



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR  
“DR. LUIS ALONSO APARICIO”**

**FACULTAD DE POSGRADOS Y EDUCACIÓN CONTINUA**

**“INNOVACIÓN EN LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS DE CICLO  
I Y II DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO ESCOLAR DR.  
VICTORINO AYALA, CUYULTITÁN, LA PAZ”**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR AL GRADO DE  
MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**PRESENTADO POR:  
IRENE MAGALY BELTRÁN GUZMÁN**

**ASESOR:  
MAESTRA ELENA MARGARITA ZÁRATE DE ÁVALOS**

**ABRIL 2025**

**SAN SALVADOR    EL SALVADOR    CENTROAMÉRICA**



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR  
DR. LUIS ALONSO APARICIO**

**INGENIERO LUIS MARIO APARICIO GUZMÁN  
RECTOR**

**ARQUITECTA CECILIA MARÍA APARICIO DE RODRÍGUEZ  
VICERRECTORÍA EJECUTIVA**

**MAESTRO MANUEL ERNESTO APARICIO GUZMÁN  
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN E INTERNACIONALIZACIÓN**

**MAESTRO LUIS EDUARDO RIVERA CUÉLLAR  
VICERRECTOR ACADÉMICO**

**LICENCIADA FIANA LIGIA CORPEÑO RIVERA  
VICERRECTORA ADMINISTRATIVA**

**MAESTRA MARÍA JULIA MENJÍVAR ALVARADO  
DECANA DE FACULTAD DE POSGRADOS Y EDUCACIÓN CONTINUA**

**LICENCIADA ROXANA MARGARITA RUANO CASTILLO  
DIRECTORA DE ADMINISTRACION ACADÉMICA**

**SAN SALVADOR, ABRIL 2025**



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR  
DR. LUIS ALONSO APARICIO**

**MIEMBROS DEL JURADO EVALUADOR**

**Mtra. Vilma Elizabeth Molina Moisa  
Presidente**

**Mtra. Liliana Jeannette Cordero de García  
Primer Vocal**

**Mtra. Rebeca Esperanza Brito Valenzuela  
Segundo Vocal**

**Mtra. Elena Margarita Zárate de Ávalos  
Asesora**



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR  
"Dr. Luis Alonso Aparicio"  
Facultad de Posgrados y Educación Continua

Mes: ABRIL

Año: DOS MIL VEINTICINCO

En la Universidad Pedagógica de El Salvador "Dr. Luis Alonso Aparicio" (Modalidad Virtual), a las diecinueve horas del día veintiocho de abril del año dos mil veinticinco, siendo éstos el día y la hora señalados para la defensa del trabajo de graduación titulado: "INNOVACIÓN EN LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS DE CICLO I Y II DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO ESCOLAR DR. VICTORINO AYALA, CUYULTITÁN, LA PAZ", presentado por la: LCDA. IRENE MAGALY BELTRÁN GUZMÁN, para optar al grado de MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN. El tribunal estando presente la interesada, después de haber deliberado sobre la defensa de su trabajo de graduación, ACUERDA: **APROBAR**

MTRA. VILMA ELIZABETH MOLINA MOISA  
Presidente

MTRA. LILIANA JEANNETTE CORDERO DE GARCÍA  
1er. Vocal

MTRA. REBECA ESPERANZA BRITO VALENZUELA  
2do. Vocal

LCDA. IRENE MAGALY BELTRÁN GUZMÁN  
Sustentante

## **Dedicatorias**

A Dios, fuente de vida y fortaleza, por guiarme en cada paso, darme salud, sabiduría y la perseverancia necesaria para alcanzar este logro. Gracias por ser mi refugio en los momentos difíciles y mi inspiración en este camino.

A mis queridos padres, cuyo amor, sacrificio y apoyo incondicional han sido el pilar fundamental en mi formación. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo, la dedicación y la honestidad. Este logro también es suyo, porque sin su guía y aliento, este sueño no habría sido posible.

Con gratitud y amor eterno, les dedico esta tesis.

## **Agradecimientos**

A Dios, por ser mi luz y fortaleza en cada etapa de este camino. Gracias por darme salud, paciencia y sabiduría para enfrentar los desafíos, así como por brindarme la oportunidad de alcanzar este importante logro en mi vida. En Ti confío siempre.

A mis padres, por su amor incondicional, su apoyo constante y por ser mi mayor inspiración. Su esfuerzo y sacrificio han sido el motor que me impulsó a seguir adelante, y esta meta alcanzada es también suya.

A mi familia, por su cariño, comprensión y palabras de aliento en los momentos difíciles. Su compañía ha sido fundamental para no rendirme y seguir luchando por mis sueños.

A mis amigos, quienes han sido compañeros de viaje en esta etapa, brindándome su apoyo, alegría y motivación. Gracias por estar ahí en cada desafío y celebrar cada logro conmigo.

A todos los que, de una u otra manera, han contribuido a mi crecimiento personal y académico, les estaré eternamente agradecida.

## **Resumen**

La investigación analiza la innovación en prácticas educativas en los ciclos I y II de Educación Básica en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala. Se enfoca en la implementación de metodologías, enfoques y herramientas para mejorar la calidad educativa y reducir la brecha de habilidades entre estudiantes. Se estudian las prácticas actuales, su eficacia y el impacto en el aprendizaje, recopilando opiniones de estudiantes, docentes y administrativos. A partir del análisis, se generan recomendaciones para optimizar la innovación pedagógica.

El estudio abarca antecedentes, marco teórico, metodología y análisis de resultados, considerando la brecha digital y la mejora continua en el proceso enseñanza-aprendizaje.

**Palabras claves:** Innovación pedagógica, calidad educativa, brecha digital

## **Abstract**

The research analyzes innovation in educational practices in cycles I and II of Basic Education at Dr. Victorino Ayala School. It focuses on the implementation of methodologies, approaches and tools to improve educational quality and reduce the skills gap between students. Current practices, their effectiveness and impact on learning are studied, collecting opinions from students, teachers and administrators. Based on the analysis, recommendations are generated to optimize pedagogical innovation.

The study covers background, theoretical framework, methodology and analysis of results, considering the digital divide and continuous improvement in the teaching-learning process.

**Keywords:** Pedagogical innovation, educational quality, digital divide

## Índice

Presentación .....	i
Introducción .....	iii
Capítulo 1. Planteamiento del problema .....	18
1.2 Definición o planteamiento del estudio .....	23
1.3 Objetivos de investigación .....	25
1.4 Establecimiento de hipótesis.....	26
1.5 Justificación del estudio.....	27
1.6 Alcances y limitaciones del estudio .....	29
En este apartado se especifican los alcances y limitaciones que tendrá esta investigación. ....	29
1.6.1 Alcances.....	29
1.6.2 Limitaciones.....	29
Capítulo 2. Marco teórico .....	31
2.1 La innovación en los tiempos actuales.....	35
Capítulo 3. Metodología.....	55
3.2 Participantes.....	58
3.3 Instrumentos .....	60
3.4 Estrategia de análisis de datos.....	61
Encuestas. ....	61
Modelo estadístico para la comprobación de hipótesis.....	61
Capítulo 4. Análisis y discusión de resultados .....	62
4.1 Descripción e interpretación de resultados .....	62
4.2 Análisis de Correlación de Pearson .....	154
Capítulo 5: Conclusiones y propuesta de mejora.....	164
5.1 Conclusiones.....	164
5.2 Propuesta de implementación .....	166
5.3 Justificación .....	166
5.4 Objetivos Estratégicos .....	167
5.5 Diseño de la Propuesta.....	167
6.1 Anexos .....	170
7. Referencias .....	185

## Índice de Tablas

Tabla 1 Fuente: Elaboración propia con base en datos del Ministerio de Educación y la DNDPD .....	34
Tabla 2: Elaboración propia con Fuente: Fvargas, 2024 .....	52
Tabla 3 .....	62
Tabla 4 .....	64
Tabla 5 .....	65
Tabla 6 .....	67
Tabla 7 .....	69
Tabla 8 .....	70
Tabla 9 .....	72
Tabla 10 .....	74
Tabla 11 .....	75
Tabla 12 .....	77
Tabla 13 .....	79
Tabla 14 .....	81
Tabla 15 .....	83
Tabla 16 .....	84
Tabla 17 .....	86
Tabla 18 .....	88
Tabla 19 .....	90
Tabla 20 .....	91
Tabla 21 .....	93
Tabla 22 .....	95
Tabla 23 .....	96
Tabla 24 .....	98
Tabla 25 .....	100
Tabla 26 .....	102
Tabla 27 .....	103
Tabla 28 .....	105
Tabla 29 .....	106
Tabla 30 .....	108
Tabla 31 .....	110
Tabla 32 .....	112
Tabla 33 .....	113
Tabla 34 .....	115
Tabla 35 .....	117
Tabla 36 .....	119
Tabla 37 .....	120
Tabla 38 .....	122
Tabla 39 .....	124
Tabla 40 .....	125
Tabla 41 .....	127
Tabla 42 .....	129
Tabla 43 .....	130

Tabla 44 .....	132
Tabla 45 .....	133
Tabla 46 .....	135
Tabla 47 .....	137
Tabla 48 .....	138
Tabla 49 .....	140
Tabla 50 .....	141
Tabla 51 .....	143
Tabla 52 .....	145
Tabla 53 .....	146
Tabla 54 .....	148
Tabla 55 .....	149
Tabla 56 .....	151
Tabla 57 .....	153
Tabla 58 elaboración propia.....	155
Tabla 59 elaboración propia.....	157
Tabla 60 elaboración propia.....	158
Tabla 61 elaboración propia.....	159
Tabla 62 elaboración propia.....	160
Tabla 63 elaboración propia.....	162

## Índice de Figuras

Figura 1.....	62
Figura 2.....	64
Figura 3.....	66
Figura 4.....	68
Figura 5.....	69
Figura 6.....	71
Figura 7.....	72
Figura 8.....	74
Figura 9.....	76
Figura 10.....	77
Figura 11.....	79
Figura 12.....	81
Figura 13.....	83
Figura 14.....	84
Figura 15.....	86
Figura 16.....	88
Figura 17.....	90
Figura 18.....	91
Figura 19.....	93
Figura 20.....	95
Figura 21.....	97
Figura 22.....	98
Figura 23.....	100
Figura 24.....	102
Figura 25.....	105
Figura 26.....	106
Figura 27.....	108
Figura 28.....	110
Figura 29.....	112
Figura 30.....	113
Figura 31.....	115
Figura 32.....	118
Figura 33.....	119
Figura 34.....	121
Figura 35.....	122
Figura 36.....	124
Figura 37.....	126
Figura 38.....	129
Figura 39.....	130
Figura 40.....	132
Figura 41.....	133
Figura 42.....	135
Figura 43.....	137
Figura 44.....	138
Figura 45.....	140
Figura 46.....	142
Figura 47.....	143
Figura 48.....	145

Figura 49.....	146
Figura 50.....	148
Figura 51.....	150
Figura 52.....	151
Figura 53.....	153
Figura 54 .....	155
Figura 55 .....	156
Figura 56.....	157
Figura 57 .....	158
Figura 58 .....	159
Figura 59 .....	161
Figura 60 .....	162

## **Presentación**

En el presente documento se aborda el tema de la innovación en las prácticas educativas en los ciclos I y II de Educación Básica en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, ubicado en Cuyultitán, La Paz. En la actualidad la innovación en las prácticas educativas es de suma importancia, porque esto implica la implementación de nuevas metodologías, enfoques y herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de mejorar la calidad educativa y adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes. Este tema se ha vuelto fundamental en el ámbito educativo, especialmente en los ciclos educativos antes mencionados, donde se sientan las bases del aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. El propósito principal es examinar como dichas prácticas impactan positivamente el aprendizaje de los estudiantes en estas etapas educativas y en qué medida están logrando reducir las diferencias en cuanto a competencias académicas.

Para ello, el documento analiza con detalle las prácticas actualmente implementadas en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, identificando sus aportes específicos en el desarrollo de habilidades y conocimientos en los estudiantes de los primeros ciclos educativos. La investigación también aborda una evaluación de la eficacia de estas prácticas, explorando áreas donde se observan resultados favorables, así como posibles carencias o aspectos que requieren mejora.

Adicionalmente, este estudio recopila y sintetiza opiniones y datos de estudiantes, docentes y personal administrativo sobre sus experiencias y percepciones respecto al impacto de estas

prácticas innovadoras en su entorno educativo. A partir de esta recopilación, se formulan recomendaciones para optimizar y fortalecer la implementación de prácticas educativas innovadoras en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, buscando así una mejora continua en la calidad educativa y una mayor equidad en el desarrollo de habilidades y conocimientos en el alumnado. La innovación no es inventar, sino mejorar lo que ya existe de forma planificada involucrando a todos los agentes del sistema educativo, rompiendo paradigmas e introduciendo mejoras en la educación, con capacidad de implementar conocimientos de manera eficiente en el proceso enseñanza-aprendizaje, desde una mirada innovadora que permita el desarrollo hacia una calidad educativa.

## **Introducción**

La educación juega un papel importante en el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en la construcción de habilidades y conocimientos básicos en los primeros ciclos educativos. Este estudio tiene como objetivo identificar y evaluar prácticas educativas innovadoras implementadas en los ciclos I y II, enfocándose en aquellas que contribuyen a reducir la brecha de habilidades y conocimientos entre los estudiantes. A través de la recopilación de testimonios y datos de estudiantes, docentes y personal administrativo, se busca no solo comprender la percepción sobre el impacto de estas innovaciones, sino también desarrollar recomendaciones que optimicen su implementación en el futuro. Este enfoque integral permitirá al Centro Escolar Dr. Victorino Ayala seguir mejorando la experiencia educativa de sus estudiantes, adaptándose a sus necesidades y potenciando su aprendizaje.

En el capítulo uno, se establecieron los antecedentes, el planteamiento del problema, la justificación y el establecimiento de hipótesis junto con los objetivos que se persiguen en la investigación, donde se observa la pertinencia de este trabajo sobre de la innovación en las prácticas educativas en los ciclos I y II de Educación Básica.

En el capítulo dos, engloba el marco teórico en el que se definió la de la innovación en las prácticas educativas en los ciclos I y II de Educación Básica. Así mismo de abordan temas relacionados con la innovación en las prácticas educativas y la brecha digital.

En el capítulo tres, se describen los aspectos metodológicos que tuvo la investigación,

seleccionando la muestra estratificada de la población e identificando el método utilizado, las técnicas, instrumentos y herramientas que guiaron el estudio para garantizar que los resultados respondan a los objetivos propuestos.

En el capítulo cuatro, presenta la descripción e interpretación de los datos obtenidos a través de los instrumentos aplicados a los diferentes grupos de participantes. Mediante tablas y figuras, se exponen las percepciones de estudiantes, docentes y administrativos en relación con la innovación educativa y su impacto en el aprendizaje y la reducción de la brecha de habilidades. Se establecen correlaciones entre variables para identificar la relación entre las prácticas innovadoras y los resultados educativos.

En el capítulo cinco, resume los principales hallazgos de la investigación, destacando el papel fundamental de la innovación en la mejora de la calidad educativa y la reducción de la brecha de habilidades. A partir de estas conclusiones, se presenta una propuesta de implementación que incluye talleres dirigidos a docentes y estudiantes, con el objetivo de fortalecer la integración de estrategias innovadoras y el uso de tecnologías educativas en el aula

## Capítulo 1. Planteamiento del problema

### 1.1 Antecedentes

En la revisión de literatura, se ha encontrado que el concepto de innovación es ampliamente manejado en el ámbito educativo a nivel mundial, este ha ido evolucionando a lo largo del tiempo en función de diversos factores políticos, sociales, culturales y epistemológicos, asociándose desde la administración hacia la modernización como un programa de cambio planificado, estructurado y sistematizado.

De acuerdo con (Fullan (1972)), “tanto el individuo como el grupo inmerso en una organización y una sociedad que están aprendiendo, luchan con el dilema de establecer un cambio en la vida de sus alumnos, así como en las suyas propias” (p. 4); por lo tanto, el cambio implica una manera diferente de hacer las cosas.

Los estudios coinciden en que se deben implementar, en los espacios educativos, tanto innovaciones disruptivas, que causen cambios radicales, como incrementales, que refuercen y mejoren prácticas ya existentes (Murillo, 2022). Adicionalmente, se menciona que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) y las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP), tienen un papel fundamental en la implementación de estas innovaciones, especialmente, en entornos educativos más desfavorecidos en los cuales se pueden generar y fomentar brechas de acceso y calidad (Angélica & Angélica, s. f.)

Para las prácticas educativas del ciclo I y II de la educación básica, la innovación radica particularmente en la integración de última tecnología, la mejora del currículo y las metodologías de aprendizaje autónomo y activo. La innovación también “se asocia con el cambio transformacional porque está destinada expresamente a mejorar la calidad del aprendizaje y determinar la igualdad de oportunidades en la educación”, se define como el proceso donde se logran resultados positivos en materia de desarrollo, que son mantenidos en el tiempo gracias a la institucionalización de las políticas, programas y proyectos dentro del marco de las estrategias nacionales. Esto representa el concepto de resultados sostenidos a nivel institucional, que implica lograr consistencia a través del tiempo. Y excluye los impactos transitorios y de corto plazo. Los resultados positivos en materia de desarrollo son mejoras reales y sostenidas en la vida de las personas, de las familias y de las comunidades. Estas mejoras son medidas no sólo por el producto interno bruto per cápita sino también por una serie de indicadores como los relativos al Índice de Desarrollo Humano (IDH), a los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM), así como a sus metas e indicadores correspondientes. Ellas incluyen los derechos y los factores que facilitan el desarrollo (p.ej. los derechos humanos, la gobernanza democrática, los procesos participativos e inclusivos) que son centrales a la Declaración del Milenio pero que no se recogen en los Objetivos. (Undp.org. Retrieved October 8, 2024)

Este término se aplica a modificaciones en la pedagogía, el conjunto didáctico y la relación entre docentes y estudiantes, con la finalidad que se adapten a la sociedad y a la educación. (Parra-Bernal et al., 2021b) (Ruiz-Bolivar & Ríos-Cabrera, 2020).

Siguiendo con (Fullan (2002)), el cambio en las instituciones educativas ha transitado por

tres períodos distintos: la década de la implementación (1972-1982), en la cual, las innovaciones eran creadas por externos, para luego transmitirse a la comunidad implicada, por lo que actores fundamentales como profesores, estudiantes y padres asumían un rol pasivo y de consumidores, dejando por fuera la capacidad de ellos para innovar; en la década del significado (1982-1992), en la que los individuos y los grupos deben encontrar el significado, tanto de lo que pretenden cambiar como el modo de hacerlo, para que el cambio tenga éxito. El tercer período es la década de la capacidad del cambio (1992), cuando las personas deben desarrollar sus propias capacidades para aprender y para seguir aprendiendo, a pesar de los obstáculos que encuentren en el camino. Los tres periodos antes mencionados, se refiere a un marco teórico general que puede aplicarse a diversas regiones del mundo, especialmente a contextos educativos influenciados por modelos de cambio en Norteamérica, Europa y otros países con sistemas educativos en proceso de reforma durante las décadas mencionadas.

En palabras de (Barraza (2005)), el concepto de innovación desde el cambio debe estar mediado por tres condiciones:

1. El cambio debe de ser consciente y deseado, lo que se constituye en el resultado de una voluntad decidida y deliberada.
2. El cambio es producto de un proceso, con fases establecidas y tiempos variables.
3. El cambio no modifica sustancialmente la práctica profesional, esto es, el cambio se da dentro los límites admisibles por la legislación y el statu establecido. (p. 6)

En el caso de El Salvador, la secretaría de Innovación de la Presidencia de la República

(2021), expone que la entrega de computadoras a todos los estudiantes y maestros del sector público es columna vertebral del plan de innovación tecnológica de Educación. Con estas acciones, El Salvador se encarrila en el rumbo educativo que han llevado otros países desarrollados con larga experiencia en innovación educativa en adaptar los procesos de aprendizaje a los nuevos tiempos digitales o de la digitalización. Además, el gobierno a través del Plan Torogoz 2019-2024 del MINEDUCYT (2021), establece en la prioridad 3 que se busca contribuir y facilitar procesos de innovación educativa donde los maestros trasciendan las prácticas de enseñanza tradicionales que promueven la memorización mecánica, transcripción de contenidos y repetición de conceptos, donde el desarrollo de sesiones de aprendizaje está centrado en lo que el docente hace y el estudiante es considerado un ente pasivo.

Por lo tanto, para la presente investigación, se focaliza que la innovación educativa, permite la transformación global de los sistemas educativos y esto sólo es posible a través de una diversidad de innovaciones concretas en todo el sistema educativo; especialmente en las instituciones educativas ya sean públicas o privadas. Desde este punto de vista, es importante reflexionar sobre la innovación como un proceso que involucra cambios en las personas e instituciones y no tanto como una mercancía que se pueda difundir y crear un valor tangible, sino como un beneficio intangible a las instituciones y a la sociedad en general, siendo este un concepto de muy amplio espectro. Es decir, que la innovación educativa no se limita a un determinado ámbito, sino que engloba a todo el sistema educativo.

Los saberes que constituyen una competencia se integran en tres dimensiones: el saber o conocimiento, el saber hacer o procedimiento, y el saber ser y convivir, asociado a conductas positivas y actitudes. Estos elementos se orientan hacia un propósito claro, representado por el

para qué de la competencia, es decir, su objetivo.

El término competencia no es nuevo; se ha utilizado desde la década de los años 70 y, a lo largo del tiempo, ha sido abordado desde diversas perspectivas. Una de las definiciones más difundidas, especialmente en relación con las competencias laborales, es la de "saber hacer en contexto". En este sentido, ser competente implica la capacidad de resolver con éxito tareas específicas en situaciones concretas, integrando conocimientos, habilidades y actitudes para enfrentar los desafíos que se presentan (Competencias, n.d.).

Según la (UNESCO. 2023) La calidad de la educación es un concepto multidimensional. Abarca aportes adecuados (p. ej., la disponibilidad de infraestructura tecnológica), docentes preparados (p. ej., normas profesionales para el uso de tecnología en las aulas), contenido pertinente (p. ej., integración de la alfabetización digital en el currículo) y resultados del aprendizaje individuales (p. ej., niveles mínimos de aptitud en lectura y matemáticas). Sin embargo, la calidad de la educación también debe comprender resultados sociales. No basta con que los estudiantes sean recipientes de conocimientos: deben ser capaces de utilizarlos para alcanzar un desarrollo sostenible en términos sociales, económicos y ambientales.

En los últimos 20 años, los estudiantes, los educadores y las instituciones han adoptado ampliamente herramientas de tecnología digital. El número de estudiantes matriculados en cursos en línea masivos y abiertos ha aumentado de 0 en 2012 a casi 220 millones en 2021. La aplicación de aprendizaje de idiomas Duolingo tenía 20 millones de usuarios activos diarios en 2023, mientras que Wikipedia registró 244 millones de visitas diarias a páginas en 2021. El Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA, por sus siglas en inglés) de 2018 concluyó que el 65% de los estudiantes de 15 años de los países de la OCDE estaban en escuelas cuyos directores

admitían que los docentes contaban con las competencias técnicas y pedagógicas para integrar dispositivos digitales en la enseñanza, y el 54%, en escuelas que disponían de una plataforma efectiva de apoyo al aprendizaje en línea; se cree que estos porcentajes aumentaron durante la pandemia de la COVID-19.

## **1.2 Definición o planteamiento del estudio**

El Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, ubicado en La Paz Cuyultitán, enfrenta desafíos educativos comunes a muchas instituciones educativas de la región. Estudiantes de los ciclos I y II (de primero a sexto grado) generalmente demuestran diferencias significativas en habilidades y conocimientos. Estos resultados educativos son causados por una variedad de factores, como desigualdades socioeconómicas, falta de recursos educativos, dificultades para acceder a la tecnología y diferencias en el apoyo familiar y comunitario. A pesar de los mejores esfuerzos de profesores y administradores, los métodos educativos tradicionales pueden no ser suficientes para abordar eficazmente todas estas disparidades.

Por lo expresado anteriormente se identificarán las prácticas innovadoras que algunos docentes del centro escolar realizan, para generar una recopilación de aquellas innovaciones pedagógicas y didácticas que realizan con la intención de ser replicadas por otros docentes del centro escolar, o incluso puedan ser replicadas en otros centros escolares en contextos similares.

La sistematización de estas prácticas innovadoras implica organizar, documentar y optimizar procesos educativos, garantizando así una enseñanza más efectiva, equitativa y adaptable. Este enfoque no solo promueve la transformación de la enseñanza tradicional, sino que también fomenta la integración de metodologías, herramientas tecnológicas y enfoques pedagógicos que enriquecen el aprendizaje y pueden ser escalables en diferentes entornos

educativos.

La sistematización de prácticas educativas no debe confundirse con la estandarización, ya que el objetivo principal no es imponer un modelo único o rígido, sino organizar y documentar las innovaciones para adaptarlas a distintos contextos. Reconocer la diversidad de necesidades, entornos y estilos de aprendizaje es fundamental para que estas prácticas sean efectivas y significativas.

Por lo tanto, al identificar y recopilar las prácticas innovadoras que algunos docentes del centro escolar realizan, se busca generar una guía flexible que permita a otros docentes replicar o adaptar dichas innovaciones según las características específicas de sus grupos y contextos. Este enfoque respeta la autonomía pedagógica y la creatividad docente, promoviendo una enseñanza que sea no solo efectiva, sino también inclusiva y contextualizada.

La innovación en educación se considera una herramienta transformadora que puede ayudar a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de nuevas tecnologías, pedagogías y enfoques inclusivos para empoderar a todos los estudiantes. (Agenda digital de la secretaria de innovación, los programas de estudio en esmate, ciencia y eslengua). En este sentido, es crucial explorar cómo la aplicación de prácticas innovadoras puede cerrar las brechas de habilidades y conocimientos entre los estudiantes para garantizar que todos reciban una educación de calidad y estén completamente preparados para el futuro, ante lo expuesto anteriormente, surge la pregunta de investigación:

¿Cómo la innovación puede transformar las prácticas educativas, especialmente en la reducción de la brecha de habilidades y conocimientos de los estudiantes de Ciclo I y II del Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, Cuyultitán La Paz?

### 1.3 **Objetivos de investigación**

**Objetivo general:** Analizar las prácticas educativas innovadoras que permiten la reducción de la brecha a nivel de habilidades y conocimiento de los estudiantes de Ciclo I y II del Centro Dr. Victorino Ayala, Cuyulitán, La Paz.

**Objetivo específico:**

1. Describir las prácticas educativas innovadoras actualmente implementadas en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, así mismo establecer una precisión de cómo estas prácticas contribuyen a la mejora en las habilidades y conocimientos de los estudiantes de Ciclo I y II.

2. Evaluar la eficacia de las prácticas educativas innovadoras en la reducción de la brecha de habilidades y conocimientos entre los estudiantes de Ciclo I y II, identificando áreas de éxito y posibles deficiencias.

3. Plantear una serie de recomendaciones que optimicen las prácticas educativas que se implementaran en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala.

## **1.4 Establecimiento de hipótesis**

### ***1.4.1 Hipótesis de investigación***

Como se ha mencionado anteriormente, el punto central de esta investigación son las prácticas educativas y cómo estas influyen de manera directa e indirecta en el desempeño académico de los estudiantes. Es evidente que ambos elementos están íntimamente vinculados, ya que las estrategias y metodologías empleadas en el proceso de enseñanza pueden potenciar o limitar el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes en los alumnos. En este sentido, resulta fundamental analizar los diferentes factores que intervienen en esta relación, tales como el contexto sociocultural, la formación docente, los recursos disponibles y las características individuales de los estudiantes.

Considerando la relevancia de esta interacción, se plantea como objetivo principal comprender de qué manera las prácticas educativas pueden ser optimizadas para generar un impacto positivo en los resultados académicos. A partir de este enfoque, surge la necesidad de formular una hipótesis que guíe el desarrollo del estudio, permitiendo explorar con mayor profundidad las dinámicas que se establecen entre ambos aspectos.

Por lo tanto, se plantea la siguiente hipótesis, que será objeto de análisis y validación a lo largo de esta investigación.

A mayor implementación de prácticas educativas innovadoras se reduce la brecha de habilidades y conocimientos entre los estudiantes de Ciclo I y II, mejorando así el desempeño académico y la igualdad de oportunidades de aprendizaje.

### ***1.4.2 Hipótesis Nula***

La implementación de prácticas educativas innovadoras no reduce la brecha de habilidades y conocimientos entre los estudiantes de Ciclo I y II, mejorando así el desempeño académico y la igualdad de oportunidades de aprendizaje.

## **1.5 Justificación del estudio**

La investigación sobre la innovación en las prácticas educativas de Ciclo I y II de educación básica se justifica ampliamente por la necesidad de adaptar y transformar los modelos tradicionales de enseñanza y aprendizaje. En un contexto global cada vez más interconectado y caracterizado por rápidos avances tecnológicos, económicos y sociales, los sistemas educativos enfrentan el desafío de preparar a los estudiantes para un mundo en constante evolución y mayor complejidad. Los métodos pedagógicos actuales, en muchas ocasiones, no logran responder de manera adecuada a estas demandas, lo que genera brechas significativas en cuanto al desarrollo de habilidades fundamentales.

Este estudio se justifica por la importancia de que las prácticas educativas sean capaces de fomentar en los estudiantes habilidades donde estas se categorizan por habilidades cognitivas que son la lógica o el razonamiento, la psicomotora donde se desarrolla la coordinación mano-ojo y habilidades sociales siendo esta la comunicación interpersonal, uniendo todas estas habilidades conlleva a desarrollar la capacidad de resolver problemas. Estas competencias son esenciales para que los niños y jóvenes puedan desenvolverse en la sociedad actual y futura, enfrentando con éxito los retos que plantean tanto el ámbito académico como el profesional, siendo las competencias un

conjunto integrado de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, donde de igual forma se incluyen áreas clave como la comunicación lingüística, competencia matemática, ciencia y tecnología, competencia digital, competencia social y ciudadana entre otras. Este modelo basado en competencias es parte de la reforma educativa que el MINEDUCYT ha impulsado en las últimas décadas, enfocándose en que los estudiantes no solo “sepan”, sino que “sepan hacer” en contextos reales.

Además, el enfoque en Ciclo I y II es crucial porque estos primeros años de educación son determinantes para sentar las bases del aprendizaje futuro. Las brechas en habilidades y conocimientos que se generan en esta etapa suelen ampliarse con el tiempo si no se abordan a tiempo, afectando negativamente el rendimiento académico posterior y limitando el potencial de los estudiantes. Por lo tanto, transformar las prácticas pedagógicas en esta fase inicial mediante la innovación no solo tiene el potencial de mejorar el rendimiento inmediato de los estudiantes, sino también de generar efectos positivos a largo plazo.

Finalmente, los resultados de esta investigación tendrán un impacto significativo en el ámbito escolar, ya que permitirán a los docentes y directivos desarrollar propuestas curriculares más apropiadas y eficaces, ajustadas a las necesidades reales de los estudiantes. Asimismo, las estrategias innovadoras propuestas podrán ser replicadas o adaptadas en otros contextos educativos similares, contribuyendo a una mejora continua del sistema educativo en general.

## **1.6 Alcances y limitaciones del estudio**

En este apartado se especifican los alcances y limitaciones que tendrá esta investigación.

### ***1.6.1 Alcances***

Los alcances de esta investigación buscan definir con claridad los objetivos y resultados esperados. El estudio se llevará a cabo en el Centro Escolar Doctor Victorino Ayala, una institución del sector público, desarrollando dicha investigación en primero y segundo ciclo del turno Matutino, que sería de primero a sexto grado contando con una población de 168 estudiantes, 8 docentes y 2 administrativos, con el fin de evaluar cómo las prácticas educativas innovadoras influyen en el rendimiento académico de los estudiantes.

Para ello, se recolectarán datos sobre el desempeño de los estudiantes en áreas clave como matemáticas, lectura y escritura. Se analizará si estas prácticas han mejorado sus conocimientos y habilidades, así como su impacto en el rendimiento académico general. Además, se examinará cómo los docentes han ajustado sus métodos de enseñanza frente a las demandas del entorno educativo actual, incluyendo la capacitación o el apoyo institucional necesario para implementar exitosamente estas innovaciones.

Un enfoque clave será determinar cómo las prácticas innovadoras contribuyen a la inclusión de estudiantes con diversos estilos de aprendizaje o necesidades especiales. Se investigará si estas innovaciones han generado un entorno inclusivo que responda a las diferencias individuales, promueva la igualdad de oportunidades en el aula y ayude a cerrar las brechas en las habilidades, mejorando de manera equitativa el rendimiento académico de todos los estudiantes.

### ***1.6.2 Limitaciones***

A pesar de que esta investigación busca aportar información valiosa sobre la innovación

en las prácticas educativas en el ciclo I y II de educación básica, es importante reconocer varias limitaciones que pueden influir en los resultados y en la interpretación de estos. La investigación se llevará a cabo en un período limitado, lo que restringe la posibilidad de realizar un análisis profundo y prolongado sobre el impacto de las prácticas innovadoras en el aprendizaje de los estudiantes. Esto puede resultar en una evaluación parcial de los efectos a largo plazo de dichas innovaciones.

La selección de la muestra se limitará a un número reducido de 8 docentes y 168 estudiantes del Centro Escolar Dr. Victorino Ayala. Esta restricción puede no reflejar la diversidad de experiencias en otros contextos educativos similares, lo que podría limitar la validez externa de los hallazgos. La investigación se llevará a cabo con el consentimiento de los participantes, pero es posible que existan limitaciones relacionadas con la confidencialidad y la voluntad de los docentes y estudiantes para compartir experiencias negativas sobre la implementación de innovaciones. Esto puede afectar la transparencia de los datos recopilados (Buchanan et al., 2007).

## Capítulo 2. Marco teórico

En todo proceso de investigación es indispensable fijar las teorías que fundamentan el desarrollo de la misma que a continuación se refieren.

Para que la innovación pueda llamarse de este modo, es necesario tener en cuenta que es un ecosistema en el que interactúan múltiples actores como (docentes, estudiantes, directivos, comunidad), así como diversos subsistemas (currículo, evaluación, recursos tecnológicos, políticas institucionales, etc.). Este entorno global influye en como las innovaciones educativas son concebidas, implementadas y aceptadas, es todo un contexto que lo determina como experiencia, es sobre todo compromiso, esfuerzo, colaboración y reflexión, para Cuenca et al. (2007), menciona que “la innovación puede ocurrir en algún espacio educativo, un centro, institución, departamento administrativo, aula y un cuerpo académico.” En un sistema, cualquiera de los espacios tiene relación con varios elementos o subsistemas, por lo que el contexto donde ocurre la innovación, con su cultura, su clima, sus resistencias, es uno de los factores que se han revelado como más influyentes en el éxito de una innovación educativa.

González Ortiz, J. J., & González Báidez, A. (2017), en su libro *La innovación educativa y su difusión científica*. expone que la innovación educativa es un proceso de cambio y mejora que va generando una renovada actitud en los agentes que participan en ella, permitiendo a su vez la aparición de ideas, de nuevas respuestas a las dificultades que se van encontrando, lleva asociada cierto aire de renovación, de actualización y reforma en función de su alcance, de sus dimensiones para un crecimiento personal e institucional.

En el caso de El Salvador, por ejemplo, el antes Instituto Nacional de Formación Docente (INFOD) y ahora la Dirección Nacional de Desarrollo Profesional Docente (DNDPD)), realizó un proceso de charlas y talleres, que se mencionan en la tabla 1, con la participación de expertos internacionales, con el objetivo de reforzar la innovación educativa, en el que el ponente Costarricense Roberto Granados destaca que la innovación educativa no es necesariamente el uso de la tecnología. Innovar es transformar, cambiar, introducir elementos disruptivos, de cambio en la enseñanza y el aprendizaje. Innovar es cambiar e ir un poco más allá. No podemos quedarnos en la misma propuesta, de enseñar ciencias sociales de la forma tradicional, con un video a los estudiantes y eso es innovar. Eso no es innovar, agregó (2019).

<b>Nombre del taller</b>	<b>Año</b>	<b>Descripción</b>
Talleres sobre el Modelo Educativo por Competencias	2017	Estos talleres se centraron en la implementación del modelo educativo basado en competencias, con el objetivo de que los docentes comprendieran y aplicaran este enfoque en sus aulas. Se trabajó en cómo integrar habilidades, conocimientos y actitudes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Capacitación en el Uso de Tecnologías en el Aula (TIC)	2018	Se realizaron talleres enfocados en la formación docente para el uso de tecnologías de la información y la comunicación en el aula, buscando mejorar la interacción y la enseñanza mediante herramientas digitales.

<p>Taller de Desarrollo Profesional Docente en Educación Inclusiva</p>	<p>2019</p>	<p>Este taller tenía como objetivo capacitar a los docentes en la atención a la diversidad y la inclusión educativa, dotándolos de herramientas pedagógicas para trabajar con estudiantes con diferentes necesidades educativas especiales.</p>
<p>Talleres de Estrategias de Enseñanza en Contextos de Emergencia</p>	<p>2020</p>	<p>Durante la pandemia de COVID-19, la DNDPD ofreció talleres en línea para capacitar a los docentes en estrategias de enseñanza a distancia, uso de plataformas virtuales, y adaptación de contenidos a la educación no presencial.</p>
<p>Taller de Evaluación por Competencias</p>	<p>2021</p>	<p>En este taller, se abordaron temas sobre cómo evaluar a los estudiantes bajo un enfoque de competencias, considerando no solo el conocimiento, sino también las habilidades prácticas y las actitudes.</p>
<p>Capacitación sobre la Implementación del Currículo Nacional Base (CNB)</p>	<p>2022</p>	<p>Estos talleres se enfocaron en la capacitación docente para la implementación del nuevo currículo, alineado a las reformas educativas que impulsa el MINEDUCYT. Los docentes fueron capacitados en planificación, evaluación y estrategias pedagógicas</p>

		actualizadas.
--	--	---------------

*Tabla 1 Fuente: Elaboración propia con base en datos del Ministerio de Educación y la*

*DNDPD*

La innovación en las prácticas educativas se ha vuelto crucial, especialmente tras los cambios derivados de la pandemia de COVID-19. El cierre de instituciones educativas y la necesidad de mantener el proceso de enseñanza-aprendizaje forzaron una transformación significativa en la educación, con una transición rápida de clases presenciales tradicionales a un modelo virtual. Este cambio no solo implicó una adopción de nuevas tecnologías, sino también una transformación pedagógica. Los docentes debieron adaptarse a estas nuevas condiciones, lo que requirió una formación intensiva en herramientas digitales y en metodologías de enseñanza adecuadas para el entorno virtual. Estas capacitaciones fueron claves para modificar y mejorar las estrategias tradicionales de enseñanza y desarrollar nuevas habilidades en el uso de plataformas tecnológicas, lo que permitió continuar el proceso educativo a pesar de las restricciones. La transformación digital y reconfiguración de los enfoques pedagógicos han sido, por tanto, elementos centrales en el contexto actual de la educación.

Este proceso ha marcado el inicio de una evolución en las prácticas educativas, en la que la flexibilidad, la tecnología y el aprendizaje a distancia juega un papel cada vez más importante, consolidando la necesidad de innovación continua en el sector educativo.

## **2.1 La innovación en los tiempos actuales**

La innovación en la educación en los tiempos actuales se refiere a la implementación de nuevas ideas, metodologías, tecnologías y enfoques pedagógicos que buscan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y el entorno global. Este fenómeno ha cobrado una relevancia considerable debido a los rápidos avances tecnológicos y las demandas de una sociedad en constante evolución. La incorporación de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las aulas ha permitido nuevas formas de aprendizaje a distancia y el fomento aprendizaje colaborativo virtual. Este enfoque ha sido fundamental durante la pandemia de COVID-19, cuando las escuelas se vieron obligadas a cerrar físicamente y recurrir a la enseñanza remota (Marinoni et al., 2020).

Las innovaciones actuales promueven un enfoque más personalizado del aprendizaje, donde los estudiantes tienen un papel más activo en su proceso formativo. Modelos como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aprendizaje basado en problemas son ejemplos de cómo se busca conectar la teoría con la práctica, involucrando a los estudiantes en la resolución de problemas reales (Condliffe et al., 2017). Las evaluaciones están cambiando hacia enfoques más continuos y personalizados, donde se evalúa el progreso de los estudiantes de forma adaptativa. La innovación en este aspecto busca no solo medir el aprendizaje, sino también apoyar el desarrollo continuo del estudiante mediante retroalimentación constante (Bennett, 2018).

La innovación está fundamentada sobre el aprendizaje, en cuanto éste se encuentra ligado a la acción transformadora del mundo. Tiene un profundo sentido de cambio pues produce unas características que no se dan por generación espontánea. Estas deben ser organizadas y planificadas para que el espacio de innovación-aprendizaje logre sus impactos en los múltiples ámbitos de la sociedad.

Para ello, es importante reflexionar en torno a los siguientes aspectos de la innovación (Digital, 2018):

- Es la resultante de un proceso grupal mediado por el debate, el diálogo y la negociación de posiciones.
- El saber previo del grupo y del acumulado de esa disciplina o saber es sometido a prueba en los diferentes niveles de la experiencia (no solo experimentación).
- Produce una reorganización del sistema en el cual se produce autopoiesis, haciendo visible el carácter abierto de cualquier sistema.
- Construye una dinámica de acciones con aprendizajes, estableciendo una reflexión permanente que le permite aprender de los errores.

Uno de los principales desafíos es la resistencia al cambio dentro de las instituciones educativas. A menudo, los sistemas educativos tradicionales son lentos en adaptarse a las nuevas tecnologías y enfoques. Además, la brecha digital en países de bajos recursos sigue siendo un obstáculo importante, ya que muchos estudiantes y docentes carecen de acceso a los dispositivos o al uso de ellos y la conectividad necesarios para aprovechar las innovaciones educativas.

Así mismo vemos que la innovación en la educación ha experimentado un crecimiento acelerado debido a los avances tecnológicos y los cambios sociales provocados por eventos globales como la pandemia COVID-19. No dejando de lado los desafíos donde la brecha digital continúa siendo un obstáculo significativo, especialmente en países en vías de desarrollo donde el acceso a la tecnología es limitado. Además, la resistencia al cambio dentro de los sistemas educativos tradicionales, junto con la falta de capacitación suficiente para los docentes en algunas regiones, limita el impacto de estas innovaciones.

## **2.2 Tipos de innovación educativa**

Cada tipo de innovación educativa tiene como objetivo mejorar algún aspecto del proceso educativo, ya sea la metodología de enseñanza, el uso de tecnologías, la evaluación, el currículo o la organización institucional. En conjunto, estas innovaciones permiten que los sistemas educativos evolucionen y respondan mejor a los desafíos del siglo XXI. (Plstdsorg, 2023)

**Innovación disruptiva:** Se define a la innovación disruptiva en educación como aquella propuesta que tiene el potencial de impactar a todo el contexto educativo. Su impacto permite que la evolución lineal de un método, técnica o proceso de enseñanza-aprendizaje cambien drásticamente alterando la evolución lineal del contexto educativo, modificando permanentemente la forma en la que se relacionan los actores del contexto, los medios y el entorno mismo.

Innovación revolucionaria: Este tipo de innovación educativa muestra la aplicación de un nuevo paradigma y se revela como un cambio fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y un cambio significativo de las prácticas existentes. Su aportación al proceso de enseñanza-aprendizaje es tan significativa que no tiene contexto previo en el sector educativo.

Innovación incremental: Es un cambio que se construye con base en los componentes de una estructura ya existente, dentro de una arquitectura o diseño ya establecido. Es decir, refina y mejora un elemento, metodología, estrategia, proceso, medio de entrega o procedimiento ya existente.

Mejora continua: Se considera que es mejora continua cuando lo que se propone son cambios que afectan parcialmente alguno de los elementos de innovación educativa sin alterar de forma relevante el proceso. Por ejemplo, una eficiencia de operación, entrega o procedimiento.

Cada uno de estos tipos de innovación responde a diferentes necesidades dentro del sistema educativo y juega un papel clave en la evolución de este. La innovación disruptiva y revolucionaria tienden a ser más transformadoras, mientras que la innovación incremental y la mejora continua permiten mantener la sostenibilidad de las mejoras a lo largo del tiempo. Esto es fundamental para abordar las demandas de una sociedad en constante cambio y la necesidad de preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más digital y globalizado.

### **2.3 Prácticas pedagógicas innovadoras**

Pensar y abordar los procesos de innovación situados desde las prácticas pedagógicas, convoca una reflexión inicial acerca de estas como eje articulador del proceso innovador. Esta reflexión se realiza desde la visión ontológica, epistemológica, teórica y metodológica.

Desde el punto de vista ontológico, la práctica pedagógica se desarrolla desde el ser; en este sentido, está relacionada con la naturaleza humana, con una intencionalidad de la formación del individuo, para generar procesos de educabilidad, con proyección a los aprendizajes continuos y permanentes teniendo como contexto, la escuela. En palabras de Arias y Palacio (2017): “El solo hecho de referirnos a la formación de la persona, comporta una tarea ineludible con las formas de concebir el sujeto, por el significado de lo humano y su condición humana en la educación” (p. 1). De lo anterior, se anuncia el rol que asume el maestro como actor social en la práctica pedagógica, para contribuir a la construcción del proyecto de vida de los estudiantes; en perspectiva de las dimensiones del ser “teniendo en cuenta los procesos biológicos, sociales, espirituales, intelectivos y estéticos” (Iafrancesco, 2015, p. 155). Desde esta perspectiva, se visibiliza que lo fundamental de un proceso es la formación integral de los sujetos.

Según la visión epistemológica, la práctica pedagógica está dirigida a construir conocimiento en torno a los objetos de estudio, con implicaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje, teniendo como actor esencial al estudiante como sujeto cognoscente. Reconocer al estudiante como un sujeto que aprende, desde una práctica pedagógica, es concebirlo como

una mediación que contribuye al desarrollo de las funciones cognitivas, habilidades, destrezas, en sí, a su potencial humano, buscando que se convierta en agente activo de su propio aprendizaje. De aquí que sea esencial también hacer esta mirada asociada a la reflexión teórica, puesto que la teoría va iluminando el proceso educativo; teoría y práctica hacen una simbiosis para generar nuevos aprendizajes, tanto para el maestro, como para el estudiante.

La visión de la teoría juega un papel fundamental en la guía de las prácticas pedagógicas. Teóricos como Kolb (1984) con su modelo de aprendizaje experiencial, y Dewey (1938) con su enfoque en la educación activa, proponen que el aprendizaje efectivo surge de la experiencia y la reflexión. Esto sugiere que las prácticas innovadoras deben incluir componentes que permitan a los estudiantes experimentar y reflexionar sobre su aprendizaje, generando así un ciclo continuo de innovación.

Desde la perspectiva metodológica, las prácticas pedagógicas innovadoras requieren la adopción de enfoques que sean flexibles y adaptativos. Métodos como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y el uso de tecnologías educativas permiten a los educadores diseñar experiencias de aprendizaje que se adapten a las necesidades y contextos de los estudiantes (Brusilovsky & Millán, 2007; Thomas, 2000). La evaluación formativa, que promueve la retroalimentación continua y el ajuste de las estrategias de enseñanza, también es un aspecto clave en este enfoque.

Las prácticas pedagógicas innovadoras son enfoques y metodologías educativas que buscan transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciéndolo más efectivo, inclusivo y

adaptado a las necesidades del siglo XXI. Estas prácticas se centran en la participación activa de los estudiantes, el uso de nuevas tecnologías y la promoción de habilidades críticas que son esenciales en el mundo actual. La expansión del aprendizaje en línea ha permitido que el proceso educativo se extienda más allá del aula tradicional. La educación a distancia y las plataformas de enseñanza virtual, como Google Classroom o Moodle, han hecho que la enseñanza sea más accesible y flexible para estudiantes de todo el mundo. Esta transformación ha sido impulsada por la necesidad de continuar la enseñanza durante la pandemia, lo que forzó una adaptación rápida al aprendizaje remoto.

#### **2.4 El rol del docente innovador**

Las innovaciones emergen de la necesidad de cambio que identifica el maestro en su quehacer pedagógico. En este marco, para que el maestro se convierta en agente generador de cambio, requiere de una actitud crítica y reflexiva, puesto que el profesor que reflexiona constantemente sobre su quehacer docente, es asimismo un profesor que se preocupa por lo que sucede en el aula y busca estrategias y soluciones para atender las necesidades identificadas, es por esto que la reflexión en y sobre la práctica, como lo planteaba Schön (1992), se convierte en un factor propulsor del cambio y, en consecuencia, de las innovaciones.

En esta perspectiva, reflexionar sobre la acción, es decir, sobre la práctica misma, es un compromiso del maestro innovador, pues es a partir de ahí de donde emergen las acciones innovadoras que permiten cambiar las lógicas tradicionales de enseñanza y aprendizaje. El éxito de las transformaciones de las prácticas pedagógicas requiere el compromiso de los

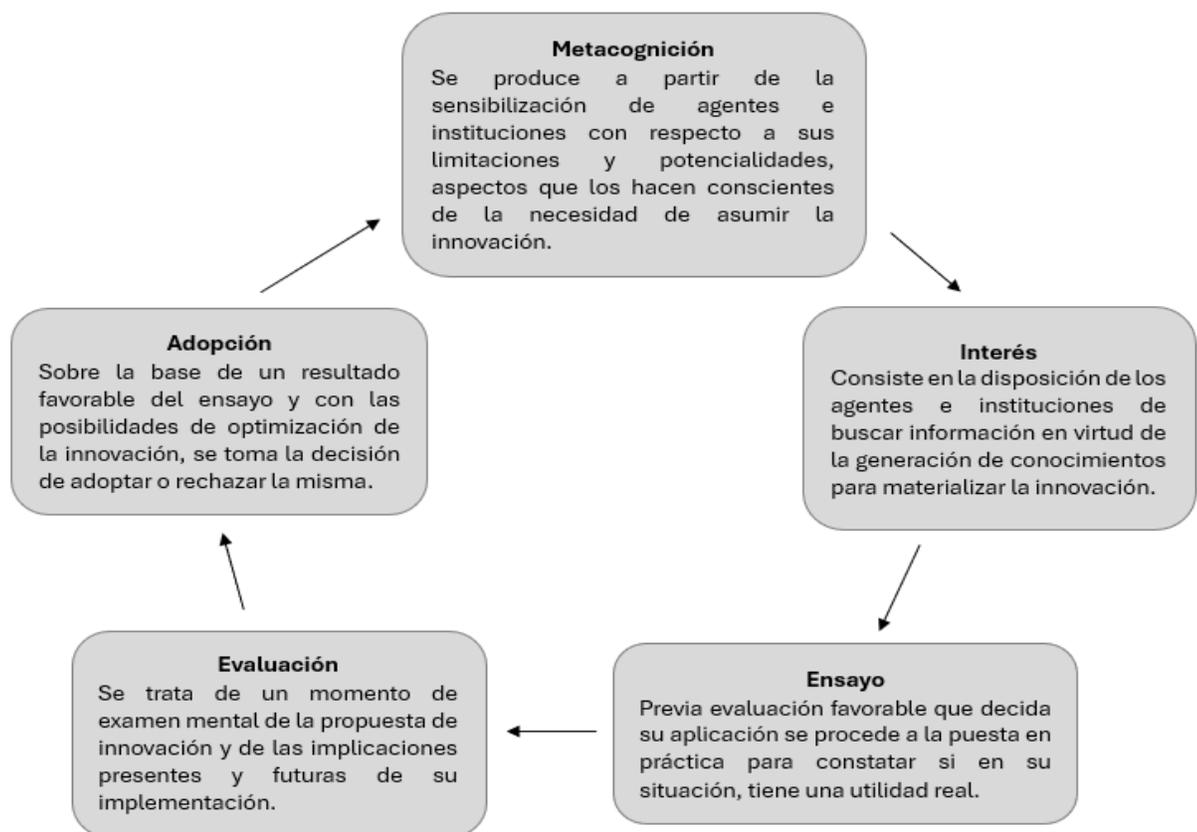
maestros que emprenden el cambio educativo. En virtud de ello, varios autores han dedicado esfuerzos a señalar algunas características de los maestros que innovan, entre los cuales se destacan: Zabalza-Beraza y Zabalza-Cerdeiriña, Rivas, Ríos, Lozano y Gallardo, González y Gordillo.

De acuerdo con (Parra-Bernal et al., 2021), para innovar se requiere la apertura que se opone a la rutinización, la cual se comprende como una actitud favorable al cambio, se asocia con la flexibilidad y adaptación; la actualización se opone al estancamiento; cuando se producen modelos o formas de actuación, se trata de poner al día los dispositivos de la enseñanza, incorporando los nuevos conocimientos y los recursos disponibles; la mejora de la calidad es el propósito y el compromiso por excelencia de toda innovación. Los cambios deben apostar a los procesos, no a los productos. Por ello, es importante tener claro qué es lo que se desea cambiar y en qué habrían de cambiar las cosas.

El rol del docente es esencial siendo este un facilitador en el proceso de aprendizaje, promoviendo un ambiente en el que los estudiantes son protagonistas de su educación, los docentes tienen que guiar, motivar y apoyar a los estudiantes en su búsqueda de conocimiento, ajustando sus métodos de enseñanza a las diferentes necesidades y asegurar que todos los estudiantes tengan oportunidades de éxito. El docente promueve una cultura de aprendizaje continuo, tanto para sí mismo como para sus estudiantes. Esto implica estar atento de las nuevas tendencias educativas, buscar capacitación y desarrollo profesional, y fomentar el aprendizaje auto dirigido entre los estudiantes.

## 2.5 Estrategias de innovación educativa

Una de las estrategias de innovación es el ciclo de adopción y desarrollo de la innovación que se debe poner en práctica, ya que no basta con ser discursiva, acertada o investigativa, sino que es un proceso que transita por las funciones, procesos, contextos y actores educativos sobre la proyección de una dinámica organizacional de la institución. Al respecto, Farfán (2014), retomando aportes de García et al., del año 2012, ofrecen una clara propuesta de los diferentes momentos por los que precisa atravesar una institución educativa para afianzar la actividad innovadora y se presentan en la Ilustración 1.



*Figura 1 Ciclo de adopción y desarrollo de la innovación (Bonilla Orellana & UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR, 2022)*

En El Salvador, el Plan de Gobierno, para el sector Educativo, titulado Plan Torogoz

2019-2024 del MINEDUCYT (2021), señala que, innovar en educación implica repensar como preparar estrategias pedagógicas con la integración de diferentes recursos tecnológicos, para hacer del proceso de aprendizaje una experiencia inspiradora, agradable y efectiva. Esto implica para el docente convertirse en un mediador y el estudiante un sujeto activo que explore e investigue utilizando recursos disponibles dentro y fuera del aula, lo que contribuirá a desarrollar la creatividad, el pensamiento crítico y capacidades para resolver problemas.

### **Las (tecnologías) TIC, TAC y TEP en la educación**

Según (Ddols, 2022), Las TIC son tecnologías clave para gestionar y compartir información globalmente en educación, facilitando el intercambio de conocimiento. Es crucial que los docentes desarrollen competencias digitales para incorporarlas a las necesidades en el aula. Las TAC son el uso didáctico de estas tecnologías, adaptándolas a las necesidades de los estudiantes y se consideran el empleo de las TIC en la enseñanza.

Desde la aparición de la primera computadora, la tecnología ha demostrado mejorar la vida diaria y su integración en el sistema educativo era esencial aún antes del COVID-19. Durante la pandemia, los docentes confirmaron que las TIC son indispensables en educación.

Las TEP (Tecnologías del Empoderamiento y la Participación) representan una evolución hacia la digitalización educativa, permitiendo al alumnado una mayor conexión y preparación para el ámbito profesional actual.

En conjunto, estas estrategias de innovación educativa buscan transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje para que sean más flexibles, centrados en el estudiante y orientado hacia el desarrollo de competencias para el siglo XXI, siendo estas su objetivo principal de responder a las necesidades cambiantes de los estudiantes y la sociedad, promoviendo una educación más dinámica, inclusiva y efectiva. Teniendo como Los principales beneficios son: mejor preparación para el trabajo, desarrollo de competencias digitales, inclusión, motivación del alumnado digital y reducción de la brecha digital

## **2.6 Impacto en el rendimiento académico**

El rendimiento académico puede verse afectado por una amplia variedad de factores, tanto internos como externos, de igual forma depende también de factores como el contexto escolar, la infraestructura tecnológica, el apoyo docente y la capacitación continua, los cuales pueden influir en el impacto final que tengan en el rendimiento académico de los estudiantes. Es fundamental motivar y tener compromiso con los estudiantes donde la tecnología y los enfoques interactivos, como el uso de realidad aumentada, gamificación y simulaciones, motivan a los estudiantes y los mantienen comprometidos en su aprendizaje, aumentando su rendimiento académico. Porque hay muchos estudiantes que no les gusta diferentes materias y son malos para matemáticas o para lenguaje, pero son muy buenos para la tecnología, solo es de buscar estrategias metodológicas para incentivar y motivar a los estudiantes, pero todo esto dependerá también del docente. Existen diferentes tipos de herramientas digitales y métodos de valuación formativa que estas permiten a los docentes monitorear el progreso y brindar retroalimentación en tiempo real, lo cual ayuda a los estudiantes a identificar áreas de mejora

y a consolidar su aprendizaje de manera constante.

### **Impacto de las prácticas innovadoras en la mejora en las habilidades y conocimiento de los estudiantes de Ciclo I y II.**

Las prácticas innovadoras como el uso de tecnologías educativas (por ejemplo, el aprendizaje basado en plataformas interactivas o aplicaciones digitales) permiten a los estudiantes acceder a información de manera más dinámica y personalizada. Estas herramientas promueven una mayor comprensión de los contenidos y facilitan la resolución de problemas de manera autónoma. Según un estudio de Puentedura (2010), el uso de tecnologías aumenta el interés y la motivación en los estudiantes, lo cual se traduce en una mayor retención del conocimiento.

Las metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, el uso de tecnologías digitales y el aprendizaje cooperativo, se han mostrado como estrategias efectivas para mejorar la participación de los estudiantes, motivándolos a ser actores principales en su proceso educativo. Estas prácticas permiten que los estudiantes de los primeros ciclos experimenten situaciones de aprendizaje más dinámicas y contextualizadas, lo que favorece la comprensión de los contenidos de manera significativa.

Además, la incorporación de herramientas tecnológicas y recursos digitales en el aula facilita el acceso a una variedad de fuentes de información, permitiendo que los estudiantes desarrollen competencias digitales esenciales para su futuro académico y profesional. La personalización del aprendizaje es otro aspecto clave, ya que la tecnología permite adaptar los contenidos y actividades según las necesidades de cada estudiante, promoviendo un aprendizaje más inclusivo.

El impacto de estas innovaciones también se refleja en la mejora de habilidades socioemocionales. El trabajo colaborativo, el desarrollo de proyectos en grupo y el uso de plataformas interactivas fomentan la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas de manera conjunta, habilidades esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

En conclusión, las prácticas innovadoras en la enseñanza de los estudiantes de Ciclo I y II no solo mejoran el conocimiento académico, sino que también potencian el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. Implementar estas metodologías permite una educación más efectiva, inclusiva y adaptada a las necesidades del siglo XXI.

## 2.7 Ejemplos de innovación educativa que se pueden aplicar en el aula

Ejemplo	Definición	Ventajas para los estudiantes	Ventajas para los Docentes
<p><b>Aprendizaje basado en proyectos (ABP)</b></p>	<p>El aprendizaje basado en proyectos les brinda la oportunidad de abordar problemas del mundo real y desarrollar soluciones a través de la investigación, la colaboración y la creatividad. Además, fomenta habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El ABP fomenta competencias como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación efectiva.</li> <li>• Al participar en proyectos significativos, los estudiantes suelen mostrar mayor interés y dedicación hacia el aprendizaje.</li> <li>• Los estudiantes aprenden a tomar decisiones sobre cómo abordar las tareas, promoviendo su independencia y sentido de responsabilidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los docentes tienen la oportunidad de diseñar estrategias creativas, adaptándose a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.</li> <li>• Se fomenta un ambiente de trabajo cooperativo entre docentes y estudiantes, fortaleciendo las relaciones pedagógicas.</li> </ul>
<p><b>Gamificación</b></p>	<p>La gamificación es otro de los ejemplos de innovación educativa que utiliza elementos de los juegos para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Puedes crear desafíos, recompensas y competencias que estimulen su participación y los inspiren a superar obstáculos mientras aprenden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los elementos de juego, como recompensas y desafíos, aumentan el interés y compromiso con las actividades educativas, transformando el aprendizaje en una experiencia más atractiva y dinámica.</li> <li>• Permite a los estudiantes relacionar la teoría con la práctica mediante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los docentes pueden adaptar las actividades gamificadas a las necesidades específicas de cada estudiante, potenciando el aprendizaje individual.</li> <li>• Integra tecnologías y metodologías activas, fomentando un enfoque más creativo y actualizado en la enseñanza</li> </ul>

Ejemplo	Definición	Ventajas para los estudiantes	Ventajas para los Docentes
		<p>tareas lúdicas, mejorando la comprensión y retención de los conceptos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayuda a mantener la atención y promueve la constancia al enfrentar diferentes niveles de dificultad en las actividades propuestas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La gamificación permite medir el progreso de los estudiantes de forma continua, ofreciendo retroalimentación inmediata que mejora los resultados de aprendizaje.</li> </ul>
<b>Realidad virtual</b>	<p>La realidad virtual y aumentada les permite explorar lugares, conceptos y situaciones que de otra manera serían inaccesibles. Pueden sumergirse en una recreación histórica, explorar el cuerpo humano en 3D o incluso visitar diferentes países sin salir del aula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los entornos virtuales atraen la atención de los estudiantes, aumentan su participación y fortalecen su interés en los contenidos educativos, promoviendo el interés y la curiosidad.</li> <li>• Los estudiantes pueden visitar lugares históricos, explorar el espacio o practicar habilidades en entornos simulados, todo desde el aula. Esto amplía sus experiencias y fomenta el aprendizaje significativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los docentes pueden adaptar contenidos y actividades según las necesidades de los estudiantes, aprovechando la inmersión y la interactividad para atender diferentes ritmos de aprendizaje.</li> <li>• La RV permite a los docentes presentar conceptos complejos de manera visual e interactiva, lo que facilita el proceso de enseñanza y mejora la comprensión de temas abstractos como ciencias naturales y matemáticas.</li> </ul>
<b>Realidad Aumentada (RA)</b>	<p>La realidad aumentada, por otro lado, superpone elementos digitales en el mundo real, utilizando dispositivos como smartphones, tabletas o gafas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes adquieren competencias digitales y habilidades de resolución de problemas que serán clave en</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proveen métodos más precisos para evaluar a los estudiantes mediante actividades interactivas que generan</li> </ul>

Ejemplo	Definición	Ventajas para los estudiantes	Ventajas para los Docentes
	<p>inteligentes. La RA enriquece la percepción del entorno al añadir información visual, audio o datos a través de aplicaciones. Por ejemplo, aplicaciones educativas pueden mostrar información adicional sobre un objeto físico al apuntar un dispositivo hacia él, facilitando el aprendizaje en contextos prácticos y experimentales (Azuma, 1997; Wu et al., 2013).</p>	<p>el futuro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las actividades inmersivas y prácticas aumentan el interés por el aprendizaje, especialmente en generaciones nativas digitales, acostumbradas a interacciones tecnológicas.</li> </ul>	<p>reportes detallados sobre su progreso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los docentes destacan que los estudiantes toman mayor iniciativa en sus estudios gracias a la naturaleza interactiva de la RA</li> </ul>
<p><b>Flipped Classroom</b></p>	<p>En el modelo de clase invertida, los estudiantes adquieren el contenido fuera del aula, a través de videos o lecturas, y luego utilizan el tiempo de clase para discusiones, actividades prácticas y colaborativas. Esto promueve un aprendizaje más activo y personalizado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Al invertir la dinámica tradicional, los estudiantes se involucran más en las actividades dentro de la clase, como debates y proyectos grupales, lo que mejora la comprensión de los temas</li> <li>Los recursos educativos, tales como videos y lecturas, son accesibles en línea, lo que permite a los estudiantes estudiar a su propio ritmo, incluso fuera del horario escolar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El flipped classroom permite que los docentes actúen como guías, ya que el tiempo en clase se destina más a la resolución de dudas y a actividades colaborativas, en lugar de una transmisión unidireccional de información.</li> <li>Los maestros pueden personalizar su enseñanza y adaptarla a las necesidades de los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje más significativo.</li> </ul>
<p><b>Aprendizaje móvil</b></p>	<p>Con el uso de dispositivos como tablets o teléfonos inteligentes como ejemplos de innovación educativa, los alumnos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes pueden acceder a los materiales de aprendizaje en cualquier momento y lugar,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los docentes pueden seguir el progreso de los estudiantes en tiempo real y ofrecer retroalimentación</li> </ul>

Ejemplo	Definición	Ventajas para los estudiantes	Ventajas para los Docentes
	<p>pueden acceder a recursos educativos en cualquier momento y lugar. Puedes utilizar aplicaciones interactivas, juegos educativos y plataformas en línea para enriquecer su experiencia de aprendizaje. ¡Te lo agradecerán!</p>	<p>lo que permite un aprendizaje más autónomo y a su propio ritmo. Esto es especialmente útil para revisar contenidos cuando no están en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las aplicaciones permiten ajustar el contenido según las necesidades y el progreso individual de cada estudiante. Esto favorece la inclusión y la adaptación del aprendizaje a diferentes ritmos.</li> </ul>	<p>rápida, lo cual es crucial para ajustar las estrategias pedagógicas según las necesidades específicas de los alumnos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Las herramientas móviles permiten a los estudiantes colaborar de manera eficiente, incluso fuera del aula, lo que promueve el trabajo en equipo y la resolución conjunta de problemas</li> </ul>
<p><b>Aprendizaje adaptativo</b></p>	<p>El aprendizaje adaptativo es otro de los ejemplos de innovación educativa que emplea algoritmos y datos para personalizar la experiencia educativa de cada alumno. Se ajusta a su nivel de conocimiento, estilo de aprendizaje y ritmo, proporcionando retroalimentación y actividades específicas para maximizar su progreso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El contenido se adapta al ritmo y las habilidades de cada estudiante, lo que favorece una mayor comprensión y asimilación de los temas.</li> <li>Este modelo permite a los estudiantes trabajar de manera independiente, desarrollando su capacidad para aprender por sí mismos, lo cual es crucial para su formación a largo plazo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Este enfoque permite que los maestros adapten el contenido y las actividades a las necesidades individuales de los estudiantes, lo cual mejora la inclusión y reduce las brechas de aprendizaje.</li> <li>Este enfoque permite que los maestros adapten el contenido y las actividades a las necesidades individuales de los estudiantes, lo cual mejora la inclusión y reduce las brechas de aprendizaje.</li> <li>El uso de estas</li> </ul>

Ejemplo	Definición	Ventajas para los estudiantes	Ventajas para los Docentes
			<p>plataformas permite a los maestros conocer mejor las fortalezas y debilidades de cada estudiante, lo que mejora la relación educativa y hace que la enseñanza sea más personalizada.</p>
<p><b>Colaboración en línea</b></p>	<p>Vivimos la era de la información y la tecnología digital. La colaboración en línea les permite trabajar con compañeros de clase, expertos y otros alumnos de diferentes partes del mundo. Pueden realizar proyectos conjuntos, intercambiar ideas y perspectivas, y aprender a comunicarse y colaborar de manera efectiva en un entorno global.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• los beneficios incluyen una mayor autonomía en su aprendizaje, ya que pueden acceder a contenidos y recursos en línea en cualquier momento y lugar. Además, la colaboración en línea fomenta el trabajo en equipo y la comunicación, habilidades clave para el desarrollo académico y personal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• permite una mayor flexibilidad en el acceso a los recursos educativos, favoreciendo la personalización de los aprendizajes y el uso de múltiples herramientas digitales.</li> </ul>

Tabla 2: Elaboración propia con Fuente: Fvargas, 2024

## 2.8 Sistemas de gestión educativa de apoyo para la didáctica

Los sistemas de gestión educativa son herramientas diseñadas específicamente para facilitar la administración y el manejo de instituciones educativas. Estos sistemas abarcan diversas funciones, desde la gestión de la información de los estudiantes hasta la planificación académica y la evaluación del aprendizaje. A continuación, se presentan algunos tipos y ejemplos de sistemas de gestión que son netamente para la educación:

Los Sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMS) son plataformas que facilitan la administración y entrega de contenido educativo, así como la interacción entre estudiantes y docentes, y el seguimiento del progreso académico. Ejemplos de LMS son Moodle, una plataforma de código abierto para crear cursos y gestionar evaluaciones, y Blackboard, que ofrece herramientas para enseñanza, aprendizaje y análisis del rendimiento académico.

### **Sistemas de Gestión Administrativa (ERP Educativos)**

Los sistemas ERP (Enterprise Resource Planning) educativos integran todas las funciones administrativas de una institución, desde la gestión de estudiantes hasta la contabilidad (Desarrollo, 2022). Ejemplos incluyen:

- **SAP S/4HANA for Education:** Ofrece soluciones integradas para la gestión administrativa y financiera de instituciones educativas, permitiendo una visión completa del funcionamiento organizacional (SAP, 2023).
- **Ellucian Banner:** Un sistema que proporciona herramientas para la

gestión de estudiantes, finanzas, recursos humanos y otros procesos administrativos, con un enfoque en el sector educativo (Ellucian, 2023).

### **Sistemas de Evaluación y Retroalimentación**

Estos sistemas están diseñados para gestionar y analizar el rendimiento académico de los estudiantes, facilitando la evaluación continua. Ejemplos incluyen:

- **Edmodo:** Permite la creación de pruebas, encuestas y la retroalimentación en tiempo real, funcionando como un puente entre profesores y alumnos (Edmodo, 2023).
- **Kahoot!:** Una plataforma interactiva que permite la creación de cuestionarios y juegos de aprendizaje, lo que facilita la evaluación del conocimiento de manera divertida y participativa (Kahoot!, 2023).

### **Plataformas de Comunicación y Colaboración**

Estas herramientas facilitan la comunicación entre estudiantes, docentes y padres, permitiendo una colaboración efectiva. Ejemplos incluyen:

- **Microsoft Teams for Education:** Ofrece un espacio para la colaboración, la comunicación y la gestión de tareas, integrando herramientas de Office 365 (Microsoft, 2023).
- **Google Classroom:** Permite la creación y gestión de cursos, facilitando la distribución de tareas y la retroalimentación entre profesores y alumnos (Google, 2023).

## **Capítulo 3. Metodología**

En el presente capítulo se describe la metodología que tendrá la investigación, identificando el método o enfoque a utilizar, las técnicas e instrumentos que guiará el estudio, para garantizar que los resultados sean válidos, fiables y que respondan a los objetivos, facilitando la interpretación de estos.

### **3.1 Método y enfoque**

#### **Diseño de Investigación**

Según Sampieri et al. (2014), un diseño de investigación es la estrategia que todo investigador tiene que elaborar para responder a las preguntas de su estudio y alcanzar los objetivos propuestos. Esto implica seleccionar o desarrollar un diseño de investigación específico que se adapte al contexto del estudio. En el enfoque cuantitativo, el diseño permite al investigador evaluar la validez de las hipótesis o, si no hay hipótesis, aportar evidencia relevante.

El diseño de la investigación se desarrollará en una investigación no experimental, porque debido a que no se manipularán directamente las variables estudiadas, sino que se observarán tal como ocurren en su contexto natural. Este enfoque resulta adecuado cuando el objetivo es analizar relaciones o asociaciones entre variables, en lugar de establecer causalidades a través de experimentos controlados validando la hipótesis que es a mayor implementación de prácticas educativas innovadoras se reduce la brecha de habilidades y conocimientos entre los estudiantes de Ciclo I y II, mejorando así el desempeño académico y

la igualdad de oportunidades de aprendizaje, con un enfoque cuantitativo.

De los tipos no experimentales se retoma el transversal o transeccional que se utiliza para analizar variables en un solo punto en el tiempo. Este enfoque facilita determinar sus niveles, evaluar situaciones o contextos y examinar sus relaciones en un momento específico. Puede tener un alcance exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo.

A partir de lo anterior en esta investigación se recolectará datos sobre la relación existente entre las prácticas educativas innovadoras y la brecha de habilidades y conocimientos, el diseño de investigación seleccionado permite analizar las habilidades y conocimientos que los docentes y administradores transfieren a los estudiantes, considerando las diferencias entre la educación tradicional y aquella que incorpora herramientas digitales. Este diseño busca promover una enseñanza y aprendizaje más motivador y creativo, que responda a las necesidades de los estudiantes en un contexto digital.

### **Transeccionales o transversales**

Según Sampieri et al. (2014), La investigación transeccional o transversal recolecta datos en un solo momento para describir variables y analizar su incidencia e interrelación en ese instante, funcionando como una “fotografía” de la situación, ejemplo:

1. Medir actitudes de mujeres jóvenes que fueron abusadas sexualmente en el último mes en una ciudad.
2. Evaluar el estado de edificios tras un terremoto.
3. Analizar el impacto emocional inmediato en personas afectadas por

un acto terrorista.

4. Examinar si la satisfacción con el diseño interior de oficinas afecta la satisfacción general y el desempeño laboral en un momento dado.

Este diseño es útil para obtener una instantánea de fenómenos complejos en un tiempo específico, porque permite describir y analizar cómo se presentan ciertas variables en un punto determinado del tiempo, sin necesidad de seguir su evolución a lo largo de un periodo prolongado.

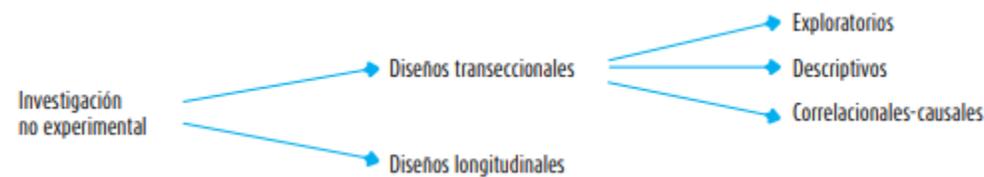


Figura 2 Diseño Transeccional, Fuente: Sampieri et al. (2014)

### **Diseño transeccional correlacional causal**

Estos diseños permiten describir las relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento específico. En algunos casos, se enfocan en relaciones de tipo correlacional, mientras que, en otros, analizan la relación causa-efecto.

Para abordar los objetivos planteados, se llevará a cabo una investigación de diseño transeccional correlacional causal, la cual permitirá realizar un corte temporal para identificar la influencia de las prácticas educativas innovadoras en el desarrollo de habilidades y conocimientos en la educación. Este estudio se centra en observar distintas prácticas docentes: aquellos maestros que siguen un enfoque tradicional, donde el protagonismo recae en el docente y se limita la

incorporación de herramientas tecnológicas, aquellos que combinan métodos tradicionales con herramientas digitales en un equilibrio de 50-50, y finalmente, aquellos que permiten que los estudiantes asuman un rol activo en su aprendizaje mediante el uso de tecnología y creatividad, generando un ambiente motivador.

La investigación, basada en un diseño no experimental transeccional correlacional causal, busca evaluar la hipótesis presentada en el numeral 1.4.1 y responder la pregunta central: ¿De qué manera la innovación puede transformar las prácticas educativas, especialmente en la reducción de la brecha de habilidades y conocimientos de los estudiantes de Ciclo I y II del Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, Cuyultitán La Paz? Esta investigación se desarrollará bajo un enfoque cuantitativo.

### 3.2 Participantes

El universo son los estudiantes, docentes y administrativos del turno matutino del Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, Cuyultitán La Paz, realizando un muestreo que sería de primero a sexto grado contando con una población de 168 estudiantes, 8 docentes y 2 administrativos.

Calculando el tamaño de muestra para una población finita, utilizando la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N \cdot Z_{\alpha}^2 \cdot p \cdot q}{e^2 \cdot (N - 1) + Z_{\alpha}^2 \cdot p \cdot q}$$

**n**= Tamaño de muestra buscado

**e**= Error de estimación máxima aceptado

**N**= Tamaño de la Población o Universo

**p**= Probabilidad de que ocurra el evento

**z**= Parámetro estadístico que depende el

estudiado (éxito)

Nivel de Confianza (NC)

**q**= (1-p)= Probabilidad de que no ocurra el  
evento estudiado

Sustituyendo a los valores siguientes:

$$n = \frac{168 \cdot (1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5}{(5\%)^2 \cdot (168-1) + (1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5} = \frac{161.3472}{1.3779} = 117$$

Después de haber calculado la muestra finita, con la siguiente formula se pasará a seleccionar la muestra estratificada:

$$\Sigma fh = \frac{n}{N} = ksh$$

**n**= será igual a la suma de los elementos muestrales **nh**

**nh**= son muestra

**Nh**= población de cada estrato

**sh**= es la desviación estándar de cada elemento en un determinado estrato

$$\Sigma fh = \frac{117}{168} = 0.6964$$

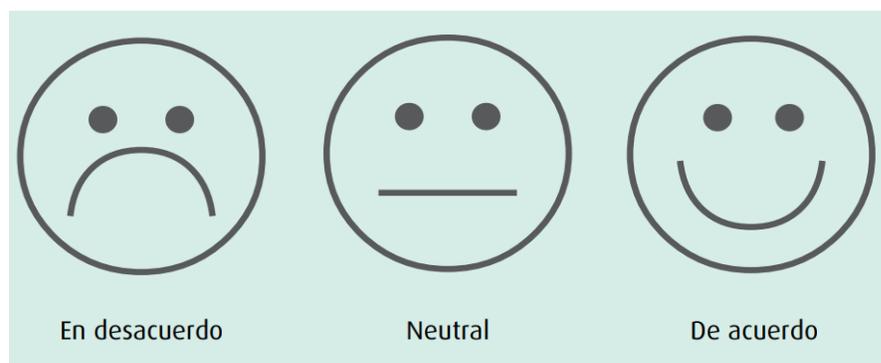
Y para efectos de la investigación se delimita la muestra a 117 estudiantes, 8 docentes y 2

administrativos, desglosando la cantidad de estudiantes y el porcentaje de la siguiente manera:

<b>Grado</b>	<b>Cantidad de estudiante total por grado</b>	<b>Porcentaje de la muestra de estudiantes a encuestar</b>
Primero	25	17
Segundo	29	20
Tercero	27	19
Cuarto	28	20
Quinto	29	20
Sexto	30	21
<b>Total</b>	<b>168</b>	<b>117</b>

### 3.3 Instrumentos

Retomando como técnica la encuesta y utilizando el instrumento el cuestionario, donde se realizará un cuestionario guiado, en las cuales para los estudiantes de primero a segundo grado donde se muestra en el anexo I. Sampieri et al. (2014) presenta cuando se tiene una población con niveles educativos bajos que apenas comienzan a leer o no dominan la lectura, el método más conveniente de administración de un cuestionario es por entrevista. Aunque existen algunos cuestionarios muy gráficos que usan escalas sencillas para las opciones de respuestas. Como en el siguiente ejemplo.



*Figura 3 Escalas de opciones de respuestas, Fuente: Sampieri et al. (2014)*

Para los estudiantes de tercero a sexto grado se retomaría el cuestionario como se muestra en el anexo II. Para los docentes se desarrollará el cuestionario que se puede observar en el anexo

III. Y por último para los administrativos se realizará el cuestionario que se observa en el anexo IV. utilizando el instrumento el cuestionario de tercero a sexto, docentes y administrativos la escala de Likert.

### **3.4 Estrategia de análisis de datos**

La estrategia de recolección de datos de la investigación será por medio de:

#### **Encuestas.**

En esta estrategia se aplicará a 4 grupos de la población, donde el primer grupo son los estudiantes de primero y segundo grado, el segundo grupo sería de tercero a sexto grado, el tercer grupo son los docentes y el cuarto grupo son los administrativos, con el fin de realizar un sondeo sobre las practicas innovadoras y la brecha de habilidades y conocimientos en educación básica, sobre las habilidades y conocimientos que han adquirido hasta el momento. De esta manera, adquirir la información necesaria sobre las herramientas, y los diferentes recursos innovadores que utilizan y conocen.

#### **Modelo estadístico para la comprobación de hipótesis**

Para la comprobación de las hipótesis se determina según Sampieri et al. (2014), a partir de los criterios para elegir las pruebas estadísticas, de acuerdo con su naturaleza de la pregunta. Retomando el software de Excel para realizar los cálculos y las gráficas de la investigación, utilizando de igual forma la prueba de correlación de Pearson.

Diseño del instrumento (Ver anexo I al IV)

## Capítulo 4. Análisis y discusión de resultados

El presente capítulo contiene el análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada.

### 4.1 Descripción e interpretación de resultados

#### Pregunta relacionada a Brecha de Habilidades

##### Pregunta 1.

##### Estudiantes

**Tabla 3**

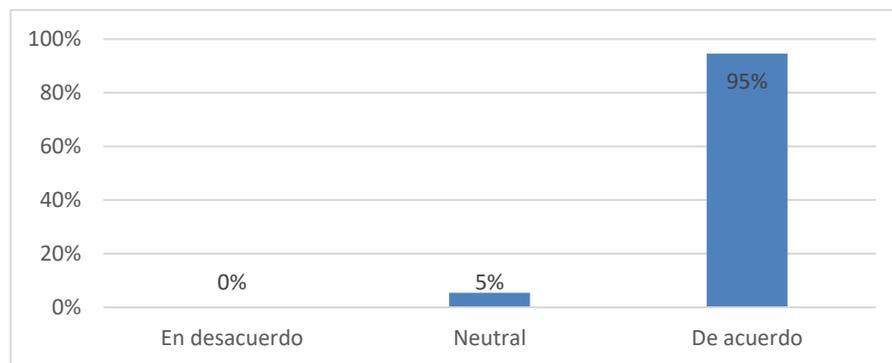
*¿Te gusta aprender con aplicaciones educativas?*

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	0	0%
Neutral	2	5%
De acuerdo	35	95%
Total	37	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 1**

*¿Te gusta aprender con aplicaciones educativas?*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que les gusta aprender con aplicaciones educativas. Fuente: Elaboración propia.

#### Interpretación:

95% (35 personas) respondieron "De acuerdo", indicando que la gran mayoría disfruta aprender mediante el uso de aplicaciones educativas. 5% (2 personas) dieron una

respuesta "Neutral", lo que significa que no tienen una preferencia clara al respecto. 0% (0 personas) indicaron estar "En desacuerdo", lo que muestra que no hay rechazo hacia el uso de aplicaciones para el aprendizaje. Esta interpretación se relaciona directamente con el Objetivo Específico 2, ya que evalúa la eficacia de una práctica educativa innovadora (uso de aplicaciones educativas) en la enseñanza. El análisis de la aceptación y percepción de los estudiantes sobre estas aplicaciones ayuda a identificar áreas de éxito (alta aceptación y utilidad percibida) y posibles deficiencias (algunos estudiantes aún no las han explorado completamente o prefieren otros métodos). Esto contribuye a medir el impacto de la tecnología en la reducción de la brecha de habilidades y conocimientos entre los estudiantes de Ciclo I y II.

Los resultados reflejan un altísimo nivel de aceptación hacia el uso de aplicaciones educativas como herramienta de aprendizaje. La gran mayoría (95%) considera que este método es útil y atractivo, lo que sugiere que la tecnología en la educación es bien recibida y valorada por los estudiantes. El pequeño porcentaje de respuestas neutrales (5%) podría indicar que algunos estudiantes aún no han explorado completamente las ventajas de las aplicaciones educativas o que prefieren otros métodos de aprendizaje. El hecho de que no haya respuestas en desacuerdo sugiere que nadie rechaza esta estrategia educativa, lo que refuerza la idea de que las aplicaciones son una herramienta efectiva y motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En conclusión, estos resultados sugieren que la incorporación de aplicaciones educativas en el aula es una estrategia altamente recomendable, ya que es aceptada por la mayoría y puede mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

**Tabla 4**

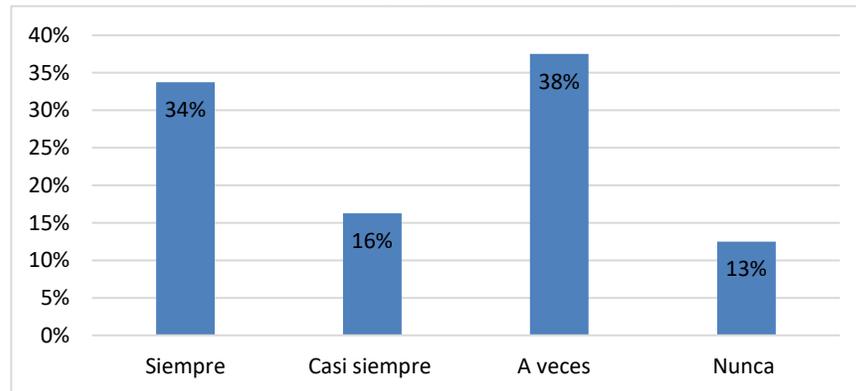
*A veces me cuesta entender las tareas cuando tengo que usar la tecnología.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	34%
Casi siempre	13	16%
A veces	30	38%
Nunca	10	13%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 2**

*A veces me cuesta entender las tareas cuando tengo que usar la tecnología*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que a veces les cuesta entender las tareas cuando tienen que utilizar la tecnología. Fuente: Elaboración propia

**Interpretación:**

34% personas (27) respondieron "Siempre", indicando que tienen dificultades constantes con el uso de tecnología en las tareas. 16% personas (13) respondieron "Casi siempre", lo que sugiere que enfrentan problemas frecuentes, aunque no en todos los casos. 38% personas (30) respondieron "A veces", lo que refleja que los problemas son intermitentes y dependen del tipo de tarea o herramienta tecnológica utilizada. 13% personas (10) respondieron "Nunca", indicando que no tienen dificultades con la tecnología en sus tareas. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 2, ya

que evalúa la eficacia del uso de la tecnología como práctica educativa innovadora e identifica áreas de éxito y posibles deficiencias. El hecho de que un porcentaje significativo de estudiantes experimente dificultades con tareas tecnológicas indica que, aunque la tecnología es bien aceptada, su implementación aún presenta desafíos. Esto sugiere que hay una brecha en habilidades digitales que debe abordarse con capacitación adicional y apoyo docente para optimizar el aprendizaje. El 50% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") manifiesta dificultades frecuentes para entender tareas que implican tecnología, lo que señala la necesidad de mayor orientación en su uso.

El 38% que respondió "A veces" sugiere que las dificultades pueden depender del tipo de actividad o del nivel de familiaridad con las herramientas. El 13% que respondió "Nunca" indica que algunos estudiantes se sienten completamente cómodos con el uso de tecnología en las tareas. En conclusión, los resultados muestran que una parte significativa de los estudiantes experimenta dificultades con la tecnología en sus tareas. Esto resalta la importancia de proporcionar capacitación adicional, guías claras y acompañamiento docente para asegurar que todos los alumnos puedan aprovechar los recursos digitales sin dificultades.

## **Docentes**

### **Tabla 5**

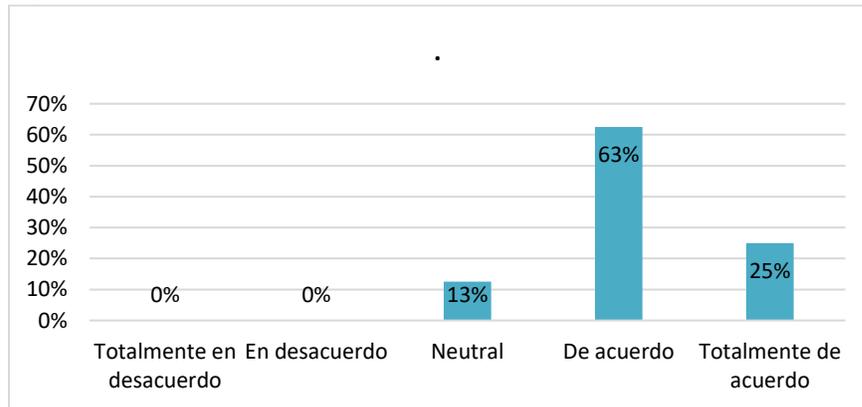
*La implementación de nuevas metodologías ha reducido la brecha de habilidades entre mis estudiantes.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	1	13%
De acuerdo	5	63%
Totalmente de acuerdo	2	25%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

### Figura 3

*La implementación de nuevas metodologías ha reducido la brecha de habilidades entre mis estudiantes*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que la implementación de nuevas metodologías ha reducido la brecha de habilidades entre los estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

### Interpretación:

Totalmente en desacuerdo y En desacuerdo: 0% (nadie manifestó estar en contra de la afirmación). 13% docentes (1) se mostró “Neutral”, no tiene una postura definida al respecto. 63% docentes (5) se mostró “De acuerdo” y consideran que la implementación de nuevas metodologías ha contribuido a reducir la brecha de habilidades. 25% docentes (2) se mostró “Totalmente de acuerdo” estando completamente convencidas de que dichas metodologías han sido efectivas. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 2, ya que evalúa la eficacia de las prácticas educativas innovadoras en la reducción de la brecha de habilidades y conocimientos entre los estudiantes de Ciclo I y II. El alto porcentaje de docentes que perciben un impacto positivo sugiere que las metodologías implementadas están funcionando. Sin embargo, la postura neutral de un

docente indica que aún pueden existir áreas de mejora o falta de evidencia concreta en algunos casos.

Esto refuerza la necesidad de un análisis continuo para optimizar las estrategias pedagógicas. La mayoría de los docentes (88%) cree que la aplicación de nuevas metodologías ha tenido un impacto positivo en la reducción de la brecha de habilidades entre los estudiantes. Solo un docente mantiene una postura neutral, lo que podría indicar incertidumbre o falta de evidencia concreta para respaldar la afirmación. No hay respuestas en desacuerdo, lo que sugiere que no se han identificado efectos negativos en la implementación de estos métodos. En conclusión, los resultados reflejan una percepción general positiva sobre el impacto de las nuevas metodologías en la reducción de la brecha de habilidades. Esto indica que los cambios pedagógicos implementados han sido bien recibidos y considerados efectivos por la mayoría de los docentes. Sin embargo, se podría investigar más a fondo la postura neutral para entender si existen áreas de mejora o factores que podrían optimizar aún más la implementación de estas metodologías.

## **Administrativos**

**Tabla 6**

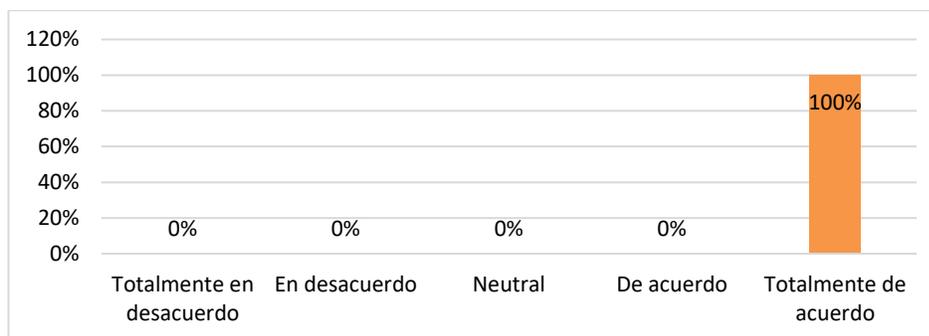
*Creo que la innovación educativa es fundamental para mejorar el aprendizaje en nuestra institución.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	2	100%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

#### Figura 4

*Creo que la innovación educativa es fundamental para mejorar el aprendizaje en nuestra institución.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos que cree que la innovación educativa es fundamental para mejorar el aprendizaje en nuestra institución. Fuente: Elaboración propia.

#### Interpretación:

El 100% de los encuestados (2 personas) respondieron "Totalmente de acuerdo". No hubo respuestas en desacuerdo, neutral o simplemente de acuerdo. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 1, ya que confirma la percepción positiva sobre las prácticas educativas innovadoras implementadas en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala y su contribución a la mejora del aprendizaje. El consenso absoluto indica que la comunidad educativa reconoce la importancia de la innovación, lo que refuerza la relevancia de seguir promoviendo y mejorando estas prácticas en beneficio de los estudiantes de Ciclo I y II. Los datos reflejan un consenso absoluto entre los encuestados sobre la importancia de la innovación educativa para mejorar el aprendizaje en la institución. No hay opiniones contrarias o neutrales, lo que sugiere que los participantes tienen una fuerte convicción sobre el papel fundamental de la innovación en el proceso educativo. En conclusión, los resultados es que el 100% de los encuestados consideran que la innovación educativa es fundamental para mejorar el aprendizaje en su institución. No

hubo respuestas en desacuerdo ni neutras, lo que indica un consenso total a favor de la importancia de la innovación en la educación.

**Pregunta 2.  
Estudiantes**

**Tabla 7**

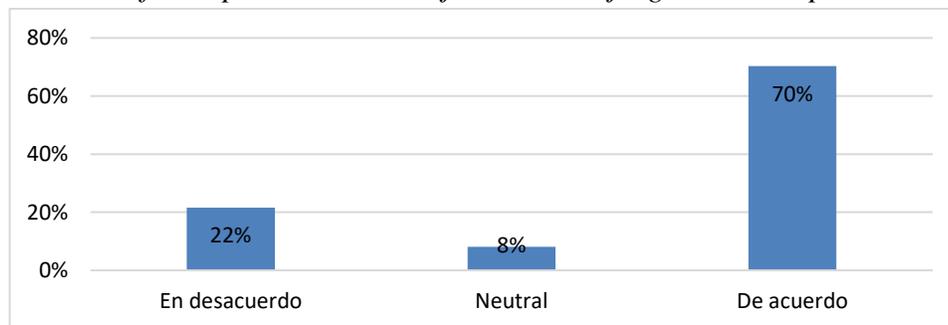
*¿Te parece más fácil aprender con dibujos, videos o juegos en una aplicación?*

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	8	22%
Neutral	3	8%
De acuerdo	26	70%
Total	37	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 5**

*¿Te parece más fácil aprender con dibujos, videos o juegos en una aplicación?*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que les parece más fácil aprender con dibujos, videos o juegos en una aplicación. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

70% (26 personas) respondieron "De acuerdo", indicando que la mayoría considera que los elementos visuales e interactivos facilitan el aprendizaje. 8% (3 personas) respondieron de manera "Neutral", lo que sugiere que no tienen una opinión clara sobre este método. 22% (8 personas) indicaron estar "En desacuerdo", reflejando que una parte significativa de los encuestados no considera que el aprendizaje con dibujos, videos o juegos sea más fácil. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 2, ya que evalúa la eficacia de las prácticas

educativas innovadoras (uso de elementos visuales e interactivos) en la mejora del aprendizaje y la reducción de la brecha de habilidades. El alto porcentaje de aceptación indica que estas herramientas son efectivas para la mayoría, pero la presencia de un grupo considerable en desacuerdo sugiere que no todos los estudiantes se benefician por igual. Esto destaca la necesidad de diversificar los métodos didácticos para garantizar que se adapten a diferentes estilos de aprendizaje y maximicen su impacto. Los resultados muestran que una mayoría considerable (70%) de los encuestados cree que el uso de elementos visuales e interactivos, como dibujos, videos o juegos, facilita el aprendizaje. Esto sugiere que estas herramientas pueden hacer que la enseñanza sea más dinámica y comprensible para la mayoría de los estudiantes.

Sin embargo, el 22% en desacuerdo es un porcentaje relativamente alto en comparación con otras preguntas de la encuesta, lo que indica que algunos estudiantes pueden preferir métodos de aprendizaje más tradicionales o considerar que estas herramientas no se adaptan a su estilo de aprendizaje. El 8% neutral muestra que hay una pequeña parte del grupo que no tiene una preferencia clara, lo que podría significar que su experiencia con estos métodos ha sido variable o que no han utilizado suficiente este tipo de recursos para formarse una opinión. En conclusión, aunque la mayoría considera que aprender con dibujos, videos o juegos en una aplicación es más fácil, una parte significativa prefiere otras estrategias de aprendizaje. Esto sugiere que es importante mantener una variedad de métodos didácticos en el aula para adaptarse a las diferentes necesidades y preferencias de los estudiantes.

**Tabla 8**

*Me gustaría que los maestros me enseñaran más sobre cómo usar la tecnología para aprender.*

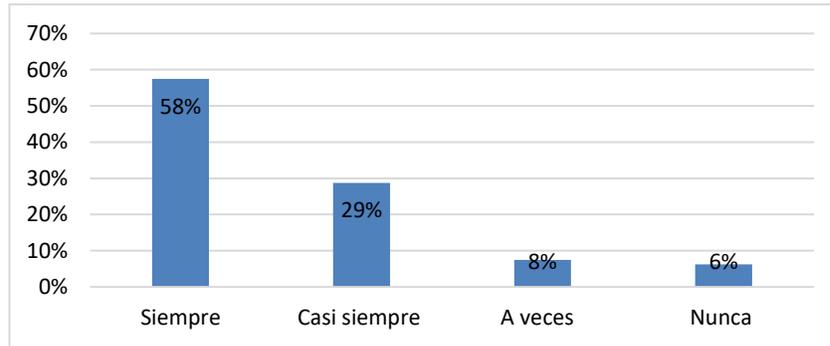
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	46	58%
Casi siempre	23	29%
A veces	6	8%

Nunca	5	6%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia.

**Figura 6**

*Me gustaría que los maestros me enseñaran más sobre cómo usar la tecnología para aprender*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que les gustaría que los maestros enseñaran más sobre cómo usar la tecnología. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

58% personas (46) respondieron "Siempre", lo que indica un alto interés en recibir más apoyo sobre el uso de la tecnología para el aprendizaje. 29% personas (23) respondieron "Casi siempre", lo que sugiere que también consideran útil este aprendizaje, aunque no lo ven como una necesidad constante. 8% personas (6) respondieron "A veces", mostrando un interés moderado en el tema. 6% personas (5) respondieron "Nunca", lo que indica que un pequeño grupo considera que no necesita más enseñanza sobre tecnología. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 2, ya que evalúa la eficacia de las prácticas educativas innovadoras y detecta una brecha en el dominio tecnológico de los estudiantes. El alto porcentaje de estudiantes que solicitan más orientación indica que, aunque la tecnología es una herramienta valiosa, su implementación aún requiere un acompañamiento más estructurado. Esto resalta la importancia de estrategias adicionales, como talleres o guías prácticas, para optimizar el uso de herramientas digitales en el aprendizaje y garantizar su accesibilidad para todos.

El 87% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") desea recibir más orientación sobre el uso de la tecnología en el aprendizaje, lo que muestra una fuerte demanda por parte del alumnado. El 8% que respondió "A veces" sugiere que algunos estudiantes pueden sentirse más cómodos con la tecnología o que solo requieren apoyo en ciertas áreas. El 6% que respondió "Nunca" indica que un pequeño grupo se siente suficientemente preparado o no ve la necesidad de recibir más enseñanza sobre este tema. En conclusión, los resultados reflejan una clara necesidad de fortalecer la enseñanza sobre el uso de la tecnología en el aprendizaje. Esto podría implementarse a través de talleres, guías prácticas, o sesiones dedicadas dentro del aula para garantizar que todos los estudiantes puedan aprovechar al máximo las herramientas digitales en su educación.

### **Docentes**

**Tabla 9**

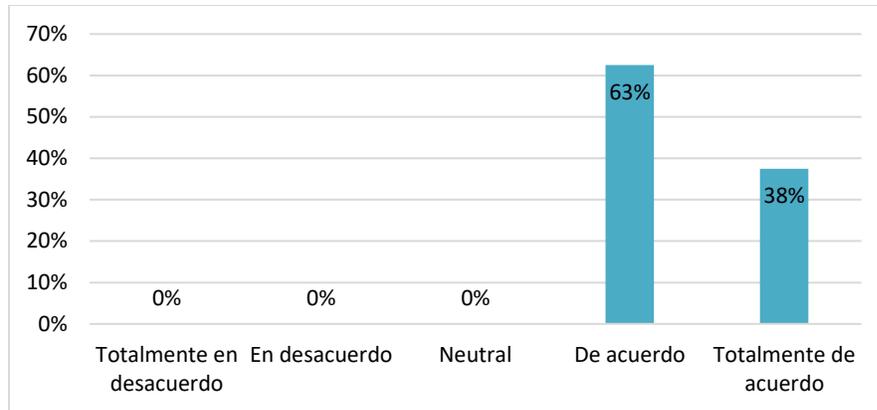
*La capacitación en tecnologías digitales puede mejorar la capacidad de los docentes para reducir la brecha digital.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	5	63%
Totalmente de acuerdo	3	38%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 7**

*La capacitación en tecnologías digitales puede mejorar la capacidad de los docentes para reducir la brecha digital.*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que piensan que la capacitación en tecnologías digitales puede mejorar para reducir la brecha digital. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

63% docentes (5) estuvieron de acuerdo con la afirmación. 38% docentes (3) estuvieron totalmente de acuerdo. 0% de respuestas en neutral, en desacuerdo o totalmente en desacuerdo. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 2, ya que evalúa la eficacia de la capacitación en tecnologías digitales como una estrategia para reducir la brecha de habilidades y conocimientos en el proceso educativo. El consenso positivo entre los docentes indica que reconocen la importancia de la formación digital para mejorar su enseñanza y apoyar el aprendizaje de los estudiantes. Esto refuerza la necesidad de continuar implementando programas de capacitación que fortalezcan sus competencias tecnológicas y optimicen el uso de herramientas digitales en el aula.

Los resultados reflejan un consenso positivo respecto a la importancia de la capacitación en tecnologías digitales para mejorar la capacidad docente y reducir la brecha digital. La totalidad de los docentes tiene una percepción favorable sobre el impacto de la formación digital en la enseñanza. El hecho de que ningún docente haya expresado desacuerdo o una postura neutral indica una aceptación generalizada del papel de la tecnología en la educación y la necesidad de

capacitar a los docentes en este ámbito. En conclusión, estos resultados sugieren que los docentes reconocen la capacitación digital como una estrategia clave para mejorar la enseñanza y cerrar la brecha digital en el ámbito educativo.

### Administrativos

**Tabla 10**

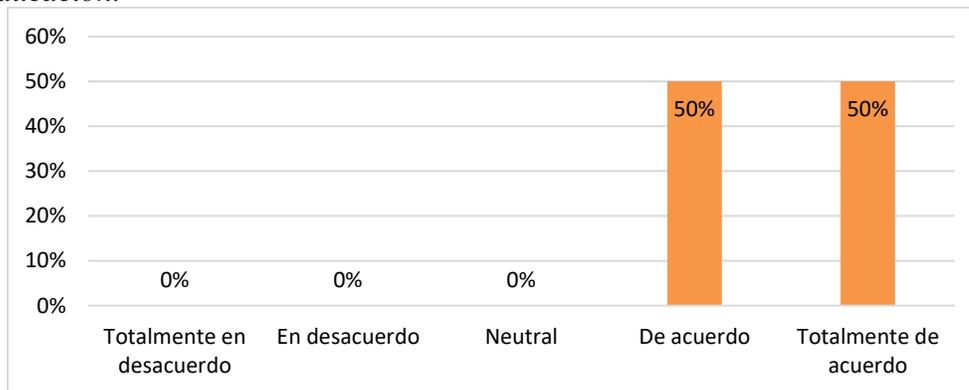
*La capacitación y formación del personal es suficiente para implementar innovaciones en la educación.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	1	50%
Totalmente de acuerdo	1	50%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia.

**Figura 8**

*La capacitación y formación del personal es suficiente para implementar innovaciones en la educación.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos que piensan que la capacitación y formación del personal es suficiente para implementar innovaciones en la educación.

Fuente: Elaboración propia.

### Interpretación:

1 persona (50%) seleccionó "De acuerdo". 1 persona (50%) seleccionó "Totalmente de acuerdo". No hubo respuestas en desacuerdo ni neutrales. Esta interpretación

se relaciona con el Objetivo Específico 3, ya que sugiere la necesidad de optimizar la capacitación y formación del personal para la implementación de innovaciones educativas. Aunque los encuestados consideran suficiente la formación, la diferencia en el grado de convencimiento indica que aún pueden existir áreas de mejora. Esto refuerza la importancia de evaluar continuamente los programas de capacitación y ajustarlos para garantizar que todo el personal se sienta plenamente preparado para aplicar estrategias innovadoras en la educación. Los datos reflejan que ambas personas encuestadas consideran que la capacitación y formación del personal es suficiente para implementar innovaciones en la educación. Sin embargo, una de ellas muestra mayor grado de convencimiento ("Totalmente de acuerdo"), mientras que la otra se encuentra en un nivel moderado de acuerdo. En conclusión, los resultados indican que las personas encuestadas tienen una percepción positiva sobre la capacitación y formación del personal para la implementación de innovaciones en la educación. Aunque ambas están de acuerdo en que la formación es suficiente, se observa una diferencia en el grado de convencimiento: una persona está totalmente segura de ello, mientras que la otra tiene una postura de acuerdo moderado. Esto sugiere que, si bien existe confianza en la preparación del personal, podría haber áreas de mejora o fortalecimiento para lograr una convicción plena en todos los encuestados.

**Pregunta 3.**

**Estudiantes**

**Tabla 11**

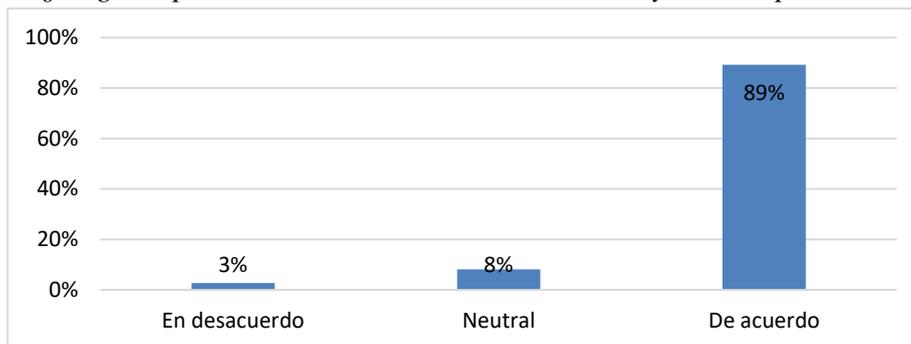
*¿Te gusta practicar matemáticas o leer con la ayuda de aplicaciones?*

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	1	3%
Neutral	3	8%
De acuerdo	33	89%
Total	37	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 9**

*¿Te gusta practicar matemáticas o leer con la ayuda de aplicaciones?*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que les gusta practicar matemáticas o leer con la ayuda de aplicaciones. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

89% (33 personas) respondieron "De acuerdo", lo que indica que la mayoría disfruta practicar matemáticas o leer utilizando aplicaciones. 8% (3 personas) dieron una respuesta "Neutral", lo que sugiere que no tienen una preferencia clara al respecto. 3% (1 persona) manifestó estar "En desacuerdo", lo que indica que una minoría prefiere otros métodos tradicionales para practicar matemáticas o leer. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 2, ya que evalúa la eficacia del uso de aplicaciones educativas en el aprendizaje de matemáticas y lectura, identificando su nivel de aceptación entre los estudiantes. El alto porcentaje de aceptación sugiere que estas herramientas son percibidas como útiles y dinámicas, lo que refuerza su potencial para mejorar el aprendizaje. Sin embargo, la presencia de respuestas neutrales y en desacuerdo indica que algunos estudiantes pueden preferir métodos tradicionales, lo que destaca la importancia de ofrecer una variedad de estrategias didácticas para atender diferentes preferencias de aprendizaje.

Estos resultados reflejan un alto nivel de aceptación (89%) hacia el uso de aplicaciones para practicar matemáticas o leer, lo que sugiere que los estudiantes encuentran estas

herramientas útiles, atractivas y posiblemente más dinámicas que los métodos tradicionales. El 8% de respuestas neutrales indica que hay algunos estudiantes que no tienen una inclinación fuerte hacia el uso de aplicaciones, tal vez porque no han explorado lo suficiente estos recursos o porque encuentran igual de efectivos otros métodos. El 3% en desacuerdo representa una pequeña minoría que prefiere practicar matemáticas o leer sin la ayuda de aplicaciones, posiblemente porque prefieren materiales físicos como libros o ejercicios en papel. En conclusión, estos resultados sugieren que las aplicaciones son un recurso altamente valorado para la práctica de matemáticas y lectura, por lo que su uso en el aula o en casa puede ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

**Tabla 12**

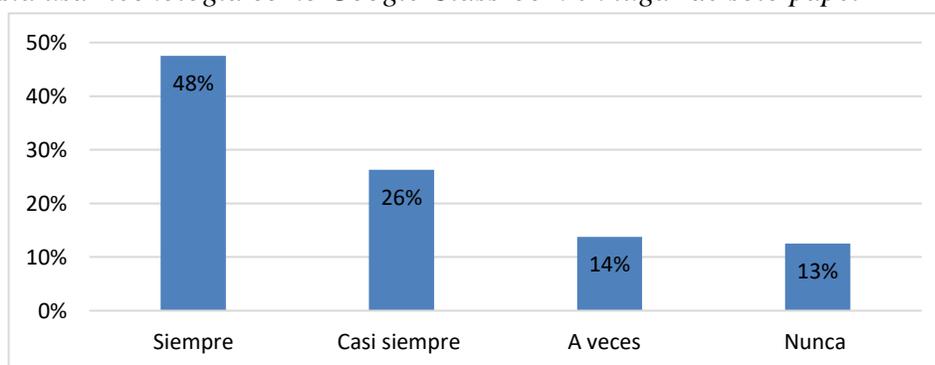
*Me gustaría que usaran más tecnologías como la Realidad Aumentada en clase.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	37	46%
Casi siempre	28	35%
A veces	12	15%
Nunca	3	4%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 10**

*Me gusta usar tecnología como Google Classroom en lugar de solo papel*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que les gusta usar tecnología como

Google Classroom en lugar de solo papel. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

48% personas (38) respondieron “siempre”, lo que indica que casi la mitad de los encuestados prefiere el uso de herramientas tecnológicas como Google Classroom sobre los métodos tradicionales en papel. 26% personas (21) respondieron “Casi siempre”, lo que refuerza la tendencia hacia la preferencia por la tecnología en la educación. 14% personas (11) respondieron “A veces”, lo que sugiere que algunos estudiantes encuentran útil la tecnología en ciertos momentos, pero no como un reemplazo total de papel. 13% personas (10) respondieron “Nunca”, lo que indica que un pequeño porcentaje de estudiantes prefiere el uso exclusivo de materiales en papel. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 1, ya que describe las prácticas educativas innovadoras implementadas en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, específicamente el uso de herramientas digitales como Google Classroom. La fuerte aceptación de estas herramientas por parte de los estudiantes indica que las plataformas digitales están contribuyendo positivamente a la experiencia educativa, mejorando la organización y el acceso a los materiales. Sin embargo, la preferencia de algunos estudiantes por un enfoque híbrido sugiere la importancia de combinar tanto métodos digitales como tradicionales para adaptarse a diversas necesidades y maximizar los beneficios del aprendizaje.

El 74% de los estudiantes (sumando “Siempre” y “Casi siempre”) muestra una inclinación clara hacia el uso de herramientas digitales en el aprendizaje, lo que indica que Google Classroom y plataformas similares pueden mejorar la experiencia educativa al facilitar la organización y acceso a los materiales. El 14% que respondió "A veces" sugiere que algunos estudiantes prefieren un enfoque híbrido, donde la tecnología complementa el papel, pero sin sustituirlo por completo. El 13% que respondió "Nunca" muestra que todavía hay una minoría

de estudiantes que no se sienten cómodos o no ven beneficios en el uso de plataformas digitales para la educación. En conclusión, los resultados reflejan una fuerte aceptación del uso de tecnología educativa, con una mayoría de estudiantes que encuentran en herramientas como Google Classroom una alternativa eficiente al uso exclusivo del papel. No obstante, es recomendable ofrecer opciones híbridas que combinen lo mejor de ambos mundos, asegurando que todos los alumnos puedan adaptarse a los métodos de aprendizaje que mejor se ajusten a sus necesidades.

## Docentes

**Tabla 13**

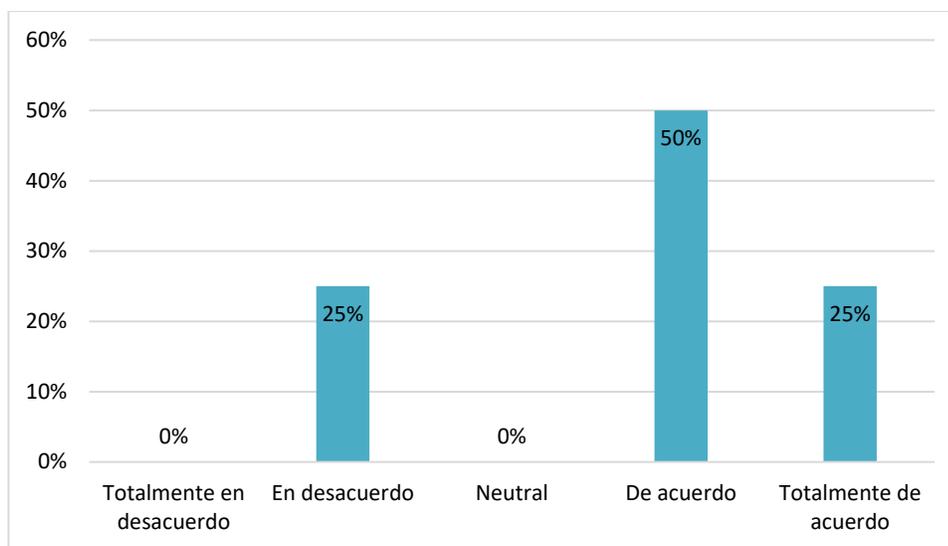
*La adopción de metodologías innovadoras contribuye a que todos los estudiantes tengan acceso igualitario a oportunidades de aprendizaje.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	2	25%
Neutral	0	0%
De acuerdo	4	50%
Totalmente de acuerdo	2	25%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 11**

*La adopción de metodologías innovadoras contribuye a que todos los estudiantes tengan acceso igualitario a oportunidades de aprendizaje.*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que piensan que la adopción de metodologías innovadoras contribuye a que todos los estudiantes tengan acceso igualitario a oportunidades de aprendizaje. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

50% docentes (4) están de acuerdo con la afirmación. 25% docentes (2) están totalmente de acuerdo. 25% docentes (2) están en desacuerdo. 0% docentes de respuestas totalmente en desacuerdo o neutral. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 2, ya que evalúa la eficacia de las metodologías innovadoras en la reducción de la brecha de habilidades y en la mejora de las oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes. La mayoría de los docentes está de acuerdo en que estas metodologías pueden fomentar el acceso igualitario, lo que refuerza la percepción de que las innovaciones educativas pueden ser efectivas en la mejora del aprendizaje. Sin embargo, la presencia de un 25% de docentes en desacuerdo sugiere que pueden existir barreras o dudas sobre la implementación de estas metodologías, lo que indica áreas de mejora o de mayor sensibilización para asegurar su efectividad en todos los contextos educativos. Los resultados muestran una mayoría de respuestas positivas, con un 75%

de los docentes que están de acuerdo o totalmente de acuerdo en que las metodologías innovadoras pueden fomentar el acceso igualitario a oportunidades de aprendizaje.

Sin embargo, el 25% de los docentes manifestó estar en desacuerdo, lo que indica que hay una parte del grupo que no percibe claramente el impacto positivo de estas metodologías o que puede tener dudas sobre su implementación y efectividad. El hecho de que no haya respuestas en totalmente en desacuerdo ni neutral sugiere que todos los docentes tienen una opinión formada sobre el tema, sin posturas de indiferencia. En conclusión, la mayoría de los docentes ven de manera positiva la adopción de metodologías innovadoras en la educación, reconociendo su papel en la equidad de oportunidades. No obstante, la presencia de un grupo en desacuerdo indica que puede haber barreras, resistencias o preocupaciones sobre la efectividad o implementación de estas metodologías en el contexto educativo.

### **Administrativos**

**Tabla 14**

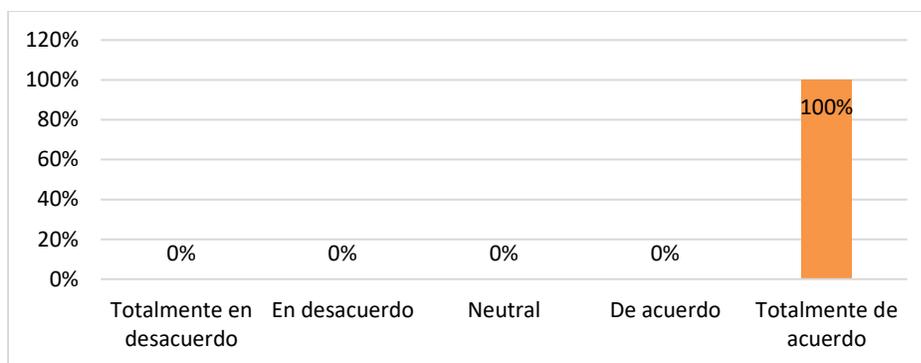
*Me gustaría recibir más apoyo para aplicar estrategias innovadoras en mi área de trabajo.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	2	100%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia.

**Figura 12**

*Me gustaría recibir más apoyo para aplicar estrategias innovadoras en mi área de trabajo*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos que les gustaría recibir más apoyo para aplicar estrategias innovadoras en mi área de trabajo. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

Ambos participantes (100%) seleccionaron "Totalmente de acuerdo". No hubo respuestas en desacuerdo, neutrales o simplemente de acuerdo. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 3, ya que señala la necesidad de optimizar las prácticas educativas implementadas en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala. La unanimidad en la respuesta sobre la necesidad de más apoyo destaca que, aunque las estrategias innovadoras son vistas positivamente, los docentes y otros involucrados requieren más recursos, capacitación y acompañamiento para implementarlas de manera efectiva. Esto sugiere que es crucial ofrecer un mayor respaldo institucional para garantizar que las innovaciones educativas sean completamente eficaces y se puedan aplicar de forma exitosa. Los datos reflejan que todas las personas encuestadas consideran que necesitan más apoyo para aplicar estrategias innovadoras en su trabajo. La unanimidad en la respuesta sugiere que hay una demanda clara de mayor respaldo, ya sea en términos de recursos, capacitación o acompañamiento en la implementación de estas estrategias. Esto podría indicar que, aunque hay una percepción positiva sobre la innovación en la educación, existe también una necesidad de fortalecimiento y apoyo institucional para hacerla efectiva.

**Pregunta 4.  
Estudiantes**

**Tabla 15**

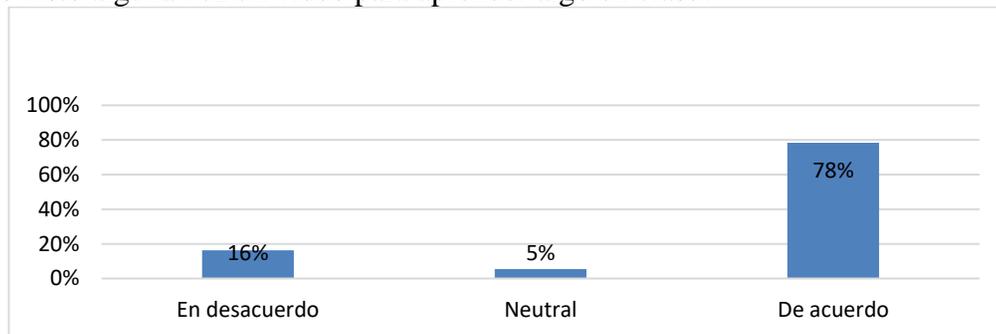
*¿Has visto alguna vez un video para aprender algo en clase?*

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	6	16%
Neutral	2	5%
De acuerdo	29	78%
Total	37	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 13**

*¿Has visto alguna vez un video para aprender algo en clase?*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que han visto alguna vez un video para aprender algo en clase. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

78% personas (29) respondieron "De acuerdo", lo que indica que la mayoría ha utilizado videos en clase como herramienta de aprendizaje. 16% personas (6) respondieron "En desacuerdo", lo que sugiere que un pequeño porcentaje no ha tenido esta experiencia o no considera que los videos sean un recurso utilizado en sus clases. 5% personas (2) respondieron "Neutral", reflejando una opinión intermedia o una experiencia limitada con el uso de videos en clase. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 1, ya que describe una práctica educativa innovadora implementada en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala: el uso de videos

como recurso didáctico. La alta aceptación de los videos por parte de los estudiantes sugiere que esta metodología está bien integrada en las prácticas de enseñanza y valorada como una herramienta eficaz para el aprendizaje. A pesar de algunos estudiantes que no ven su relevancia, el uso extendido de videos confirma que son un recurso educativo importante y efectivo para facilitar el aprendizaje en diversas áreas del conocimiento. Los resultados reflejan una alta aceptación y uso de videos como recurso educativo en el aula. La mayoría de los estudiantes han visto videos para aprender algún concepto en clase, lo que sugiere que esta metodología es una práctica común y valorada.

El bajo porcentaje de respuestas en desacuerdo (16%) y neutras (5%) sugiere que, aunque existen casos donde los videos no son utilizados o no se consideran relevantes, la gran mayoría ha tenido acceso a ellos y los reconoce como una herramienta de aprendizaje. En conclusión, estos datos respaldan la idea de que los videos son un recurso didáctico importante en la educación actual, facilitando el aprendizaje de los estudiantes en diferentes áreas del conocimiento.

**Tabla 16**

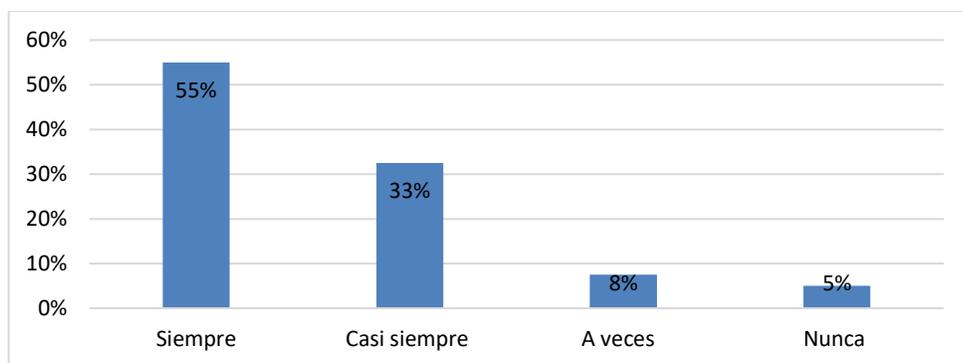
*Las simulaciones en tecnología me permiten entender los conceptos más fácilmente*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	44	55%
Casi siempre	26	33%
A veces	6	8%
Nunca	4	5%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 14**

*Las simulaciones en tecnología me permiten entender los conceptos más fácilmente*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que piensan que las simulaciones en tecnología le permiten entender los conceptos más fácilmente. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

55% personas (44) respondieron "Siempre", lo que indica que más de la mitad de los encuestados encuentra las simulaciones tecnológicas muy efectivas para comprender conceptos. 33% personas (26) respondieron "Casi siempre", lo que sugiere que una gran mayoría (88% en total) valora positivamente el uso de simulaciones en el aprendizaje. 8% personas (6) respondieron "A veces", lo que sugiere que en ciertas ocasiones las simulaciones pueden no ser suficientes o no aplicarse de manera adecuada. 5% personas (4) respondieron "Nunca", lo que indica que un pequeño porcentaje de estudiantes no encuentra útiles las simulaciones tecnológicas para su aprendizaje. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 2, ya que evalúa la eficacia de las simulaciones tecnológicas como práctica educativa innovadora en el proceso de aprendizaje.

La alta aceptación de las simulaciones tecnológicas sugiere que son una herramienta efectiva para facilitar la comprensión de conceptos. No obstante, el pequeño porcentaje de estudiantes que no las encuentra útiles indica que no todos los métodos de enseñanza se ajustan a todos los estilos de aprendizaje, lo que subraya la importancia de diversificar las estrategias pedagógicas para asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de las herramientas educativas disponibles. El 88% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre")

considera que las simulaciones tecnológicas les ayudan a comprender los conceptos de manera más sencilla. Esto refuerza la idea de que el aprendizaje visual e interactivo facilita la asimilación de conocimientos en comparación con métodos más tradicionales. El 8% que respondió "A veces" sugiere que, aunque las simulaciones pueden ser efectivas, no siempre se adaptan a todos los temas o estilos de aprendizaje. El 5% que respondió "Nunca" refleja una minoría de estudiantes que posiblemente prefieren otros métodos de aprendizaje o encuentran dificultades con las simulaciones tecnológicas. En conclusión, los resultados reflejan una gran aceptación y efectividad de las simulaciones tecnológicas como recurso educativo. Es recomendable que los docentes continúen integrando este tipo de herramientas en sus clases, ya que la mayoría de los estudiantes las consideran útiles. Sin embargo, también es importante ofrecer variedad en los métodos de enseñanza para adaptarse a las necesidades de todos los alumnos.

## Docentes

**Tabla 17**

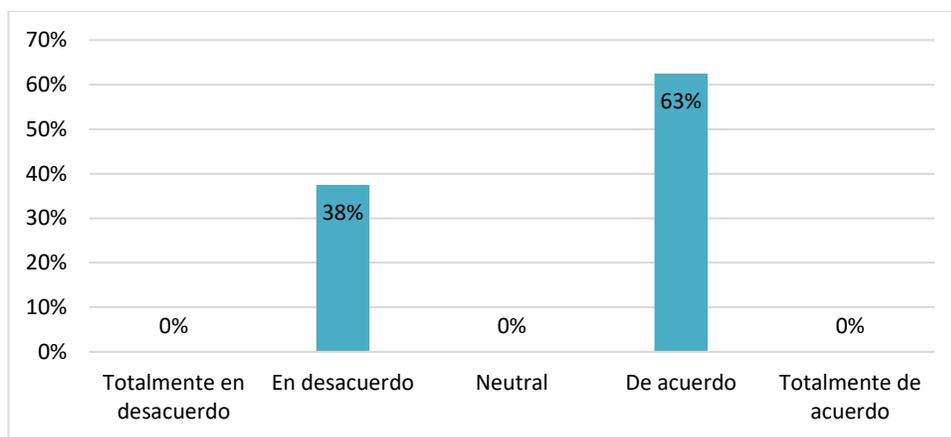
*La falta de recursos tecnológicos adecuados es un obstáculo para implementar prácticas innovadoras en mi aula.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	3	38%
Neutral	0	0%
De acuerdo	5	63%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 15**

*La falta de recursos tecnológicos adecuados es un obstáculo para implementar prácticas innovadoras en mi aula.*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que piensan que la falta de recursos tecnológicos adecuados es un obstáculo para implementar prácticas innovadoras en el aula. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

63%docentes (5) están de acuerdo con la afirmación. 38%docentes (3) están en desacuerdo. 0% de respuestas en totalmente de acuerdo, totalmente en desacuerdo o neutral. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 3, ya que plantea la necesidad de optimizar las prácticas educativas implementadas en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, en este caso, destacando la falta de recursos tecnológicos como un factor limitante para la innovación. Aunque la mayoría de los docentes considera que la carencia de tecnología es un obstáculo, un grupo significativo cree que la innovación puede lograrse con métodos alternativos. Esto sugiere que, si bien la tecnología es un componente importante para la innovación, también es necesario considerar otras estrategias pedagógicas y enfoques creativos que no dependan exclusivamente de los recursos tecnológicos, permitiendo la mejora continua en las prácticas educativas. La mayoría de los docentes (63%) considera que la falta de recursos tecnológicos sí representa un obstáculo para la implementación de prácticas innovadoras en el aula. Esto sugiere que la disponibilidad de

tecnología es un factor clave en la innovación educativa y que la carencia de estos recursos puede limitar las estrategias pedagógicas.

Por otro lado, un 38% de los docentes está en desacuerdo, lo que indica que un grupo de docentes no percibe la falta de recursos tecnológicos como una barrera significativa para innovar en el aula. Esto podría deberse a la existencia de alternativas metodológicas que no dependen directamente de la tecnología o a la creatividad en la implementación de estrategias sin necesidad de grandes recursos tecnológicos. En conclusión, los resultados muestran que, aunque la mayoría considera la falta de recursos tecnológicos como un obstáculo para la innovación, un porcentaje importante (38%) cree que la innovación en el aula puede lograrse incluso con recursos limitados. Esto resalta la importancia de contar con tecnología adecuada, pero también abre la posibilidad de explorar enfoques innovadores que no dependan exclusivamente de estos recursos.

### **Administrativos**

**Tabla 18**

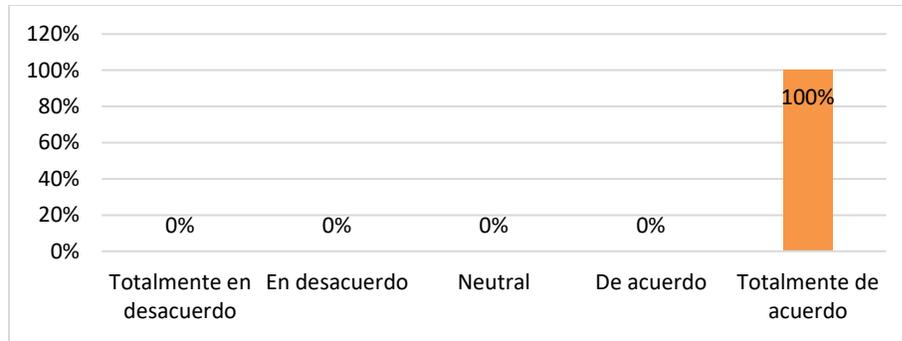
*La resistencia al cambio por parte de algunos docentes es una barrera para la adopción de tecnologías innovadoras.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	2	100%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 16**

*La resistencia al cambio por parte de algunos docentes es una barrera para la adopción de tecnologías innovadoras.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos piensas que La resistencia al cambio por parte de algunos docentes es una barrera para la adopción de tecnologías innovadoras. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

100% (2 personas) respondió "Totalmente de acuerdo". No hubo respuestas en "Totalmente en desacuerdo", "En desacuerdo", "Neutral" ni "De acuerdo". Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 3, ya que señala un desafío clave en la optimización de las prácticas educativas innovadoras: la resistencia al cambio de algunos docentes. El hecho de que todos los encuestados perciban esta resistencia como un obstáculo importante para la adopción de tecnologías innovadoras sugiere que, para que las prácticas innovadoras sean efectivas, es crucial abordar estas barreras. Esto puede incluir ofrecer capacitación adicional, crear un ambiente de apoyo para el cambio y fomentar la disposición de los docentes hacia nuevas metodologías tecnológicas. Estos resultados indican que todos los encuestados perciben la resistencia al cambio de algunos docentes como un obstáculo significativo para la adopción de tecnologías innovadoras en la enseñanza. Esta percepción puede reflejar desafíos en la integración de nuevas herramientas digitales debido a factores como la falta de capacitación, miedo al cambio o preferencia por métodos tradicionales.

**Pregunta 5.**  
**Estudiantes**  
**Tabla 19**

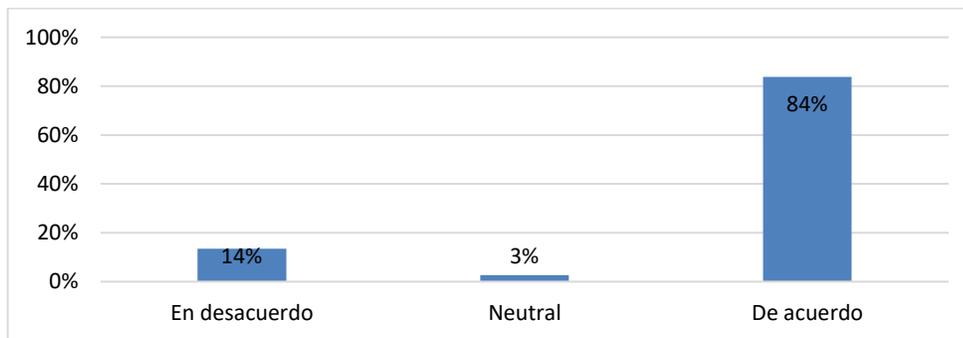
*¿Te gustaría aprender cosas nuevas con realidad aumentada (como si fueran juegos)?*

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	5	14%
Neutral	1	3%
De acuerdo	31	84%
Total	37	100%

*Nota. Elaboración propia*

**Figura 17**

*¿Te gustaría aprender cosas nuevas con realidad aumentada (como si fueran juegos)?*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que les gustaría aprender cosas nuevas con realidad aumentada (como si fueran juegos). Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

84% personas (31) respondieron "De acuerdo", lo que indica que la gran mayoría está interesada en aprender mediante realidad aumentada y la consideran una herramienta atractiva para el aprendizaje. 14% personas (5) respondieron "En desacuerdo", lo que sugiere que un pequeño grupo de encuestados no está interesado en este tipo de aprendizaje. 3% persona (1) respondió "Neutral", lo que indica una postura intermedia sin una preferencia clara. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 1, ya que describe una práctica educativa innovadora implementada en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala: el uso de la realidad aumentada como herramienta educativa. El alto nivel de interés por parte de los estudiantes sugiere que esta tecnología tiene un gran potencial para mejorar el aprendizaje, haciendo que el

proceso sea más interactivo y atractivo. Esto refuerza la idea de que la realidad aumentada puede ser una estrategia eficaz para motivar y aumentar el compromiso de los estudiantes con el contenido académico, y puede ser considerada como una opción a seguir para enriquecer las prácticas educativas.

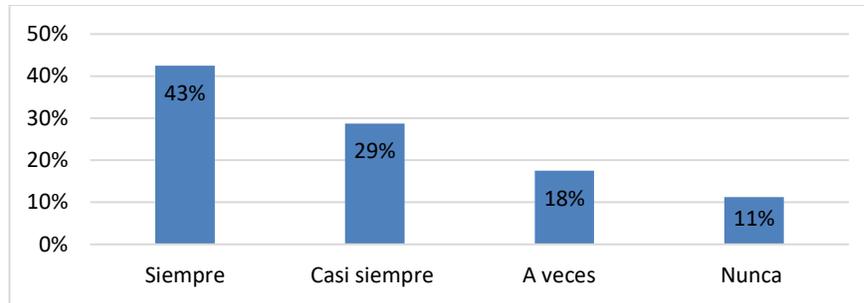
Los resultados muestran un alto nivel de interés (84%) en el uso de la realidad aumentada como una herramienta educativa, lo que sugiere que esta tecnología tiene un gran potencial para mejorar la experiencia de aprendizaje. El bajo porcentaje de respuestas en desacuerdo (14%) y neutral (3%) indica que hay pocas personas que no ven beneficios en este método o que no tienen una opinión clara al respecto. En conclusión, la realidad aumentada es una opción atractiva para los estudiantes, ya que puede hacer el aprendizaje más interactivo, dinámico y similar a una experiencia de juego, lo que podría aumentar la motivación y el compromiso con el contenido académico.

**Tabla 20**  
*Las herramientas digitales facilitan mi aprendizaje.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	34	43%
Casi siempre	23	29%
A veces	14	18%
Nunca	9	11%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 18**  
*Las herramientas digitales facilitan mi aprendizaje.*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que piensan que las herramientas digitales facilitan mi aprendizaje. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

43% personas (34) respondieron "Siempre", lo que indica que una parte significativa de los estudiantes considera que la tecnología es fundamental para mejorar su aprendizaje. 29% personas (23) respondieron "Casi siempre", lo que significa que un 72% en total percibe que las herramientas digitales ayudan en su proceso educativo. 18% personas (14) respondieron "A veces", lo que sugiere que algunos estudiantes encuentran útil la tecnología en ciertos momentos, pero no de forma constante. 11% personas (9) respondieron "Nunca", lo que indica que una minoría no encuentra beneficios en el uso de herramientas digitales para su aprendizaje. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 2, ya que evalúa la eficacia de las herramientas digitales en la mejora del aprendizaje de los estudiantes. La mayoría de los estudiantes que considera que las herramientas digitales facilitan su aprendizaje indica que estas tecnologías están siendo efectivas en el aula. Sin embargo, el porcentaje de estudiantes que prefiere métodos tradicionales o tiene dificultades con la tecnología resalta la necesidad de brindar apoyo adicional y adoptar un enfoque equilibrado que combine métodos digitales y tradicionales, asegurando que todos los estudiantes puedan beneficiarse del proceso educativo.

El 72% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") considera que las herramientas digitales facilitan su aprendizaje, lo que demuestra un fuerte respaldo a la incorporación de la tecnología en el ámbito educativo. El 18% que respondió "A veces" podría

indicar que la efectividad de las herramientas digitales depende del contexto en el que se utilicen. El 11% que respondió "Nunca" muestra que aún hay estudiantes que prefieren métodos de aprendizaje tradicionales o que pueden tener dificultades con la tecnología. En conclusión, estos resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes considera que la tecnología facilita su aprendizaje, pero es importante que los docentes brinden apoyo adicional a quienes no se sienten cómodos con estas herramientas. Además, se recomienda un enfoque equilibrado que combine estrategias digitales y tradicionales para maximizar el aprendizaje de todos los estudiantes.

### **Docentes**

**Tabla 21**

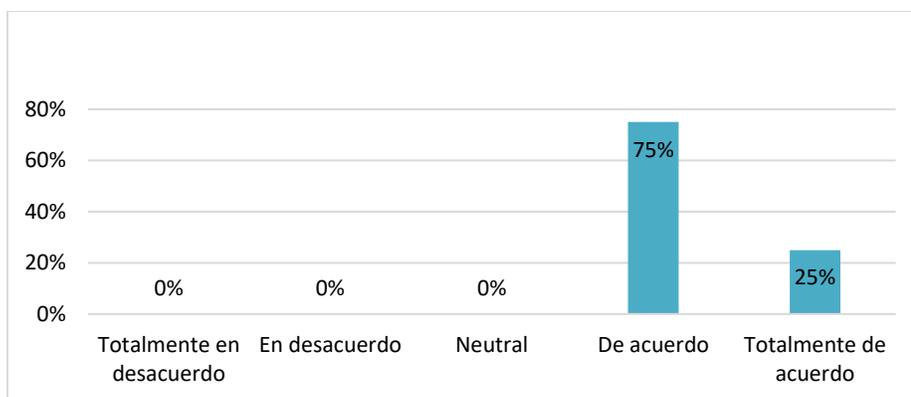
*La resistencia al cambio de algunos estudiantes y docentes dificulta la implementación de prácticas innovadoras.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	6	75%
Totalmente de acuerdo	2	25%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 19**

*La resistencia al cambio de algunos estudiantes y docentes dificulta la implementación de prácticas innovadoras*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que piensan que la resistencia al cambio de algunos estudiantes y docentes dificulta la implementación de prácticas innovadoras. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

75% docentes (6) están de acuerdo con la afirmación. 25% docentes (2) están en desacuerdo. 0% de respuestas en totalmente de acuerdo, totalmente en desacuerdo o neutral. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 3, ya que subraya la necesidad de optimizar las prácticas educativas innovadoras, específicamente al abordar la resistencia al cambio como un obstáculo significativo. El consenso absoluto de los docentes sobre la resistencia al cambio destaca que este es un factor crítico que limita la adopción de nuevas metodologías. Abordar este desafío con estrategias como la capacitación adecuada, la comunicación clara de los beneficios y la inclusión de los docentes en el proceso de toma de decisiones podría ser clave para mejorar la implementación de prácticas innovadoras en la educación. El 75% de los docentes está de acuerdo con que la resistencia al cambio dificulta la innovación, y un 25% adicional está totalmente de acuerdo. Esto suma un 100% de respuestas afirmativas, lo que indica una percepción muy fuerte sobre la validez de la afirmación. Ningún docente respondió "Totalmente en desacuerdo", "En desacuerdo" o "Neutral", lo cual es un indicador de que la resistencia al cambio es un tema ampliamente reconocido como un obstáculo.

En conclusión, los resultados sugieren la necesidad de abordar la resistencia al cambio como un factor clave para promover la innovación en la educación. Estrategias efectivas podrían incluir una mejor comunicación sobre los beneficios de los cambios, la participación de los interesados en el proceso de toma de decisiones y la capacitación adecuada para implementar nuevas prácticas.

**Pregunta 6.  
Estudiantes**

**Tabla 22**

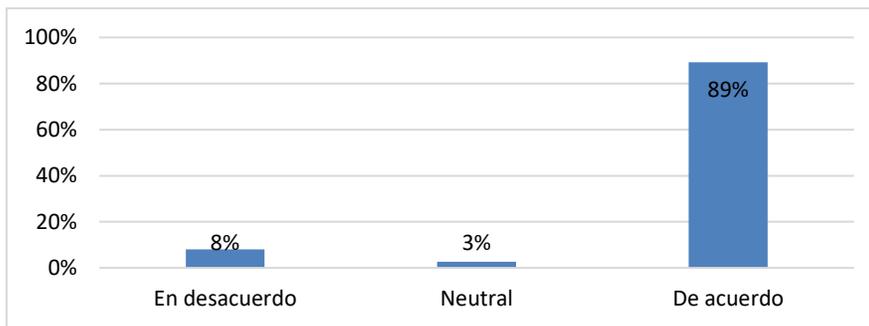
*¿Tus profesores te enseñan cómo usar la tecnología en la clase?*

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	3	8%
Neutral	1	3%
De acuerdo	33	89%
Total	37	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 20**

*¿Tus profesores te enseñan cómo usar la tecnología en la clase?*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que piensas que los profesores enseñan cómo usar la tecnología en la clase. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

89% personas (33) respondieron "De acuerdo", lo que indica que la gran mayoría de los estudiantes reconoce que sus profesores les enseñan a utilizar la tecnología en el aula. 8% personas (3) respondieron "En desacuerdo", lo que sugiere que un pequeño grupo de

estudiantes considera que no recibe suficiente orientación sobre el uso de la tecnología por parte de sus profesores. 3% persona (1) respondió "Neutral", lo que refleja una postura intermedia sin una opinión clara sobre el tema. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 1, ya que describe una práctica educativa innovadora implementada en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala: la enseñanza activa del uso de la tecnología en el aula. La alta participación de los docentes en la orientación sobre el uso de herramientas tecnológicas indica que la integración de la tecnología en el proceso educativo es una prioridad. La percepción positiva de los estudiantes sobre el apoyo recibido refuerza la importancia de esta práctica en la mejora de su aprendizaje y adaptación a entornos digitales, lo que contribuye significativamente a la mejora de sus habilidades y conocimientos.

Los resultados reflejan una alta participación de los docentes en la enseñanza del uso de la tecnología en el aula, ya que casi 9 de cada 10 estudiantes afirman recibir esta orientación. Esto sugiere que los profesores están integrando activamente la tecnología en sus métodos de enseñanza y guiando a los estudiantes en su uso. El bajo porcentaje de respuestas en desacuerdo (8%) y neutral (3%) indica que hay pocos estudiantes que sienten que no reciben suficiente apoyo en este aspecto. En conclusión, la mayoría de los estudiantes perciben que sus profesores desempeñan un papel importante en la enseñanza del uso de herramientas tecnológicas en clase, lo que puede contribuir a mejorar su aprendizaje y adaptación a entornos educativos digitales.

**Pregunta 7.**

**Estudiantes**

**Tabla 23**

*¿Te gustaría que los dibujos en tus libros cobraran vida en una pantalla?*

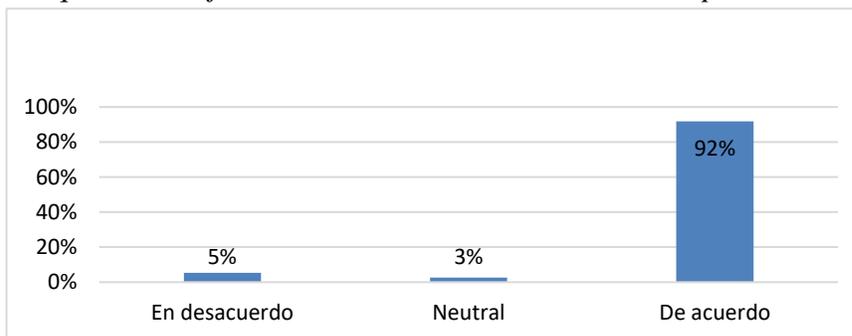
Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	2	5%
Neutral	1	3%

De acuerdo	34	92%
Total	37	100%

Nota. Elaboración propia

### Figura 21

*¿Te gustaría que los dibujos en tus libros cobraran vida en una pantalla?*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que les gustaría que los dibujos en los libros cobraran vida en una pantalla. Fuente: Elaboración propia.

### Interpretación:

92% personas (34) respondieron "De acuerdo", lo que indica que la gran mayoría de los estudiantes está interesada en la posibilidad de que los dibujos de sus libros cobren vida en una pantalla, probablemente a través de tecnologías como la realidad aumentada o animaciones interactivas. 5% personas (2) respondieron "En desacuerdo", lo que sugiere que hay un pequeño porcentaje que no encuentra atractiva esta idea. 3% persona (1) respondió "Neutral", lo que refleja una postura intermedia sin una preferencia clara. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 1, ya que describe una práctica educativa innovadora implementada en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala: la integración de tecnologías interactivas, como la realidad aumentada, en los libros escolares. El alto nivel de interés de los estudiantes hacia el uso de tecnologías para hacer los dibujos más interactivos y dinámicos sugiere que este tipo de recursos puede mejorar la comprensión y el atractivo de los contenidos educativos. La aceptación generalizada de esta herramienta refuerza la idea de que la tecnología, aplicada de manera

innovadora, puede ser muy efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje y motivar a los estudiantes.

Los resultados muestran un alto nivel de interés (92%) en el uso de tecnología para hacer que los dibujos de los libros sean más interactivos y dinámicos. Esto sugiere que los estudiantes ven en esta herramienta una forma innovadora y atractiva de aprendizaje, que podría hacer los contenidos más comprensibles y entretenidos. El bajo porcentaje de desacuerdo (5%) y neutralidad (3%) indica que la mayoría de los estudiantes está abierta a nuevas formas de interacción con los contenidos educativos. En conclusión, la integración de tecnologías como la realidad aumentada o animaciones interactivas en los libros escolares podría ser una estrategia efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje y captar el interés de los estudiantes.

**Pregunta relacionada a Prácticas educativas Innovadoras**

**Pregunta 1.**

**Estudiantes**

**Tabla 24**

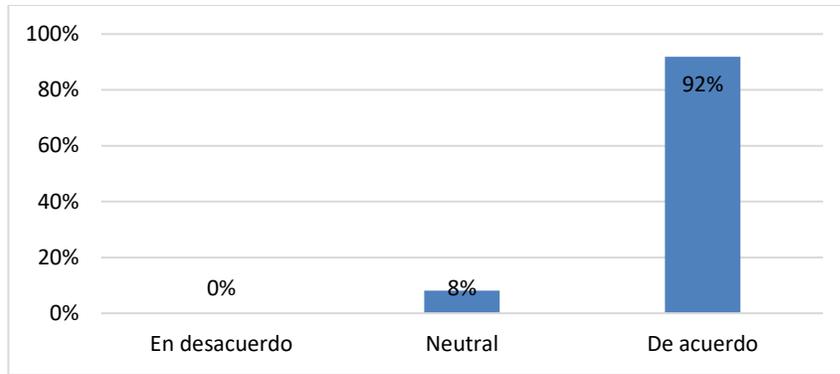
*¿Te gusta cuando la maestra usa actividades nuevas para enseñar?*

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	0	0%
Neutral	3	8%
De acuerdo	34	92%
Total	37	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 22**

*¿Te gusta cuando la maestra usa actividades nuevas para enseñar?*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que les gusta cuando la maestra usa actividades nuevas para enseñar. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

92% (34 personas) respondieron "De acuerdo", indicando que les agrada que la maestra implemente actividades innovadoras en su enseñanza. 8% (3 personas) respondieron de manera "Neutral", lo que significa que no tienen una opinión clara al respecto. 0% (0 personas) indicaron estar "En desacuerdo", lo que sugiere que nadie se opone a la implementación de nuevas actividades en clase. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 1, ya que resalta la implementación de prácticas educativas innovadoras que son bien recibidas por los estudiantes, como el uso de nuevas actividades en la enseñanza. La alta aceptación de estas actividades sugiere que las estrategias pedagógicas innovadoras contribuyen a hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo, lo que mejora la experiencia educativa. Dado que no hay resistencia al cambio y la mayoría de los estudiantes apoya estas metodologías, se concluye que continuar con este enfoque sería beneficioso para el desarrollo académico de los estudiantes.

Los resultados reflejan una alta aceptación por parte de los estudiantes respecto al uso de actividades nuevas en la enseñanza. La gran mayoría (92%) considera positivo este enfoque, lo que indica que la innovación pedagógica es bien recibida y puede contribuir a un aprendizaje más dinámico y atractivo. El hecho de que no haya respuestas en desacuerdo muestra que no

existe resistencia al cambio, y la pequeña cantidad de respuestas neutrales (8%) sugiere que solo un pequeño grupo no tiene una preferencia clara. En conclusión, estos resultados sugieren que la maestra debería continuar utilizando nuevas estrategias didácticas, ya que generan una respuesta favorable en la mayoría de los estudiantes.

**Tabla 25**

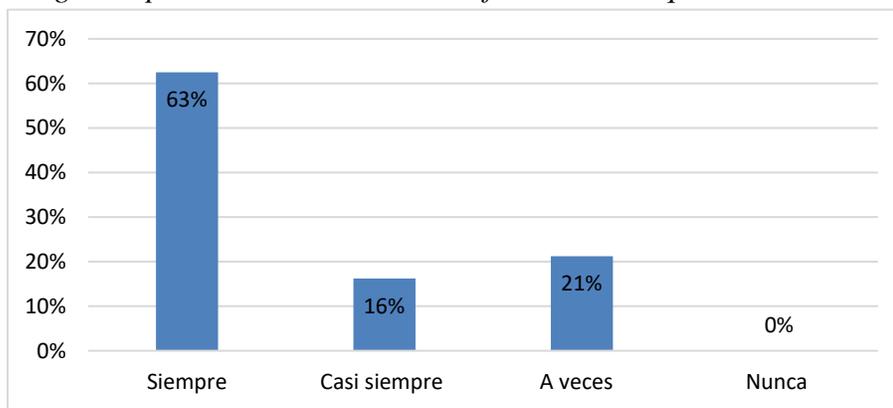
*Me gusta aprender con actividades diferentes a las que hacemos normalmente en clase.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	50	63%
Casi siempre	13	16%
A veces	17	21%
Nunca	0	0%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 23**

*Me gusta aprender con actividades diferentes a las que hacemos normalmente en clase.*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que les gusta aprender con actividades diferentes a las que se hacen normalmente en clase. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

63% personas (50) respondieron "Siempre", lo que indica que la mayoría de los estudiantes disfruta aprendiendo con actividades variadas y diferentes a las habituales. 16% personas (13) respondieron "Casi siempre", lo que sugiere que también disfrutaban la diversidad en las actividades, aunque no en todas las ocasiones. 21% personas (17) respondieron "A veces",

lo que muestra que un grupo de estudiantes tiene una postura más neutral y no siempre prefiere este tipo de metodologías. 0% personas (0) respondieron "Nunca", lo que indica que no hay estudiantes que rechacen completamente la idea de aprender con actividades diferentes. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 1, ya que describe el impacto positivo de las metodologías innovadoras y dinámicas en la motivación y el interés de los estudiantes.

El alto porcentaje de estudiantes que disfrutaban aprender con actividades variadas indica que estas prácticas contribuyen a un ambiente de aprendizaje más atractivo y motivador. La aceptación generalizada de estas estrategias sugiere que los docentes deberían continuar incorporando enfoques creativos y diversos para mantener el compromiso de los estudiantes y mejorar su experiencia educativa. Los resultados muestran que el 79% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") disfruta aprender con actividades variadas, lo que sugiere que el uso de metodologías innovadoras y dinámicas en el aula puede mejorar la motivación y el interés por el aprendizaje. El 21% que respondió "A veces" indica que, aunque algunos estudiantes prefieren la variedad, también pueden sentirse cómodos con métodos más tradicionales en ciertos momentos. El hecho de que ningún estudiante haya respondido "Nunca" sugiere que la mayoría está abierta al uso de estrategias didácticas distintas, lo que representa una oportunidad para los docentes de diversificar sus enfoques pedagógicos sin temor a un rechazo significativo por parte de los alumnos. En conclusión, la incorporación de actividades variadas y creativas en la enseñanza puede generar un impacto positivo en la experiencia de aprendizaje y mantener el compromiso de los estudiantes en el aula.

## **Docentes**

**Tabla 26**

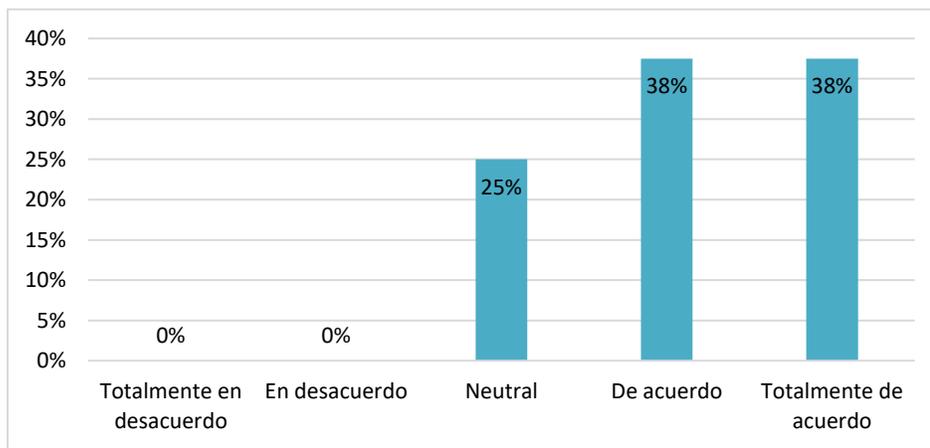
*Considero que la innovación educativa es esencial para mejorar el aprendizaje de mis estudiantes.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	2	25%
De acuerdo	3	38%
Totalmente de acuerdo	3	38%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 24**

*Considero que la innovación educativa es esencial para mejorar el aprendizaje de mis estudiantes*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que piensas que la adopción de metodologías innovadoras contribuye a que todos los estudiantes tengan acceso igualitario a oportunidades de aprendizaje. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

0% (ningún docente) respondió "Totalmente en desacuerdo" o "En desacuerdo", lo que indica que todos los encuestados reconocen la importancia de la innovación educativa. 25% docentes (2) respondieron "Neutral", lo que sugiere que, aunque no están en contra, no consideran la innovación como un factor determinante. 38% docentes (3) respondieron "De acuerdo", lo que indica que un grupo significativo ve la innovación como un elemento clave en la enseñanza. 38% docentes (3) respondieron "Totalmente de acuerdo", lo que refleja un fuerte

respaldo hacia la innovación educativa. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 2, ya que evalúa la percepción de los docentes sobre el impacto de la innovación educativa en la mejora del aprendizaje de los estudiantes. El hecho de que una gran mayoría de los docentes (76%) esté a favor de la innovación educativa resalta el reconocimiento de la importancia de estas prácticas para el desarrollo de los estudiantes. Sin embargo, el 25% neutral sugiere que aún existe espacio para fortalecer la comprensión y la aceptación de las metodologías innovadoras. Fomentar la capacitación continua y compartir experiencias exitosas podría ser clave para reducir esa postura neutral y consolidar el apoyo a la innovación educativa.

El 76% de los docentes (sumando "De acuerdo" y "Totalmente de acuerdo") considera que la innovación educativa es esencial para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes. El 25% que respondió "Neutral" sugiere que algunos docentes aún tienen dudas sobre el impacto de la innovación o creen que otros factores también influyen en el aprendizaje. El 0% en desacuerdo indica que no hay resistencia evidente a la innovación en la enseñanza. En conclusión, los resultados muestran que la mayoría de los docentes está a favor de la innovación educativa, aunque una cuarta parte permanece neutral. Esto sugiere que se pueden implementar estrategias de capacitación o compartir experiencias exitosas para fomentar aún más el uso de métodos innovadores en la enseñanza.

## **Administrativos**

**Tabla 27**

*La implementación de nuevas tecnologías es una prioridad en nuestra escuela.*

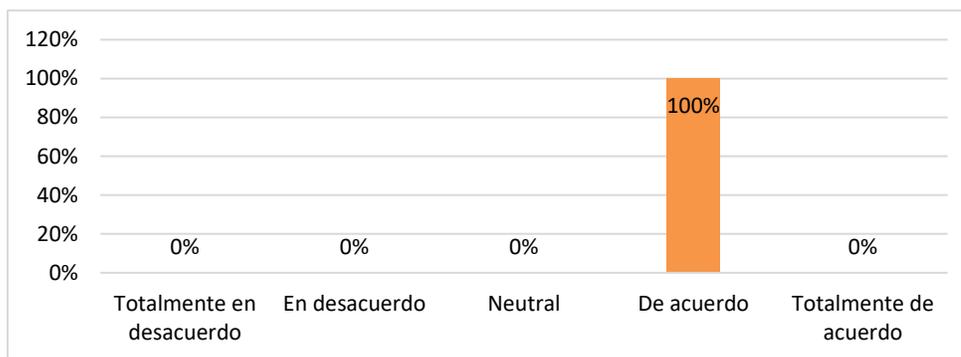
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	2	100%

Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

### Figura 25

*La implementación de nuevas tecnologías es una prioridad en nuestra escuela.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos que piensan que la implementación de nuevas tecnologías es una prioridad en nuestra escuela. Fuente: Elaboración propia.

### Interpretación

El 100% de los encuestados (2 personas) respondieron "De acuerdo". No hubo respuestas en desacuerdo, totalmente en desacuerdo, neutrales o totalmente de acuerdo. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 3, ya que plantea la importancia de implementar nuevas tecnologías en la escuela y sugiere que, aunque hay consenso sobre su relevancia, podría haber áreas de mejora en su aplicación. El hecho de que todos los encuestados reconozcan la importancia de las nuevas tecnologías destaca la necesidad de su integración en la enseñanza. Sin embargo, la ausencia de respuestas "Totalmente de acuerdo" podría señalar la existencia de preocupaciones o incertidumbres sobre cómo se implementan estas tecnologías. Esto sugiere que se podrían hacer ajustes en la capacitación, recursos o metodologías para asegurar una implementación más efectiva y satisfactoria.

Los datos reflejan que todos los encuestados consideran importante la implementación de nuevas tecnologías en la escuela, aunque ninguno eligió la opción "Totalmente de acuerdo", lo que

podría indicar que, si bien lo consideran una prioridad, aún pueden existir dudas o áreas de mejora en su aplicación.

**Pregunta 2.  
Estudiantes**

**Tabla 28**

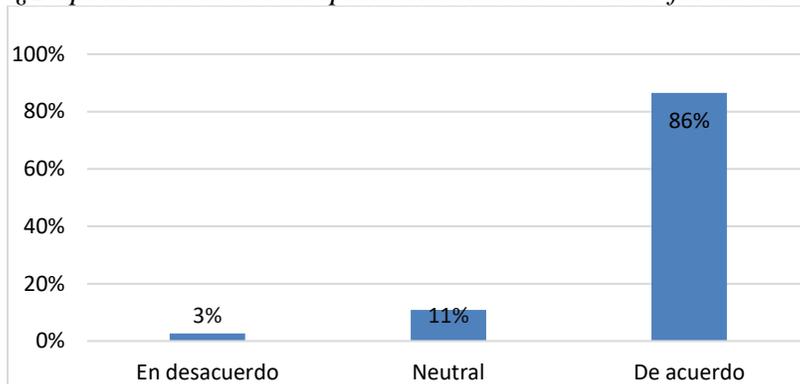
*¿Te parece interesante aprender con actividades diferentes a las de los libros?*

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
En desacuerdo	1	3%
Neutral	4	11%
De acuerdo	32	86%
Total	37	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 25**

*¿Te parece interesante aprender con actividades diferentes a las de los libros?*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que piensas que les parece interesante aprender con actividades diferentes a las de los libros. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

86% (32 personas) respondieron "De acuerdo", lo que indica que la mayoría de los encuestados encuentran interesante aprender con actividades distintas a las de los libros. 11% (4 personas) dieron una respuesta "Neutral", lo que significa que no tienen una preferencia clara. 3% (1 persona) manifestó estar "En desacuerdo", lo que indica que una pequeña parte de los encuestados prefiere métodos tradicionales basados en los libros. Esta interpretación se

relaciona con el Objetivo Específico 1, ya que describe cómo las estrategias educativas innovadoras y dinámicas (distintas a las tradicionales basadas en libros) contribuyen a la mejora del aprendizaje y la motivación de los estudiantes. El alto porcentaje de aceptación (86%) por parte de los estudiantes hacia métodos distintos a los libros sugiere que las actividades innovadoras son efectivas para captar su atención y facilitar el aprendizaje. Esto respalda la idea de que las prácticas educativas innovadoras pueden mejorar las habilidades y conocimientos de los estudiantes, especialmente si se integran actividades variadas y atractivas.

Estos resultados reflejan que la gran mayoría de los estudiantes prefiere y encuentra más interesante el aprendizaje a través de actividades distintas a las de los libros. La alta aceptación del 86% sugiere que las estrategias innovadoras y prácticas pueden captar mejor la atención de los alumnos y hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo. El 11% que se mantiene neutral podría representar a estudiantes que no tienen una inclinación fuerte hacia un método específico, mientras que el 3% en desacuerdo indica que hay una minoría que aún prefiere los métodos tradicionales basados en libros. En conclusión, los resultados sugieren que incorporar actividades diversas y dinámicas en el aula es una estrategia efectiva, ya que la mayoría de los estudiantes las consideran interesantes y atractivas para el aprendizaje.

**Tabla 29**

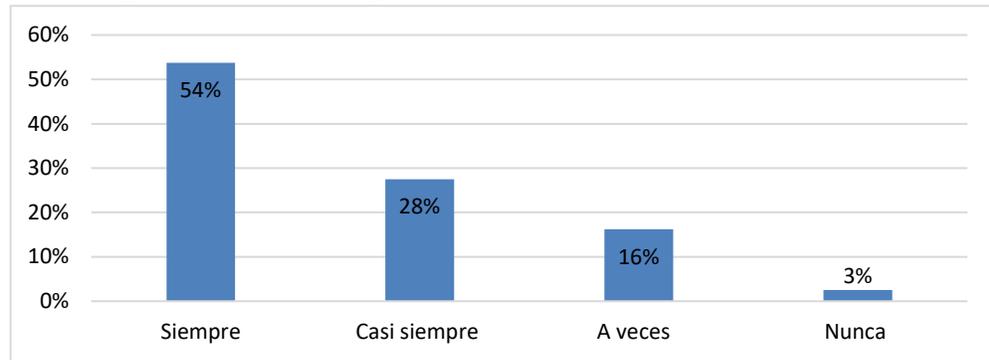
*Las clases en las que usamos tecnología son más divertidas*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	43	54%
Casi siempre	22	28%
A veces	13	16%
Nunca	2	3%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 26**

### *Las clases en las que usamos tecnología son más divertidas*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que piensan que la clase en las que usan la tecnología son más divertidas. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

54% personas (43) respondieron "Siempre", lo que indica que más de la mitad de los estudiantes considera que la tecnología hace las clases más entretenidas. 28% personas (22) respondieron "Casi siempre", lo que sugiere que también perciben un impacto positivo de la tecnología en el aula, aunque en menor medida. 16% personas (13) respondieron "A veces", lo que implica que, para algunos estudiantes, el uso de tecnología no siempre influye en la diversión de las clases. 3% personas (2) respondieron "Nunca", reflejando un pequeño grupo de estudiantes que no encuentra diferencia o no disfruta el uso de tecnología en el aprendizaje. Esta interpretación está relacionada principalmente con el Objetivo Específico 1, ya que destaca cómo la incorporación de la tecnología en el aula puede mejorar la experiencia de aprendizaje, haciendo las clases más atractivas y estimulantes. El hecho de que el 82% de los estudiantes crea que la tecnología hace las clases más divertidas sugiere que el uso de herramientas digitales contribuye positivamente a mejorar las habilidades y conocimientos de los estudiantes, ya que fomenta su participación y motivación. Esto refuerza la idea de que las prácticas educativas innovadoras, como el uso de tecnología, tienen un impacto significativo en la mejora del aprendizaje.

Los resultados muestran que el 82% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") cree que la tecnología hace las clases más divertidas, lo que refuerza la idea de que la incorporación de herramientas digitales puede mejorar la experiencia educativa y el interés por el aprendizaje. El 16% que respondió "A veces" indica que algunos alumnos consideran que el impacto de la tecnología en la diversión de las clases depende del contexto o de cómo se utilice. El 3% que respondió "Nunca" representa una minoría que podría no estar familiarizada con el uso de la tecnología en el aula o que simplemente prefiere métodos tradicionales de enseñanza. En conclusión, los docentes pueden aprovechar esta percepción positiva sobre la tecnología para implementar estrategias innovadoras, como el uso de plataformas interactivas, juegos educativos o realidad aumentada, con el fin de mejorar la motivación y la participación de los estudiantes en el aprendizaje.

## Docentes

**Tabla 30**

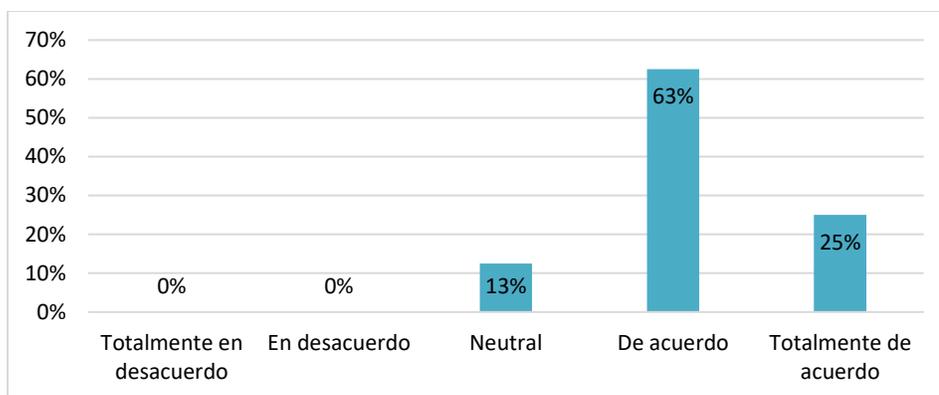
*Me siento cómodo utilizando nuevas tecnologías en el aula.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	1	13%
De acuerdo	5	63%
Totalmente de acuerdo	2	25%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 27**

*Me siento cómodo utilizando nuevas tecnologías en el aula.*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que se sienten más cómodos utilizando nuevas tecnologías en el aula. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

0% (ningún docente) respondió "Totalmente en desacuerdo" o "En desacuerdo", lo que sugiere que no hay una resistencia directa al uso de nuevas tecnologías en el aula. 13% docente (1) respondió "Neutral", lo que indica que aún tiene dudas o no se siente completamente seguro con el uso de la tecnología en la enseñanza. 63% docentes (5) respondieron "De acuerdo", lo que muestra que la mayoría se siente cómoda integrando tecnología en su práctica docente. 25% docentes (2) respondieron "Totalmente de acuerdo", reflejando un nivel alto de confianza y comodidad en el uso de nuevas tecnologías. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 2, que busca evaluar el nivel de confort y preparación de los docentes para integrar nuevas tecnologías en su enseñanza. El alto porcentaje (88%) de docentes que se sienten cómodos utilizando nuevas tecnologías indica una fuerte disposición hacia la innovación y el uso de herramientas digitales en el aula. Sin embargo, el 13% de docentes neutrales señala que podría haber áreas en las que se podría mejorar la capacitación o el apoyo técnico, lo que puede ser útil para asegurar que todos los docentes se adapten plenamente a las herramientas tecnológicas disponibles. Este tipo de formación adicional podría mejorar la confianza y habilidad de los docentes para aplicar las tecnologías de

manera efectiva en su enseñanza.

El 88% de los docentes (sumando "De acuerdo" y "Totalmente de acuerdo") manifiesta sentirse cómodo utilizando nuevas tecnologías en el aula, lo que es un indicador positivo sobre la adaptación de los docentes a herramientas tecnológicas en su enseñanza. El 13% que respondió "Neutral" podría indicar una falta de formación o confianza en ciertas herramientas tecnológicas. El 0% en desacuerdo indica que no hay una actitud negativa o rechazo hacia el uso de la tecnología en la enseñanza. En conclusión, los resultados reflejan una alta aceptación y comodidad en el uso de nuevas tecnologías por parte de los docentes. Sin embargo, el 13% que se mantiene en una postura neutral sugiere que sería útil ofrecer capacitación adicional o apoyo técnico para que todos los docentes se sientan plenamente seguros en la integración de la tecnología en sus clases.

### **Administrativos**

**Tabla 31**

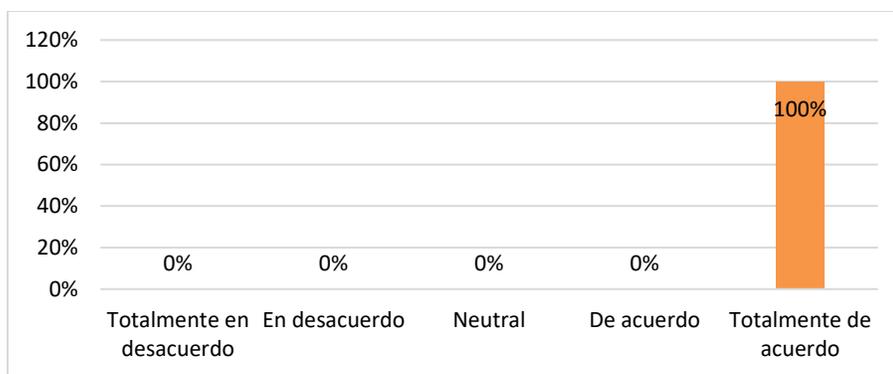
*Considero que las prácticas educativas innovadoras aumentan el compromiso de los estudiantes.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	2	100%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 28**

*Considero que las prácticas educativas innovadoras aumentan el compromiso de los estudiantes.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos que consideran que las prácticas educativas innovadoras aumentan el compromiso de los estudiantes. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

El 100% de los encuestados (2 personas) respondieron "Totalmente de acuerdo". No hubo respuestas en desacuerdo, totalmente en desacuerdo, neutrales o de acuerdo. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 1, que tiene como propósito describir cómo las prácticas educativas innovadoras contribuyen a mejorar las habilidades y conocimientos de los estudiantes. El hecho de que todos los participantes estén de acuerdo en que las prácticas innovadoras aumentan el compromiso de los estudiantes sugiere que estas metodologías tienen un impacto directo y positivo en la participación y motivación de los alumnos. Esto, a su vez, puede facilitar un aprendizaje más efectivo y dinámico, contribuyendo al desarrollo de habilidades y conocimientos en los estudiantes. Estos resultados indican que todos los participantes creen firmemente que las prácticas educativas innovadoras aumentan el compromiso de los estudiantes. No hubo respuestas en desacuerdo ni neutrales, lo que sugiere una percepción completamente positiva en esta pequeña muestra.

**Pregunta 3.**  
**Estudiantes**  
**Tabla 32**

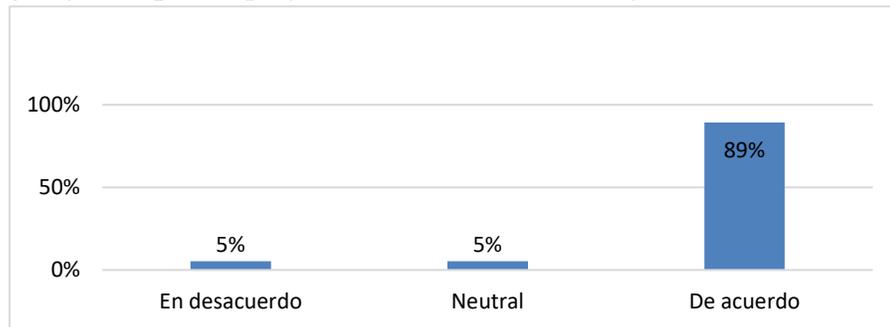
*Las iniciativas innovadoras en la escuela son evaluadas regularmente.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	1	50%
De acuerdo	1	50%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 29**

*¿Prefieres que los profesores usen actividades diferentes cada día?*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que prefieren que los profesores usen actividades diferentes cada día. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

89% personas (33) respondieron "De acuerdo", lo que indica que la mayoría de los estudiantes prefiere variedad en las actividades realizadas en clase. 5% personas (2) respondieron "En desacuerdo", lo que sugiere que un pequeño grupo de estudiantes no considera necesario cambiar las actividades constantemente. 5% personas (2) respondieron "Neutral", lo que indica que no tienen una preferencia clara sobre el tema. Esta interpretación se relaciona principalmente con el Objetivo Específico 3, que plantea plantear recomendaciones para optimizar las prácticas educativas. El alto nivel de aceptación hacia la diversidad en las actividades diarias dentro del

aula sugiere que los docentes podrían mejorar la experiencia de aprendizaje implementando metodologías más variadas y dinámicas. Esto también está alineado con la idea de innovar en las prácticas educativas para mantener el interés y la motivación de los estudiantes, contribuyendo a una mejor asimilación de los conocimientos y habilidades.

Los resultados muestran que casi 9 de cada 10 estudiantes valoran la diversidad en las actividades diarias dentro del aula. Esto sugiere que el uso de diferentes estrategias didácticas puede mantener el interés, la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje. El bajo porcentaje de respuestas en desacuerdo (5%) y neutralidad (5%) indica que la mayoría de los estudiantes considera beneficioso que los profesores innoven y varíen sus metodologías. En conclusión, los docentes podrían mejorar la experiencia de aprendizaje implementando dinámicas variadas, como juegos, debates, experimentos, tecnología educativa y proyectos interactivos. Esto podría hacer las clases más atractivas y mejorar la comprensión de los contenidos.

**Tabla 33**

*Me gusta cuando el maestro usa aplicaciones educativas para explicar algo nuevo.*

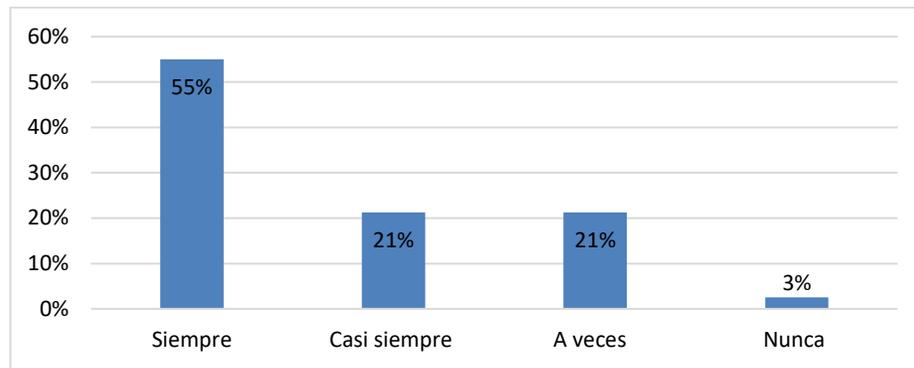
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	44	55%
Casi siempre	17	21%
A veces	17	21%
Nunca	2	3%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 30**

*Me gusta cuando el maestro usa aplicaciones educativas para explicar algo*

nuevo.



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que les gusta cuando el maestro usa aplicaciones educativas para explicar algo nuevo. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

55% personas (44) respondieron "Siempre", lo que indica que más de la mitad de los estudiantes disfrutan y valoran el uso de aplicaciones educativas en las explicaciones. 21% personas (17) respondieron "Casi siempre", lo que refuerza la idea de que un porcentaje significativo de estudiantes considera útil esta metodología. 21% personas (17) respondieron "A veces", lo que sugiere que hay ciertos casos en los que el uso de aplicaciones no genera el mismo nivel de interés o impacto en el aprendizaje. 3% personas (2) respondieron "Nunca", reflejando un pequeño grupo de estudiantes que no disfruta o no encuentra beneficio en el uso de aplicaciones educativas. Esta interpretación se relaciona principalmente con el Objetivo Específico 2, que busca evaluar la percepción de los estudiantes sobre el uso de aplicaciones educativas y su impacto en el aprendizaje. La alta aceptación de las aplicaciones educativas por parte de los estudiantes indica que estas herramientas tienen el potencial de mejorar la comprensión y motivación en clase, aunque es importante evaluar cuál es su efectividad dependiendo del tipo de contenido y la forma en que se implementan.

Los resultados muestran que el 76% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") consideran positivo el uso de aplicaciones educativas para la enseñanza, lo que sugiere

que estas herramientas pueden mejorar la comprensión y la motivación en clase. El 21% que respondió "A veces" indica que la efectividad de las aplicaciones educativas podría depender del tipo de contenido o de cómo se implementen en la clase. El 3% que respondió "Nunca" representa una minoría que podría no estar acostumbrada a estas herramientas o que prefiere métodos tradicionales de enseñanza. En conclusión, el uso de aplicaciones educativas es bien recibido por la mayoría de los estudiantes, por lo que los docentes pueden seguir incorporándolas como apoyo en sus clases. Sin embargo, es importante evaluar qué tipos de aplicaciones son más efectivas y en qué momentos pueden generar un mayor impacto en el aprendizaje.

## Docentes

**Tabla 34**

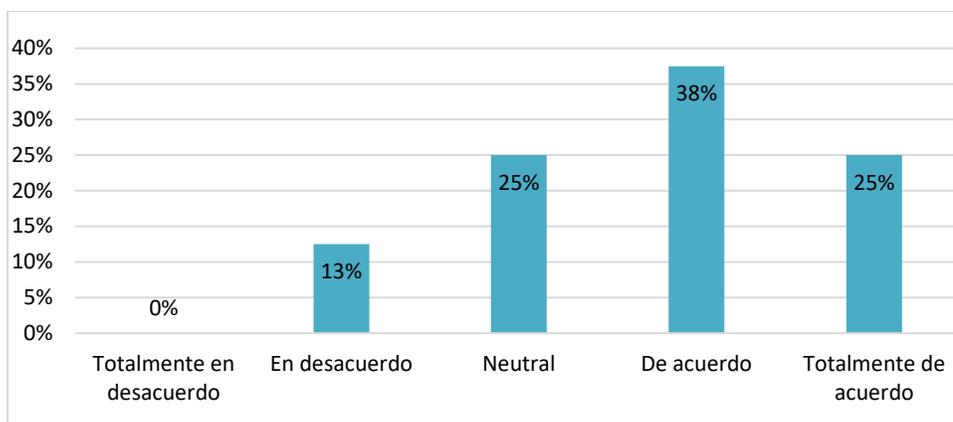
*Los estudiantes que participan en actividades innovadoras tienen un mejor rendimiento en las evaluaciones.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	13%
Neutral	2	25%
De acuerdo	3	38%
Totalmente de acuerdo	2	25%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 31**

*Los estudiantes que participan en actividades innovadoras tienen un mejor rendimiento en las evaluaciones.*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que piensan que los estudiantes que participan en actividades innovadoras tienen un mejor rendimiento en las evaluaciones. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

0% (ningún docente) respondió "Totalmente en desacuerdo", lo que indica que no hay una percepción fuerte en contra de esta afirmación. 13% docente (1) respondió "En desacuerdo", lo que sugiere que, para esta persona, las actividades innovadoras no necesariamente mejoran el rendimiento de los estudiantes. 25% docentes (2) respondieron "Neutral", lo que podría indicar que no han observado una relación clara entre actividades innovadoras y el rendimiento en evaluaciones. 38% docentes (3) respondieron "De acuerdo", lo que muestra que la mayoría percibe un impacto positivo de las actividades innovadoras en el rendimiento de los estudiantes. 25% docentes (2) respondieron "Totalmente de acuerdo", respaldando fuertemente la idea de que la innovación mejora el desempeño académico. Esta interpretación se relaciona principalmente con el Objetivo Específico 3, que busca analizar el impacto de las actividades innovadoras en el rendimiento académico de los estudiantes. La mayoría de los docentes perciben que las actividades innovadoras tienen un impacto positivo en las evaluaciones, lo que resalta el potencial de estas prácticas para mejorar el rendimiento de los estudiantes. Sin embargo, el 25% de docentes que se mantiene neutral y el 13% que está en desacuerdo sugieren

que podría ser necesario realizar investigaciones más profundas para evaluar cómo las innovaciones educativas influyen específicamente en los resultados de los estudiantes, garantizando que estas metodologías sean efectivas de manera consistente en el aula.

El 63% de los docentes (sumando "De acuerdo" y "Totalmente de acuerdo") considera que las actividades innovadoras tienen un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes en las evaluaciones. El 25% que respondió "Neutral" indica que aún hay docentes que no han percibido o no están seguros de esta relación. El 13% en desacuerdo sugiere que, para algunos docentes, la innovación en sí misma no es suficiente para garantizar un mejor rendimiento en las evaluaciones. En conclusión, existe una percepción mayoritariamente positiva sobre el impacto de las actividades innovadoras en el rendimiento de los estudiantes. Sin embargo, el 25% de docentes en una postura neutral y el 13% en desacuerdo indican que podría ser útil realizar investigaciones internas o análisis de resultados académicos para verificar si realmente hay una correlación directa entre la innovación educativa y el desempeño en las evaluaciones. Además, sería beneficioso compartir buenas prácticas y experiencias exitosas entre los docentes para fortalecer la confianza en los métodos innovadores.

### **Administrativos**

**Tabla 35**

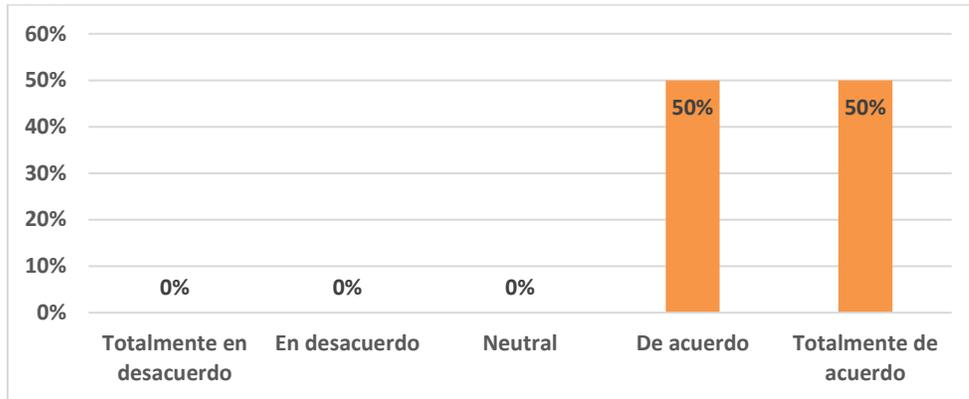
*La implementación de prácticas innovadoras ha mejorado el desempeño académico de los estudiantes.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	1	50%
Totalmente de acuerdo	1	50%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 32**

*La implementación de prácticas innovadoras ha mejorado el desempeño académico de los estudiantes.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos que piensas que la implementación de las practicas innovadoras ha mejorado el desempeño académico de los estudiantes. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación**

1 persona (50%) seleccionó "De acuerdo". 1 persona (50%) seleccionó "Totalmente de acuerdo". No hubo respuestas en desacuerdo ni neutrales. La interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 3, que busca analizar el impacto de las prácticas innovadoras en el rendimiento académico de los estudiantes. La percepción positiva sobre el impacto de las prácticas innovadoras refleja una valoración favorable de su influencia en el desempeño académico. Sin embargo, la diferencia en la intensidad con que se percibe este impacto por una de las personas indica que, aunque ambas reconocen el beneficio, puede haber variaciones en la evaluación de la efectividad de estas prácticas, lo que sugiere que podría haber factores contextuales que influyen en su implementación o percepción. Los datos reflejan una percepción positiva sobre el impacto de las prácticas innovadoras en el desempeño académico de los estudiantes. Esto sugiere que, aunque ambas personas consideran que estas prácticas han tenido un efecto positivo, una de ellas lo percibe con menor intensidad.

**Pregunta 4.  
Estudiantes**

**Tabla 36**

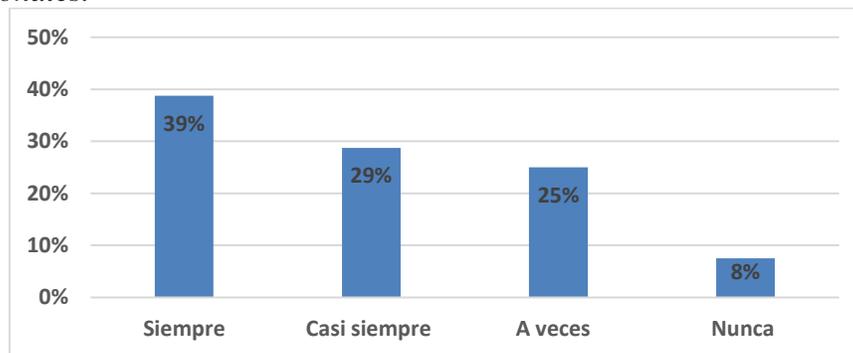
*Las actividades que puedo hacer en línea son más emocionantes que las tareas tradicionales.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	31	39%
Casi siempre	23	29%
A veces	20	25%
Nunca	6	8%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 33**

*Las actividades que puedo hacer en línea son más emocionantes que las tareas tradicionales.*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que piensan que las actividades que se pueden hacer en línea son más emocionantes que las tareas tradicionales. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

39% personas (31) respondieron "Siempre", lo que indica que una parte considerable de los estudiantes encuentra más interesantes las actividades en línea. 29% personas (23) respondieron "Casi siempre", lo que refuerza la idea de que una mayoría percibe las actividades en línea como más atractivas. 25% personas (20) respondieron "A veces", lo que sugiere que en ciertos casos las actividades tradicionales pueden ser igual de efectivas o atractivas. 8% personas

(6) respondieron "Nunca", reflejando un grupo minoritario que no encuentra las actividades en línea más emocionantes que las tradicionales. Esta interpretación se relaciona con el Objetivo Específico 4, que busca identificar las preferencias y percepciones de los estudiantes sobre el uso de actividades en línea en su aprendizaje. La alta aceptación de las actividades en línea (68%) sugiere que los estudiantes consideran estas actividades como motivadoras y participativas, lo que resalta el potencial de la tecnología para mejorar la experiencia educativa. Sin embargo, el 8% que prefiere tareas tradicionales indica la importancia de ofrecer una variedad de métodos de enseñanza para atender a la diversidad de preferencias y estilos de aprendizaje.

El 68% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") considera que las actividades en línea son más emocionantes, lo que sugiere que la incorporación de tecnología en el aprendizaje puede mejorar la motivación y la participación en clase. El 25% que respondió "A veces" indica que la efectividad de las actividades en línea puede depender del tipo de tarea o del enfoque pedagógico. El 8% que respondió "Nunca" representa a quienes prefieren las tareas tradicionales o no encuentran en las actividades en línea un valor añadido significativo. En conclusión, los resultados indican que la mayoría de los estudiantes disfrutaron de las actividades en línea, por lo que pueden ser una estrategia efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje. Sin embargo, es importante equilibrar estos métodos con tareas tradicionales para atender a la diversidad de preferencias y necesidades de los alumnos.

## **Docentes**

### **Tabla 37**

*Las prácticas educativas innovadoras aumentan el interés de los estudiantes en las materias.*

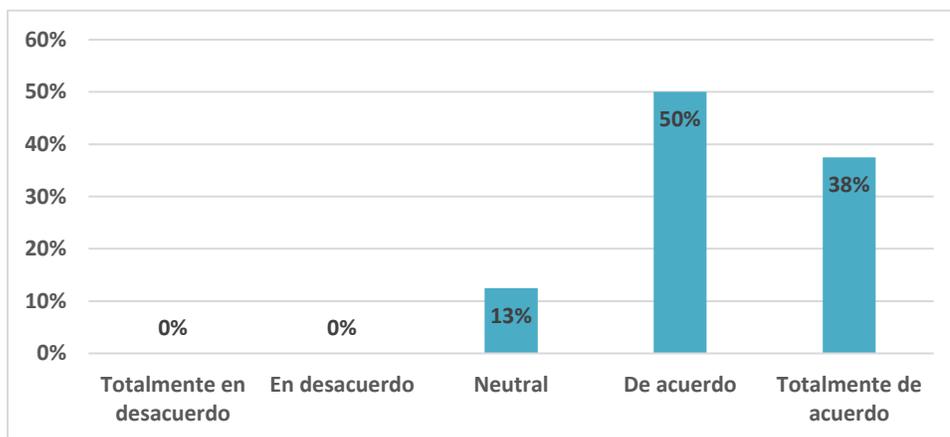
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%

Neutral	1	13%
De acuerdo	4	50%
Totalmente de acuerdo	3	38%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

### Figura 34

*Las prácticas educativas innovadoras aumentan el interés de los estudiantes en las materias.*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que piensan que las prácticas educativas innovadoras aumentan el interés de los estudiantes en las materias. Fuente: Elaboración propia.

### Interpretación:

Ningún docente manifestó estar "Totalmente en desacuerdo" ni "En desacuerdo" (0%). 13% docentes (1) se mostró neutral. 50% docentes (4) estuvieron "De acuerdo" en que las prácticas innovadoras aumentan el interés. 38% docentes (3) indicaron estar "Totalmente de acuerdo". Esta interpretación está relacionada con el Objetivo Específico 1, que busca evaluar el impacto de las prácticas educativas innovadoras en la motivación y el interés de los estudiantes. Los resultados indican que la mayoría de los docentes (88%) cree que las estrategias innovadoras aumentan el interés en las materias, lo que sugiere que la incorporación de estas metodologías podría mejorar la participación estudiantil y el compromiso con el aprendizaje. El pequeño porcentaje de respuestas neutrales (13%) sugiere que, aunque la mayoría ve beneficios claros, algunos docentes pueden necesitar más experiencias o evidencia para reconocer completamente

el impacto de estas prácticas.

El 88% de los docentes (sumando "De acuerdo" y "Totalmente de acuerdo") considera que las prácticas educativas innovadoras efectivamente aumentan el interés en las materias. Esto sugiere que la implementación de estrategias didácticas innovadoras puede ser clave para mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes en el aprendizaje. El 13% de respuestas neutrales podría indicar que algunos docentes no han percibido un cambio significativo o no han experimentado suficiente exposición a estas prácticas como para formarse una opinión clara. Sin embargo, la ausencia de respuestas negativas refuerza la idea de que las prácticas innovadoras tienen un impacto positivo en la educación. En conclusión, los resultados reflejan una tendencia favorable hacia la implementación de metodologías innovadoras en la enseñanza, lo que podría justificar su mayor inclusión en los programas educativos.

### **Administrativos**

#### **Tabla 38**

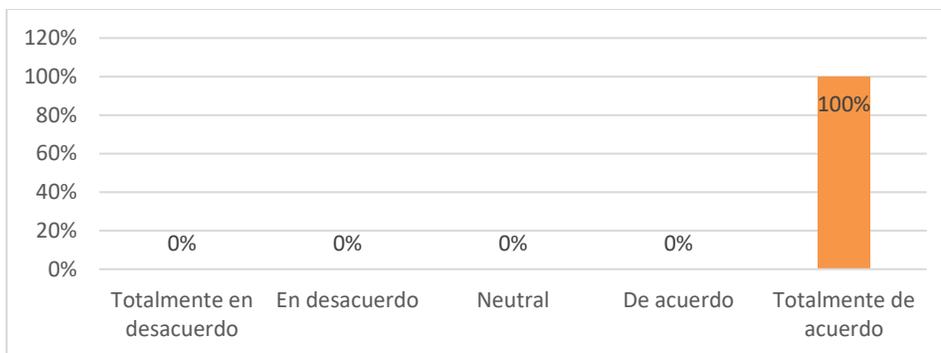
*Los estudiantes que participan en actividades innovadoras muestran un mejor rendimiento en evaluaciones.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	0	0%
Totalmente de acuerdo	2	100%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

#### **Figura 35**

*Los estudiantes que participan en actividades innovadoras muestran un mejor rendimiento en evaluaciones.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos que piensan que los estudiantes que participan en actividades innovadoras muestran un mejor rendimiento en evaluaciones. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

Ambos participantes (100%) seleccionaron "Totalmente de acuerdo". No hubo respuestas en desacuerdo, neutrales o simplemente de acuerdo. Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 2, que busca determinar la influencia de las prácticas innovadoras en el rendimiento académico de los estudiantes. La unanimidad en las respuestas sugiere que los encuestados perciben una relación directa entre la innovación en la enseñanza y la mejora en los resultados académicos, lo que respalda la importancia de seguir implementando estrategias didácticas innovadoras en el aula. Estos resultados reflejan una percepción completamente positiva sobre el impacto de las actividades innovadoras en el rendimiento académico de los estudiantes. Todos los encuestados coinciden en que este tipo de actividades contribuyen significativamente a mejorar los resultados en evaluaciones.

**Pregunta 5.  
Estudiantes**

**Tabla 39**

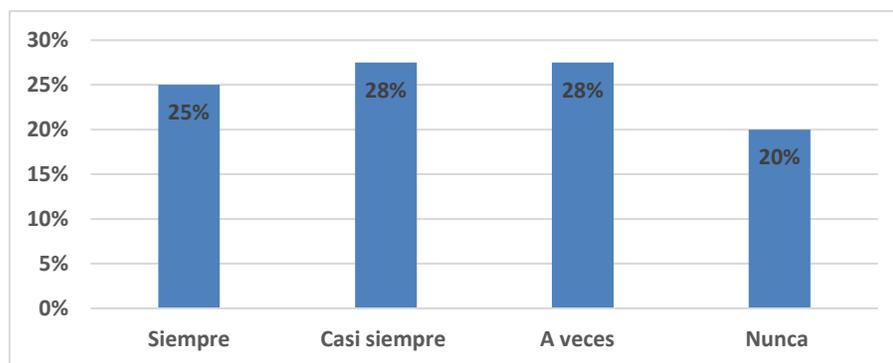
*Prefiero usar Kahoot! para hacer pruebas que las pruebas tradicionales.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	20	25%
Casi siempre	22	28%
A veces	22	28%
Nunca	16	20%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 36**

*Prefiero usar Kahoot! para hacer pruebas que las pruebas tradicionales.*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que prefieren usar Kahoot! para hacer pruebas que las pruebas tradicionales. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

25% personas (20) respondieron "Siempre", lo que indica que un cuarto de los encuestados prefiere completamente el uso de Kahoot! para evaluar su aprendizaje. 28% personas (22) respondieron "Casi siempre", mostrando una inclinación positiva hacia Kahoot!, aunque no en todas las ocasiones. 28% personas (22) respondieron "A veces", lo que sugiere que para este grupo depende del contexto o del tipo de evaluación. 20% personas (16) respondieron "Nunca", indicando que prefieren las pruebas tradicionales sobre Kahoot!. Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 3, que busca evaluar la efectividad y aceptación de

herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y evaluación. Los resultados indican que Kahoot! es bien recibido por una mayoría de estudiantes, aunque no es la única opción preferida. Esto sugiere que la diversificación de estrategias de evaluación, combinando herramientas digitales con métodos tradicionales, podría ser la mejor manera de atender las diversas preferencias y estilos de aprendizaje en el aula. El 53% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") prefiere Kahoot! sobre las pruebas tradicionales, lo que sugiere que más de la mitad encuentra esta herramienta atractiva o útil para las evaluaciones.

El 28% que respondió "A veces" muestra que para ciertos alumnos el uso de Kahoot! puede ser útil en algunas situaciones, pero no necesariamente en todas. El 20% que respondió "Nunca" sugiere que una parte de los estudiantes prefiere los métodos tradicionales de evaluación, posiblemente por razones de comodidad, confiabilidad o aprendizaje. En conclusión, los resultados reflejan que Kahoot! es una herramienta valorada por la mayoría de los estudiantes para realizar pruebas, pero no es universalmente preferida. Para optimizar su uso, los docentes podrían emplearlo en combinación con evaluaciones tradicionales, asegurando que se adapte a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades académicas.

**Docentes**  
**Tabla 40**

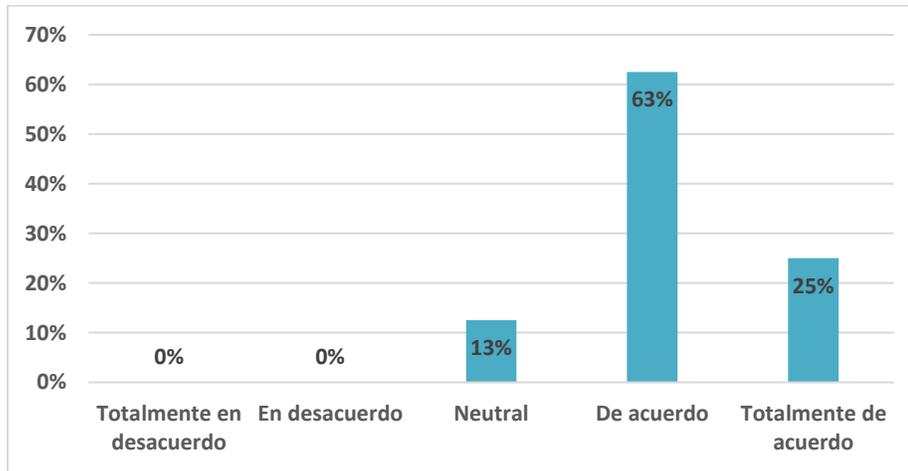
*He recibido capacitación adecuada para implementar metodologías innovadoras en mi enseñanza.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	1	13%
De acuerdo	5	63%
Totalmente de acuerdo	2	25%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 37**

*He recibido capacitación adecuada para implementar metodologías innovadoras en mi enseñanza.*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que han recibido capacitación adecuada para implementar metodologías innovadoras en mi enseñanza. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

No hubo respuestas en "Totalmente en desacuerdo" ni en "En desacuerdo" (0%). 13% docentes (1) se mostró neutral. 63% docentes (5) estuvieron "De acuerdo" con que han recibido capacitación adecuada. 25% docentes (2) indicaron estar "Totalmente de acuerdo". Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 2, que busca identificar el nivel de preparación y capacitación de los docentes en la implementación de metodologías innovadoras. Los resultados sugieren que la mayoría de los docentes se sienten capacitados, pero aún existe una minoría con dudas sobre la suficiencia de su formación. Esto indica la importancia de seguir fortaleciendo los programas de capacitación para asegurar que todos los docentes se sientan completamente preparados para aplicar estrategias innovadoras en el aula.

El 88% de los docentes (sumando "De acuerdo" y "Totalmente de acuerdo") considera que ha recibido capacitación adecuada para implementar metodologías innovadoras en su enseñanza. Esto sugiere que la mayoría de los docentes ha tenido acceso a formación relevante

para mejorar sus prácticas pedagógicas. Sin embargo, el 13% de respuestas neutrales indica que algunos docentes no están completamente seguros de haber recibido la capacitación necesaria. Aunque no hay respuestas negativas, esto puede sugerir que hay margen de mejora en la formación docente en este aspecto. En conclusión, los resultados reflejan una percepción mayoritariamente positiva sobre la capacitación recibida, pero también podrían señalar la necesidad de reforzar y ampliar la oferta formativa para garantizar que todos los docentes se sientan completamente preparados para aplicar metodologías innovadoras en su enseñanza.

### **Administrativos**

**Tabla 41**

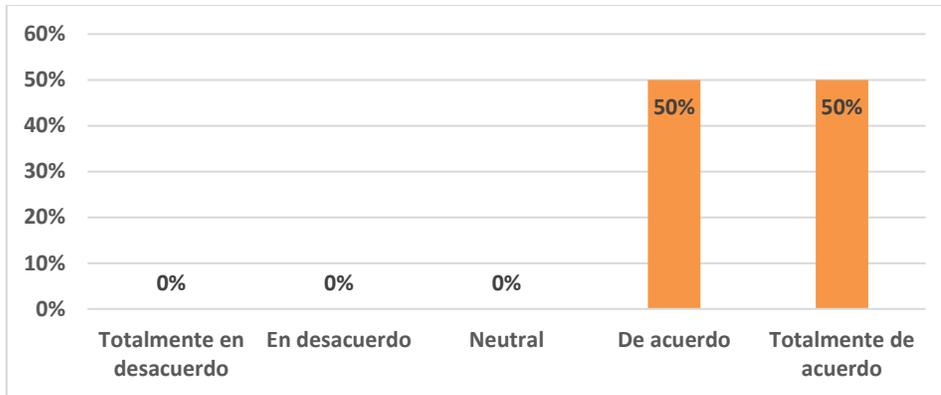
*Creo que la innovación educativa puede ayudar a cerrar las brechas de habilidades entre los estudiantes.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	1	50%
Totalmente de acuerdo	1	50%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia.

**Figura 39**

*Creo que la innovación educativa puede ayudar a cerrar las brechas de habilidades entre los estudiantes.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos que piensan que la innovación educativa puede ayudar a cerrar las brechas de habilidades entre los estudiantes. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

1 persona (50%) seleccionó "De acuerdo". 1 persona (50%) seleccionó "Totalmente de acuerdo". No hubo respuestas en desacuerdo ni neutrales. Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 3, que busca evaluar la percepción sobre cómo la innovación educativa contribuye a la reducción de brechas de habilidades en los estudiantes. Aunque ambas personas encuestadas coinciden en que la innovación tiene un impacto positivo, la diferencia en el nivel de convencimiento sugiere que algunos pueden percibir efectos más significativos que otros, lo que resalta la importancia de seguir evaluando y ajustando estas metodologías para maximizar su efectividad. Los resultados muestran que ambas personas encuestadas tienen una percepción positiva sobre el impacto de la innovación educativa en la reducción de brechas de habilidades. Sin embargo, existe una ligera diferencia en el nivel de convencimiento, ya que una persona está "Totalmente de acuerdo" mientras que la otra solo está "De acuerdo".

**Pregunta 6.  
Estudiantes**

**Tabla 42**

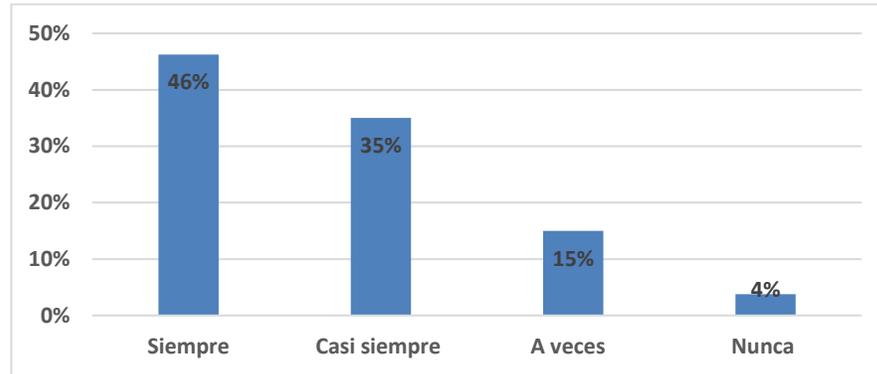
*Me gustaría que usaran más tecnologías como la Realidad Aumentada en clase.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	37	46%
Casi siempre	28	35%
A veces	12	15%
Nunca	3	4%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 38**

*Me gustaría que usaran más tecnologías como la Realidad Aumentada en clase.*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que les gustaría que usaran más tecnología como Realidad Aumentada en clases. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

46% personas (37) respondieron "Siempre", lo que indica que casi la mitad de los encuestados está muy interesada en la implementación de Realidad Aumentada en sus clases. 35% personas (28) respondieron "Casi siempre", reflejando un alto grado de aceptación de esta tecnología en la educación. 15% personas (12) respondieron "A veces", lo que sugiere que para este grupo la utilidad de la Realidad Aumentada depende del contexto o de la asignatura. 4% personas (3) respondieron "Nunca", lo que indica que una minoría no considera esta tecnología relevante o útil para su aprendizaje.

Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 2, que busca identificar el interés y la percepción de los estudiantes sobre el uso de tecnologías innovadoras en el aula. La alta aceptación de la Realidad Aumentada resalta su potencial como una herramienta atractiva para el aprendizaje, lo que sugiere la necesidad de explorar estrategias de implementación que maximicen su impacto educativo. El 81% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") muestra un fuerte interés en que se utilicen tecnologías como la Realidad Aumentada en clase, lo que sugiere que la mayoría ve esta herramienta como un apoyo positivo en su educación. El 15% que respondió "A veces" indica que ciertos alumnos podrían encontrarla útil en algunas materias o circunstancias, pero no como una necesidad constante. El 4% que respondió "Nunca" representa una pequeña minoría que no encuentra valor en la Realidad Aumentada en el aula. En conclusión, los resultados muestran un alto interés por la integración de tecnologías innovadoras en la educación, en particular la Realidad Aumentada. Para satisfacer esta demanda, los docentes podrían explorar formas efectivas de incluirla en su enseñanza, asegurándose de que su implementación sea accesible y beneficiosa para todos los estudiantes.

## Docentes

**Tabla 43**

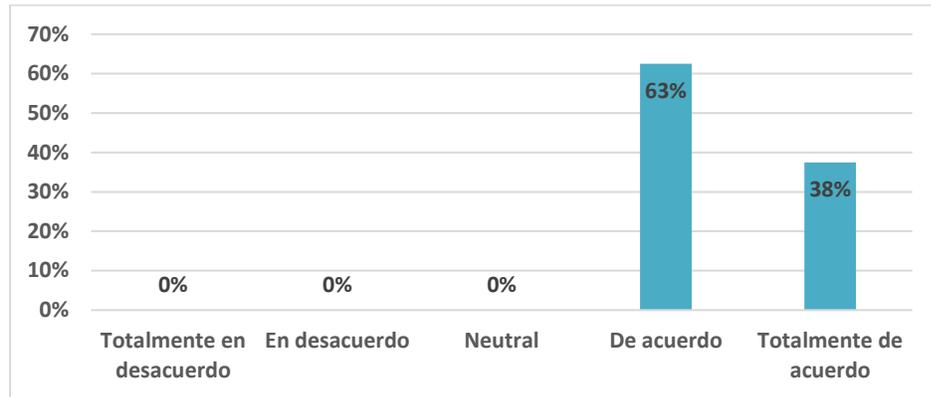
*Las nuevas tecnologías son una herramienta poderosa para transformar la educación.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	5	63%
Totalmente de acuerdo	3	38%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

## Figura 39

*Las nuevas tecnologías son una herramienta poderosa para transformar la educación.*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que piensas que las nuevas tecnologías son una herramienta poderosa para transformar la educación. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación:**

Ningún docente expresó desacuerdo con la afirmación (0% en "Totalmente en desacuerdo", "En desacuerdo" y "Neutral"). 63% docente (5) estuvieron "De acuerdo". 38% docente (3) estuvieron "Totalmente de acuerdo". Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 1, que busca evaluar la percepción de los docentes sobre el impacto de la tecnología en la educación. El consenso positivo reflejado en los resultados indica que los docentes reconocen ampliamente el valor de las nuevas tecnologías como herramientas transformadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los resultados de la encuesta reflejan una percepción ampliamente positiva sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la educación. El 100% de los docentes manifestó estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación de que la tecnología es una herramienta poderosa para transformar la educación. En detalle, el 63% de los docentes indicó estar "De acuerdo", mientras que el 38% restante expresó estar "Totalmente de acuerdo". Es importante destacar que ninguna persona mostró una postura neutral o en desacuerdo, lo que indica un consenso claro en la muestra sobre los beneficios de la tecnología en los procesos educativos.

En conclusión, estos resultados evidencian que los participantes reconocen el valor de las nuevas tecnologías en la educación, ya sea por su capacidad para mejorar el acceso al conocimiento, facilitar la enseñanza o impulsar nuevas metodologías de aprendizaje. La ausencia de opiniones negativas sugiere que la tecnología es vista como un elemento clave para la transformación educativa, lo que resalta su importancia en la actualidad.

### Administrativos

**Tabla 44**

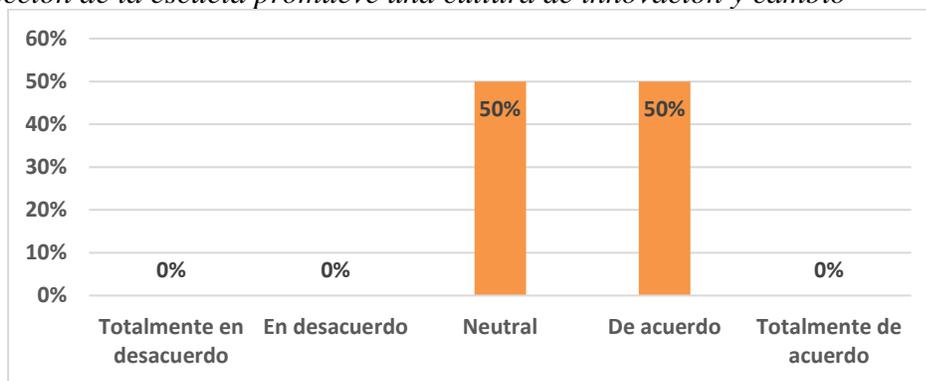
*La dirección de la escuela promueve una cultura de innovación y cambio.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	1	50%
De acuerdo	1	50%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 40**

*La dirección de la escuela promueve una cultura de innovación y cambio*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos piensan que la dirección de la escuela tiene que promover una cultura de innovación y cambio. Fuente: Elaboración propia.

## Interpretación

1 persona (50%) seleccionó "Neutral". 1 persona (50%) seleccionó "De acuerdo". No hubo respuestas en desacuerdo ni en "Totalmente de acuerdo". Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 2, que busca analizar el grado de compromiso de la dirección escolar en la promoción de la innovación educativa. La percepción dividida sugiere que, aunque hay iniciativas en marcha, es necesario reforzar la comunicación y las acciones estratégicas para consolidar una cultura de innovación dentro de la escuela. Los resultados reflejan una percepción dividida entre los encuestados. Mientras que una persona considera que la dirección de la escuela efectivamente promueve una cultura de innovación y cambio, la otra mantiene una postura neutral, lo que podría indicar dudas o falta de claridad sobre las acciones tomadas en este aspecto. El hecho de que nadie haya seleccionado "Totalmente de acuerdo" sugiere que, aunque existen esfuerzos en esta dirección, aún hay margen de mejora para fortalecer la percepción sobre el compromiso de la dirección con la innovación educativa.

### **Pregunta 9. Estudiantes**

**Tabla 45**

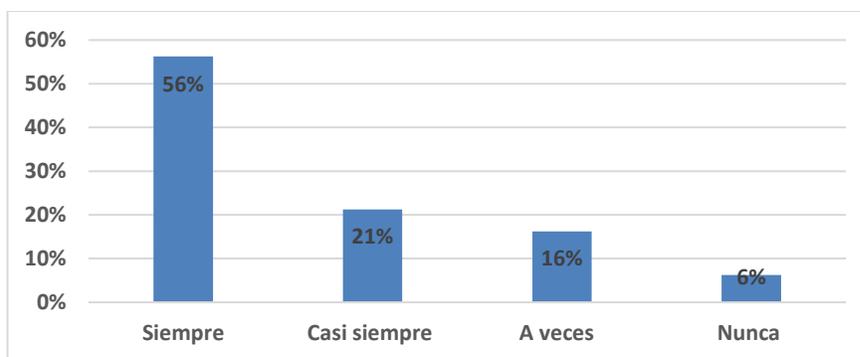
*Me gusta cuando los maestros usan videos para enseñar en lugar de solo hablar.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	45	56%
Casi siempre	17	21%
A veces	13	16%
Nunca	5	6%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

### **Figura 41**

*Me gusta cuando los maestros usan videos para enseñar en lugar de solo hablar.*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes les gusta cuando los maestros usan videos para enseñar en lugar de solo hablar. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación**

56% personas (45) respondieron "Siempre", lo que indica que más de la mitad de los encuestados prefiere que los maestros utilicen videos como recurso educativo. 21% personas (17) respondieron "Casi siempre", mostrando también una alta preferencia por el uso de videos en las clases. 16% personas (13) respondieron "A veces", lo que sugiere que este grupo encuentra los videos útiles en ciertas ocasiones, pero no como una necesidad constante. 6% personas (5) respondieron "Nunca", lo que indica que un pequeño porcentaje de estudiantes no encuentra valor en el uso de videos en la enseñanza.

Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 3, que busca evaluar el impacto de los recursos audiovisuales en la motivación y comprensión de los estudiantes. Los resultados sugieren que los videos pueden ser una herramienta efectiva para mejorar la enseñanza, pero también resaltan la importancia de equilibrar su uso con otras estrategias pedagógicas para atender la diversidad de estilos de aprendizaje. El 77% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") muestra una clara preferencia por las clases en las que los maestros utilizan videos como parte de la enseñanza. Esto sugiere que los alumnos encuentran en este recurso una forma más atractiva y efectiva de aprender en comparación con la enseñanza tradicional basada solo en la explicación oral. El 16% que respondió "A veces"

indica que algunos alumnos ven los videos como útiles en ciertos temas o circunstancias, pero no como un método indispensable.

El 6% que respondió "Nunca" representa una pequeña minoría que no considera el uso de videos como una mejora en el proceso de aprendizaje. En conclusión, los resultados reflejan una fuerte preferencia por el uso de videos en la enseñanza, lo que indica que los docentes podrían incorporar más contenido audiovisual en sus clases para mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes. Es importante, sin embargo, encontrar un equilibrio entre los videos y otras estrategias pedagógicas para adaptarse a las diferentes formas de aprendizaje de los alumnos.

**Docentes**  
**Tabla 46**

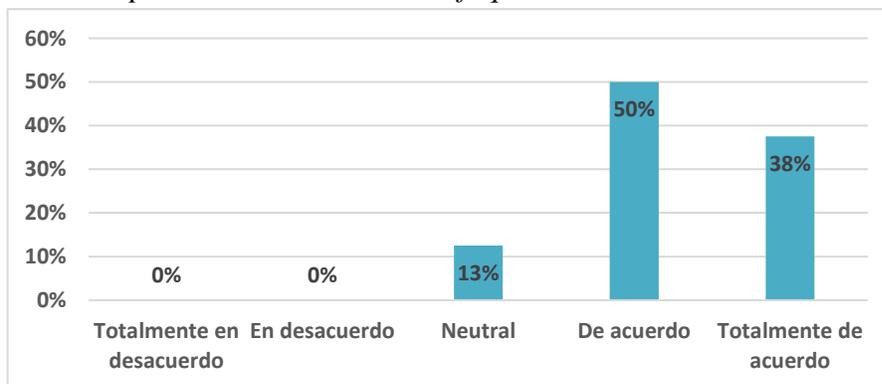
*Estoy abierto a experimentar con nuevos enfoques educativos en el aula.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	1	13%
De acuerdo	4	50%
Totalmente de acuerdo	3	38%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 42**

*Estoy abierto a experimentar con nuevos enfoques educativos en el aula.*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que están abiertos a experimentar con

nuevos enfoques educativos en el aula. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación**

Totalmente en desacuerdo y En desacuerdo: 0% (ningún docente mostró rechazo a la idea). 13% docentes (1) mostró una postura intermedia “Neutral”. 50% docentes (4) expresaron estar “De acuerdo” con la aceptación hacia la experimentación con nuevos enfoques educativos. 38% docentes (3) manifestaron estar “Totalmente de acuerdo”, un alto grado de apertura a la innovación en el aula. Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 2, que busca identificar la disposición de los docentes hacia la implementación de metodologías innovadoras en el aula. Los resultados indican un entorno propicio para la innovación educativa, lo que sugiere que se pueden introducir nuevas estrategias pedagógicas con una alta probabilidad de aceptación.

Los datos reflejan una actitud predominantemente positiva hacia la experimentación con nuevos enfoques educativos. El 88% de los docentes (sumando "De acuerdo" y "Totalmente de acuerdo") muestra disposición al cambio y la innovación en la enseñanza. Solo un docente adoptó una postura neutral, y no hubo respuestas de desacuerdo, lo que indica un ambiente favorable para la implementación de nuevas estrategias pedagógicas. En conclusión, existe una aceptación significativa hacia la incorporación de nuevos métodos educativos en el aula. Esto sugiere que los docentes están abiertos a la innovación y dispuestos a adaptar nuevas estrategias en su práctica educativa. Dado que no se identificaron respuestas negativas, se puede considerar que este grupo está en condiciones óptimas para la implementación de cambios en la enseñanza.

## Administrativos

**Tabla 47**

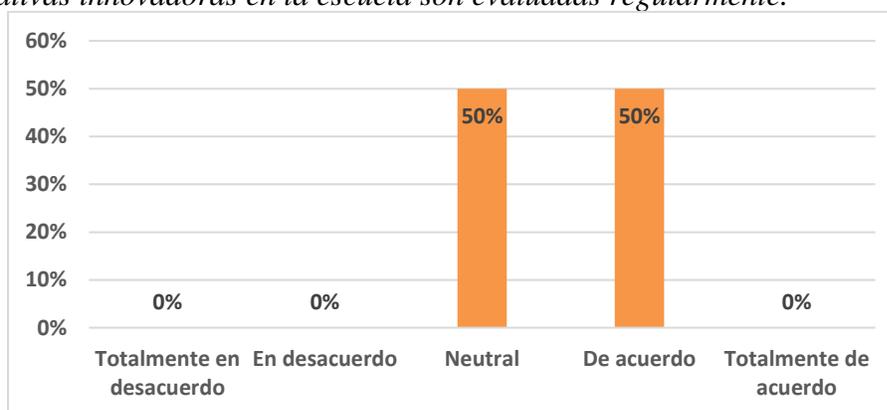
*Las iniciativas innovadoras en la escuela son evaluadas regularmente.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	1	50%
De acuerdo	1	50%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 43**

*Las iniciativas innovadoras en la escuela son evaluadas regularmente.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos que piensas que las iniciativas innovadoras en la escuela son evaluadas regularmente. Fuente: Elaboración propia.

## Interpretación

1 persona (50%) seleccionó "Neutral". 1 persona (50%) seleccionó "De acuerdo". No hubo respuestas en desacuerdo ni en "Totalmente de acuerdo". Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 3, que busca examinar la percepción de los docentes sobre la evaluación y seguimiento de las iniciativas innovadoras en la escuela. Los resultados sugieren que, aunque existe algún nivel de evaluación, este proceso podría fortalecerse para que sea más evidente y estructurado para toda

la comunidad educativa. Los datos reflejan una percepción mixta entre los encuestados. Mientras que una persona está de acuerdo en que las iniciativas innovadoras en la escuela son evaluadas regularmente, la otra mantiene una postura neutral, lo que podría indicar incertidumbre o falta de conocimiento sobre los procesos de evaluación de la innovación. El hecho de que nadie haya seleccionado "Totalmente de acuerdo" sugiere que, aunque puede haber cierto nivel de evaluación de las iniciativas, este proceso podría no ser lo suficientemente visible, constante o estructurado para que todos los miembros de la comunidad educativa lo perciban claramente.

**Pregunta 10.  
Estudiantes**

**Tabla 48**

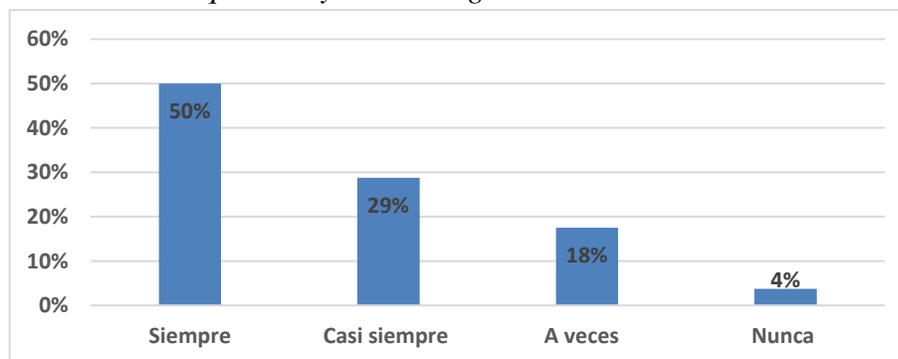
*¿Prefieres actividades que incluyan tecnología a actividades solo con libros?*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	40	50%
Casi siempre	23	29%
A veces	14	18%
Nunca	3	4%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 44**

*¿Prefieres actividades que incluyan tecnología a actividades solo con libros?*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que prefieren actividades que

incluyan tecnología a actividades solo con libros. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación**

50% personas (40) respondieron "Siempre", lo que indica que la mitad de los encuestados prefieren actividades tecnológicas sobre métodos tradicionales. 29% personas (23) respondieron "Casi siempre", lo que sugiere que un 79% en total favorece el uso de la tecnología en las actividades educativas. 18% personas (14) respondieron "A veces", lo que indica que hay estudiantes que encuentran útil la tecnología en ciertas situaciones, pero no en todas. 4% personas (3) respondieron "Nunca", lo que refleja un porcentaje mínimo de estudiantes que prefieren exclusivamente el uso de libros en lugar de herramientas tecnológicas. Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 2, que busca identificar las preferencias de los estudiantes en cuanto al uso de tecnología en el aprendizaje. Los resultados sugieren una fuerte inclinación hacia el uso de herramientas digitales, pero también destacan la necesidad de combinar tecnología y métodos tradicionales para satisfacer la diversidad de preferencias de los estudiantes. El 79% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") prefiere actividades con tecnología en comparación con el uso exclusivo de libros, lo que confirma la creciente importancia de los recursos digitales en el aprendizaje. El 18% que respondió "A veces" sugiere que, aunque la tecnología puede ser beneficiosa, hay momentos en los que los métodos tradicionales siguen siendo útiles. El 4% que respondió "Nunca" representa una minoría que posiblemente encuentra más efectivo el aprendizaje sin el uso de tecnología o tiene dificultades con su implementación. En conclusión, estos resultados muestran que la tecnología es altamente valorada en el ámbito educativo, pero aún es importante mantener un equilibrio con los métodos tradicionales. Los docentes pueden aprovechar estos datos para diseñar estrategias

de enseñanza que combinen herramientas digitales con materiales impresos, adaptándose así a las necesidades y preferencias de todos los estudiantes.

**Docentes**

**Tabla 49**

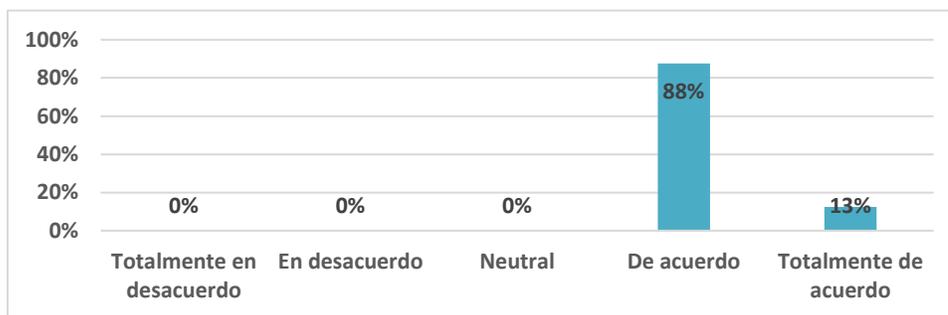
*Implementar enfoques pedagógicos innovadores puede garantizar una educación de calidad para todos los estudiantes.*

<i>Respuesta</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	7	88%
Totalmente de acuerdo	1	13%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 45**

*Implementar enfoques pedagógicos innovadores puede garantizar una educación de calidad para todos los estudiantes.*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que piensas que implementar enfoques pedagógicos innovadores puede garantizar una educación de calidad para todos los estudiantes.

Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

Totalmente en desacuerdo y En desacuerdo: 0% (ningún participante expresó una opinión negativa). 0% se mostró “Neutral” (ninguna persona se mantuvo indecisa). 88% docentes (7) se mostró “De acuerdo” y consideran que los enfoques pedagógicos innovadores pueden garantizar una educación de calidad. 13% persona (1) se mostró “Totalmente de acuerdo” respalda

completamente esta afirmación. Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 3, que busca evaluar la percepción de los docentes sobre la efectividad de las metodologías innovadoras en la mejora de la calidad educativa. Los resultados sugieren una total aceptación de estas metodologías, lo que implica que los docentes están convencidos de que la innovación pedagógica puede transformar positivamente la educación. Esta percepción positiva crea un entorno favorable para su implementación. Los datos muestran un consenso muy fuerte a favor de la afirmación. El 100% de los docentes está de acuerdo en que la implementación de metodologías innovadoras tiene el potencial de mejorar la calidad educativa para todos los estudiantes.

No hay respuestas en contra ni neutrales, lo que indica una percepción uniforme y positiva sobre el impacto de estas estrategias pedagógicas. En conclusión, los resultados reflejan una gran aceptación de los enfoques pedagógicos innovadores como herramienta clave para garantizar una educación de calidad. Dado que no hubo respuestas en desacuerdo ni neutrales, se puede inferir que los docentes tienen confianza en estos métodos y los consideran fundamentales para la mejora del proceso educativo. Este respaldo sugiere un entorno propicio para la implementación de nuevas estrategias pedagógicas en el aula.

### **Administrativos**

**Tabla 50**

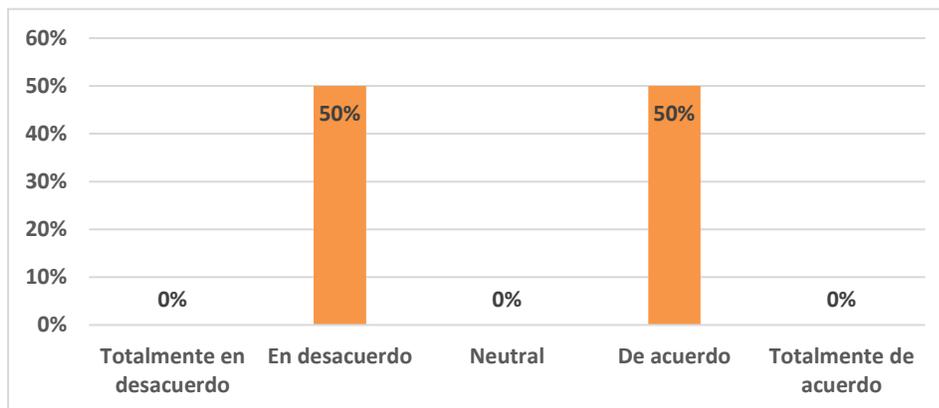
*Las prácticas educativas innovadoras son efectivas para atender las necesidades de todos los estudiantes.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	50%
Neutral	0	0%
De acuerdo	1	50%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 46**

*Las prácticas educativas innovadoras son efectivas para atender las necesidades de todos los estudiantes.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos que piensan que las prácticas educativas innovadoras son efectivas para atender las necesidades de todos los estudiantes.  
Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación:**

1 persona (50%) está "En desacuerdo". 1 persona (50%) está "De acuerdo". No hubo respuestas en "Totalmente en desacuerdo", "Neutral" ni "Totalmente de acuerdo". Los resultados muestran una división de opiniones respecto a la efectividad de las prácticas educativas innovadoras para cubrir las necesidades de todos los estudiantes. El 50% de los encuestados está en desacuerdo, lo que podría indicar que consideran que las estrategias implementadas no están funcionando para todos los estudiantes, tal vez debido a falta de adaptación a distintos estilos de aprendizaje o necesidades específicas. El otro 50% está de acuerdo, lo que sugiere que hay una percepción positiva sobre estas prácticas en ciertos casos, pero no lo suficientemente sólida como para generar consenso. Dado que no hay respuestas en la categoría "Totalmente de acuerdo", esto

sugiere que las prácticas innovadoras pueden no estar logrando un impacto generalizado y uniforme en la atención a la diversidad estudiantil.

**Pregunta 11.  
Estudiantes**

**Tabla 51**

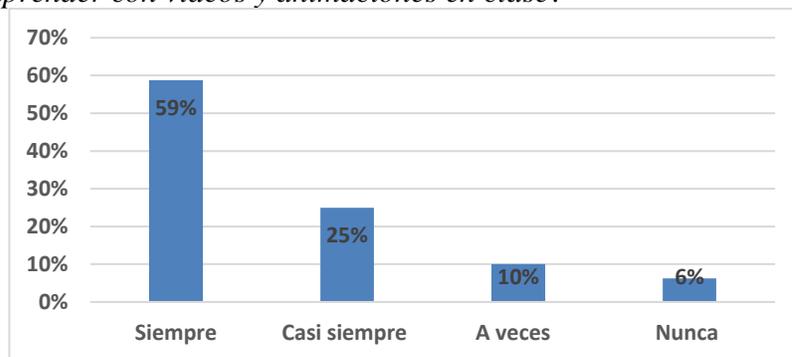
*¿Te gusta aprender con videos y animaciones en clase?*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	59%
Casi siempre	20	25%
A veces	8	10%
Nunca	5	6%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 47**

*¿Te gusta aprender con videos y animaciones en clase?*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que les gusta aprender con videos y animaciones en clases. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación**

47 personas (59%) respondieron "Siempre", lo que indica que la mayoría de los estudiantes prefieren aprender con videos y animaciones. 20 personas (25%) respondieron "Casi siempre", lo que eleva el total a un 84% de estudiantes que disfrutan o encuentran útiles los

videos y animaciones en el aprendizaje. 8 personas (10%) respondieron "A veces", lo que sugiere que, aunque encuentran útiles los videos y animaciones, no los consideran imprescindibles. 5 personas (6%) respondieron "Nunca", lo que indica que una pequeña minoría prefiere métodos de enseñanza diferentes. Este análisis está relacionado con el Objetivo Específico 3, que se centra en explorar la efectividad de recursos como videos y animaciones para mejorar la comprensión de los contenidos y motivación de los estudiantes. Los resultados sugieren que, en general, los videos y las animaciones son bien valorados por los estudiantes como herramientas de aprendizaje, por lo que su integración en el aula puede ser beneficiosa. Sin embargo, también es importante que los docentes adapten su uso a las preferencias de los estudiantes y combinen estos recursos con otros métodos para crear una experiencia de aprendizaje más inclusiva. El 84% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") valora los videos y animaciones como herramientas de aprendizaje, lo que demuestra que este recurso didáctico es ampliamente aceptado en el aula.

El 10% que respondió "A veces" sugiere que algunos estudiantes pueden encontrar útil este método en ciertos temas o contextos, pero no en todos. El 6% que respondió "Nunca" muestra que hay estudiantes que prefieren estrategias de enseñanza más tradicionales, como la lectura o la explicación oral. En conclusión, dado que la mayoría de los estudiantes encuentran los videos y animaciones útiles para el aprendizaje, es recomendable que los docentes integren estos recursos en sus clases. Sin embargo, también es importante mantener un equilibrio con otras metodologías para atender las preferencias de todos los alumnos y asegurar una enseñanza inclusiva y efectiva.

## **Docentes**

**Tabla 52**

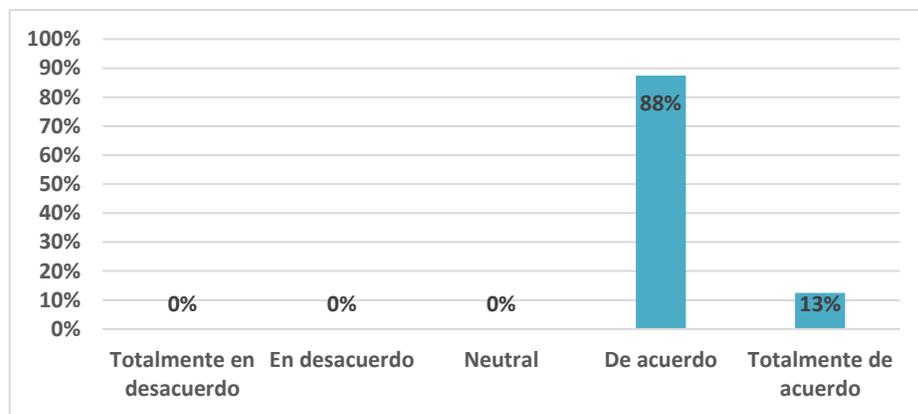
*La Realidad Virtual puede ayudar a los estudiantes a visualizar conceptos que son difíciles de entender de manera tradicional.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	7	88%
Totalmente de acuerdo	1	13%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 48**

*La Realidad Virtual puede ayudar a los estudiantes a visualizar conceptos que son difíciles de entender de manera tradicional.*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que piensan que la Realidad Virtual puede ayudar a los estudiantes a visualizar conceptos que son difíciles de entender de manera tradicional. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación**

88% docentes (7) están de acuerdo con la afirmación. 13% docentes (1) están en desacuerdo. 0% de respuestas en totalmente de acuerdo, totalmente en desacuerdo o neutral. Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 4, que busca explorar el uso de la Realidad Virtual (RV) para facilitar la comprensión de conceptos complejos y mejorar la experiencia de aprendizaje. Los

resultados muestran una percepción altamente positiva sobre la utilidad de la RV, lo que sugiere que podría ser una herramienta valiosa en la enseñanza. Sin embargo, como se menciona, para validar su eficacia en términos de impacto en el aprendizaje, sería necesario realizar investigaciones adicionales que midan sus resultados concretos en el contexto educativo

Un 88% de los encuestados está de acuerdo con que la Realidad Virtual puede ayudar a visualizar conceptos difíciles, y un 13% está totalmente de acuerdo. Esto indica una percepción muy favorable sobre el potencial de la RV en la educación. Ningún encuestado está en desacuerdo o se muestra neutral ante la afirmación. Esto sugiere que no hay una percepción negativa sobre la utilidad de la RV para este propósito específico. En conclusión, se destaca el potencial de la Realidad Virtual como un recurso efectivo en la enseñanza. Sin embargo, es importante recordar que esta encuesta se centra en la percepción de la utilidad de la RV. Para determinar la eficacia real de la RV en la educación, sería necesario realizar estudios adicionales que midan el impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

### **Administrativos**

**Tabla 53**

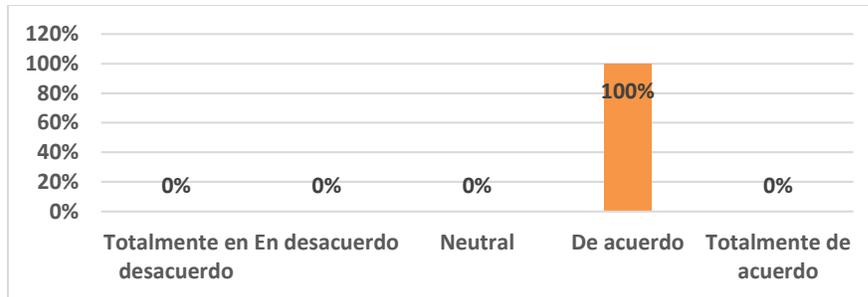
*Estoy satisfecho con el enfoque de nuestra escuela hacia la innovación educativa.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	2	100%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 49**

*Estoy satisfecho con el enfoque de nuestra escuela hacia la innovación educativa.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos están satisfechos con el enfoque de nuestra escuela hacia la innovación educativa. Fuente: Elaboración propia.

### Interpretación

100% de los encuestados (2 personas) respondieron "De acuerdo". No hubo respuestas en "Totalmente en desacuerdo", "En desacuerdo", "Neutral" ni "Totalmente de acuerdo". Este análisis se relaciona con el Objetivo Específico 1, que busca evaluar la percepción de los docentes y estudiantes sobre el enfoque de la escuela hacia la innovación educativa. Los resultados indican una actitud positiva hacia la innovación en la institución, pero la ausencia de respuestas "Totalmente de acuerdo" sugiere que, aunque el enfoque es aceptado, todavía existen áreas que podrían optimizarse para fortalecer la percepción y efectividad de la innovación educativa. Esto podría implicar la necesidad de aclarar más detalles sobre las acciones de innovación y fomentar una mayor participación o visibilidad de las iniciativas innovadoras en la escuela. Los resultados muestran que ambos encuestados tienen una percepción positiva del enfoque de la escuela hacia la innovación educativa. Sin embargo, es importante notar que ninguno seleccionó "Totalmente de acuerdo", lo que podría indicar que, aunque están conformes con el enfoque, aún hay áreas de mejora.

**Pregunta 12.**  
**Estudiantes**

**Tabla 54**

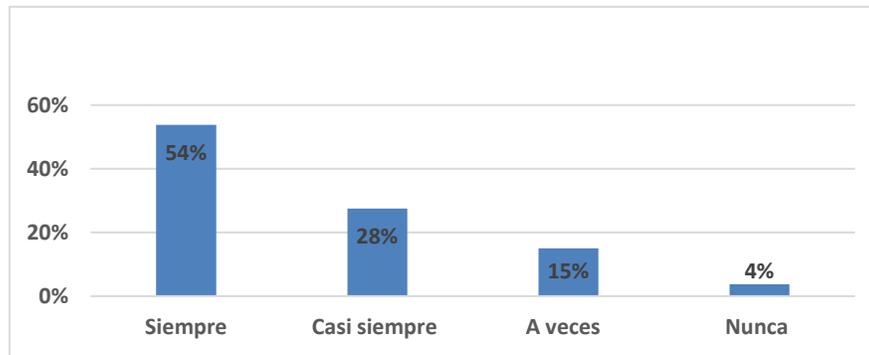
*Creo que los maestros deberían usar más métodos innovadores para enseñar*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	43	54%
Casi siempre	22	28%
A veces	12	15%
Nunca	3	4%
Total	80	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 50**

*Creo que los maestros deberían usar más métodos innovadores para enseñar*



Nota. La figura muestra las cifras de los estudiantes que piensan que los maestros deberían usar más métodos innovadores para enseñar que. Fuente: Elaboración propia.

**Interpretación**

54% personas (43) respondieron "Siempre", lo que indica que más de la mitad de los estudiantes desean que los docentes implementen nuevas estrategias de enseñanza. 28% personas (22) respondieron "Casi siempre", lo que eleva el total a un 82% de estudiantes que consideran importante la innovación en la enseñanza. 15% personas (12) respondieron "A veces", lo que sugiere que algunos estudiantes ven útil la innovación solo en ciertos contextos. 4% personas (3) respondieron "Nunca", lo que indica que un pequeño grupo prefiere los métodos tradicionales

de enseñanza. Estos resultados se relacionan con el Objetivo Específico 2, que tiene como fin identificar las preferencias de los estudiantes sobre los métodos de enseñanza utilizados por los docentes. La alta demanda de innovación en la enseñanza, especialmente en términos de métodos más interactivos y tecnológicos, sugiere que los estudiantes están buscando experiencias de aprendizaje más dinámicas y actuales. Este dato puede guiar a los docentes en la incorporación de métodos innovadores que respondan a estas expectativas, equilibrando nuevas tecnologías y enfoques con estrategias pedagógicas tradicionales, para así maximizar la efectividad y la motivación en el aula. El 82% de los estudiantes (sumando "Siempre" y "Casi siempre") considera que los maestros deberían innovar más en sus métodos de enseñanza, lo que demuestra una clara inclinación por metodologías más dinámicas, interactivas y tecnológicas.

El 15% que respondió "A veces" sugiere que la innovación es importante, pero no siempre esencial. El 4% que respondió "Nunca" refleja que hay estudiantes que prefieren la enseñanza tradicional sin necesidad de cambios significativos. En conclusión, los resultados muestran una fuerte demanda por métodos de enseñanza más innovadores, lo que podría incluir el uso de tecnología, metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el uso de simulaciones y videos, o estrategias interactivas. Los docentes pueden considerar estos datos para adaptar sus clases a las preferencias de los estudiantes, buscando un equilibrio entre la innovación y la estructura tradicional para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Docentes**  
**Tabla 55**

*El modelo de Aula Invertida fomenta la participación activa de los estudiantes durante las clases.*

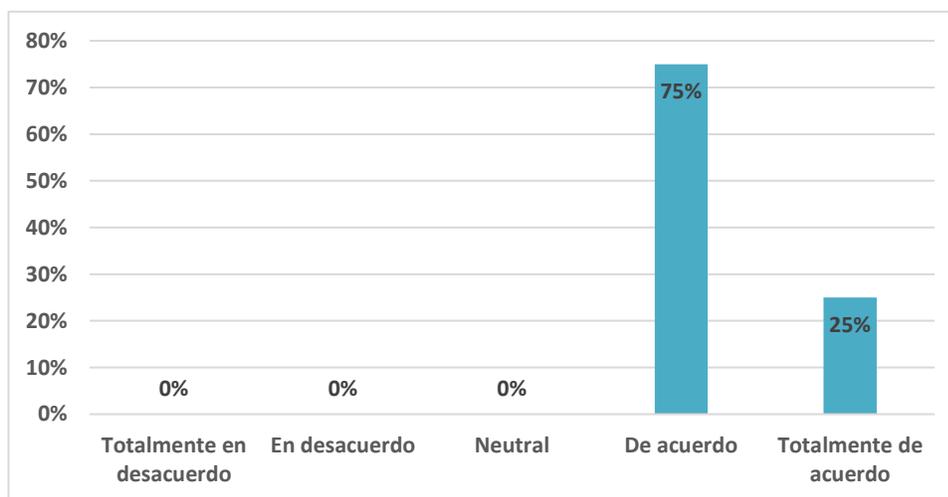
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	6	75%

Totalmente de acuerdo	2	25%
Total	8	100%

Nota. Elaboración propia

### Figura 51

*El modelo de Aula Invertida fomenta la participación activa de los estudiantes durante las clases.*



Nota. La figura muestra las cifras de los docentes que piensan que el modelo de Aula Invertida fomenta la participación activa de los estudiantes durante las clases. Fuente: Elaboración propia.

### Interpretación

75% docentes (6) están de acuerdo con la afirmación. 25% docentes (2) están en desacuerdo. 0% de respuestas en totalmente de acuerdo, totalmente en desacuerdo o neutral. Este resultado se relaciona con el Objetivo Específico 1, que busca analizar la efectividad de las estrategias pedagógicas, como el Aula Invertida, para fomentar la participación estudiantil. La alta aceptación del modelo de Aula Invertida por parte de los docentes refleja una comprensión de su potencial para aumentar la participación activa de los estudiantes, lo cual es un indicador positivo para su implementación en el aula. Sin embargo, también sugiere que puede ser útil continuar ofreciendo capacitación y experiencias para que los docentes se sientan aún más cómodos con su

implementación y puedan maximizar sus beneficios. El 75% de los docentes está de acuerdo con que el modelo de Aula Invertida fomenta la participación de los estudiantes, y un 25% está totalmente de acuerdo. Esto sugiere una visión positiva sobre el impacto del Aula Invertida en la participación estudiantil. Ningún encuestado está en desacuerdo o se muestra neutral ante la afirmación. Esto podría indicar que no hay una percepción negativa sobre la relación entre el Aula Invertida y la participación, aunque también es posible que los docentes no tengan suficiente información o experiencia con el modelo para opinar de otra forma. En conclusión, destaca el potencial del Aula Invertida como una estrategia pedagógica efectiva para promover la participación estudiantil y sugieren que el modelo de Aula Invertida podría ser una herramienta valiosa para los docentes que buscan fomentar la participación activa de los estudiantes.

### **Administrativos**

**Tabla 56**

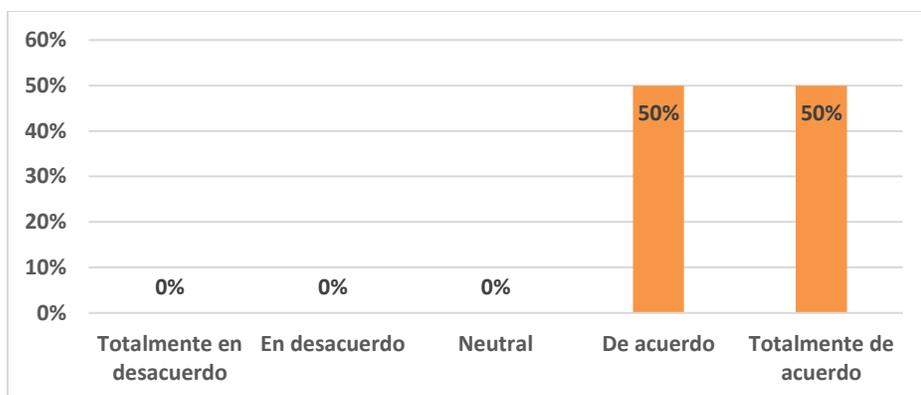
*Considero que la realidad virtual puede ser un recurso valioso para el aprendizaje interactivo en las aulas.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	1	50%
Totalmente de acuerdo	1	50%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

### **Figura 52**

*Considero que la realidad virtual puede ser un recurso valioso para el aprendizaje interactivo en las aulas.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos que consideran que la realidad virtual puede ser un recurso valioso para el aprendizaje interactivo en las aulas. Fuente: Elaboración propia.

### Interpretación

50% (1 persona) respondió "De acuerdo". 50% (1 persona) respondió "Totalmente de acuerdo". No hubo respuestas en "Totalmente en desacuerdo", "En desacuerdo" ni "Neutral". Este resultado se relaciona con el Objetivo Específico 2, que busca explorar las percepciones sobre el uso de tecnologías innovadoras, como la realidad virtual, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La percepción positiva reflejada por los encuestados indica un reconocimiento de la tecnología como herramienta educativa valiosa. La diferencia en el nivel de convencimiento puede señalar que, aunque hay un interés general, algunos aún pueden tener dudas sobre su implementación o efectividad. Este hallazgo sugiere que, si bien la realidad virtual tiene un gran potencial educativo, su integración efectiva podría requerir más pruebas, capacitación y recursos para superar posibles reservas. Los encuestados valoran positivamente el uso de la realidad virtual como un recurso educativo. La combinación de respuestas sugiere que, aunque ambos participantes ven su potencial, uno está convencido completamente, mientras que el otro lo considera positivo, pero con posibles reservas.

**Tabla 57**

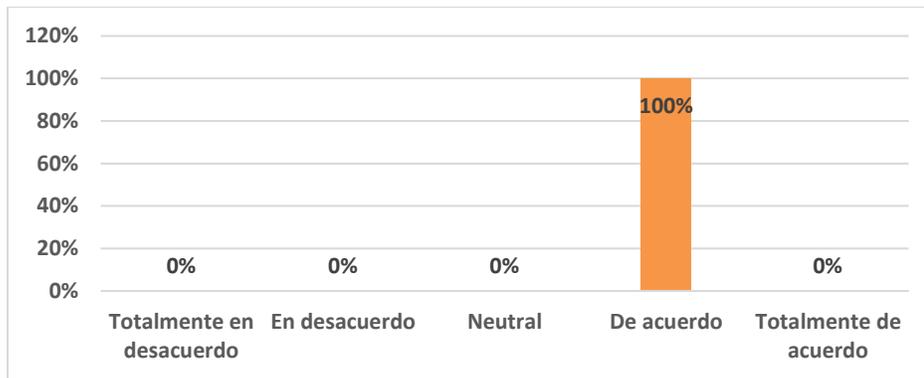
*La educación en nuestra institución está evolucionando hacia un modelo más innovador.*

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
De acuerdo	2	100%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total	2	100%

Nota. Elaboración propia

**Figura 53**

*La educación en nuestra institución está evolucionando hacia un modelo más innovador.*



Nota. La figura muestra las cifras de los administrativos que piensan que la educación en nuestra institución está evolucionando hacia un modelo más innovador. Fuente: Elaboración propia.

### **Interpretación**

100% de los encuestados (2 personas) respondieron "De acuerdo". No hubo respuestas en "Totalmente en desacuerdo", "En desacuerdo", "Neutral" ni "Totalmente de acuerdo". Este resultado se relaciona con el Objetivo Específico 1, que busca evaluar la percepción sobre el avance hacia un modelo educativo más innovador dentro de la institución. La percepción positiva de los encuestados sugiere que hay un reconocimiento generalizado de esfuerzos por parte de la institución para incorporar prácticas innovadoras. Esto podría implicar la introducción de nuevas metodologías, herramientas tecnológicas y enfoques pedagógicos que mejoren la calidad educativa

y el aprendizaje. La percepción favorable es un indicio de que el cambio está siendo bien recibido, aunque sería útil identificar áreas específicas donde aún se pueda seguir avanzando. Los encuestados perciben que la educación en la institución está avanzando hacia un modelo más innovador, lo que es un indicador positivo.

#### **4.2 Análisis de Correlación de Pearson**

Para el análisis e interpretación de los resultados de esta investigación, se ha elegido el coeficiente de correlación de Pearson, dado que permite una comprensión más precisa de la relación entre las variables involucradas en el estudio.

El coeficiente de correlación de Pearson, también llamado coeficiente de correlación lineal o simplemente coeficiente de correlación, es una medida estadística que indica la relación entre dos variables.

El coeficiente de correlación puede tomar un rango de valores de +1 a -1. Un valor de 0 indica que no hay asociación entre las dos variables. Un valor mayor que 0 indica una asociación positiva. Es decir, a medida que aumenta el valor de una variable, también lo hace el valor de la otra. Un valor menor que 0 indica una asociación negativa; es decir, a medida que aumenta el valor de una variable, el valor de la otra disminuye. (Estadística, 2024)

La fuerza de la correlación puede leerse en una tabla. Un valor de  $r$  entre 0 y 0.1 indica que no existe correlación. Un valor de  $r$  entre 0.7 y 1 indica una correlación muy alta.

Valor $r$	Fuerza de la correlación
$0.0 < 0.1$	no hay correlación
$0.1 < 0.3$	poca correlación
$0.3 < 0.5$	correlación media
$0.5 < 0.7$	correlación alta
$0.7 < 1$	correlación muy alta

**Figura 54** Fuente: (*T-Test, Chi-Square, ANOVA, Regression, Correlation. . . , s. f.*)

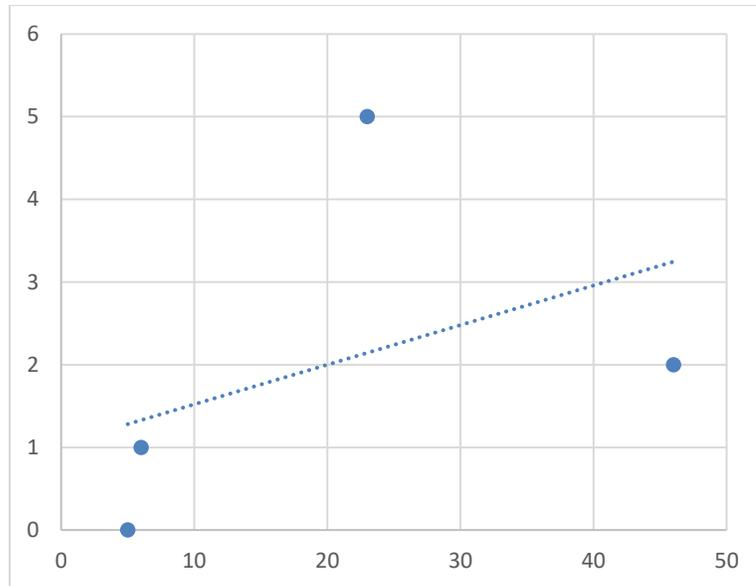
Se presenta la relación de las respuestas entre los grupos de encuestados (estudiantes y docentes), retomando las escalas de respuestas del instrumento de los estudiantes, donde la escala de totalmente de acuerdo pasa hacer (siempre), de acuerdo (casi siempre), neutro (a veces) y en desacuerdo y totalmente en desacuerdo (nunca). Respecto a la brecha de habilidades y las practicas educativas donde podremos determinar el éxito o bien la deficiencia en cuanto a la integración de prácticas educativas innovadoras en el centro educativo.

Los ítems que dan respuesta a la correlación de variables se detallan a continuación por medio de tablas y gráficos, que determinan el nivel de relación existente entre sí.

**ítem:** Me gustaría que los maestros me enseñaran más sobre cómo usar la tecnología para aprender; Me siento cómodo utilizando nuevas tecnologías en el aula.

**Tabla 58** elaboración propia

Respuesta	Estudiantes	Docentes
Siempre	46	2
Casi siempre	23	5
A veces	6	1
Nunca	5	0



*Figura 55 elaboración propia*

**Interpretación:**

La interpretación del coeficiente de correlación se relaciona con el objetivo específico 2, que busca evaluar la eficacia de las prácticas educativas innovadoras en la reducción de la brecha de habilidades y conocimientos. Esto se debe a que el coeficiente de correlación ( $r = 0.4259$ ) indica una relación positiva entre las variables analizadas, lo que sugiere que a medida que los estudiantes perciben que aprenden más, los docentes también se sienten más cómodos con las prácticas implementadas. Esta información ayuda a identificar el impacto de las estrategias educativas en el desempeño de los estudiantes y la satisfacción de los docentes, lo cual es clave para evaluar su eficacia.

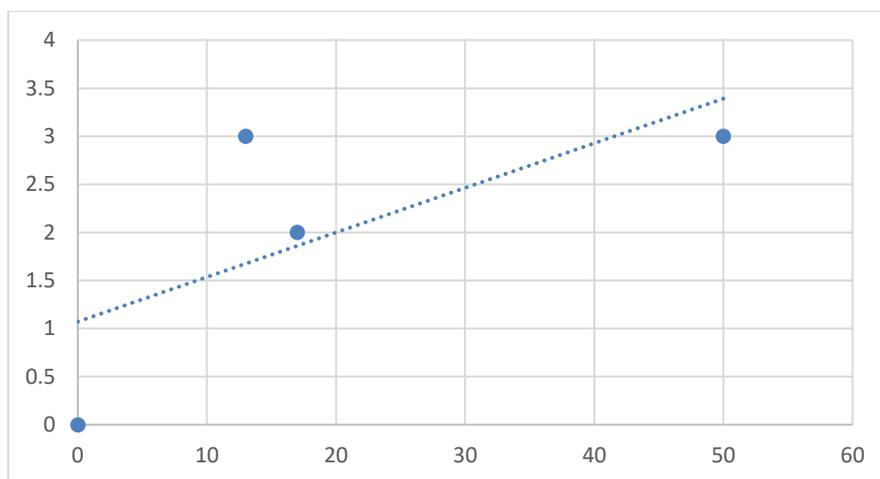
El coeficiente de correlación es positivo teniendo como resultado a la sumatoria de las variables, donde se ha obtenido, 0.42592613, por tanto  $0 < r < 1$ , la relación posee una correlación entre sí de acuerdo con la opinión del estudiante donde ellos aprenden más y los docentes se sienten más cómodos.

**ítem:** Me gusta aprender con actividades diferentes a las que hacemos normalmente en

clase; Considero que la innovación educativa es esencial para mejorar el aprendizaje de mis estudiantes.

Respuesta	Estudiantes	Docentes
Siempre	50	3
Casi siempre	13	3
A veces	17	2
Nunca	0	0

*Tabla 59 elaboración propia*



*Figura 56 elaboración propia*

**Interpretación:**

Esta interpretación del coeficiente de correlación se relaciona con el objetivo específico 2, que busca evaluar la eficacia de las prácticas educativas innovadoras en la reducción de la brecha de habilidades y conocimientos. Este resultado es clave para evaluar si las estrategias innovadoras están alineadas con las percepciones y necesidades tanto de docentes como de estudiantes, ayudando a identificar fortalezas y áreas de mejora en la implementación de estas prácticas.

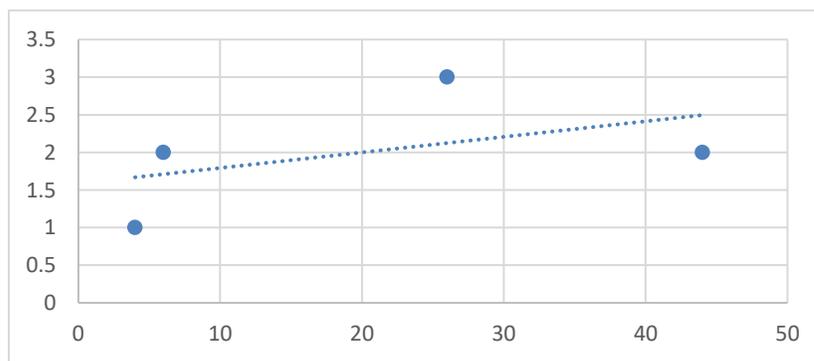
El coeficiente de correlación es positivo teniendo como resultado a la sumatoria de las variables, donde se ha obtenido, 0.6979351, por tanto  $0 < r < 1$ , la relación posee una correlación

entre sí de acuerdo con la opinión entre las respuestas de estudiantes y docentes sobre la importancia de la innovación educativa y el gusto por actividades diferentes en el aula.

**ítem:** Las simulaciones en tecnología me permiten entender los conceptos más fácilmente; Los estudiantes que participan en actividades innovadoras tienen un mejor rendimiento en las evaluaciones.

Respuesta	Estudiantes	Docentes
Siempre	44	2
Casi siempre	26	3
A veces	6	2
Nunca	4	1

*Tabla 60 elaboración propia*



*Figura 57 elaboración propia*

**Interpretación:**

Esta interpretación del coeficiente de correlación se relaciona con el objetivo específico 2, que busca evaluar la eficacia de las prácticas educativas innovadoras en la reducción de la brecha de habilidades y conocimientos entre los estudiantes de Ciclo I y II. Este resultado sugiere que la implementación de tecnologías en la enseñanza tiene un impacto positivo tanto en la percepción del aprendizaje por parte de los estudiantes como en la valoración docente sobre la efectividad de estas estrategias. Es un hallazgo relevante para identificar áreas exitosas y posibles mejoras en la

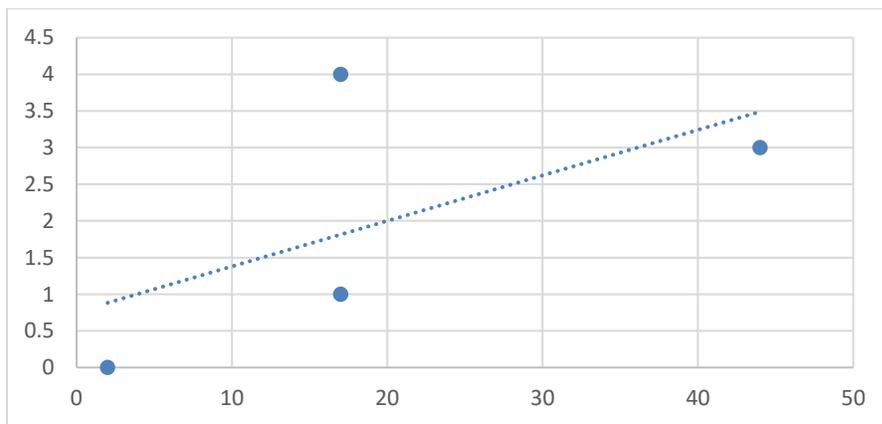
metodología aplicada en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala.

El coeficiente de correlación es positivo teniendo como resultado a la sumatoria de las variables, donde se ha obtenido, 0.47691048, por tanto  $0 < r < 1$ , la relación posee una correlación entre sí de acuerdo con la opinión de los estudiantes creen que las simulaciones tecnológicas les ayudan a comprender mejor, los docentes también tienden a considerar que las actividades innovadoras mejoran el rendimiento de los alumnos.

**ítem:** Me gusta cuando el maestro usa aplicaciones educativas para explicar algo nuevo; Las prácticas educativas innovadoras aumentan el interés de los estudiantes en las materias.

Respuesta	Estudiantes	Docentes
Siempre	44	3
Casi siempre	17	4
A veces	17	1
Nunca	2	0

**Tabla 61** elaboración propia



**Figura 58** elaboración propia

**Interpretación:**

Esta interpretación del coeficiente de correlación se relaciona con el objetivo específico 2, que busca evaluar la eficacia de las prácticas educativas innovadoras en la reducción de la brecha

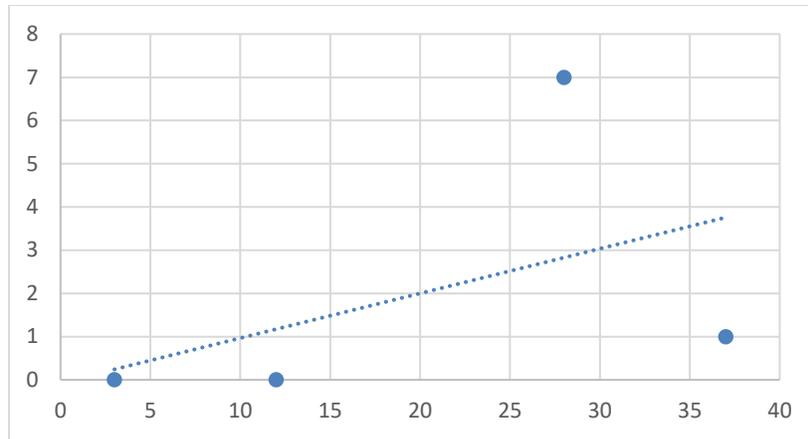
de habilidades y conocimientos entre los estudiantes de Ciclo I y II. Este hallazgo refuerza la importancia de integrar herramientas tecnológicas en la enseñanza, ya que existe una relación significativa entre la valoración positiva del aprendizaje por parte de los estudiantes y la percepción de los docentes sobre el impacto de estas metodologías. Esto proporciona información clave para optimizar y fortalecer el uso de aplicaciones educativas en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala.

El coeficiente de correlación es positivo teniendo como resultado a la sumatoria de las variables, donde se ha obtenido, 0.59491308, por tanto  $0 < r < 1$ , la relación posee una correlación entre sí de acuerdo con la opinión que cuando los estudiantes valoran el uso de aplicaciones educativas, los docentes también tienden a reconocer que las prácticas innovadoras aumentan el interés de los estudiantes.

**ítem:** Me gustaría que usaran más tecnologías como la Realidad Aumentada en clase; La Realidad Virtual puede ayudar a los estudiantes a visualizar conceptos que son difíciles de entender de manera tradicional.

Respuesta	Estudiantes	Docentes
Siempre	37	1
Casi siempre	28	7
A veces	12	0
Nunca	3	0

**Tabla 62** elaboración propia



*Figura 59 elaboración propia*

**Interpretación:**

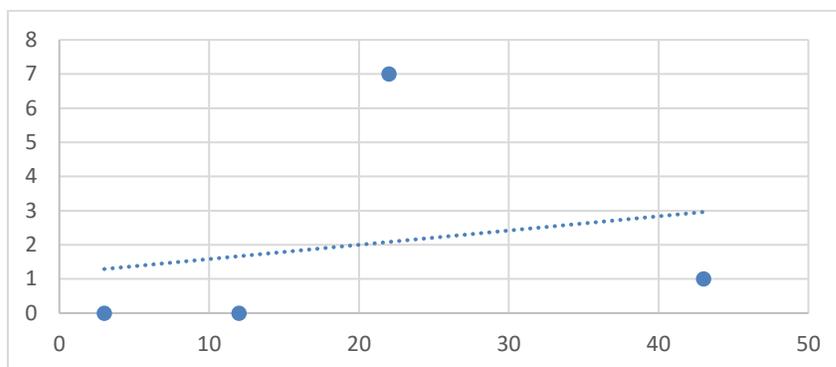
Esta interpretación del coeficiente de correlación se relaciona con el objetivo específico 2, que busca evaluar la eficacia de las prácticas educativas innovadoras en la reducción de la brecha de habilidades y conocimientos entre los estudiantes de Ciclo I y II. Este resultado respalda la integración de la RA y la RV como estrategias innovadoras que pueden mejorar la experiencia de aprendizaje y aumentar el compromiso de los estudiantes. Además, permite identificar el nivel de aceptación de estas tecnologías en la comunidad educativa y orientar recomendaciones para su implementación más efectiva en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala.

El coeficiente de correlación es positivo teniendo como resultado a la sumatoria de las variables, donde se ha obtenido, 0.47117371, por tanto  $0 < r < 1$ , la relación posee una correlación entre sí de acuerdo con la opinión de estudiantes y docentes respecto al uso de tecnologías como la Realidad Aumentada y la Realidad Virtual en el aula.

**ítem:** Creo que los maestros deberían usar más métodos innovadores para enseñar; Implementar enfoques pedagógicos innovadores puede garantizar una educación de calidad para todos los estudiantes.

Respuesta	Estudiantes	Docentes
Siempre	43	1
Casi siempre	22	7
A veces	12	0
Nunca	3	0

**Tabla 63** elaboración propia



**Figura 60** elaboración propia

### **Interpretación:**

Esta interpretación del coeficiente de correlación se relaciona con el objetivo específico 1, que busca describir las prácticas educativas innovadoras actualmente implementadas en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala y cómo contribuyen a la mejora en las habilidades y conocimientos de los estudiantes de Ciclo I y II. Este hallazgo podría ser útil para explorar más a fondo las razones detrás de la baja correlación y proponer acciones para mejorar la integración de métodos innovadores que tengan un impacto más claro y significativo en la calidad educativa en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala.

El coeficiente de correlación es positivo teniendo como resultado a la sumatoria de las variables, donde se ha obtenido, 0.21317948, por tanto  $0 < r < 1$ , la relación posee una correlación entre sí de acuerdo con la opinión de los estudiantes y docentes respecto a la necesidad de usar métodos innovadores en la enseñanza y su impacto en la calidad educativa.

El análisis anterior permite interpretar de manera práctica la correlación de las variables planteadas. En la investigación realizada se ha podido evidenciar los diferentes puntos de vista entre los participantes permitiendo identificar aquellas dificultades que tienen sobre el uso de la tecnología en la educación.

En estas interpretaciones al analizar la Tabla 3 sobre la preferencia de los estudiantes por aprender con aplicaciones educativas, la interpretación señala que la mayoría disfruta de este método, lo cual podría relacionarse con las menciones en el marco teórico sobre el papel fundamental de las TIC, TAC y TEP en la implementación de innovaciones y cómo el uso de tecnologías aumenta el interés y la motivación de los estudiantes; de manera similar, al interpretar los resultados de la Tabla 9 sobre la capacitación en tecnologías digitales para docentes, la conclusión de que los docentes reconocen esta capacitación como clave para reducir la brecha digital se alinea con la discusión en el marco teórico sobre la importancia de las competencias técnicas y pedagógicas de los docentes para integrar dispositivos digitales y el plan de innovación tecnológica de Educación en El Salvador. Asimismo, el análisis de correlación de Pearson en la sección 4.2 busca establecer relaciones entre diferentes variables medidas en las encuestas (como la comodidad de los docentes con la tecnología y el aprendizaje de los estudiantes con ella) y cómo estas se alinean o divergen de las expectativas teóricas sobre la innovación educativa y su impacto. Por ejemplo, la interpretación del ítem sobre la enseñanza del uso de la tecnología y la comodidad de los docentes señala una correlación positiva, lo que podría apoyar la idea teórica de que, a mayor capacitación y familiaridad de los docentes con la tecnología, mejor es la integración y el aprendizaje de los estudiantes.

## **Capítulo 5: Conclusiones y propuesta de mejora**

### **5.1 Conclusiones**

La innovación en las prácticas educativas en los ciclos I y II de Educación Básica del Centro Escolar Dr. Victorino Ayala ha demostrado ser un factor clave para mejorar la calidad educativa y reducir la brecha de habilidades entre los estudiantes. La implementación de nuevas metodologías (Aprendizaje basado en proyectos, aula invertida, aprendizaje colaborativo, entre otras), herramientas tecnológicas (plataformas de gestión del aprendizaje, realidad aumentada, inteligencia artificial) y enfoques pedagógicos (educación basada en competencias, enfoque STEAM) ha generado un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque también se identificaron áreas de mejora.

El análisis de las percepciones de docentes, estudiantes y personal administrativo permitió reconocer fortalezas en el uso de estrategias innovadoras como aprendizaje basado en proyecto, gamificación, aprendizaje colaborativo, aprendizaje adaptativo, entre otros, así como desafíos relacionados con la adaptación tecnológica y la capacitación docente como falta de formación en herramientas digitales, capacitación en metodologías activas, resistencia al cambio, limitaciones en infraestructura tecnológica, entre otros. Para garantizar el éxito de estas prácticas, es fundamental seguir promoviendo la formación docente, la optimización de recursos y la participación de la comunidad educativa.

La investigación sobre innovación educativa muestra una alta aceptación de las nuevas metodologías por parte de estudiantes y docentes. El 95% de los alumnos considera útiles las aplicaciones educativas, y el 92% apoya la realidad aumentada como herramienta de aprendizaje. Sin embargo, el 50% enfrenta dificultades en el uso de tecnología, entre las que se pueden mencionar, la falta de conectividad que en algunas ocasiones es necesaria para el funcionamiento de aplicativos educativos, algunos estudiantes tienen poco desarrollo motriz en el uso de los dispositivos tecnológicos, lo que indica la necesidad de mejor orientación o selección aplicaciones. Los docentes también valoran los métodos del uso de realidad aumentada, realización de evaluaciones utilizando Kahoot!, uso de multimedia, entre otros (88%), aunque persisten áreas de mejora, como la mejor atención de los estudiantes, una estandarización de la aplicación de estos métodos, así como permitir el desarrollo de habilidades blandas como el trabajo en equipo, resolución de problemas y el pensamiento crítico. Además, el 84% prefiere videos y animaciones, y el 79% disfruta actividades variadas. Se recomienda a la dirección y personal administrativo la implementación de capacitación para optimizar el uso de estas herramientas y mejorar el aprendizaje.

La innovación educativa debe ser un proceso continuo y planificado, orientado a fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes y garantizar una educación más equitativa, dinámica y adaptada a las necesidades actuales.

## **5.2 Propuesta de implementación**

La innovación en las prácticas educativas en los ciclos I y II de Educación Básica del Centro Escolar Dr. Victorino Ayala ha demostrado ser un elemento clave para mejorar la calidad del aprendizaje y reducir la brecha de habilidades entre los estudiantes. La incorporación de nuevas metodologías como el aprendizaje activo (aprendizaje basado en proyectos, estudios de casos, entre otros), herramientas tecnológicas como la realidad aumentada, inteligencia artificial entre otros y enfoques pedagógicos como el enfoque STEAM ha generado un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, se han identificado áreas de mejora como la capacitación docente en la integración de aplicativos que solventen la necesidad de recursos multimedia, ejemplo de ello es la utilización de Nearpod, lo que implica la necesidad de formarse en otras herramientas adicionales a las que se encuentran en la suite de Google, para lograr la optimización de estos avances.

## **5.3 Justificación**

El análisis de las percepciones de docentes, estudiantes y personal administrativo ha permitido reconocer tanto las fortalezas, como la alta aceptación de nuevas metodologías educativas, con un 95% de los alumnos que considera útiles las aplicaciones educativas y un 92% que respalda el uso de la realidad aumentada como herramienta de aprendizaje, así como los desafíos de la implementación de estrategias innovadoras, donde se puede mencionar que un 50% de los estudiantes enfrenta dificultades en el uso de tecnología, lo que subraya la necesidad de capacitación adicional.

Asimismo, el 88% de los docentes valora positivamente estos métodos, pero se identifican áreas de mejora en la formación y el acceso a recursos. La implementación de capacitaciones específicas contribuirá a optimizar el uso de herramientas tecnológicas y fortalecer el aprendizaje. Este proceso debe ser continuo y planificado para garantizar una educación equitativa, dinámica y adaptada a las necesidades actuales.

#### **5.4 Objetivos Estratégicos**

1. Fortalecer la capacitación docente y la participación de la comunidad educativa en el uso de tecnologías educativas y metodologías innovadoras, promoviendo un aprendizaje inclusivo y dinámico.
2. Optimizar el acceso, uso y evaluación de herramientas tecnológicas en el aula, asegurando su correcta aplicación, reduciendo la brecha digital y realizando ajustes continuos en función de los resultados obtenidos.

#### **5.5 Diseño de la Propuesta**

El investigador es el principal responsable de la elaboración e implementación de la propuesta titulada Innovación en las Prácticas Educativas de ciclo I y II de educación básica. Su rol implica diseñar un plan metodológico que permita la integración de estrategias innovadoras en el aula, favoreciendo tanto el proceso de enseñanza de los docentes como el aprendizaje de los estudiantes. Para ello se debe analizar las necesidades actuales del contexto educativo, definir

los contenidos a desarrollar, seleccionar las acciones metodológicas más adecuadas y determinar los recursos necesarios para la aplicación efectiva de la propuesta. Además, es su responsabilidad planificar cada una de la fase, asegurando que se cumplan los objetivos establecidos y que la innovación educativa tenga un impacto positivo en la formación de los estudiantes.

**Tabla 64**

*Diseño de propuesta para Docentes*

<b>GENERALIDADES</b>			
<b>Talleres dirigidos a docentes</b>	Duración: 30 horas	<b>Competencias a Desarrollar</b>	Implementar estrategias innovadoras y el uso de Tecnologías educativas
<b>Responsables para la formación a docentes</b>	Directora del centro escolar y administrativo	<b>Lugar</b>	En las instalaciones del Centro Escolar Dr. Victorino Ayala
<b>Contenido a Desarrollar</b>	<b>Acciones Metodológicas</b>	<b>Recursos</b>	<b>Planificación</b>
Uso de TIC, TAC, TEP en el aula	Capacitaciones sobre herramientas digitales (Apps, plataformas interactivas, gamificación).	Computadoras, tabletas, acceso a internet, tutoriales en línea.	Semana 1
Aprendizaje basado en proyectos (ABP)	Diseño de proyectos interdisciplinarios con problemas reales.	Guías didácticas, ejemplos de proyectos, materiales manipulativos.	Semana 2 - 3
Estrategias de enseñanza inclusiva	Aplicación de metodologías activas (aprendizaje cooperativo, diferenciación pedagógica).	Materiales adaptados, recursos audiovisuales, plantillas didácticas.	Semana 4 - 5
Evaluación formativa e innovadora	Uso de rúbricas, autoevaluación y coevaluación digital.	Plataformas de evaluación (Google Forms,	Semana 6

		Kahoot, Socrative).	
--	--	------------------------	--

Los criterios de evaluación son haber cumplido con el 80% de asistencia a la capacitación, entregar e implementar las actividades y el proyecto final que contendrá las metodologías y herramientas utilizadas en el aula.

**Tabla 65**

*Diseño de propuesta para Estudiantes*

<b>GENERALIDADES</b>			
<b>Talleres dirigidos a estudiantes</b>	Duración: 30 horas	<b>Competencias a Desarrollar</b>	Uso de tecnología en el aprendizaje
<b>Responsables para la formación a estudiantes</b>	Directora del centro escolar y docente	<b>Lugar</b>	En las instalaciones del Centro Escolar Dr. Victorino Ayala
<b>Contenido a Desarrollar</b>	<b>Acciones Metodológicas</b>	<b>Recursos</b>	<b>Planificación</b>
Uso de tecnología en el aprendizaje	Exploración de plataformas interactivas y juegos educativos.	Dispositivos electrónicos, software educativo.	Semana 1
Trabajo en equipo y resolución de problemas	Desarrollo de proyectos colaborativos en pequeños grupos.	Fichas de trabajo, materiales de reciclaje, cuadernos de innovación.	Semana 2 - 3
Aprendizaje creativo y autónomo	Creación de productos digitales (videos, presentaciones, infografías).	Aplicaciones móviles, hojas de planificación.	Semana 4 - 5
Evaluación innovadora	Reflexión y autoevaluación de su proceso de aprendizaje.	Portafolios digitales, rúbricas sencillas.	Semana 6

Los criterios de evaluación son haber cumplido con el 80% de asistencia a la capacitación, entregar e implementar las actividades y el proyecto final que contendrá toda la documentación de las practicas elaboradas durante la capacitación.

## 6.1 Anexos

Anexo I. Cuestionario de primero a segundo grado.



### UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR DR. LUIS ALONSO APARICIO FACULTAD DE POSGRADOS Y EDUCACIÓN CONTINUA

Maestría en la administración de la educación

Maestrante. Licda. Irene Beltrán

El presente cuestionario tiene como objetivo recopilar la percepción de los estudiantes sobre su experiencia de aprendizaje y sus preferencias en las actividades de clase, con el fin de identificar áreas de mejora y hacer que el proceso educativo sea más atractivo, divertido y significativo para ellos.

**Indicaciones:** Lee cada pregunta, si no puedes leer pide ayuda de tu profesor para que te las lea y marca la carita que mejor muestre cómo te sientes. No hay respuestas correctas o incorrectas, solo queremos conocer tu opinión.

N°	PREGUNTAS	 En desacuerdo	 Neutral	 De acuerdo
1	¿Te gusta cuando la maestra usa actividades nuevas para enseñar?			
2	¿Te parece interesante aprender con actividades diferentes a las de los libros?			
3	¿Te gusta aprender con aplicaciones educativas?			

4	¿Te parece más fácil aprender con dibujos, videos o juegos en una aplicación?			
5	¿Te gusta practicar matemáticas o leer con la ayuda de aplicaciones?			
6	¿Has visto alguna vez un video para aprender algo en clase?			
7	¿Te gustaría aprender cosas nuevas con realidad aumentada (como si fueran juegos)?			
8	¿Tus profesores te enseñan cómo usar la tecnología en la clase?			
9	¿Te gustaría que los dibujos en tus libros cobraran vida en una pantalla?			
10	¿Prefieres que los profesores usen actividades diferentes cada día?			

Anexo II. Cuestionario de tercero a sexto grado.



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR DR. LUIS ALONSO APARICIO**

**FACULTAD DE POSGRADOS Y EDUCACIÓN CONTINUA**

Maestría en la administración de la educación

Maestrante. Licda. Irene Beltrán

El presente cuestionario tiene como objetivo recopilar la percepción de los estudiantes sobre su experiencia de aprendizaje y sus preferencias en las actividades de clase, con el fin de identificar áreas de mejora y hacer que el proceso educativo sea más atractivo, divertido y significativo para ellos.

**Indicaciones:** Lee cada pregunta, marca la opción que consideres según tu experiencia. No hay respuestas correctas o incorrectas, solo queremos conocer tu opinión.

N o	PREGUNTAS	Siempr e	Casi siempr e	A veces	Nunca
1	Me gusta aprender con actividades diferentes a las que hacemos normalmente en clase.				
2	Las clases en las que usamos tecnología son más divertidas				
3	Me gusta cuando el maestro usa aplicaciones educativas para explicar algo nuevo.				

4	Las actividades que puedo hacer en línea son más emocionantes que las tareas tradicionales.				
5	A veces me cuesta entender las tareas cuando tengo que usar la tecnología.				
6	Me gustaría que los maestros me enseñaran más sobre cómo usar la tecnología para aprender.				
7	Prefiero usar Kahoot! para hacer pruebas que las pruebas tradicionales.				
8	Me gustaría que usaran más tecnologías como la Realidad Aumentada en clase.				
9	Me gusta cuando los maestros usan videos para enseñar en lugar de solo hablar.				
10	Me gusta usar tecnología como Google Classroom en lugar de solo papel.				
11	Las simulaciones en tecnología me permiten entender los conceptos más fácilmente				
12	¿Prefieres actividades que incluyan tecnología a actividades solo con libros?				
13	Las herramientas digitales facilitan mi aprendizaje.				
14	¿Te gusta aprender con videos y animaciones en clase?				
15	Creo que los maestros deberían usar más métodos innovadores para enseñar				

### Anexo III. Cuestionario para Docentes



## UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR DR. LUIS ALONSO APARICIO

### FACULTAD DE POSGRADOS Y EDUCACIÓN CONTINUA

Maestría en la administración de la educación

Maestrante. Licda. Irene Beltrán

#### Estimados docentes,

Este cuestionario tiene como objetivo recopilar su percepción sobre las actividades y el proceso de enseñanza en sus clases. A través de sus respuestas, buscamos identificar áreas de mejora que nos permitan hacer el proceso educativo más efectivo, atractivo y significativo tanto para ustedes como para los estudiantes.

#### Indicaciones:

Por favor, lea cada pregunta con atención y marque la opción que considere adecuada según su experiencia en el aula. No existen respuestas correctas o incorrectas; simplemente deseamos conocer su opinión y perspectiva.

N°	PREGUNTAS	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
		1	2	3	4	5
1	Considero que la innovación educativa es esencial para mejorar el aprendizaje de mis estudiantes.					

2	Me siento cómodo utilizando nuevas tecnologías en el aula.					
3	Los estudiantes que participan en actividades innovadoras tienen un mejor rendimiento en las evaluaciones.					
4	Las prácticas educativas innovadoras aumentan el interés de los estudiantes en las materias.					
5	He recibido capacitación adecuada para implementar metodologías innovadoras en mi enseñanza.					
6	Las nuevas tecnologías son una herramienta poderosa para transformar la educación.					
7	Estoy abierto a experimentar con nuevos enfoques educativos en el aula.					
8	La implementación de nuevas metodologías ha reducido la brecha de habilidades entre mis estudiantes.					
9	Implementar enfoques pedagógicos innovadores puede garantizar una educación de calidad para todos los estudiantes.					
10	La capacitación en tecnologías digitales puede mejorar la capacidad de los docentes para reducir la brecha digital.					
11	La adopción de metodologías innovadoras contribuye a que todos los estudiantes tengan acceso igualitario a oportunidades de aprendizaje.					
12	La falta de recursos tecnológicos adecuados es un obstáculo para implementar prácticas innovadoras en mi aula.					
13	La resistencia al cambio de algunos estudiantes y docentes dificulta la implementación de prácticas innovadoras.					

14	La Realidad Virtual puede ayudar a los estudiantes a visualizar conceptos que son difíciles de entender de manera tradicional.					
15	El modelo de Aula Invertida fomenta la participación activa de los estudiantes durante las clases.					

**Anexo IV.** Encuesta de personal administrativo.



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA DE EL SALVADOR DR. LUIS ALONSO APARICIO**

**FACULTAD DE POSGRADOS Y EDUCACIÓN CONTINUA**

Maestría en la administración de la educación

Maestrante. Licda. Irene Beltrán

El propósito de este cuestionario es recoger la percepción del personal administrativo sobre su experiencia y desempeño en las actividades y procesos internos del centro educativo. El objetivo es identificar áreas de mejora y optimizar la gestión administrativa para hacer el entorno laboral más eficiente y adecuado para todos.

**Indicaciones:**

Lee cada pregunta cuidadosamente y marca la opción que mejor refleje tu experiencia y opinión. No hay respuestas correctas o incorrectas, ya que buscamos conocer tu perspectiva de manera sincera para mejorar continuamente.

N°	PREGUNTAS	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
		1	2	3	4	5

1	Creo que la innovación educativa es fundamental para mejorar el aprendizaje en nuestra institución.					
2	La implementación de nuevas tecnologías es una prioridad en nuestra escuela.					
3	Considero que las prácticas educativas innovadoras aumentan el compromiso de los estudiantes.					
4	La implementación de prácticas innovadoras ha mejorado el desempeño académico de los estudiantes.					
5	Los estudiantes que participan en actividades innovadoras muestran un mejor rendimiento en evaluaciones.					
6	Creo que la innovación educativa puede ayudar a cerrar las brechas de habilidades entre los estudiantes.					
7	La capacitación y formación del personal es suficiente para implementar innovaciones en la educación.					
8	Me gustaría recibir más apoyo para aplicar estrategias innovadoras en mi área de trabajo.					
9	La dirección de la escuela promueve una cultura de innovación y cambio.					
10	Las iniciativas innovadoras en la escuela son evaluadas regularmente.					
11	Las prácticas educativas innovadoras son efectivas para atender las necesidades de todos los estudiantes.					
12	Estoy satisfecho con el enfoque de nuestra escuela hacia la innovación educativa.					

13	La educación en nuestra institución está evolucionando hacia un modelo más innovador.					
14	Considero que la realidad virtual puede ser un recurso valioso para el aprendizaje interactivo en las aulas.					
15	La resistencia al cambio por parte de algunos docentes es una barrera para la adopción de tecnologías innovadoras.					

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

**Nombre del proyecto de tesis:** Innovación en las prácticas educativas de ciclo I y II de educación básica del Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, Cuyultitán, La Paz

**Tesista:** Irene Magaly Beltrán Guzmán

**Asesor:** Mtra. Elena Margarita Zárate de Ávalos

DISEÑO TEORICO			
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES
<p>¿Cómo la innovación puede transformar las prácticas educativas, especialmente en la reducción de la brecha de habilidades y conocimientos de los estudiantes de Ciclo I y II del Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, Cuyultitán La Paz?</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Analizar las prácticas educativas innovadoras que permiten la reducción de la brecha a nivel de habilidades y conocimiento de los estudiantes de Ciclo I y II del Centro Dr. Victorino Ayala, Cuyultitán, La Paz.</p>	<p>A mayor implementación de prácticas educativas innovadoras se reduce la brecha de habilidades y conocimientos entre los estudiantes de Ciclo I y II, mejorando así el desempeño académico y la igualdad de oportunidades de aprendizaje.</p>	<p>Las estrategias y métodos innovadores implementados en el proceso educativo, como el uso de tecnología, métodos de enseñanza alternativos, enfoques pedagógicos modernos, y otras prácticas novedosas que se introducen para mejorar el aprendizaje.</p>
	<p><b>Objetivo específico:</b></p>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Describir las prácticas educativas innovadoras actualmente implementadas en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, así mismo establecer una precisión de cómo estas prácticas contribuyen a la mejora en las habilidades y conocimientos de los estudiantes de Ciclo I y II.</li> <li>2. Evaluar la eficacia de las prácticas educativas innovadoras en la reducción de la brecha de habilidades y conocimientos</li> </ol>		

	<p>entre los estudiantes de Ciclo I y II, identificando áreas de éxito y posibles deficiencias.</p> <p>3. Plantear una serie de recomendaciones que optimicen las prácticas educativas que se implementaran en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala.</p>		
--	---	--	--

**OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES**

<b>Objetivos específicos</b>	<b>Variable</b>	<b>Indicador</b>	<b>Escala de medida</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Categorización de la variable</b>
Describir las prácticas educativas innovadoras actualmente implementadas en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala, así mismo establecer una precisión de cómo estás prácticas contribuyen a la mejora en las habilidades y conocimientos de los estudiantes de Ciclo I y II.	Habilidades de los estudiantes, impacto en el Rendimiento académico, contexto del centro escolar	Evaluaciones de pensamiento crítico, uso de herramientas digitales en tareas académicas, comparación de resultados académicos antes y después de la implementación de prácticas innovadoras, infraestructura y recursos disponibles	Nominal y ordinal	Encuesta y Entrevista	Cuantitativa discreta
Evaluar la eficacia de las prácticas educativas innovadoras en la reducción de la brecha de habilidades y conocimientos entre los	Tipo de práctica educativa innovadora, Motivación y compromiso estudiantil, Feedback de estudiantes y docentes	Identificación de metodologías más efectivas, feedback de docentes y estudiantes, reportes de dificultades, análisis de retroalimentación negativa.	Nominal, ordinal		

<p>estudiantes de Ciclo I y II, identificando áreas de éxito y posibles deficiencias.</p>					
<p>Plantear una serie de recomendaciones que optimicen las prácticas educativas que se implementaran en el Centro Escolar Dr. Victorino Ayala.</p>	<p>Testimonios de estudiantes, opiniones de docentes, impacto general</p>	<p>Porcentaje de estudiantes que reportan una mejora en su motivación escolar, porcentaje de docentes que consideran efectivas las prácticas innovadoras, variación en las calificaciones académicas antes y después de la implementación.</p>	<p>Nominal y de razón</p>		

### DISEÑO METODOLÓGICO

<b>Método de investigación</b>	<b>Diseño de la investigación</b>	<b>Ámbito de la investigación</b>	<b>Instrumentos y fuentes de información</b>	<b>Criterios de rigurosidad de la investigación</b>
Método transeccionales o transversales	Diseño transeccional correlacional causal	<ul style="list-style-type: none"><li>• Unidad de análisis o estudio<ul style="list-style-type: none"><li>• Universo</li><li>• Población</li><li>• Muestra</li></ul></li><li>• Técnica de muestreo</li></ul>	Recopilación o investigación documental, Entrevista, Encuesta.  Google académico, Libros en versión impresa o digital.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Enfoque</li><li>• Validez</li><li>• Confiabilidad</li></ul>

## 7. Referencias

Ainscow, M. (2020). Promover la inclusión y la equidad en la educación: lecciones de experiencias internacionales. *Revista Nórdica de Estudios en Política Educativa*, 6 (1), 7–16. <https://doi.org/10.1080/20020317.2020.1729587>

Angélica, V. o. G., & Angélica, V. o. G. (s. f.). *Innovación en educación. Gestión, currículo y tecnologías*. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982019000100220](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982019000100220)

Bennett, R. E. (2018). Evaluación formativa: una revisión crítica. *Evaluación en educación: principios, políticas y prácticas*, 25(1), 58-76. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2017.1366846>

Condliffe, B., Quint, J., Visher, M. G., Bangser, M. R., Drohojowska, S., Saco, L., y Nelson, E. (2017). Aprendizaje basado en proyectos: una revisión de la literatura. *Institutos Americanos de Investigación*.

Digital. (2018, December 8). *Innovación Educativa es formación de un educador intelectual: Dra. Ana Yelena Guárate*. <https://alfabetizaciondigital.redem.org/innovacion-educativa-es-formacion-de-un-educador-intelectual-dra-ana-yelena-guarate/>

Fullan, M. (1972). Visión general del proceso innovador y el usuario. *Intercambio*, 3 (2-3), 1-46.

Fullan, M. (2002). El significado del cambio educativo: un cuarto de siglo de aprendizaje. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 6 (1), 1-14. Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/41935>

Modelo de innovación educativa. un marco para la formación y el desarrollo de una cultura de la innovación. (2007). *RIED. Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 145–173. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427206010.pdf>

Murillo, A. (2022, 3 noviembre). *¿Qué es innovación educativa?* Observatorio / Instituto Para el Futuro de la Educación. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/innovacion-educativa/>

Parra-Bernal, L. R., Menjura-Escobar, M. I., Pulgar -Puerta, L. E., & Gutiérrez, M. M. (2021b). *Las practicas pedagógicas. Una oportunidad para innovar en la educación.* <https://www.redalyc.org/journal/1341/134175018005/html/>

Plstdsorg. (2023, June 27). *Innovación Educativa, la importancia de ser mejores.* - *Poliestudios.* Poliestudios. <https://web.poliestudios.org/2023/02/15/innovacion-educativa-la-importancia-de-ser-mejores/>

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2011). *ESTUDIOS DE CASOS DE COOPERACIÓN AL DESARROLLO SOSTENIDA y EXITOSA.* [https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/publications/Transitional\\_Change\\_Booklet\\_SP.pdf](https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/publications/Transitional_Change_Booklet_SP.pdf)

Puentedura, R. R. (2010). *SAMR Model: A Framework for the Integration of Technology into Teaching and Learning.* *Tech Transformation.*

*Qué son las (tecnologías) TIC, TAC y TEP en la educación.* (2022, October 14). Fundación Telefónica España. <https://www.fundaciontelefonica.com/noticias/que-son-las-tecnologias-tic-tac-y-tep-en-la-educacion/>

Ruiz-Bolivar, C., & Ríos-Cabrera, P. (2020). La innovación educativa en América Latina: lineamientos para la formulación de políticas públicas. *Innovaciones Educativas*, 22(32),

199-212. <https://doi.org/10.22458/ie.v22i32.2828>

Saca, E. A., De Escobar, A. V., Meza, D. X., Guzmán, J. L., Orozco, C. B., Ramírez, N. C., Guevara De Varela, A. L., Menjívar, M. A., Montalvo, R. M., De Coreas, A. E., Ministerio de Educación, Agencia de Cooperación Española (AECID), Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID), EQUIP2, Morán, C., Huete, R., & Larios, A. M. (2008). *Currículo al servicio del aprendizaje* (Segunda). Ministerio de Educación. [https://www.mined.gob.sv/wp-content/uploads/download-manager-files/curriculo al servicio del aprendizaje 0 F.pdf](https://www.mined.gob.sv/wp-content/uploads/download-manager-files/curriculo_al_servicio_del_aprendizaje_0_F.pdf)

Schon, Donald A. 1992. *La formación de profesionales reflexivos: Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Traducido por Lourdes Montero y José Manuel Vez. Paidós. Paidós. <https://josegastiel.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/02/schc3b6n-la-formacion-de-profesionales-reflexivos-donald-schon.pdf>.

UNESCO. 2023. Resumen del Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023: Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién? París, UNESCO