudio significativo. Por ende, los estudiantes que son creativos se les hace más fácilmente relaciones entre diferentes materias o entre diferentes materias dentro de una sola materia. Son capaces de resolver no solo problemas en el salón de clases, sino también todos los problemas de la vida real. También a nivel emocional, la creatividad puede ayudar a mejorar la autoestima y la automotivación. Le permite abordar los problemas desde diferentes puntos de vista y descubrir sus fortalezas al resolver problemas.

Según Linares (2021) fomentar la motivación en la clase es una herramienta invaluable que para todos estudiantes representa el desarrollo de habilidades y destrezas que sirven a lo largo de la vida. De esta manera se crea un ambiente cómodo y hostil ideal para impulsar el aprendizaje y la solución de problemas.

Pensamientos críticos

Desde la visión de Acuña (2021) los estudiantes con pensamientos críticos son aquellos que cuestionan el saber conocido, rechazando la evidencia anecdótica o no probatoria e indagan las fuentes de información. Son de mentes abiertas y están dispuestas a seguir desarrollando el conocimiento, ya que su motivación es el estar informado y sacar conclusiones cautelosas pero basadas en evidencia. Es fundamental desarrollar el pensamiento crítico, debido que esto ayuda no solo al cumplimiento académico, sino a fortalecer habilidades que suma en el desenvolvimiento de la vida.

Según Danowski (2023) el pensamiento crítico hace referencia a la competencia de entender de forma lógica y razonable un tema. Cuando un individuo aplica estas conexiones, se le hace más llevadero agregar argumentos apoyado en las ideas. Asimismo, se vuelve más dócil evaluar los argumentos de los demás para ver si se basan en un razonamiento sólido.

Habilidades

Las habilidades como competencia en el aula, para Pérez (2020) son aquellos conocimientos, recursos y posturas que implica “el saber, saber hacer, saber ser y saber estar”, vinculados con la práctica formal que ayuda actuar con eficiencia los cuales son: el ser capaz y utilizar la mejor alternativa, teniendo la habilidad de tomar la respuesta idónea en función de los diversos recursos personales, sociales y profesionales disponibles.

De acuerdo con Villaseñor (2018) la habilidad como competencia educativa, significa tener la capacidad de realizar una tarea o actividad de forma adecuada. La manera en que se percibe entiende o recuerda los contenidos es la habilidad que determina la forma en que seleccionamos y aplicamos el conocimiento en diversas situaciones.

2.2.2.3 Indicadores de logro

Los indicadores de evaluación educativa según el portal Thinko (2020) son una guía confiable de referencia para los docentes. Mediante la escucha, la observación y las herramientas de evaluación, se logra verificar si el estudiante cumple con los objetivos de aprendizaje. Asimismo, ayuda a mostrar las acciones que cada miembro de la clase debe tomar para mejorar su aprendizaje.

El indicador se lo realiza desde los criterios y van de la mano con las capacidades. Permiten evaluar el cumplimiento de los criterios de evaluación y en la medida que se desarrollan. Estos deben ser claros y entendibles, representados de forma cuantitativa o cualitativa y determinar el objetivo de la elaboración (de Guevara, 2019).

Elaboración de indicadores de evaluación

Para la elaboración de los indicadores de evaluación Guevara (2019) expresa que se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Deben estar planteado de manera que se logre alcanzar los propósitos expuestos.
- Tiene que estar formulado para comprobar la variación y los resultados.
- Debe exponerse en un lenguaje claro para que toda aquel que lo lea pueda entenderlo.
- La redacción debe ser breve y concisa.
- Se debe considerar aspectos de relevancia que influyan de forma directa en la calidad del ámbito que se está evaluando. (p.90)

Proceso de enseñanza- aprendizaje

Según Couñago (2022) describe al proceso de enseñanza y aprendizaje como aquel que es llevado a cabo conscientemente por profesores y alumnos. Esto quiere decir que el docente debe enseñar y el alumno debe aprender, por lo que las dos están directamente vinculados y son imprescindibles para que la enseñanza se realice correctamente.

De acuerdo con Alvarado (2021) el proceso de enseñanza-aprendizaje está desarrollado por 4 factores, los cuales son: el contenido, el docente, el alumno y el contexto o área de desarrollo del aprendizaje. Los cuales pueden ejecutarse en menor o mayor grado de dominio en relación con el ambiente de desempeño.

Metodología de aprendizaje

La metodología de aprendizaje según Rabadán, Benito, & Giorgi (2022) aporta al desarrollo del conocimiento, puesto que este método permite que el estudiante este activa y significativamente participando en todos los contextos de aprendizaje. (p.30)

Para Sáez (2018) esta son métodos flexibles que se pueden incluir múltiples técnicas de acuerdo a los resultados que se quiera tener. Su uso implica que el docente cree estrategias dependiendo del conocimiento de aprendiz.

Experiencias de aprendizaje

Las experiencias de aprendizaje, de acuerdo a Meléndez (2022) es un proceso del aprendizaje enfocado en la interacción con el entorno y sus conflictos, para desarrollar diversas habilidades contribuyendo activamente a ellas, proporcionado soluciones, orientando sus acciones, así como aprendiendo a ser activos y responsables. El aprendizaje mediante la experiencia es un aprendizaje experiencial, lo hace significativo.

Para Olivares (2021) el papel del profesor es actuar como el principal promotor del aprendizaje, orientando a los alumnos hacia una meta, haciendo cuestionario y estimulando el compromiso; dotando cada respuesta de condiciones fiables que potencien la interacción y el refuerzo. Cuando los estudiantes cometen errores, es importante apreciar y reconocer que los errores son parte del aprendizaje.

CAPÍTULO III.-METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

En la presente investigación se consideró como parte de la metodología, la aplicación del enfoque cuantitativo y cualitativo, basado en un el proceso inductivo y deductivo. En donde el método inductivo permitirá obtener una conclusión de carácter general partiendo de datos particulares, a través de la observación los hechos para generar nuevos conocimientos probables. Mientras que el deductivo posibilitó el estudio del problema general, para así obtener las premisas necesarias relacionadas con la innovación pedagógica y su incidencia en los resultados de aprendizajes en los estudiantes.

Tipo de Investigación

Los tipos de investigación, que se utilizaron en este estudio fueron el descriptivo, explicativo, el exploratorio y de campo.

Investigación descriptiva

Mediante la investigación descriptiva se estudió la manera en que los docentes aplican las estrategias de aprendizaje, con la finalidad de comprender a profundidad la pedagógica implementada en dicha institución, para el aporte al desarrollo del análisis.

Investigación explicativa

A través, de la investigación explicativa se amplió los conocimientos en base a la pedagogía implementada dentro de la escuela, con el propósito de conocer cómo ha sido aplicación de innovación pedagógica y esta ha interferido en el aprendizaje de los estudiantes.

Investigación exploratoria

Por medio de la investigación exploratoria se logró reconocer en primera instancia la problemática del estudio, partiendo desde la aprobación de la hipótesis planteada inicialmente. Asimismo, obtener información que permita comprender a profundidad, mediante la revisión de la literatura. Con el objetivo de tener una visión general e incrementar el conocimiento del tema.

Investigación de campo

La fuente primaria de esta investigación fue la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, Vinces, por ende, es considerada un estudio de campo. Dado que recopiló datos directamente de la realidad, permitiendo obtener información directa y determinar así las problemáticas

reales, de acuerdo a la manera en que la innovación pedagógica incide en los resultados de aprendizajes en los estudiantes de la mencionada institución.

3.2. Operacionalización de variables

Tabla 1

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítem / Instrumento
Independiente: Innovación pedagógica	Según Pacheco (2020) la innovación en la educación significa establecer objetivos claros sobre qué, cómo y por qué debemos enseñar, y luego considerar los cambios necesarios para lograr esos objetivos. Lo que es más importante, en la innovación educativa consiste en mejorar significativamente la calidad de vida de las personas mediante el desarrollo pleno de sus capacidades. (párr.4)	Técnicas de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Autoaprendizaje • Flipped classroom • Retroalimentación 	Encuesta/ Cuestionario
		Aprendizaje lúdico	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades al aire libre, artísticas y manuales. • Estrategias lúdicas • Juegos recreativos 	
		Herramientas digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Padlet • Kahoot • Coaching 	

Dependiente: Resultados de Aprendizaje	Sulmont (2022) indica que los resultados de aprendizaje son vistos en la actualidad como logros que los estudiantes ha alcanzado a la finalización de la enseñanza impartida, porque es el desarrollo que se ha obtenido después del desarrollo final del proceso educativo. (párr. 1)	Evaluación aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación diagnóstica • Evaluación formative • Evaluación sumativa
		Competencias de aula	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Pensamiento critico • Habilidades
		Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso de enseñanza-aprendizaje • Metodologías de aprendizaje • Experiencias de aprendizaje

3.3. Población y Muestra De Investigación

3.3.1. Población

La población de esta investigación se centra en los estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, de la ciudad Vinces, provincia de Los Ríos, en el año 2022. En donde según datos proporcionados por la secretaria de la institución dentro del periodo lectivo 2022-2023, existen 670 estudiantes matriculados.

3.3.2. Muestra

Como muestra en este estudio utilizaremos la población estudiantil del 5to año de EGB paralelo “B” de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, de la ciudad Vinces, provincia de Los Ríos, del periodo lectivo 2022-2023, la cual, según datos de secretaria de la institución, cuenta con 45 estudiantes registrados. (ver tabla 2)

Población de la Investigación

Tabla 2

DETALLE	POBLACIÓN	MUESTRA
Estudiantes	670	5to año de EGB paralelo “B” (45 estudiantes)

Elaboración propia

3.4. Técnicas e instrumentos de medición

3.4.1. Técnica

Encuesta

La técnica de encuesta en la investigación tiene como fin recopilar datos, a través de preguntas cerradas previamente planteadas, en donde se logra conocer características, situaciones o realidades alineadas a la realidad del sujeto de estudio. En esta investigación se llevó a cabo la encuesta a los estudiantes del 5to año de EGB paralelo “B” de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, de la ciudad Vinces, provincia de Los Ríos, del periodo lectivo 2022-2023.

3.4.2. Instrumento

Cuestionario

El cuestionario de preguntas es un instrumento que aporta a la recopilación de información, está compuesto por un conjunto de preguntas de varios tipos, ya sea de opción múltiple, escala de puntuación, clasificación o de evaluación, formuladas con anticipación, sobre un hecho o aspecto de interés, para luego ser graficada, interpretada o analizada.

3.5. Procesamiento de datos

El proceso de recopilación de datos en este estudio fue llevado a cabo, mediante el uso de herramientas digitales. Para la recopilación de la información en las encuestas dirigidas a los estudiantes del 5to año de EGB paralelo “B” de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, de la ciudad Vinces, provincia de Los Ríos, del periodo 2022-2023, se utilizó el formulario de google que es un software online que ofrece la administración de encuestas,

que permite recopilar y ver resultados en tiempo real, reduciendo costes de implementación y administración de datos siendo este amigable con el medio ambiente.

De modo que, mediante la investigación de campo, nos dirigimos a la institución y a través de la utilización de un dispositivo móvil, se llenaba el formulario digital el cual contiene preguntas cerradas de opción múltiple, permitiendo ver la información de manera directa.

Para un mejor análisis de la información, se redactó los datos obtenidos de la encuesta, se realizaron tablas y gráficos mediante el programa Microsoft Excel, en donde fue necesaria la aplicación de las normas APA, con el propósito de que los datos estén ordenados y sirvan para una mejor interpretación y análisis de datos.

3.6. Aspectos éticos

Los aspectos éticos que fueron útiles para la viabilidad de esta investigación la voluntariedad y el consentimiento.

La voluntariedad de los sujetos de estudio en este caso de los miembros de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, de la ciudad de Vinces, provincia de Los Ríos, los estudiantes, quienes dieron el consentimiento y participaron como parte del estudio con la voluntad propia, con la opción a participar y también de retirarse.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

Tabla 3

¿Estas satisfecho/a como el docente explica su clase?

	fi	%
No	0	0
A Veces	11	24,44
Si	34	75,56
Total	45	100.00

Fuente: Est. Dayana Yusmeri Cedeño Montece

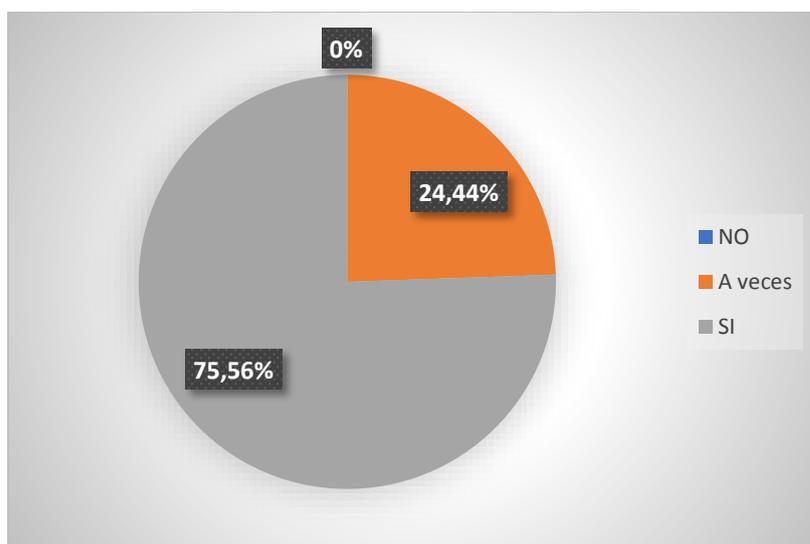


Figura1. ¿Estas satisfecho/a como el docente explica su clase?

Interpretación:

Acorde a los datos conseguidos, sobre si ¿Estas satisfecho/a como el docente explica su clase?, el 0,00% respondieron que no y el 24,44% que A veces, y por último el 75,56% respondieron que Si.

Tabla 4

¿Te gustaría recibir clases de manera divertida donde el juego este presente?

	fi	%
No	1	2,2
A Veces	15	33,33
Si	29	64,44
Total	45	100.00

Fuente: Est. Dayana Yusmeri Cedeño Montece

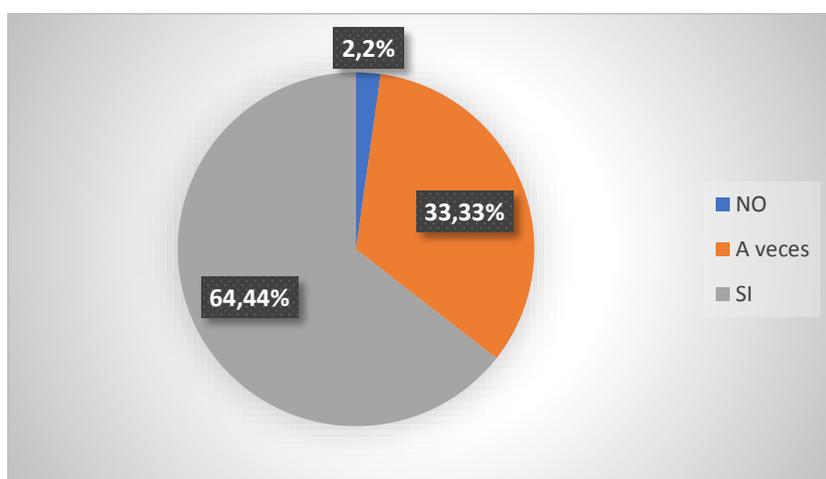


Figura 2. ¿Te gustaría recibir clases de manera divertida donde el juego este presente?

Interpretación:

Acorde a los datos conseguidos, sobre si ¿Te gustaría recibir clases de manera divertida donde el juego este presente?, el 2,2% respondieron que no y el 33,33% que A veces, y por último el 64,44% respondieron que Si.

Tabla 5

¿Te gustaría que una nueva forma de evaluar tu aprendizaje se realice a través de juegos didácticos en el aula?

	fi	%
No	1	2,22
A Veces	14	31,11
Si	30	66,67
Total	45	100.00

Fuente: Est. Dayana Yusmeri Cedeño Montece

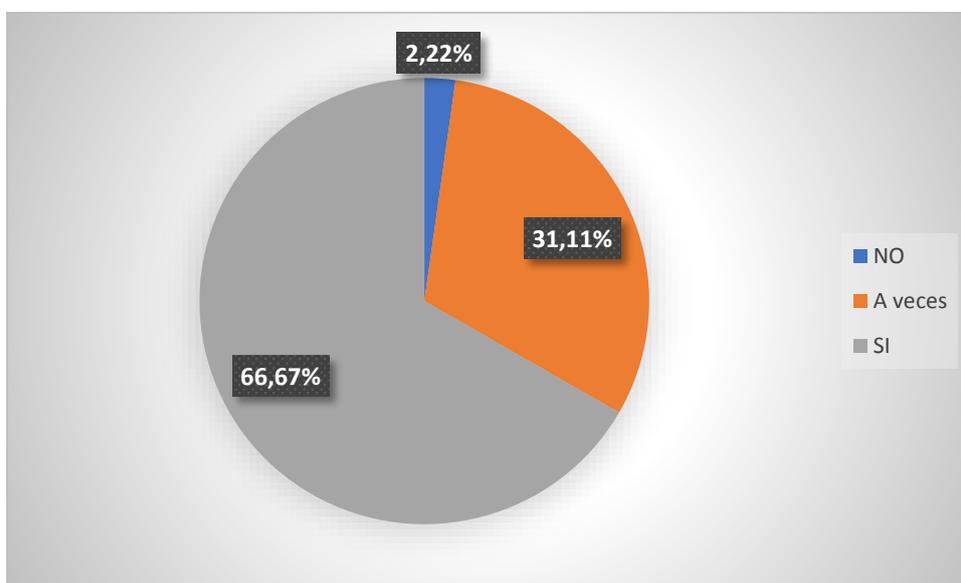


Figura 3. ¿Te gustaría que una nueva forma de evaluar tu aprendizaje se realice a través de juegos didácticos en el aula?

Interpretación:

Acorde a los datos conseguidos, sobre si ¿Te gustaría que una nueva forma de evaluar tu aprendizaje se realice a través de juegos didácticos en el aula?, el 2,22% respondieron que no y el 31,11% que A veces, y por último el 66,67% respondieron que Si.

Tabla 6

¿Te gusta que evalúen tu esfuerzo y dedicación?

	fi	%
No	8	17,78
A Veces	22	48,89
Si	15	33,33
Total	45	100.00

Fuente: Est. Dayana Yusmeri Cedeño Montece

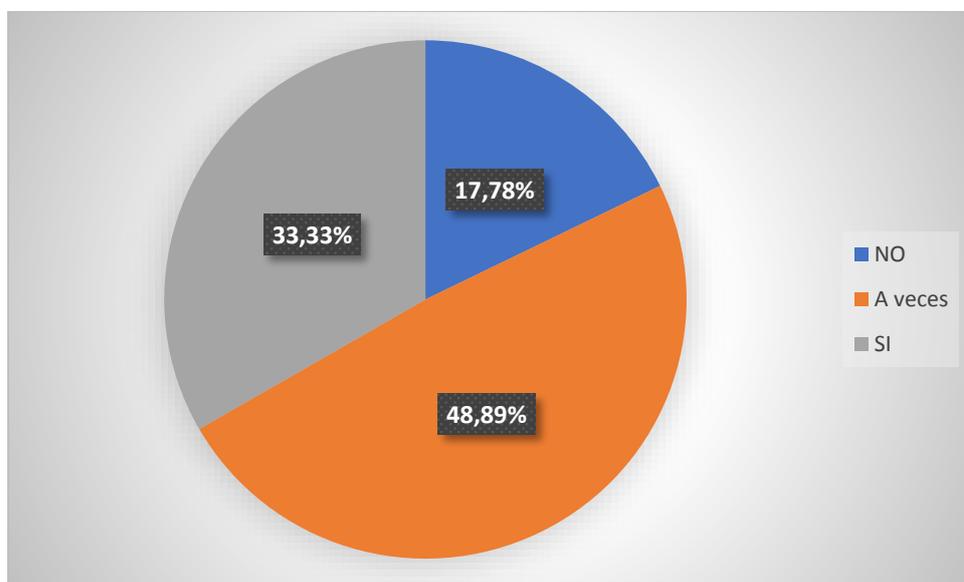


Figura 4. ¿Te gusta que evalúen tu esfuerzo y dedicación?

Interpretación:

Acorde a los datos conseguidos, sobre si ¿Te gusta que evalúen tu esfuerzo y dedicación?, el 17,78% respondieron que no y el 48,89% que A veces, y por último el 33,33% respondieron que Si.

1. Prueba Chí Cuadrado (Prueba de Independencia)

Prueba de Hipótesis General

H₀: La Innovación Pedagógica son independientes los Resultados de Aprendizajes en los estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, Vines.

H₁: La Innovación Pedagógica no son independientes los Resultados de Aprendizajes en los estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, Vines.

Tabla 7

Pruebas de Chi-Cuadrado Innovación Pedagógica vs Resultados de Aprendizaje

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9,731a	4	,045
Razón de verosimilitud	10,474	4	,033
Asociación lineal por lineal	4,157	1	0,041
N de casos válidos	45		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,09.

Interpretación:

Como el valor de significancia o valor crítico observado (p) es 0.024 y a su vez, este es menor a 0.05 ($p < 0.05$) rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la variable Estrategias de Evaluación se relaciona significativamente con la variable Valoración de Aprendizaje.

2. Prueba de Normalidad

H₀: Las variables de investigación tienen distribución Normal

H₁: Las variables de investigación No tienen distribución Normal

Tabla 8

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Innovación Pedagógica	0.903	45	0.001
Resultados de Aprendizaje	0.939	45	0.020

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

Como el valor de significancia **p** es $0.001 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que las variables de investigación No tienen distribución Normal, por lo cual, para analizar la correlación entre las variables se deberá aplicarse el Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman.

3. Análisis de Correlación**Tabla 9**

Correlación entre las variables Innovación Pedagógica y Resultados de Aprendizaje en los estudiantes de la de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, Vinces.

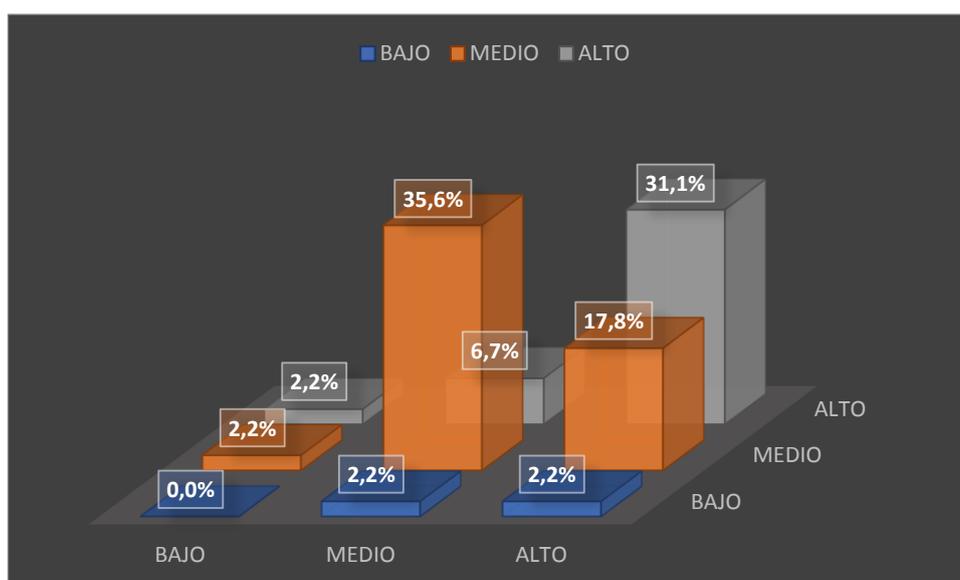
Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coeficiente de correlación	,479**
Innovación Pedagógica	Resultados de Aprendizaje	Sig. (bilateral)	0.001
		N	45

Nota; rho=coeficiente de correlación de Spearman; $p < .05^*$ =relación significativa; $p < .01^{**}$ =relación muy significativa

Interpretación:

En la tabla 7, se evidencia que la variable Innovación Pedagógica tiene una relación positiva y alta con la variable Resultados de Aprendizaje ($\rho=0,479^{**}$), lo cual permite dejar en obsoleto la hipótesis que postulaba la inexistencia de una relación entre las variables.

Figura 5



Interpretación:

En la figura 5, se observa que el nivel de relación entre las variables Innovación Pedagógica y Resultados de Aprendizaje, evidencian un nivel relacional Medio (35,6%) como el predominante, seguido del (31,1%) como Alto.

4.2 Discusión

De acuerdo al análisis de los resultados obtenidos en referencia a la pregunta 1 sobre si, ¿Estas satisfecho/a como el docente explica su clase?, un 75,56 % estuvo de acuerdo con que su clase se explica de manera satisfactoria pero un 24,44% no lo está, esto se colaboró con lo que expreso Candela & Benavides (2020) sobre el aprendizaje lúdico que a pesar de ser un método que se viene aplicando desde la antigüedad sigue vigente con el tiempo, logrando ser de gran utilidad por su potencialidad en el aprendizaje. Por ser una estrategia que se la puede aplicar en cualquier nivel académico y permite tener un ambiente positivo que genera participación y motivación, dando paso a una educación que cumple con los objetivos propuesto en la enseñanza (p35).

Las estrategias y actividades ahora se derivan de los tipos de análisis, métodos y contenido de la práctica de cada uno de ellos, esto genera típicamente procedimientos consistentes con el método de referencia. La innovación pedagógica en el campo de la educación debe ser específica, y sus referentes deben considerar aspectos que: equilibren conceptos, procedimientos, manejo de habilidades, y la interdisciplina que orienten el aprendizaje del estudiante, permitiendo que la enseñanza sea significativa, motivando al estudiante a aprender de una forma distinta a la que se estaba impartiendo.

De acuerdo con el análisis de los resultados obtenidos en referencia a la pregunta 2 sobre si, ¿Te gustaría recibir clases de manera divertida donde el juego este presente?, el 2,2% respondieron que no y el 33,33% que A veces, y por último el 64,44% respondieron que Si, esto se colaboró con lo que expreso Chaves, et al. (2018) manifestó que, el desarrollo del aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden fomentar el desarrollo en todos los dominios, incluidos el motor, el cognitivo, el social y el emocional. De hecho, durante las experiencias de juego los niños utilizan una amplia gama de habilidades a la vez que fomentan una actitud positiva al estudiar. Esto suele suceder durante las actividades en el contexto de programas de aprendizaje de educación básica (p.45).

El juego proporciona la base para el desarrollo de habilidades y conocimientos sociales y emocionales clave que solo se logra llegar a través del juego, los niños aprenden a conectarse con los demás, compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de afirmarse en la sociedad. Los juegos también enseñan habilidades a los niños que se ven reflejadas al interactuar en equipo, liderazgo y creatividad, por ser una

herramienta natural para los niños. Se puede utilizar para aumentar su resiliencia y habilidades de afrontamiento mientras aprenden a lidiar con sus relaciones y tener éxito en desafíos sociales para así superar cualquier tipo de miedo en el desarrollo del aprendizaje.

De acuerdo con el análisis de los resultados obtenidos en referencia a la pregunta 3 sobre si, ¿Te gustaría que una nueva forma de evaluar tu aprendizaje se realice a través de juegos didácticos en el aula?, el 2,22% respondieron que no y el 31,11% que A veces, y por último el 66,67% respondieron que Si, esto se colaboró con lo que expreso Bravo & Gutiérrez (2020) hizo referencia que, el juego es una actividad esencialmente humana que les gusta a todos los niños, a pesar de cualquier dificultad que ellos presenten. Dado que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje en la actualidad, la gente tiende a pensar que el juego es una forma de perder el tiempo en el aprendizaje del niño, cuando no se utiliza pedagógicamente, aunque no es así, porque el juego es importante para el sano desarrollo de la personalidad del niño, por eso aparece como una de las actividades curriculares empleadas en la educación (p.16).

Específicamente, hemos sido testigos de un aumento en los estándares académicos junto con un mayor énfasis en la evaluación a través del juego didáctico como un acto subjetivo y un apoyo formativo continuo para el aprendizaje de los estudiantes. Las evaluaciones sumativas por medio de los juegos son aquellas que contribuyen a la calificación del rendimiento escolar de un estudiante y se utilizan para evaluar qué tan bien han aprendido al final del período.

De acuerdo con el análisis de los resultados obtenidos en referencia a la pregunta 4 sobre si, ¿Te gusta que evalúen tu esfuerzo y dedicación?, el 17,78% respondieron que no y el 48,89% que A veces, y por último el 33,33% respondieron que Si, esto se colaboró con lo que la Unesco (2021) hizo referencia que, existen métodos o programas educativos que intentan evaluar a los niños en función de la rapidez con que aprenden en casi todas las etapas, especialmente es importante respetar las primeras etapas de la educación infantil, donde se establecen las bases neurológicas para los aprendizajes posteriores. En esta etapa inicial, se recomienda enfáticamente que cada individuo sea lo suficientemente maduro en cada etapa de desarrollo antes de pasar a la siguiente fase (párr.8).

Evaluar a los estudiantes es una gran responsabilidad por eso los docentes se deben esforzar en obtener el máximo número de observaciones o anotaciones en cada evaluación que se realicen, para ser lo más objetivos posible. Si se logra hacer esto se podrá evitar las dudas y

dilemas que no benefician ni al profesor ni al alumno. Por ese motivo todo lo que hacen los estudiantes dentro y fuera del aula en nuestras respectivas disciplinas es cuantificable, teniendo evidencia consistente del conocimiento que van obteniendo.

Dentro de los resultados obtenidos se pudieron observar las fortalezas y debilidades de la innovación pedagógica que radica en mejorar lo existente y su incidencia en los resultados de aprendizaje que busca diferentes formas de evaluar.

Fortalezas.

- La colaboración en equipo de la mayoría de sus protagonistas.
- Promueve la comunicación asertiva entre los miembros del grupo
- Fomenta el progreso en el potencial de cada estudiante.
- Favorece la igualdad de oportunidades dentro y fuera del aula.
- Búsqueda el óptimo conocimiento técnico del docente.

Debilidades.

- No todos están dispuestos a trabajar en equipo y eso suele afectar el proceso de proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Presentan miedo a lo desconocido.
- Dificultad a acostumbrarse a las nuevas modalidades, tanto docentes como estudiantes.
- El poco conocimiento.

CAPITULO V – CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Después del análisis de la investigación, la discusión, mediante los resultados de la triangulación del cuestionario y la confrontación teórica que ayudaron a sistematizar en la revisión de la información relevante que se obtuvo, se pudo concluir que las siguientes variables de investigación: innovación pedagógica y su incidencia en los resultados de aprendizaje, están buscando la introducción de nuevas técnicas, estrategias, métodos o simplemente mejorar la experiencia de cada una de ellas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, de la ciudad de Vinces.

En cuanto a las variables de innovación pedagógica, proporcionar estrategias de enseñanza que generen la capacidad ver una forma distinta a lo ya establecido, permitiendo que la educación se aplique en un entorno organizacional, posibilitando que los estudiantes obtengan la capacidad correspondiente al desarrollar a través de habilidades y conocimientos permitidos en un aula de clase, para emplear de manera adecuada la autonomía en el desempeño de sus funciones, esto ayudará a mejorar la calidad. proceso de enseñanza en el aula u otros espacios en unidades educativas, o en sesiones de sincronización en tiempos cambiantes como se lo vive actualmente.

La investigación realizada permitió recopilar evidencia empírica sobre los resultados pedagógicos de la implementación de la enseñanza puntual que logra abordar el desafío de mejorar la calidad de los aprendizajes de los estudiantes de básica, que busca el desarrollo pedagógico con enfoque proactivo como iniciativa de mejorar en el aprendizaje, dando paso a una educación que tenga una fuerte base en sus logros académicos

La combinación de métodos de enseñanza fue calificada positivamente por el alumnado en términos de las interacciones que ocurrieron entre el docente y así como entre el alumnado. Expresaron satisfacción por la experiencia de los aspectos dinamizadores del trabajo en el aula, gracias a la innovación pedagógica, lo que concuerda con las investigaciones empleadas, ya que tiene como finalidad que grupos de estudiantes interioricen conceptos aprendidos en el marco del trabajo, incidiendo en los resultados de aprendizaje que está facilitando escenarios que permitan la verdadera asimilación del concepto.

5.2 Recomendaciones.

Existe la necesidad de encontrar nuevos enfoques que estén más en línea con el proceso educativo de la nueva era, ya que los estudiantes ya no necesitan ser directamente instruidos o impartidos con un conjunto de conocimientos, sino que necesitan que se les enseñe cómo acceder a la información, además de ayudar a desarrollar las competencias necesarias de reflexión crítica y constructiva que les permitirá enfrentarse a los nuevos desafíos educativos sin miedo alguno.

Presenta la necesidad de la cooperación entre los estudiantes, para que todos puedan tener la oportunidad de interactuar con los demás, evitando siempre la configuración de un mismo grupo, pero a su vez, alternar las actividades cotidianas con el trabajo autónomo e individual, es fundamental para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, pensamiento crítico y divergente dentro y fuera del aula. Además, desarrolla sus habilidades sociales, siendo fundamental en esta era.

Se alienta a los directivos de la escuela a introducir y socializar las estrategias de innovación propuestas al impacto teóricamente establecido la innovación pedagógica como herramienta proceso de enseñanza oportuno. Especial, cuyo objeto es mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y fomentar en ellos la capacidad de enfrentar la sociedad y sus retos en la educación.

Proporcionar apoyo educativo a educadores durante el aprendizaje mediante estrategias empleadas bajo supervisión y seguimiento en la obtención de una propuesta favorable con grandes descubrimientos en creatividad, cambio e innovación en la práctica docente. Esto se va a ver reflejado en los pequeños cambios en la forma de enseñar, gracias a la implementación de métodos adecuados.

REFERENCIAS

- Acuña, M. (8 de Octubre de 2021). *Pensamiento Crítico: la clave para la nueva era de la educación*. Obtenido de <https://www.evirtualplus.com/pensamiento-critico/>
- Allueva Pinilla, A., & Alejandro Marco, J. (2019). *Enfoques y experiencias de innovación educativa con TIC en educación superior*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Alvarado, M. (6 de Diciembre de 2021). *El Autoaprendizaje: una puerta hacia el desarrollo del Pensamiento Crítico*. Obtenido de <https://www.lucaedu.com/como-se-logra-el-autoaprendizaje-luca/>
- Alvarado, M. (2 de Diciembre de 2021). *El proceso de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva constructivista*. Obtenido de <https://www.lucaedu.com/como-se-concibe-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Amores Valencia, A., & de Casas Moreno, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. *Hamut' ay*, 6(3), 37-49.
- Angulo, M. (2 de Marzo de 2022). *Innovación con propósito: educación y tecnología en Colombia*. Obtenido de <https://profuturo.education/observatorio/enfoques/innovacion-con-proposito-educacion-y-tecnologia-en-colombia/>
- Araceli , J. (3 de Noviembre de 2022). *¿Qué son las estrategias lúdicas?* Obtenido de <https://www.centrobanamex.com.mx/que-son-las-estrategias-ludicas>
- Aramendi, A. (24 de Marzo de 2022). *¿Cuáles son los beneficios de la Educación al aire libre?* Obtenido de <https://www.magisnet.com/2022/03/cuales-son-los-beneficios-de-la-educacion-al-aire-libre/>
- Bravo González, J., & Gutiérrez Cobos, L. (2020). *El estado situacional de las instituciones educativas en Ecuador como factor asociado al logro de aprendizajes*. Universidad Nacional de Educación.
- Bringas, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Vinculando*.

- Buzón García, O., & Romero García, C. (2021). *Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI*. Dykinson.
- Candela Borja, Y., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.
doi:http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090
- Caro, M. (20 de Junio de 2018). *¿De qué formas se puede evaluar el aprendizaje?*
Obtenido de <https://www.mheducation.es/blog/de-que-formas-se-puede-evaluar-el-aprendizaje>
- Cervantes Díaz, K. (2021). *Impacto en el aprendizaje educativo bajo la modalidad online en alumnos de primaria de las instituciones públicas de educación de la ciudad de Babahoyo a causa de la pandemia de covid-19. 2021*. Tesis de Licenciatura, BABAHOYO: UTB, 2021.
- Chaves-Montero, A., Barroso, J., Cid, A., Puebla-Martínez, B., Peñalva, S., Vicente, D., & Estrada, M. (2018). *Aprendizaje lúdico: Los videojuegos*. Lulu. com.
- Clavijo , G. (13 de Julio de 2020). *Competencias y resultados de aprendizaje: Galo Adán Clavijo – julio/20*. Obtenido de <https://www.universidad.edu.co/competencias-y-resultados-de-aprendizaje-galo-adan-clavijo-julio-20/>
- Clavijo Clavijo, G. (15 de Febrero de 2021). *La evaluación del y para el aprendizaje*.
Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/evaluacion-del-y-para-el-aprendizaje/>
- Couñago, A. (12 de Octubre de 2022). *¿Qué implica el proceso de enseñanza-aprendizaje?* Obtenido de <https://eresmama.com/que-implica-proceso-ensenanza-aprendizaje/>
- Cuesaca , J. (22 de Marzo de 2022). *Ecuador obtuvo un buen desempeño en la prueba ERCE 2019*. Obtenido de <https://www.elcosmopolita.ec/ecuador-obtuvo-un-buen-desempeno-en-la-prueba-erce-2019/#:~:text=Esta%20prueba%20evalu%C3%B3%20tres%20aspectos,Ecuador%20obtuvo%20un%20buen%20desempe%C3%B1o%E2%80%9D>.

- Cuetos Revuelta, M. (1 de Abril de 2022). *Creatividad en las aulas: ¿qué papel desempeñan los docentes?* Obtenido de <https://theconversation.com/creatividad-en-las-aulas-que-papel-desempenan-los-docentes-180284>
- Danowski, M. (8 de Enero de 2023). *Las habilidades de pensamiento dentro del aula.* Obtenido de <https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/habilidades-de-pensamiento>
- de Guevara, M. (2019). *Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en formación profesional para el empleo. MF1445 (Ed. 2019).* TUTOR FORMACIÓN.
- de Miguel, R. (25 de Marzo de 2020). *Descubre cómo los Kahoots promueven el aprendizaje en el aula.* Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-kahoot-en-el-aula/>
- Díaz, I., Reche, M., García, S., & Guerrero, A. (2020). *Sociedad 5.0 ante la pandemia: investigación e innovación educativa.* Ediciones Octaedro.
- Droppelmann , V. (21 de Julio de 2021). *Educación al aire libre: los beneficios de salir de la sala de clases que promueven distintas iniciativas en Chile.* Obtenido de <https://laderasur.com/articulo/educacion-al-aire-libre-los-beneficios-de-salir-de-la-sala-de-clases-que-promueven-distintas-iniciativas-en-chile/>
- Ecoaula. (05 de 03 de 2018). *Beneficios del aprendizaje a través del juego.* Obtenido de <https://www.economista.es/ecoaula/noticias/8981365/03/18/Beneficios-del-aprendizaje-a-traves-del-juego.html>
- El Universo. (16 de Septiembre de 2022). *Innovación educativa en la formación integral del profesional.* Obtenido de <https://www.eluniverso.com/patrocinado/innovacion-educativa-en-la-formacion-integral-del-profesional/>
- Fernández Leandro, D., Banay Zambrano, J., De la Cruz Cámaco, L., Alegre Huerta, J., & Breña Eulogio, Á. (2022). Logros de aprendizaje y desarrollo de competencias a través de la evaluación formativa. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 418-428. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642022000200418&script=sci_arttext
- Fiallos Ramón, P. F. (2022). *Caracterización de la evaluación del sistema educativo ecuatoriano en la educación media. Análisis histórico de las normativas.*

- García, C. (20 de 01 de 2022). *Flipped classroom o aula invertida: Metodología y conceptos*. Obtenido de <https://www.innovacionycualificacion.com/iconsejos/flipped-classroom-aula-invertida/>
- García, M. (1 de Noviembre de 2021). *¿Qué es el coaching educativo? ¡Todo lo que tienes que saber!* Obtenido de <https://www.crehana.com/blog/transformacion-cultural/que-es-coaching-educativo/>
- GEU Editorial. (5 de Agosto de 2021). *¿Qué es el autoaprendizaje?* Obtenido de <https://www.editorialgeu.com/blog/que-es-el-autoaprendizaje/>
- Gomez, M. (8 de Marzo de 2019). *¿Qué es Padlet y su aplicación en la educación en línea?* Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/03/08/que-es-padlet-y-su-aplicacion-en-la-educacion-en-linea/>
- González, A. (11 de Enero de 2019). *La importancia de medir y evaluar el aprendizaje*. Obtenido de <https://smileandlearn.com/la-importancia-de-medir-y-evaluar-el-aprendizaje/>
- Granja, R., & González, A. (2019). Innovación educativa y su incidencia en el profesorado. *Cátedra*(3), 83-103. Obtenido de <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/1803/2753>
- IIEP Learning Portal Unesco. (16 de Agosto de 2021). *Indicadores de calidad y aprendizaje*. Obtenido de <https://learningportal.iiep.unesco.org/es/fichas-praticas/monitorear-el-aprendizaje/indicadores-de-calidad-y-aprendizaje>
- Lara, S., Labrador, N., & Valero, B. (2019). Modelos y épocas de la evaluación educativa. *Educere*, 23(75), 307-322. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/356/35660262007/html/>
- Linares, E. (10 de 12 de 2021). *La importancia de la creatividad en la educación*. Obtenido de <https://conidea.mx/la-importancia-de-la-creatividad-en-la-educacion/>
- López, E. (22 de Abril de 2022). *“La innovación de un país comienza con la educación”*. Obtenido de <https://www.economista.com.mx/arteseideas/La-innovacion-de-un-pais-comienza-con-la-educacion-20220421-0145.html>

- López Cabrera, M. (2022). El docente ecuatoriano que requiere la educación del Siglo XXI. *Ciencia & Tecnología*. Obtenido de <http://cienciaytecnologia.uteg.edu.ec/revista/index.php/cienciaytecnologia/article/view/535/624>
- Macanchí Pico, M., Orozco Castillo, B., & Campoverde Encalada, M. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 396-403. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100396
- Megías, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología - Ed. 2019*. Editex.
- Meléndez Ruiz, L. (7 de Enero de 2022). *EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE: COMO HACERLAS COHERENTES, SISTEMÁTICAS Y SENCILLAS PARA ESTUDIANTES Y DOCENTES*. Obtenido de <https://lmelendezr.wordpress.com/2022/01/07/experiencias-de-aprendizaje-como-hacerlas-coherentes-sistematicas-y-sencillas-para-estudiantes-y-docentes/>
- Meza Izquierdo, A. (Diciembre de 27 de 2021). *Técnicas de aprendizaje: recursos para mejorar la enseñanza*. Obtenido de <https://www.lucaedu.com/tecnicas-de-aprendizaje-recursos-para-mejorar-la-ensenanza/>
- Morán, E. (26 de Octubre de 2022). *La importancia del feedback inmediato en el aprendizaje*. Obtenido de <https://www.smartick.es/blog/padres-y-profesores/psicologia/importancia-feedback-inmediato/>
- Muñoz, I. (06 de 11 de 2018). *TEMA 2.4: CARACTERÍSTICAS GENERALES Y DIMENSIONES DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA*. Obtenido de <https://powertoinnovation.webnode.es/l/tema-2-4-caracteristicas-generales-y-dimensiones-de-la-innovacion-educativa/>
- Muñoz-Guevara, E., Velázquez-García, G., & Barragán-López, J. (2021). Análisis sobre la evolución tecnológica hacia la Educación 4.0 y la virtualización de la Educación Superior. *Transdigital*, 2(4), 1-14. doi:<https://doi.org/10.56162/transdigital86>
- Olivares Parra, J. (13 de Septiembre de 2021). *6 pasos esenciales para planificar una experiencia de aprendizaje*. Obtenido de <https://eligeeducar.cl/ideas-para-el-aula/6-pasos-esenciales-para-planificar-una-experiencia-de-aprendizaje/>

- Orellana, A. (15 de Marzo de 2021). *Conoce el Método Lúdico para trabajar la motivación en el aula*. Obtenido de <https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/metodo-ludico-para-trabajar-motivacion-aula>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO. (2020). *La educación en América Latina y el Caribe ante la COVID-19*. Obtenido de <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/covid-19-education-alc/respuestas>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. (2021). *Evaluación de la Calidad de la Educación en América Latina*. Obtenido de <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/projects/illece>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. (30 de 11 de 2021). *Resultados de logros de aprendizaje y factores asociados del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. Obtenido de <https://es.unesco.org/news/resultados-logros-aprendizaje-y-factores-asociados-del-estudio-regional-comparativo-y>
- Pacheco-Salazar, B. (2 de Agosto de 2020). *Siete claves para la innovación educativa*. Obtenido de https://elpais.com/elpais/2020/07/31/planeta_futuro/1596204508_015285.html
- Pais, A. (24 de Abril de 2020). *Coronavirus: 4 países de América Latina que lograron aplicar estrategias exitosas de educación a distancia ante la pandemia*. Obtenido de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-52375867>
- Pearson. (28 de Enero de 2022). *4 estrategias pedagógicas para la educación basada en competencias*. Obtenido de <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/estrategias-pedagogicas-para-la-educacion-basada-en-competencias>
- Perez , R. (3 de Junio de 2021). *La herramienta Padlet : Uso, ventajas y desventajas*. Obtenido de <https://nelyeduc.com/blog/padlet/>
- Pérez Finol, A. (30 de junio de 2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Obtenido de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>

- Pérez Muñoz, A. (03 de 04 de 2020). *Educación y aprendizaje por competencias*.
Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/aprendizaje-por-competencias/>
- Piñon, E. (23 de Septiembre de 2020). *La importancia de la retroalimentación en el proceso de aprendizaje*. Obtenido de <https://blog.lirmi.com/la-importancia-de-la-retroalimentacion-en-el-proceso-de-aprendizaje>
- Pontificia Universidad Católica del Ecuador. (7 de Diciembre de 2020). *La importancia de la innovación educativa*. Obtenido de https://www.pucesi.edu.ec/webs2/index.php/pucesi_noticias/la-importancia-de-la-innovacion-educativa/
- Putton, G. (24 de 05 de 2021). *LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL*. Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Quezada, J., & Serrano, G. (2021). Breve análisis de los métodos empleados en la enseñanza de la historia en educación básica. *Sociedad & Tecnología*, 4(1), 65-73.
- Quiroga, E. (12 de Agosto de 2021). *¿Qué es y para qué sirve el coaching educativo?*
Obtenido de <https://zarpar.io/blog/articulos/que-es-y-para-que-sirve-el-coaching-educativo/>
- Rabadán Rubio, J., Benito Martínez, J., & Giorgi, A. (2022). *El aprendizaje servicio como metodología educativa y social*. Dykinson.
- Ramírez, I. (8 de Julio de 2022). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*.
Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Ramírez-Montoya, M. (2020). Transformación digital e innovación educativa en Latinoamérica en el marco del COVID-19. *Campus virtuales*, 9(2), 123-139.
Obtenido de <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/744/418>
- Ramos, J. (2021). *Herramientas digitales para la educación*. XinXii.
- Rincón, A. (2019). *Experiencias en innovación educativa: Convirtiendo conocimiento en nuevas oportunidades*. Ediciones de la U.

- Rivera Díaz, A. (7 de Diciembre de 2021). *El juego como estrategia de aprendizaje para la educación significativa*. Obtenido de <https://www.lucaedu.com/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-significativa/>
- Rivera Díaz, A. G. (17 de Diciembre de 2021). *Herramientas digitales para la educación: Diversos caminos al cambio*. Obtenido de <https://www.lucaedu.com/herramientas-digitales-para-la-educacion/>
- Rock Content. (8 de Mayo de 2019). *Tecnología en la educación: recursos innovadores para mejorar la calidad educativa*. Obtenido de https://www.google.com/search?q=dispositivos+tecnologicos+en+la+educacion&rlz=1C1CHBD_esEC919EC919&oq=dispositivos+tecnologicos+en+&aqs=chrome.0.0i512j69i57j0i51213j0i15i22i30j0i22i30l4.5935j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8
- Rodríguez , E. (2020). *Ejemplos de resultados de aprendizaje*. Obtenido de https://eprints.ucm.es/id/eprint/58707/1/GUIA_RAPIDA_RESULTADOS_DE_APRENDIZAJE.pdf
- Sáez López, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. UNED.
- Santy Castro, K. (27 de 09 de 2021). *Innovación educativa, ¿por qué es tan importante?* Obtenido de <https://montessorispace.com/blog/innovacion-educativa-por-que-es-importante/>
- Sulmont, L. (Enero de 17 de 2022). *¿Qué tal si revisamos cómo redactar un logro de aprendizaje?* Obtenido de <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/que-tal-si/que-tal-si-revisamos-como-redactar-un-logro-de-aprendizaje/>
- Thinko Education. (6 de Agosto de 2020). *¿Qué son y cómo utilizar los indicadores de evaluación?* Obtenido de <https://thinkoeducation.com/blog/que-son-y-como-utilizar-los-indicadores-de-evaluacion/>
- Tigua-Rodríguez, I., & Zambrano-Montes, L. (2021). Métodos y técnicas innovadoras para la enseñanza de la historia y su incidencia en la identidad cultural. *Domino de las Ciencias*, 7(3), 1578-1590. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v7i3.2075>
- Trujillo , Y. (6 de Septiembre de 2022). *Estos son los resultados de evaluación educativa para Ecuador*. Obtenido de

<https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/estos-resultados-evaluacion-educativa-ecuador.html>

UNIR. (17 de 07 de 2020). *Evaluación educativa: en qué consiste, importancia y sistemas habituales empleados para evaluar*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/evaluacion-educativa/>

Universidad De La Salle Bajío. (2020). La evaluación educativa, ¿su evolución? *Human Nexus*, 5(6). Obtenido de https://issuu.com/delasallebajio/docs/revista_6/s/10297501

Universidad la Concordia. (20 de Agosto de 2020). *10 TÉCNICAS DE ENSEÑANZA ALTAMENTE EFECTIVAS*. Obtenido de <https://universidadlaconcordia.edu.mx/blog/index.php/tecnicas-de-ensenanza/>

Valdivia, J., & Correa, C. (11 de Octubre de 2019). *Aprendizaje al aire libre: un escenario privilegiado para el aprendizaje*. Obtenido de <https://educacion.udd.cl/noticias/2019/10/15183/>

Villaseñor, P. (8 de Enero de 2018). *La habilidad de desarrollar habilidades*. Obtenido de <https://blogs.worldbank.org/es/voices/la-habilidad-de-desarrollar-habilidades>

ANEXOS

Anexo 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

TEMA	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
Innovación pedagógica y su incidencia en los resultados de aprendizajes en los estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, Vinces. 2022	¿De qué manera la innovación pedagógica incide en los resultados de aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, Vinces? 2022?	GENERAL: Determinar la manera en que la innovación pedagógica incide en los resultados de aprendizajes en los estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, Vinces. 2022	La innovación pedagógica incide significativamente en los resultados de aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, Vinces, 2022.	Independiente Innovación pedagógica	Técnicas educativas	Tipo de investigación -Investigación descriptiva -Investigación explicativa	Población: Estudiantes de la Escuela Dr. Francisco Martínez Aguirre, Vinces. 2022 (670 estudiantes)
		Aprendizaje lúdico			Herramientas digitales		
		ESPECÍFICOS: -Identificar el nivel de conocimientos referente a la innovación		Dependiente Incidencia en los resultados de aprendizajes	Indicadores de Evaluación	-Método Analítico sintético -Método Deductivo -Método Inductivo	Muestra: Estudiantes de 5to año de EGB paralelo "B" (45 estudiantes)

		<p>pedagógica, del personal académico.</p> <p>-Detallar las estrategias pedagógicas de innovación aplicadas en el aula de clase.</p> <p>-Socializar la importancia de la aplicación de la innovación pedagógica en el aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>-Implementar un modelo de capacitación para docentes para fomentar el uso de prácticas pedagógicas innovadoras.</p>					
					Evaluación aprendizaje		<p>Unidad de estudio</p> <p>Innovación pedagógica y su incidencia en los resultados de aprendizajes</p>

Tabla 10

¿El juego o la practica didáctica te permite aprender de forma más divertida y rápida?

	fi	%
No	2	4,44
A Veces	18	40,00
Si	25	55,56
Total	45	100.00

Fuente: Dayana Yusmeri Cedeño Montece

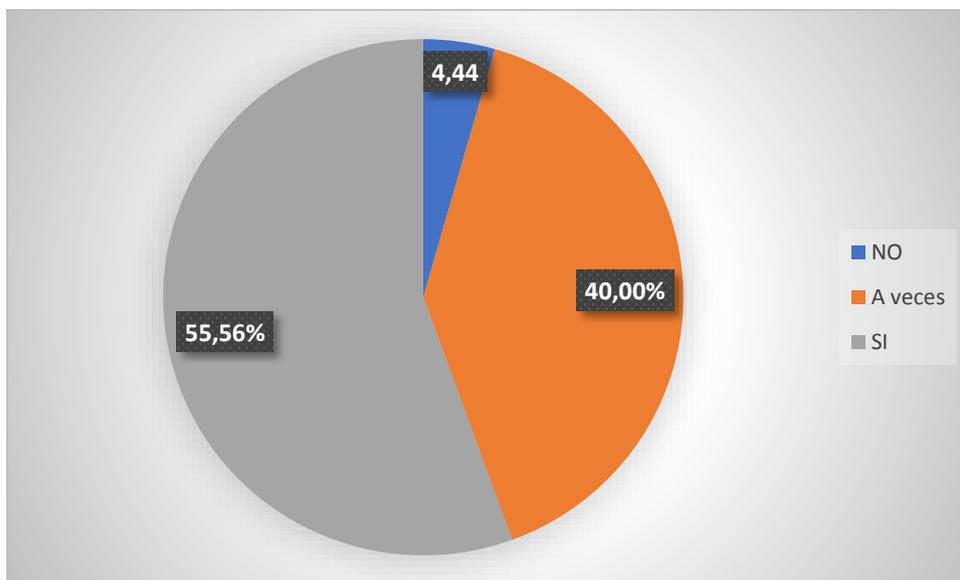


Figura 6. ¿El juego o la practica didáctica te permite aprender de forma más divertida y rápida?

Interpretación:

Acorde a los datos conseguidos, sobre si ¿El juego o la practica didáctica te permite aprender de forma más divertida y rápida?, el 4,44% respondieron que no y el 40,00% que A veces, y por último el 55,56% respondieron que Si.

Tabla 11

¿Los incentivos o premios te ayudan a esforzarte para que aprender más?

	fi	%
No	1	2,22
A Veces	21	46,67
Si	23	51,11
Total	45	100.00

Fuente: Dayana Yusmeri Cedeño Montece

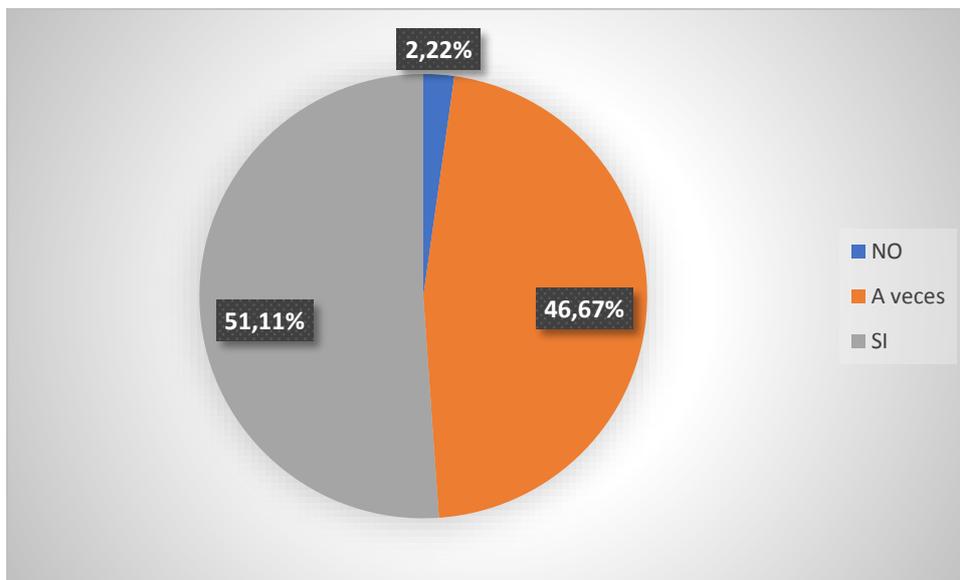


Figura 7. ¿Los incentivos o premios te ayudan a esforzarte para que aprender más?

Interpretación:

Acorde a los datos conseguidos, sobre si ¿Los incentivos o premios te ayudan a esforzarte para que aprender más?, el 2,22% respondieron que no y el 46,67% que A veces, y por último el 51,11% respondieron que Si.

Tabla 12

¿Comprendes mejor la clase cuando participas en grupo?

	fi	%
No	2	4,44
A Veces	22	48,89
Si	21	46,67
Total	45	100.00

Fuente: Est. Dayana Yusmeri Cedeño Montece

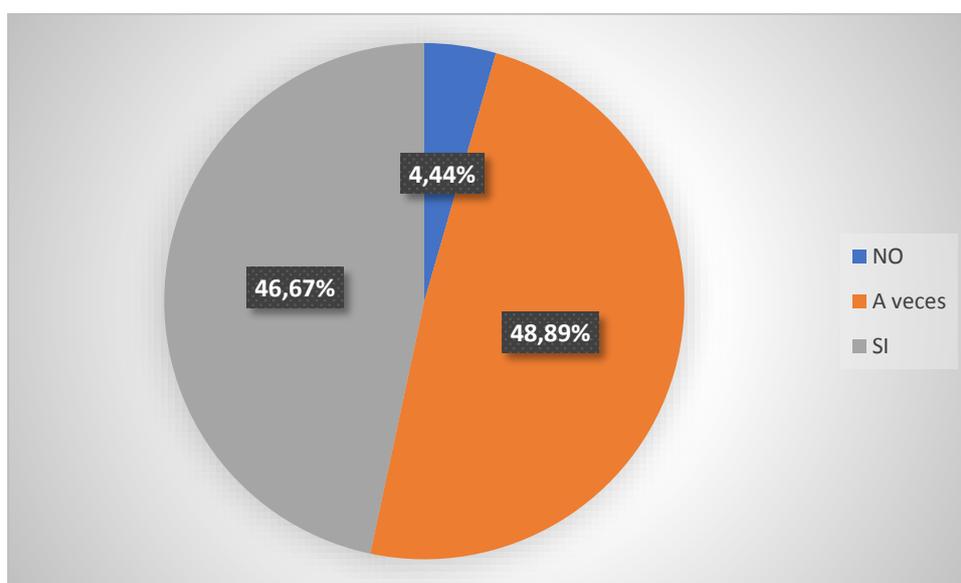


Figura 8. ¿Comprendes mejor la clase cuando participas en grupo?

Interpretación:

Acorde a los datos conseguidos, sobre si ¿Comprendes mejor la clase cuando participas en grupo?, el 4,44% respondieron que no y el 48,89% que A veces, y por último el 46,67% respondieron que Si.

Tabla 13

¿Te gusta recibir las clases al aire libre?

	fi	%
No	7	15,56
A Veces	22	48,89
Si	16	35,56
Total	45	100.00

Fuente: Est. Dayana Yusmeri Cedeño Montece

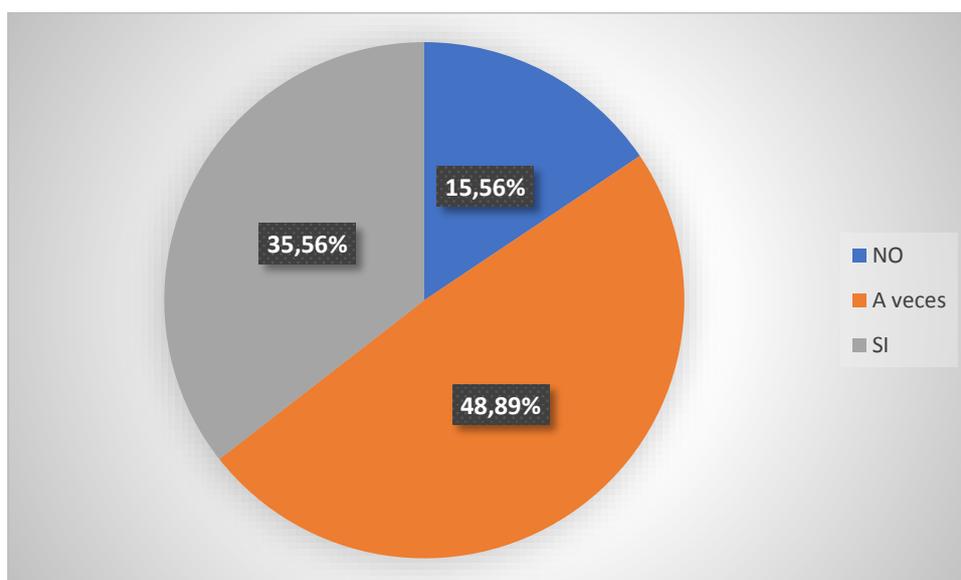


Figura 9. ¿Te gusta recibir las clases al aire libre?

Interpretación:

Acorde a los datos conseguidos, sobre si ¿Te gusta recibir las clases al aire libre?, el 15,56% respondieron que no y el 48,89% que A veces, y por último el 35,56% respondieron que Si.

Tabla 14

¿Tú estás feliz con la forma de evaluar tu aprendizaje actualmente?

	fi	%
No	1	2,22
A Veces	17	37,78
Si	27	60,00
Total	45	100.00

Fuente: Est. Dayana Yusmeri Cedeño Montece

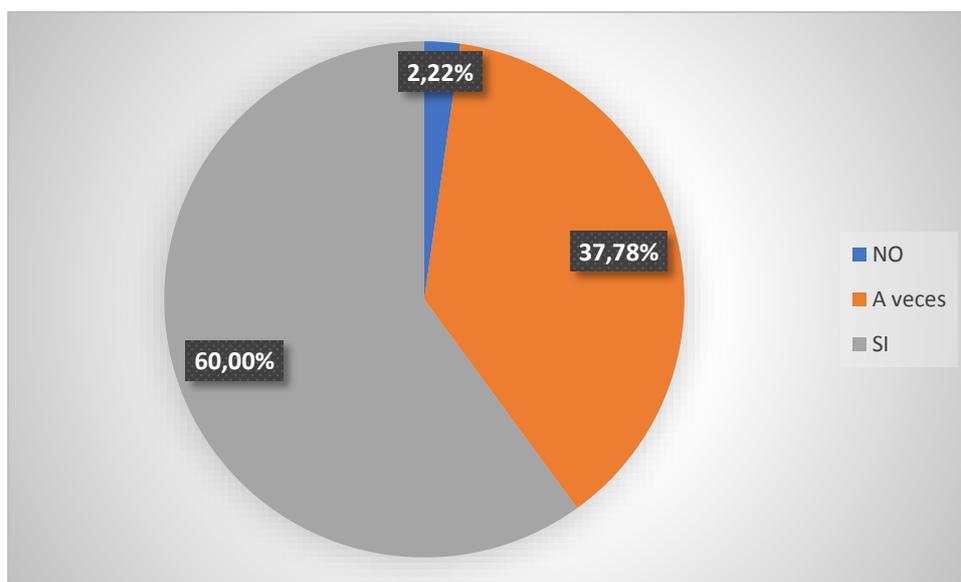


Figura 10. ¿Tú estás feliz con la forma de evaluar tu aprendizaje actualmente?

Interpretación:

Acorde a los datos conseguidos, sobre si ¿Tú estás feliz con la forma de evaluar tu aprendizaje actualmente?, el 2,22% respondieron que no y el 37,78% que A veces, y por último el 60,00% respondieron que Si.

Tabla 15

¿Consideras importante evaluar los resultados de aprendizaje basado en tus habilidades y conocimientos?

	fi	%
No	5	11,11
A Veces	27	60,00
Si	13	28,89
Total	45	100.00

Fuente: Est. Dayana Yusmeri Cedeño Montece

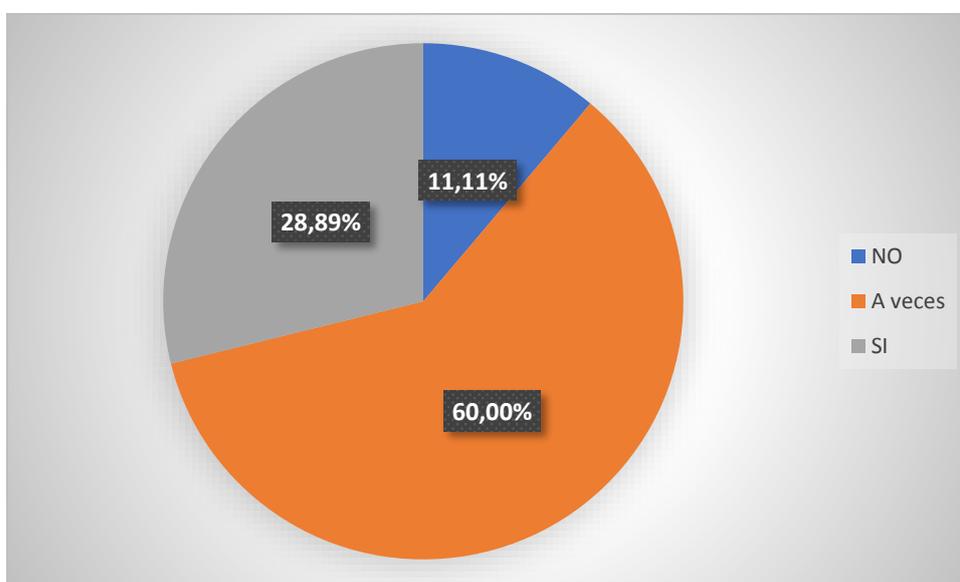


Figura 11. ¿Consideras importante evaluar los resultados de aprendizaje basado en tus habilidades y conocimientos?

Interpretación:

Acorde a los datos conseguidos, sobre si ¿Consideras importante evaluar los resultados de aprendizaje basado en tus habilidades y conocimientos?, el 11,11% respondieron que no y el 60,00% que A veces, y por último el 28,89% respondieron que Si.

Tabla 16

¿Has comprendido todo lo que se te enseña en un día de clase?

	fi	%
No	0	0
A Veces	8	17,78
Si	37	82,22
Total	45	100.00

Fuente: Est. Dayana Yusmeri Cedeño Montece

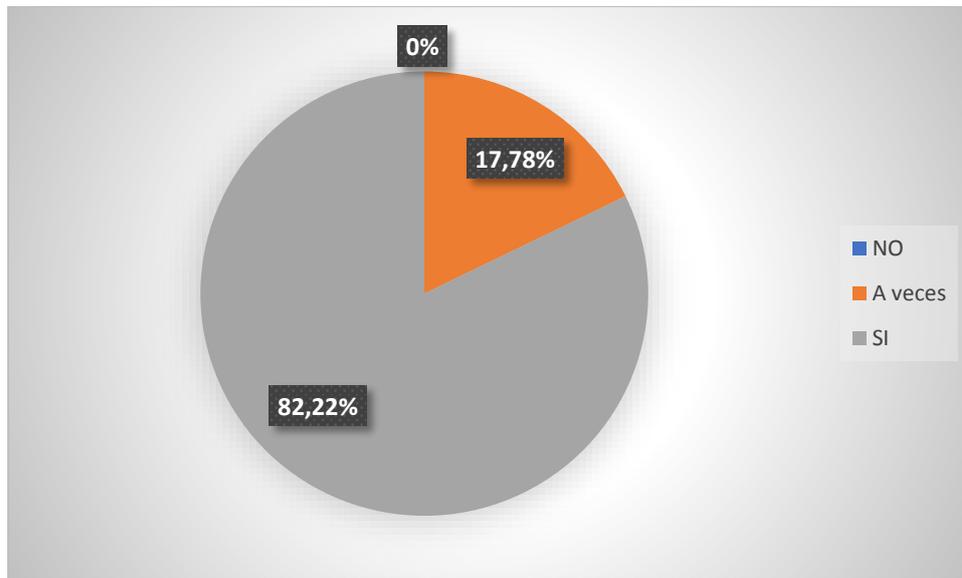


Figura 12. ¿Has comprendido todo lo que se te enseña en un día de clase?

Interpretación:

Acorde a los datos conseguidos, sobre si ¿Has comprendido todo lo que se te enseña en un día de clase?, el 0,00% respondieron que no y el 17,78% que A veces, y por último el 82,22% respondieron que Si.

Tabla 17

¿Las calificaciones que obtienes, siempre te hacen feliz?

	fi	%
No	45	100,00
A Veces	0	0,0
Si	0	0,0
Total	45	100.00

Fuente: Est. Dayana Yusmeri Cedeño Montece

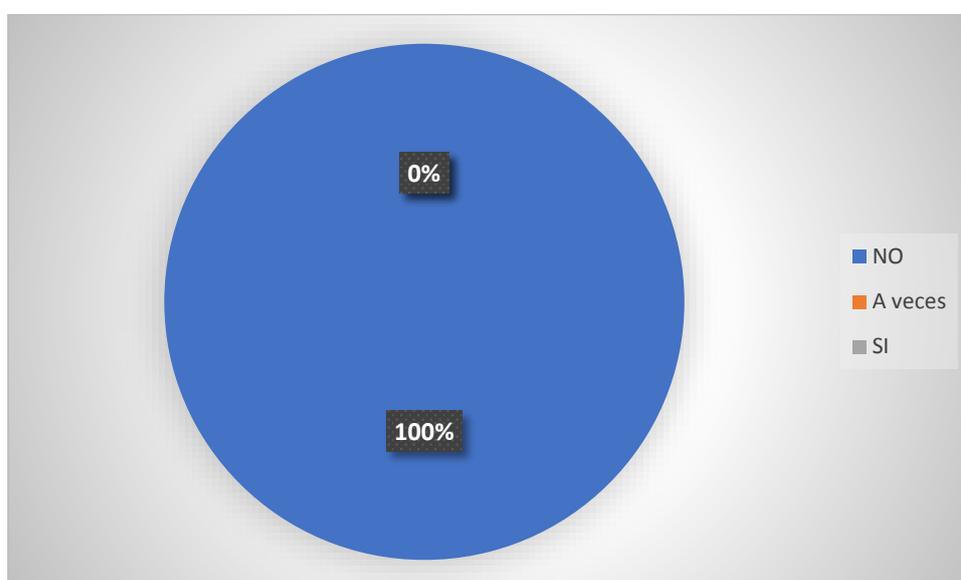


Figura 13. ¿Las calificaciones que obtienes, siempre te hacen feliz?

Interpretación:

Acorde a los datos conseguidos, sobre si ¿Las calificaciones que obtienes, siempre te hacen feliz?, el 100% respondieron que no y el 0,00% que A veces, y por último el 0,00% respondieron que Si.

Presupuesto

Tabla 18.

Presupuesto del proyecto de investigación

PRESUPUESTO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN			
Descripción	Detalles		
	Cantidad	Costo Unidad	Total
Recursos humanos			
Estudiante	1	---	---
Docente	1	---	---
Equipos y bienes			
Laptop	1	\$535	\$535
Impresora	1	\$ 240	\$240
Pendrive 16 GB	1	\$10	\$10
Materiales e insumos			
Impresiones totales	60 hojas	\$0.10	\$6.00
Folder	4	\$ 1.00	\$4.00
Anillado	4	\$1.00	\$4.00
Gastos operativos			
Saldo prepago telefonía móvil	6 horas	\$1.00	\$6.00
Internet móvil	3 Gb mensuales	\$16.80	\$16.80
Internet fijo	50 megas	\$20.00	\$20.00
Movilización	32 pasajes	\$0.35 ctv	\$11.20
Presupuesto general de inversión en proyecto de Investigación	----	----	\$ 853

Elaboración propia

Cronograma

Tabla 19.

Cronograma del proyecto de investigación

ACTIVIDADES	TIEMPO															
	2023															
	semanas				semanas				semanas				semanas			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Contextualización de situación problemático	■															
Planteamiento del Problema	■	■														
Justificación		■	■													
Formulación de Objetivos			■													
Realización de Hipótesis		■														
Marco Teórico de la Investigación			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Antecedentes			■	■	■	■	■	■	■	■						
Tipo y diseño de la Investigación							■	■								
Realización de la operacionalización de variables					■	■										
Determinación de Muestra y Población							■	■								
Formulación de técnicas e instrumento							■	■								
Procesamiento y análisis									■							
Aspectos éticos										■						
Presupuesto y cronograma											■					
Referencias bibliográficas												■				
Anexos												■				
Correcciones del proyecto													■	■	■	
Sustentación del Proyecto de Investigación																■

Elaboración propia

Evidencias

