



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**USO DE METODOLOGÍAS INTERACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA
VIRTUAL DE LA GEOGRAFÍA, DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA
ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR.**

**BENITES SIGCHO ERIKA SOLANGE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**GUERRERO ORDOÑEZ BETZAYDA LISBETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**USO DE METODOLOGÍAS INTERACTIVAS PARA LA
ENSEÑANZA VIRTUAL DE LA GEOGRAFÍA, DEL TERCER
GRADO DE LA ESCUELA ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR.**

**BENITES SIGCHO ERIKA SOLANGE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**GUERRERO ORDOÑEZ BETZAYDA LISBETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTOS INTEGRADORES

**USO DE METODOLOGÍAS INTERACTIVAS PARA LA
ENSEÑANZA VIRTUAL DE LA GEOGRAFÍA, DEL TERCER
GRADO DE LA ESCUELA ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR.**

**BENITES SIGCHO ERIKA SOLANGE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**GUERRERO ORDOÑEZ BETZAYDA LISBETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

FERNANDEZ HOMERO PATRICIO

**MACHALA
2021**

USO DE METODOLOGÍAS INTERACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA VIRTUAL DE LA GEOGRAFÍA

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

mydokument.com

Fuente de Internet

1%

2

dspace.utpl.edu.ec

Fuente de Internet

1%

3

www.clubensayos.com

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.uti.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

5

repositorio.upse.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

6

www.dspace.uce.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

7

repositorio.ulvr.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

8

repositorio.uta.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

9

www.udgvirtual.udg.mx

Fuente de Internet

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, BENITES SIGCHO ERIKA SOLANGE y GUERRERO ORDOÑEZ BETZAYDA LISBETH, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado USO DE METODOLOGÍAS INTERACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA VIRTUAL DE LA GEOGRAFÍA, DEL TERCER GRADO DE LA ESCUELA ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Erika Benites S.

BENITES SIGCHO ERIKA SOLANGE

0750724494

Betzayda G.

GUERRERO ORDOÑEZ BETZAYDA LISBETH

0706638186

RESUMEN

Las nuevas tecnologías en la actualidad están dinamizando la forma de enseñar a través de aulas virtuales. La enseñanza de la geografía y el análisis del aprendizaje de los estudiantes encuentran que las lecciones tradicionales son muy monótonas y aburridas, y que la geografía no se aplica a la vida cotidiana ni a las actividades profesionales.

La investigación permitió dar a conocer la importancia de las metodologías interactivas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de geografía del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, dentro de las aulas virtuales, resaltado el desempeño de los docentes como gestores y proveedores del conocimiento y la participación de los estudiantes como receptores de los mismos.

Dentro de uso de la metodología tecnológica, el factor más relevante es la interactividad que exista entre ambas partes, es decir del docente al alumno y viceversa, procurando formar un ambiente de trabajo adecuado a las exigencias de las clases virtuales. Sin embargo, durante el desarrollo de la investigación se connotó que existen docentes que no están habituados al manejo de las nuevas tecnologías y aún viven en las enseñanzas tradicionales. Para ello se buscaron alternativas para dotar a los docentes de las destrezas necesarias para suplir sus necesidades en cuanto al manejo de las nuevas tecnologías, plataformas y herramientas virtuales para impartir clases, haciendo énfasis en la asignatura de geografía que fue el foco central de la presente investigación.

Palabras claves: Geografía, metodología, plataformas virtuales, interactividad, aprendizaje, tecnología.

ABSTRACT

New technologies are currently energizing the way of teaching through virtual classrooms. The teaching of geography and the analysis of student learning find that traditional lessons are very monotonous and boring, and that geography does not apply to everyday life or professional activities.

The research allowed to publicize the importance of interactive methodologies in the development of learning of geography students of the third grade of the Zoila Ugarte de Landívar School, within virtual classrooms, highlighting the performance of teachers as managers and providers of the knowledge and participation of students as recipients of the same.

Within the use of technological methodology, the most relevant factor is the interactivity that exists between both parties, that is, from the teacher to the student and vice versa, trying to form a work environment appropriate to the demands of virtual classes. However, during the development of the research it was noted that there are teachers who are not used to handling new technologies and still live in traditional teachings. To do this, alternatives were sought to provide teachers with the necessary skills to meet their needs in terms of the management of new technologies, platforms and virtual tools to teach classes, emphasizing the geography subject that was the central focus of the present investigation.

Keywords: Geography, methodology, virtual platforms, interactivity, learning, technology.

ÍNDICE GENERAL

TAPA O PASTA.....	I
CUBIERTA.....	II
PORTADA.....	III
REPORTE DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO ACADÉMICO.....	IV
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTORIA.....	V
RESUMEN.....	VI
ABSTRACT.....	VII
ÍNDICE GENERAL.....	VIII
ÍNDICE DE CUADROS.....	XII
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	XII
INTRODUCCIÓN.....	1
1 CAPÍTULO I DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO.....	3
1.1 Concepciones - normas o enfoques diagnóstico.....	3
1.1.1 Objeto de estudio - selección y delimitación del tema.....	3
1.1.2 Justificación.....	3
1.1.3 Problema de investigación.....	3
1.1.3.1 Problema Central.....	5
1.1.3.2 Problemas Complementarios.....	5
1.1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.1.4.1 Objetivo General.....	5
1.1.4.2 Objetivos Específicos.....	5
1.1.5 MARCO TEORICO.....	6
1.1.5.1 Marco teórico conceptual.....	6
1.1.5.1.1 Metodologías interactivas.....	6

1.1.5.1.2	Enseñanza virtual.....	7
1.1.5.1.3	Plataformas virtuales	7
1.1.5.1.4	Clases interactivas	8
1.1.5.1.5	Motivar el aprendizaje	8
1.1.5.1.6	Estrategias pedagógicas	9
1.1.5.1.7	Procesos educativos	9
1.1.5.1.8	Interactividad escolar.....	10
1.1.5.2	Marco teórico contextual	10
1.1.5.3	Marco teórico administrativo legal.....	11
1.1.6	Hipótesis	12
1.1.6.1	Hipótesis central	12
1.1.6.2	Hipótesis particulares.....	12
1.2	descripción del proceso diagnóstico	12
1.2.1	Descripción del procedimiento operativo	12
1.2.2	Enfoque, nivel y modalidad de investigación.....	13
1.2.2.1	Nivel de investigación	13
1.2.2.2	Diseño de la investigación	13
1.2.3	Unidades de investigación – universo y muestra.....	14
1.2.3.1	Población	14
1.2.3.2	Muestra	14
1.2.4	Operacionalización de las variables.....	15
1.2.4.1	Definición de las variables.....	15
1.2.4.2	Selección de las variables e indicadores	16
1.2.4.3	Técnicas e instrumentos de investigación.....	17
1.2.4.3.1	Instrumento	17

1.3	análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos	19
1.3.1	Análisis - discusión de resultados	19
1.3.1.1	Resultados.....	19
1.3.1.2	Discusión de resultados	24
1.3.2	Matriz de requerimientos	26
1.4	selección del requerimiento a intervenir – justificación.....	27
1.4.1	Selección del requerimiento a intervenir	27
1.4.2	Justificación	27
2	CAPÍTULO II PROPUESTA INTEGRADORA	29
2.1	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	29
2.2	Objetivos de la propuesta.....	29
2.2.1	Objetivo General.....	29
2.2.2	Objetivos Específicos	30
2.3	Componentes estructurales	30
2.3.1	Estrategias interactivas	30
2.3.2	Tipos de estrategias interactivas	30
2.3.2.1	Aprendizaje Basado en Proyectos	30
2.3.2.2	Flipped Classroom o aula invertida	31
2.3.3	Importancia de las metodologías interactivas.....	31
2.3.4	Estrategias significativas en la educación.....	31
2.3.4.1	Estrategias tradicionales e innovadoras	31
2.3.5	Tecnologías educativas	32
2.3.6	Plataforma educativa CerebritY (actividades creadas y se puede crear)	33
2.3.6.1	Tipos de actividades	34
2.3.7	Actividades de geografía	34

2.4	Fases de implementación.....	37
2.4.1	Fase de construcción.....	37
2.4.2	Fase de socialización	38
2.4.3	Desarrollo de la propuesta	38
2.4.3.1	Estimación del tiempo	39
2.4.3.2	Cronograma de actividades.....	39
2.5	Recursos logísticos	40
3	CAPÍTULO III.....	41
3.1	Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta.....	41
3.2	Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta.....	41
3.3	Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta.....	42
3.4	Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta	42

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Análisis de datos	15
Cuadro 2 Operacionalización de la Variable independiente	16
Cuadro 3 Operacionalización de la Variable dependiente.....	16
Cuadro 4 Dimensión 1: Metodologías interactivas	19
Cuadro 5 Dimensión 2: Tipos de ambientes de enseñanza-aprendiza.....	20
Cuadro 6 Dimensión 3: Tipos de metodologías interactivas	20
Cuadro 7 Dimensión 4: Interactividad escolar	21
Cuadro 8 Dimensión 5: Educación virtua.....	22
Cuadro 9 Dimensión 6: Rol del docente en la educación virtual	22
Cuadro 10 Dimensión 7: Enseñanzas de la geografía	23
Cuadro 11 Matriz de requerimientos	26
Cuadro 12 Cronograma de actividades.....	39

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Plataforma educativa Cerebriti	33
Ilustración 2 Actividades de la plataforma Cerebriti.....	35
Ilustración 3 Mapa mundo como actividad en la plataforma	35
Ilustración 4 Nacionalidades como actividad en la plataforma.....	36
Ilustración 5 Regiones como actividad en la plataforma.....	36
Ilustración 6 Límites como actividad en la plataforma.....	37

INTRODUCCIÓN

El nuevo modelo educativo se centra en las actividades educacionales del alumno y el docente como protagonistas, lo más importante de esta perspectiva ya no es cómo los profesores presentan la información, sino como los estudiantes la receptan, las metodologías interactivas brindan una extensa gama de estrategias para garantizar que el estudiante absorba la mayor cantidad del aprendizaje impartido por el docente. Esta posición se aparta del enfoque del aprendizaje tradicional de adquirir conocimientos y lo que realmente le interesa maestro es la cantidad de contenidos que captó el alumno.

Las sociedades veneran los adelantos en la ciencia y la tecnología que han cambiado por completo la manera de diario vivir, y más aún durante el último año. La comprensión, la investigación y la conexión con el saber y la tecnología se han convertido en los recursos más importantes que puede crear el hombre en áreas de la educación. En el último año, la comunicación, el transporte, el comercio, las TICs y la misma educación han sufrido un cambio significativo por las medidas emergentes derivadas de la pandemia del covid 19.

En el caso de la asignatura de la geografía, es clara la connotación proporcionada por la falta de adaptación de temas actuales, apegados a las metodologías interactivas para la enseñanza en aulas virtuales, esto genera una práctica docente fuera del contexto de las exigencias educacionales actuales.

Desde este punto de vista la presente investigación buscará determinar la importancia de la aplicación de metodologías interactivas durante las clases virtuales, el impacto que provoca en los estudiantes y su desarrollo del aprendizaje y el rol del docente agente fundamental y responsable de dicha adquisición de conocimientos.

La investigación estará compuesta de un primer capítulo, en el cual se desarrollarán las bases teóricas que sustentarán el tema y la problemática de investigación, delimitando de forma

criteriosa todas las variables de estudio, acentuando los mejores antecedentes que brinden alternativas de solución a la problemática planteada.

Para enrumbar la investigación se plantearán objetivos relacionados con las metodologías interactivas a aplicarse dentro de las aulas virtuales, con la premisa de incrementar la adquisición de conocimientos de los alumnos en la materia de geografía del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte de Landívar. Toda la investigación estará respaldada con la obtención de información primaria de la aplicación de una encuesta estructurada en escala de Likert, para conocer las impresiones de los docentes con respecto a la aplicación de las metodologías interactivas en las aulas virtuales, para con estos datos tomar decisiones encaminadas a brindar soluciones al problema planteado.

CAPÍTULO I DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO

1.1 CONCEPCIONES - NORMAS O ENFOQUES DIAGNÓSTICO

1.1.1 OBJETO DE ESTUDIO - SELECCIÓN Y DELIMITACIÓN DEL TEMA

Uso de metodologías interactivas para la enseñanza virtual de la geografía, del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte de Landívar.

1.1.2 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se lleva a cabo por el no uso constante de las metodologías interactivas en la educación virtual, pese a los problemas que muestran los profesores desconociendo la usanza de programas informáticos que se deben utilizar en las aulas virtuales. Así como algunos niños no pueden conectarse por la falta de recursos digitales o de accesibilidad.

Esta investigación está enfocada a determinar la importancia de las metodologías interactivas en la educación virtual de la geografía del tercer grado de la Escuela Zoila Ugarte De Landívar del cantón Pasaje, para que el docente aplique estrategias que ayuden a los niños a desenvolverse mejor, sean más participativos, trabajar en equipo y lograr adaptabilidad a las plataformas virtuales.

1.1.3 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Uso de metodologías interactivas para la enseñanza virtual de la geografía, del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte de Landívar.

Un aprendizaje a fondo, implica que el docente cumpla con las tareas asignadas mostrando interés propio y alcanzar o superar los retos establecidos por sí mismo, alejado del estímulo que le impondría una nota académica o un reconocimiento por el docente, a diferencia de un aprendizaje considerado como superficial, el cual acentúa el bajo interés del estudiante por los conocimientos que imparte el docente, y se limita solo a realizar las tareas asignadas de forma mecánica, dejando de lado el objetivo primordial del aprendizaje, de acuerdo al

estudio de (Silva & Maturana, 2017, p. 119). Partiendo de la idea antes mencionada, enfocada en el desinterés de los estudiantes, produce una severa preocupación en las instituciones educativas, convirtiéndose en una de los motivos principales para implementar el uso de las metodologías interactivas para mejorar la enseñanza virtual.

De acuerdo a los aportes significativos de Viñals y Cuenca, se puede acotar que la gestión o manejo de la tecnología no es suficiente, pero la alfabetización o aprendizaje digital es fundamental. Por tanto, se necesita desarrollar otras maneras para su progreso personal y necesidades de formación a medida que se hace cada vez más incuestionable la falta de soluciones efectivas a sus necesidades. “Se trata de la necesidad de repensar el proceso educativo, buscando optimizarse a los nuevos tiempos e interactividad en los centros educativos. Ámbitos educativos formales y espacios clave en el desarrollo personal y social, no solo de los jóvenes” (Viñals & Cuenca, 2016, p. 104)

Las metodologías interactivas son parte fundamental de una educación virtual, no obstante, existen docentes que no poseen estos conocimientos o destrezas pedagógicas, cuyo problema no solo se ve reflejado en la manera en cómo imparte su clase, sino en el rendimiento de los estudiantes.

Los docentes no poseen hábitos constantes de aplicar metodologías interactivas en las modalidades de estudio virtual, considerando que hasta antes de la pandemia se mantenían en su zona de confort y poco o nada utilizaban estas herramientas pedagógicas, esto ha generado un reto considerable para la mayoría, y es fundamental equipararse al uso de las metodologías interactivas y de esta forma adentrarse al mundo de la educación virtual.

En este sentido los docentes de la Unidad educativa Zoila Ugarte de Landívar, poseen estas falencias al momento se impartir sus clases, además se refleja en los estudiantes de la signatura de geografía, mostrando desinterés y denotando un bajo rendimiento en la misma, es por ello que se busca en la presente investigación impulsar a los docentes a usar

metodologías interactivas que potencien significativamente la enseñanza virtual, puntualmente en los estudiantes del 3ro de básica de la Unidad Educativa Zoila Ugarte de Landívar.

1.1.3.1 Problema Central

¿Cuál es el impacto que genera el uso de las metodologías interactivas como un proceso participativo para el desarrollo de una buena enseñanza virtual de la asignatura geografía en las niñas y niños del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte De Landívar?

1.1.3.2 Problemas Complementarios

- ¿Qué tipos de plataformas virtuales como procesos educativos utilizan los docentes para desarrollar sus clases interactivas?
- ¿Cuál es el nivel de manejo de las metodologías interactivas en los docentes como procesos educativos para motivar el aprendizaje de geografía?
- ¿Cómo contribuye la implementación de las metodologías interactivas como nuevas estrategias pedagógicas para motivar el aprendizaje de la asignatura de geografía?

1.1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.4.1 Objetivo General

Determinar el impacto que genera el uso de las metodologías interactivas, como un proceso participativo para el desarrollo de una buena enseñanza virtual de la asignatura de geografía, en las niñas y niños del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte De Landívar.

1.1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar los tipos de plataformas virtuales como procesos educativos que utilizan los docentes para desarrollar sus clases interactivas.
- Conocer el nivel de manejo de las metodologías interactivas en los docentes como procesos educativos para motivar el aprendizaje de geografía.

- Implementar las metodologías interactivas como nuevas estrategias pedagógicas para motivar el aprendizaje de la asignatura de geografía.

1.1.5 MARCO TEORICO

1.1.5.1 Marco teórico conceptual

1.1.5.1.1 Metodologías interactivas

Según Tipán en concordancia con la investigación de Pérez Ambuludi (2017), asevera que en el trajinar educativo diario aprendizaje “mediado por la tecnología como estrategia metodológica interactiva que debe planificarse y que posibilita las relaciones interpersonales, permite destacar que se provoca un proceso comunicativo en la videoconferencia, que genera un intercambio de ideas, experiencias y valores, además de sentimientos y actitudes”(Tipán Renjifo, 2021, p. 84); a partir de aquello se puede establecer que el trabajo grupal en la virtualidad los conocimientos previos se fortalecen y se potencia el aprendizaje significativo.

Las herramientas informáticas facilitan la comprensión de conceptos complejos como ejercicios matemáticos, lógicos, etc., presentando la información de manera dinámica y sencilla, a fin de que entre los actores principales tanto el emisor como el receptor puedan interactuar mediante estos instrumentos a fin de tener una educación eficaz y tener buenos entornos virtuales dándole un buen manejo para lograr buenos resultados.

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio diseñado con finalidades formativas (Silva Quiroz et al., 2016, p. 226)

De acuerdo al tema de investigación en relación al uso de las metodologías interactivas para la enseñanza virtual, Morales García en su investigación afirma que es una “interacción esencial para el proceso del aprendizaje, cadena fundamental con los implicados, involucrándolos con enseñanzas según las asignaturas, logrando que el estudiante dialogue

o debata una teoría que es conocida superficialmente o tal vez resulte nueva para cada estudiante” (Morales-García, 2016). Considerando la investigación asociada al presente proyecto con el uso de las metodologías interactivas impulsara el desarrollo cognitivo de cada estudiante y a familiarizarse en el entorno virtual y social, alcanzando una noción acertada de cada información adquirida.

1.1.5.1.2 Enseñanza virtual

En la actualidad la enseñanza virtual dentro del sistema de educación es la columna vertebral que sostiene el aprendizaje de los estudiantes, afianzando como actores principales a los docentes para que esto se lleve a cabo, además Velásquez en su investigación recalca que, “del aprendizaje propicio para el estudiante, existen varios indicadores que es necesario tomar en cuenta como los conocimientos del sistema de educación virtual, adaptación del estudiante al sistema, facilitar métodos y técnicas de manera sincrónica y asincrónica” (Velásquez, 2020, p. 22).

1.1.5.1.3 Plataformas virtuales

Para Chávez y Gutiérrez dentro de su investigación académicas priorizan que la educación está teniendo cambios considerables en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje a partir de la incursión de las plataformas virtuales y/o digitales, y sus aportes son significativos para la presente investigación, además acota que; “Los actuales modelos educativos están basados en habilidades y competencias que deben asumir los estudiantes, así como en el mejoramiento de la performance de los docentes a través de la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación” (Chávez Sánchez & Gutiérrez Coral, 2018, p. 2).

Frente a la introducción de la tecnología y buen funcionamiento en la educación, es necesario manejar habilidades beneficiosas para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, además, es preciso utilizar las tecnologías correctamente para que los deberes estudiantes se lleven a cabo de manera eficiente. con la ayuda de “las plataformas virtuales a las cuales

tienen acceso todos los actores educativos de una institución para que se pueda trabajar de manera coordinada entre los miembros de la comunidad educativa” (Parra-Zhizhingo et al., 2020, p. 237).

1.1.5.1.4 Clases interactivas

El estudio que aportó Ramírez a la presente investigación es significativo en cuanto a las clases virtuales y todo lo que engloba el uso de las metodologías, y refiere que “la educación tradicionalmente se ha apoyado en un modelo de enseñanza en el que, la exposición del profesor y la memorización de textos con el fin de presentar exámenes por parte del alumno son generalmente sus elementos principales” (Ramírez, 2017)

Según Chancusig Chisag las clases interactivas tendrán éxito de acuerdo al nivel de preparación del docente en cuanto al manejo de las metodologías interactivas, esto garantizara una educación de calidad, procurando brindar un “aprendizaje significativo al educando, además los beneficiarios indirectos de esta investigación son los docentes y padres de familia, no será necesario de comprar los materiales didácticos por lo que el mismo estudiante ira aprendiendo el manejo adecuado de los recursos didácticos” (Chancusig Chisag et al., 2017)

1.1.5.1.5 Motivar el aprendizaje

Debido a que el aprendizaje motivacional es muy importante cuando se usan tecnologías interactivas, se basa en una fuerte interdependencia entre los diferentes miembros del equipo, estos están involucrados y cada persona es responsable del trabajo en grupo para lograr el objetivo final, la colaboración requiere que las habilidades de comunicación de los participantes sean simétricas y el deseo de compartir interrelaciones, métodos de resolución de problemas, (Revelo et al., 2018a, p. 118) empatía es uno de los elementos esenciales para el proceso de cualquier tipo de actividad colaborativa y una comunicación eficaz y permanente a fin de entregar en el tiempo establecido las tareas encomendadas “El

aprendizaje basado en la motivación es un concepto que define un área teórica y de investigación de gran actualidad y de fuerte identidad”, (Roselli, 2016).

1.1.5.1.6 Estrategias pedagógicas

Los estudios revisados de las investigaciones de Pamplona y sus colegas, denotan que las tecnologías y estrategias pedagógicas usadas correctamente beneficiarán a las niñas y niños en etapas escolares de forma directa, tomando estas alternativas de los procesos educativos diarios como “herramientas que son de gran importancia para la investigación considerando el uso de metodologías interactivas para la enseñanza virtual de la geografía, y los objetivos que se pretenden alcanzar, de esta manera el docente usará estrategias pertinentes facilitando el aprendizaje” (Pamplona-Raigosa et al., 2019, p. 16).

1.1.5.1.7 Procesos educativos

“El proceso de enseñanza - aprendizaje posee carácter comunicativo, dado este por la interacción entre el profesor y los discentes (actores de dicho proceso) y de estos entre sí; favoreciendo su autorregulación, la educación de sentimientos, cualidades y valores”,(Hernández & Infante, 2017, p. 367). El docente debe crear un buen ambiente comunicativo con sus estudiantes, siendo esta la base fundamental para tener acceso a la enseñanza, no solo en el aula sino tanto dentro como de la institución, brindando esa confiabilidad al docente, y el estudiante sienta comodidad y pueda expresar sus dudas o inconvenientes, con ciertas tareas en la asignatura de geografía.

Según Navarro, es indispensable evaluar el desempeño docente para apreciar bajo qué proceso lleva a cabo las enseñanzas de la geografía, para determinar si estas instrucciones que ellos otorgan son un éxito o un fracaso para los niños. Por otra parte, cada estudiante aprende de manera diferente según los niveles de dificultades que posean para procesar toda información, por lo que el docente no debe de presentar evaluaciones por igual, sino según su nivel de receptividad, (Navarro et al., 2017).

Para brindar una educación de calidez y calidad se debe mejorar la forma de evaluar a los estudiantes y ayudarles en las falencias a fin de mejorar, donde no solo sale beneficiado el niño, sino que el docente cambia su manera de enseñar y va asimilando nuevos retos, nuevas maneras de llegar a sus dicentes.

1.1.5.1.8 Interactividad escolar

Para Campos La interacción una conexión esencial que debe permanecer desde inicio a fin de las clases para una enseñanza-aprendizaje eficaz y acaparar el conocimiento correspondiente a fin de que ambas partes logren sus objetivos. “En la actualidad la familia sigue conservando y realizando funciones educativas de carácter general, aunque en las sociedades posmodernas se ha tendido y [se tiende] cada vez más a delegar dichas funciones en la escuela”(Campos Barrionuevo, 2020)

Niveles de interacción entre estudiante y docente

- Contextual: Consiste en la participación de los estudiantes en las actividades que se efectúan en el salón de clases
- Suplementario: Los niños pueden producir cambio en el ambiente físico y social
- Selector: Los niños actúan según las situaciones que se dan en el aula
- Sustitutivo: los estudiantes tienen este tipo de interacciones cuando hacen referencia a escenarios pasados y futuros
- “Sustitutivo referencial: Permite a los alumnos elaborar juicios argumentados o explicaciones sobre las relaciones que han logrado, escolar”, (Martínez, 2017, p. 120)

1.1.5.2 Marco teórico contextual

La Unidad educativa “Zoila Ugarte de Landívar” cuenta con una larga trayectoria con 126 años de fundación en la Provincia del Oro, Cantón El Guabo. La escuela no contaba con establecimiento propio, por lo que requería de otros sitios ajenos para poder educar a los

niños de este sector y las zonas aledañas, hasta que después de 50 años se pudo obtener un lugar propio para la institución, su infraestructura en esa época era de madera con escaleras muy amplias y un ambiente acogedor, de esta manera se formó a muchos estudiantes que en la actualidad han dejado de existir, fueron educadores de la misma institución y dejaron un gran legado en la misma (España, 2021).

En los años 61 y 62 se construye 6 aulas de clases, con todos los servicios básicos de la escuela que era fiscal desde aquel tiempo. Con el transcurrir del tiempo se hacían actividades beneficiarias entre docentes y padres de familia para incrementar aulas en esta institución fiscal mixta. En honor a una periodista muy reconocida en este Cantón, lleva su nombre Zoila Ugarte de Landívar, por ser muy correcta, digna de admirar, educadora, escritora. Multifacética, apreciada y reconocida por todos los moradores del Cantón y la provincia.

1.1.5.3 Marco teórico administrativo legal

Dentro del Marco Legal Educativo se establecen los siguientes reglamentos para garantizar la educación de ecuatorianos(as), de los cuales se hará referencia de los más importantes apegados a la presente investigación

3. Se garantiza la gratuidad, universalidad y laicidad de la educación pública

Los principios de gratuidad y universalidad de la educación pública están consignados en los artículos 28 y 348 de la Constitución, así como en el 13 artículo 2, literal “g”, de la LOEI. Por su parte, el principio de laicidad o laicismo está consagrado en el artículo 28 de la Constitución, así como en el artículo 2, literal “y” de la LOEI, en “el que se establece que la educación pública será laica y mantendrá independencia frente a las religiones, cultos y doctrinas, evitando la imposición de cualquiera de ellos, para garantizar la libertad de conciencia de los miembros de la comunidad educativa” (Ministerio de educación, 2012).

Constitución política de la república del Ecuador: normativa sobre educación

Capítulo I. Principios fundamentales

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado:

“Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes” (Asamblea Nacional, 2013).

1.1.6 HIPÓTESIS

1.1.6.1 Hipótesis central

Determinando el impacto que genera el uso de las metodologías interactivas, como un proceso participativo para el desarrollo de una buena enseñanza virtual de la asignatura de geografía, en las niñas y niños del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte De Landívar,

1.1.6.2 Hipótesis particulares

- Identificando los tipos de plataformas virtuales como procesos educativos que utilizan los docentes para desarrollar sus clases interactivas, se podrá mejorar su uso.
- Conociendo el nivel de manejo de las metodologías interactivas en los docentes como procesos educativos para motivar el aprendizaje de geografía, se podrá evaluar su desempeño
- Implementando las metodologías interactivas como nuevas estrategias pedagógicas para motivar el aprendizaje de la asignatura de geografía, se logrará impulsar el nivel académico de los estudiantes

1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO

1.2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROCEDIMIENTO OPERATIVO

Para conocer cuál es el impacto en la enseñanza-aprendizaje en cuanto a las metodologías interactivas en la escolaridad, con el año de tercero de básica, se indago mediante unas preguntas plasmadas en la ficha de observación, por lo cual se descubrió el origen de una problemática, al no utilizar metodologías interactivas que ayudarán a los estudiantes en este

tiempo de pandemia, por ende nació el tema de “Uso de metodologías interactivas para la enseñanza virtual de la geografía, del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte de Landívar”. Cabe recalcar que también se utilizó la investigación bibliográfica donde se recolectó las teorías que explican las conceptualizaciones de las variables, según definiciones de autores, en revistas científicas, revistas académicas, artículos científicos, sitios webs, etc.

1.2.2 ENFOQUE, NIVEL Y MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN

1.2.2.1 Enfoque de la investigación

La presente investigación presenta un enfoque cuantitativo, considerando que se realizará una encuesta para conocer el nivel de los conocimientos y manejo de las metodologías interactivas por parte de los docentes de la institución.

1.2.2.2 Nivel de investigación

En el actual proyecto se llevó a cabo la, la investigación descriptiva que analizó las características del objeto de estudio para determinar el uso de las metodologías interactivas para mejorar la enseñanza virtual de la geografía, del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte De Landívar. Además, se utilizó una investigación bibliográfica basada en la temática del proyecto, sustentando en las teorías conceptuales de las variables, enfocadas en la problemática, obteniendo esta información de artículos científicos, revistas académicas, a fin de tener una investigación verídica y coherente.

1.2.2.3 Diseño de la investigación

Método de investigación: Se utilizando el método deductivo para analizar los datos arrojados de la encuesta; Por otra parte, se utilizó el método deductivo que permitió vincular la teoría con la observación de los implicados en el proyecto y de esta manera sacar las debidas conclusiones del estudio investigativo a través de las encuestas aplicadas al docente de la escuela Zoila Ugarte de Landívar.

Se usó el método Analítico-sintético estudiando los hechos a partir de la problemática, haciendo un análisis global del impacto del uso de las metodologías interactivas, según la información obtenida en esta investigación con los docentes del tercer año de básica de esta noble institución educativa, para luego brindar conclusiones de este estudio y buscar posibles soluciones significativas.

1.2.3 UNIDADES DE INVESTIGACIÓN – UNIVERSO Y MUESTRA

1.2.3.1 Universo

En la escuela Zoila Ugarte de Landívar ubicada en el Cantón el Guabo, se centra esta investigación con el fin de determinar el impacto que genera las metodologías interactivas para la enseñanza virtual en los estudiantes del 3ro de básica en la asignatura de geografía, se considera que la población está conformada de los 12 docentes de planta que integra esta institución a quien se dirige la encuesta y toda la investigación.

1.2.3.2 Muestra

Determinada la población de 12 docentes se escoge la muestra de 3 docentes, a través del muestreo probabilístico utilizando el método aleatorio simple, según (Salinas, 2004, p. 121) es donde el sujeto o la unidad muestral, tiene la misma probabilidad de ser medidos que los demás; escogiendo al azar, o en este caso a quienes poseen las características idóneas acorde al tema de la investigación, que en este estudio son los docentes del tercero de básica de la escuela Zoila Ugarte de Landívar. La población mencionada representa el 100% de la muestra, expresando estadísticamente, se obtiene el 33% (1 docente) con rasgos de origen indígena, y el 67% representa a mestizos (2 docentes).

Cuadro 1 Análisis de datos

Docentes según sus rasgos étnicos	Frecuencia	Proporción
Indígena	1	33%
Mestizos	2	67%
Total	3	100%

Fuente: Docentes del tercer año de básica

Elaborado por: Benites Sigcho Erika y Guerrero Ordoñez Betzayda

1.2.4 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

1.2.4.1 Definición de las variables

Metodologías interactivas (Variable independiente)

Las habilidades metodológicas interactivas de instrucción - aprendizaje son herramientas que ayudan a lograr efectos deseados, y buscan que la instrucción se transforme en otras acciones interactivas, en apoyo a la “experiencia socio-didáctica de enseñanza, se vislumbra como el aporte de los elementos práctico-pedagógicos que se ejecutan en el proceso de interacción entre profesores y estudiantes para establecer ambientes de enseñanza y aprendizajes significativos en el ámbito educativo”, (Bonilla et al., 2020, p. 27). Las metodologías interactivas más comunes que se utilizaron en este proyecto fue el aprendizaje basado en proyectos y el meto de aula invertida o Flipped Classroom, como instrumentos para aplicar en la plataforma educativa a fin de mejorar las enseñanzas aprendizajes de las ciencias naturales.

Enseñanza virtual (Variable dependiente)

“La educación arbitral a través del uso de Internet, también conocida como educación virtual, es una opción que se presenta como un medio para lograr las metas de adquisición, interacción y construcción del conocimiento, donde existe un compromiso entre el tiempo y la responsabilidad del aprendizaje humano”, (Africano & Anzola, 2018). El uso eficaz de

las herramientas tecnológicas será de gran ayuda para un aprendizaje eficaz que ayuda a aprender de forma rápida y didáctica.

Ahora podemos ver un nuevo modelo, que funciona en la educación tradicional, donde los monólogos de los maestros tienen prioridad sobre la educación virtual interactiva y brindan herramientas didácticas, e ideas. Pero no porque sea una herramienta de referencia para el desarrollo de habilidades digitales, sino sobre todo porque se enfoca y se adapta a cada alumno. La tecnología promueve la autonomía, la proximidad a los profesores y el compromiso supervisado, la expresión y la flexibilidad de los alumnos en las metodologías formales, (Pérez et al., 2018).

1.2.4.2 Selección de las variables e indicadores

Cuadro 2 Operacionalización de la Variable independiente

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE		
	Tipos de ambientes de aprendizaje	Plataformas, blogs, wikis, redes sociales, Moodle, WebCT.
Variable	Tipos de metodologías interactivas	Aprendizaje basados en proyectos Flipped Classroom
Metodologías interactivas	Interactividad escolar	Aprendizaje colaborativo Contextual, Suplementario, selector y sustitutivo.

Fuente: Investigación Bibliográfica

Elaborado por: Benites Sigcho Erika Y Guerrero Ordoñez Betzayda.

Cuadro 3 Operacionalización de la Variable dependiente

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

	Educación Virtual	Dispositivos electrónicos, acceso a una red, acceso a aulas virtuales
Variable Enseñanza Virtual	Rol del docente en la educación virtual	Pedagógico Social Aspecto técnico Administrativo
	Enseñanza de la Geografía	Mapas, Relieves, Datos topográficos.

Fuente: Investigación bibliográfica

Elaborado por: Benites Sigcho Erika Y Guerrero Ordoñez Betzayda.

1.2.4.3 Técnicas e instrumentos de investigación

En el presente estudio se buscó determinar el impacto que generan las metodologías interactivas en la enseñanza virtual de geografía con los estudiantes de tercer grado, por ende, la técnica de adquisición de información que se utilizó fue la encuesta cerrada, con un cuestionario con preguntas acorde a la problemática, dirigida a los docentes del tercer año de básica de la escuela Zoila Ugarte De Landívar, para verificar la problemática de este estudio. El enfoque cuantitativo tiene relación en la aplicación de esta técnica porque ayuda a representar los datos en forma numérica y estadística según cada dimensión. En consecuencia, se aplicó esta técnica mediante la realización de una ficha de observación con preguntas en relación al uso de las metodologías interactivas para la enseñanza virtual en el tercer año de básica, de las cuales se conoció la problemática para dar inicio al desarrollo de este proyecto.

1.2.4.3.1 Instrumento

El instrumento que se utilizó fue el cuestionario, (García et al., 2006, pp. 232-234) recogiendo información sobre todas las variables consideradas de interés, de forma cuantitativa con la mayor exactitud posible. Este instrumento fue dirigido a los tres docentes

del tercer año de básica, las preguntas fueron elaboradas en relación a la problemática y las variables, con un nivel de respuesta a escala de Likert. El cuestionario fue desarrollado por las autoras de este proyecto, Benites Sigcho Erika y Guerrero Ordoñez Betzayda.

El cuestionario dirigido a los docentes conforma siete dimensiones con veinte ítems a escala de Likert, la primera es, metodologías interactivas que conlleva 3 ítems, para conocer la importancia de estas en los estudiantes y docentes; la segunda es tipos de ambientes de enseñanza-aprendizaje, con 3 ítems evaluando la dificultad del uso de las herramientas virtuales; la tercera es tipo de metodologías interactivas con 3 ítems, evaluando los tipos de metodología que han aplicado a sus docentes; la cuarta es interactividad escolar, 3 ítems, se mide el nivel de interactividad de estudiantes a docentes; la quinta dimensión, educación virtual con 2 ítems, evalúa las dificultades de conexión en la misma; la sexta es el rol del docente en la educación virtual, con 3 ítems, mide el nivel de enseñanza según las necesidades de cada alumno; y la séptima dimensión es enseñanza de la geografía, con 3 ítems, acerca de las enseñanzas de esta asignatura en la educación virtual.

1.3 ANÁLISIS DEL CONTEXTO Y DESARROLLO DE LA MATRIZ DE REQUERIMIENTOS

1.3.1 ANÁLISIS - DISCUSIÓN DE RESULTADOS

1.3.1.1 Resultados

Encuesta aplicada a los docentes

Cuadro 4 Dimensión 1: Metodologías interactivas

Nº	Dimensión 1: Metodologías interactivas	Escala y Proporciones					Total
		1	2	3	4	5	
Reactivos							
1	¿Usted hace uso las metodologías interactivas?	0 0%	2 67%	1 33%	0 0%	0 0%	3 100%
2	¿Considera indispensable las metodologías interactivas en la educación virtual?	0 0%	0 0%	0 0%	1 33%	2 67%	3 100%
3	¿Utilizan plataformas educativas para mejorar el aprendizaje de la asignatura?	0 0%	2 67%	1 33%	0 0%	0 0%	3 100%

Fuente: Docentes del tercer año de básica

Elaborado por: Benites Sigcho Erika y Guerrero Ordoñez Betzayda

Analisis:

La connotación presentada por la dimensión relacionada con las metodologías interactivas, aplicada en tres preguntas determinaron que los docentes encuestados poseen falencias al momento de manejar las distintas metodologías interactivas para impartir sus clases, además ratifican enfáticamente que las mismas son indispensables dentro de las aulas virtuales, de la misma manera manifestaron no es muy recurrente el uso de las plataformas educativas por ciertas dificultades que presentan, como el desconocimiento de sus funciones y el manejo de ellas.

Cuadro 5 Dimensión 2: Tipos de ambientes de enseñanza-aprendizaje

Nº	Dimensión 2: Tipos de ambientes de enseñanza-aprendizaje	Escala y Proporciones					Total
		1	2	3	4	5	
Reactivos							
1	¿Utilizan plataformas virtuales recomendadas por la institución?	0	0	2	1	0	3
		0%	0%	67%	33%	0%	100%
2	¿Su interacción con los estudiantes solo es por una red social?	0	0	0	1	2	3
		0%	0%	0%	33%	67%	100%
3	¿Se le dificulta el manejo de plataformas virtuales, para enviar tareas interactivas?	0	0	2	1	0	3
		0%	0%	67%	33%	0%	100%

Fuente: Docentes del tercer año de básica

Elaborado por: Benites Sigcho Erika y Guerrero Ordoñez Betzayda

Analisis:

En relacion a la dimensión dos que estudia los tipos de ambientes de enseñanza-aprendizaje, los docentes en relación a la primer pregunta sostuvieron que a veces utilizan las plataformas recomendadas por la institucion, además tambien aseguraron que poseen una interracción activa a traves de redes sociales con los estudiantes, adicionalmente con relacion a la tercer pregunta resaltaron que se les dificulta de sobremanera la utilización de las plataformas digitales para enviar las tareas a los estudiantes que estan bajo su responsabilidad.

Cuadro 6 Dimensión 3: Tipos de metodologías interactivas

Nº	Dimensión 3: Tipos de metodologías interactivas	Escala y Proporciones					Total
		1	2	3	4	5	
Reactivos							
1	¿Al utilizar las metodologías interactivas, observa satisfacción en sus estudiantes?	0	0	0	0	3	3
		0%	0%	0%	0%	100%	100%
2	¿Ha utilizado estrategias de aula invertida en sus estudiantes?	0	1	2	0	0	3
		0%	33%	67%	0%	0%	100%
3	¿Al utilizar aula invertida u otro tipo de metodología, el desenvolvimiento de sus estudiantes es mejor que cuando Ud. imparte una clase?	0	0	0	2	1	3
		0%	0%	0%	67%	33%	100%

Fuente: Docentes del tercer año de básica

Elaborado por: Benites Sigcho Erika y Guerrero Ordoñez Betzayda

Análisis:

Luego de recopilar las impresiones de los docentes a las tres preguntas planteadas en relación a la tercera dimensión, correspondiente a tipos de metodologías interactivas, enfatizaron que al utilizar las metodologías interactivas durante las clases los estudiantes experimentaron una gran satisfacción, seguidamente expusieron que no es tan frecuente el uso de la técnica de aula invertida para trabajar con los estudiantes, en relación a lo antes expuesto, los alumnos se sienten más cómodos cuando los docentes se desempeñan utilizando el método de aula invertida debido al dinamismo que esta presenta.

Cuadro 7 Dimensión 4: Interactividad escolar

Nº	Dimensión 4: Interactividad escolar	Escala y Proporciones					Total
		1	2	3	4	5	
Reactivos							
1	¿Cuán a menudo interactúan sus estudiantes cuando imparten una clase virtual?	0 0%	0 0%	2 67%	1 33%	0 0%	3 100%
2	¿Cuán a menudo interactúan en equipo entre estudiantes?	0 0%	0 0%	3 100%	0 0%	0 0%	3 100%
3	¿Considera que se necesita mejorar las estrategias, para que exista una mejor interacción entre propios estudiantes y con los docentes?	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	3 100%	3 100%

Fuente: Docentes del tercer año de básica

Elaborado por: Benites Sigcho Erika y Guerrero Ordoñez Betzayda

Análisis:

De acuerdo a la información recolectada de la dimensión cuarta, en relación a la interactividad escolar, las versiones de los docentes en cuanto a la participación de los estudiantes en clases fue que, es poca la interactúan en clases virtuales; adicional cuando forman grupos la interacción de los mismo es regular, desempeñan un mayor dinamismo cuando están solos; además los tres encuestados concordaron que siempre es necesario mejorar los métodos de enseñanzas para que los estudiantes fomenten una mayor interacción con los docentes y entre ellos.

Cuadro 8 Dimensión 5: Educación virtual

Nº	Dimensión 5: Educación virtual	Escala y Proporciones					Total
		1	2	3	4	5	
Reactivos							
1	¿Observa dificultades en sus estudiantes, para conectarse a las clases diaria?	0 0%	0 0%	0 0%	2 67%	1 33%	3 100%
2	¿Se le dificulta a Ud. usar las metodologías interactivas con los estudiantes por su falta de conexión?	0 0%	0 0%	1 33%	2 67%	0 0%	3 100%

Fuente: Docentes del tercer año de básica

Elaborado por: Benites Sigcho Erika y Guerrero Ordoñez Betzayda

Análisis:

La educación virtual como quinta dimensión estableció, los docentes encuestados en relación a la regularidad por parte de los estudiantes para conectarse a las clases, fue que casi siempre presenta algún tipo de dificultad para ingresar a las aulas de clases virtuales; esto dificulta significativamente la educación impartida por parte de los docentes, debido a los problemas de conectividad presentada por los estudiantes.

Cuadro 9 Dimensión 6: Rol del docente en la educación virtual

Nº	Dimensión 6: Rol del docente en la educación virtual	Escala y Proporciones					Total
		1	2	3	4	5	
Reactivos							
1	¿Adapta sus enseñanzas según la necesidad de cada niño?	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	3 100%	3 100%
2	¿Conforma grupos para que desarrollen con su creatividad trabajos en conjunto?	0 0%	0 0%	2 67%	1 33%	0 0%	3 100%
3	¿Ayuda a sus estudiantes a ser más interactivos, a fin de desarrollar varias habilidades escolares?	0 0%	0 0%	2 33%	1 67%	0 0%	3 100%

Fuente: Docentes del tercer año de básica

Elaborado por: Benites Sigcho Erika y Guerrero Ordoñez Betzayda

Análisis:

Los docentes encuestados sobre su rol en la educación virtual, como tema principal de la dimensión número 6, manifestaron que siempre velan por que sus enseñanzas suplan las necesidades de cada uno de los estudiantes; en relación a la senda pregunta los docentes casi siempre procuran conforma grupos para los estudiantes desarrollen su creatividad de trabajo; adicionalmente los docentes regularmente impulsan a los alumnos a ser más interactivos, comprendiendo que pueden hacer más énfasis en esta parte a fin de que ellos sean independientes a la hora de comunicar su criterio propio y compartir con los demás.

Cuadro 10 Dimensión 7: Enseñanzas de la geografía

pº	Dimensión 7: Enseñanzas de la geografía	Escala y Proporciones					Total
		1	2	3	4	5	
Reactivos							
1	Es dificultoso para sus estudiantes la asignatura de geografía	1 33%	2 67%	0 0%	0 0%	0 0%	3 100%
2	¿Utiliza plataformas virtuales para las evaluaciones y clases de geografía?	2 67%	1 33%	0 0%	0 0%	0 0%	3 100%
3	¿Considera Ud. que debe utilizar otros entornos virtuales para mejorar la enseñanza aprendizaje de la geografía?	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%	3 100%	3 100%

Fuente: Docentes del tercer año de básica

Elaborado por: Benites Sigcho Erika y Guerrero Ordoñez Betzayda

Análisis:

En cuanto a la enseñanza de las geografía como materia estudiada en la dimensión número 7, los docentes sostuvieron que casi nunca se les dificulta a sus estudiantes la asignatura de geografía durante las clases virtuales; además casi no utilizan las plataformas virtuales para aplicar evaluaciones directas a los estudiantes en temas relacionados con la geografía; y de manera unánime los docentes acotaron que es sumamente necesario los entornos virtuales

para cada asignatura como la geografía, para mejorar de forma significativa el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.

1.3.1.2 Discusión de resultados

Después de haber conocido la problemática del presente proyecto a través de la ficha de observación, se constata esta información por medio de la técnica de la encuesta y conocer los resultados finales. Teniendo en cuenta que el cuestionario fue dirigido a los tres docentes del 3ro de básica de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, a fin de conocer el impacto que generan las metodologías interactivas, en ello y los estudiantes según su percepción, en la educación virtual.

En la dimensión uno, se evidencia la problemática, al responder los docentes que es escaso el uso de las metodologías interactivas para aplicarlas en entornos virtuales, sobre todo por la falta de capacitación en el uso de plataformas educativas, lo cual dificulta el proceso de la enseñanza de la asignatura de geografía a sus docentes.

En la dimensión dos los profesores más utilizan redes sociales para interactuar con los estudiantes, y a veces utilizan plataformas como zoom, sin embargo no poseen una plataforma educativa por parte de la institución para una mejor interactividad. Las estrategias metodológicas deben aplicarse en los entornos virtuales, por ende debe existir una capacitación de los docentes para aplicarlas con plataformas más especializadas a fin de que la formalidad educativa se presente y sea más significativa.

A pesar de que algunos estudiantes posean dificultades de conexión, no es motivo de no utilizar las estrategias de interactividad con los demás, enviando trabajos que ayuden a ser autosuficiente en sus tareas, colaborativo, trabaje en equipo y su crecimiento intelectual crezca gracias a ello.

En la dimensión seis se denota que no es muy común los trabajos en equipo, proyectos de aula, aula invertida, según la teoría de la temática en relación al presente proyecto. Es

importante hacer hincapié, teniendo en cuenta que el estudiante desde muy pequeño debe ser creativo en base a una información investigada, que deben destacar y formar nuevos criterios, ya sea individual o en grupo.

Es importante comprender que pese a la crisis de la pandemia no se debe omitir la interactividad entre el docente estudiante, y compañeros mismos, se debe aprovechar cada espacio virtual, o toda herramienta posible para no desperdiciar tiempo, brindar educación de calidad y aprovechar al máximo cada teoría en relación a la asignatura de la geografía.

El ámbito de la educación representa un rol esencial en el proceso de la interacción dentro del aula, “de otra forma, como se concreta la participación guiada, está orientada por las prácticas sociales particulares de cada comunidad, conformando en gran medida las relaciones entre los alumnos y el profesor o con sus compañeros más expertos”,(Hilario Bacilio, 2021). La interacción es un elemento esencial para el proceso de aprendizaje, es la principal cadena de conexión con los implicados, a fin de involucrarlos con las distintas enseñanzas según las asignaturas, logrando que el estudiante pueda dialogar o debatir sobre una teoría que es conocida de una manera superficial o tal vez resulte ser nueva para cada dicente.

El docente envía tareas y forma parte del ellas guiando a los estudiantes y corrigiendo las falencias a fin de mejorar su enseñanza y aprendizaje de los niños. No se trata de solo impartir una clase, sino que esas enseñanzas sean significativas, ayudar a descubrir y no solo escuchar parlamento por horas que con el paso del tiempo se torna aburrido para ellos.

la colaboración requiere que las habilidades de comunicación de los participantes sean simétricas y el deseo de compartir interrelaciones, métodos de resolución de problemas, (Revelo et al., 2018b, p. 118). La empatía es uno de los elementos esenciales para el proceso de cualquier tipo de actividad colaborativa y una comunicación eficaz y permanente a fin de entregar en el tiempo establecido las tareas encomendadas.

1.3.1.3 Verificación de la Hipótesis

Verificación de la hipótesis general

Se da el cumplimiento de la hipótesis a partir de los resultados de la encuesta, después de un respectivo análisis, se determinó que el uso de las metodologías interactivas genera un gran impacto positivo en el proceso de la enseñanza virtual de la asignatura de geografía, en las niñas y niños del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte De Landívar, como aporte benefactor se implementa una plataforma didáctica para llevar a cabo estas metodologías.

Verificación de las hipótesis complementarias

- Se identificó que los docentes no utilizan de manera constante plataformas educativas para desarrollar las clases interactivas, donde se debe mejorar este indicador
- Conociendo el nivel de manejo de las metodologías interactivas en los docentes como procesos educativos para motivar el aprendizaje de geografía, se debe mejorar en su uso para brindar una mejor enseñanza a los dicentes.
- Se implementó una guía estratégica pedagógica para motivar el aprendizaje de la asignatura de geografía, incluyendo una plataforma llamada cerebriti para aplicar estas metodologías.

1.3.2 MATRIZ DE REQUERIMIENTOS

Cuadro 11 Matriz de requerimientos

COMUNIDAD EDUCATIVA	DEBILIDADES	¿QUÉ OBSERVE?	REQUERIMIENTOS
DOCENTES	La mayoría de los docentes de la unidad Educativa Zoila Ugarte De Landívar poseen algunas dificultades en el manejo de las tecnologías, para enseñar a los estudiantes.	Se observó a falta de uso constante de las metodologías interactivas por parte de los docentes hacia los estudiantes del tercer año de básica.	Capacitar a los docentes en esta área a fin que la enseñanza pueda ser eficaz y se aproveches la tecnología para interactuar con el docente y estudiante.
DIRECTIVOS	Falta hacer seguimiento a los	Cada autoridad está ocupada	Evaluar a los maestros y estudiantes para

	profesores en cuanto a la impartición de clases, para asegurarse que sus enseñanzas sean eficaces.	con sus deberes, y pasan desapercibido hacer un respectivo seguimiento a los docentes y alumnos en cuanto a su desempeño.	medir sus conocimientos en la materia de geografía
ESTUDIANTES	Bajas notas en la materia de geografía y desinterés de los estudiantes en esta asignatura.	Se observó que los estudiantes tienen desanimo para esta materia porque es poco llamativa sin dinámicas lo cual se les dificulta mucho su aprendizaje.	Buscar otras estrategias para la enseñanza de la asignatura de la geografía y pueda existir más interacción entre los estudiantes en la clase.

1.4 SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR – JUSTIFICACIÓN

1.4.1 SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR

Se empleará una guía metodológica estudiada y sistematizada con los parámetros establecidos de esta manera optimizar la enseñanza aprendizaje de la asignatura de geografía.

1.4.2 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se lleva a cabo por el no uso constante de las metodologías interactivas en la educación virtual, pese a los problemas que muestran los profesores desconociendo el uso de plataformas que se deben utilizar en las aulas virtuales. Así como algunos niños no pueden conectarse por la falta de recursos digitales o de accesibilidad.

Este estudio está enfocado en determinar la importancia de las metodologías interactivas en la educación virtual de la geografía del tercer grado de la Escuela Zoila Ugarte De Landívar, para implementar estrategias que ayuden a los niños a desenvolverse mejor, sean más

participativos, trabajar en equipo y lograr adaptabilidad a las plataformas virtuales, tanto a ellos como a los docentes. Cabe recalcar que la encuesta y la propuesta serán dirigidas a los docentes, siendo ellos el pilar fundamental de la enseñanza, a fin de mejorar su familiarización con el mundo de la tecnología en la enseñanza virtual.

CAPÍTULO II PROPUESTA INTEGRADORA

2.1 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Realizado el análisis general del proyecto se procedió a escoger el problema más relevante que engloba los Subproblemas para presentar una propuesta alternativa como una posible solución. Por ende, los profesores no tienen el hábito constante de utilizar las metodologías interactivas con sus alumnos, uno de los motivos que causa desinterés en ellos por la asignatura de Geografía. Teniendo una clara realidad de los desafíos en este caso, se presenta la propuesta a través de una guía de estrategias interactivas utilizando la plataforma cerebriti, dirigida a los educando y docentes del 3er de básica de la unidad educativa Zoila Ugarte De Landívar ubicada en el Cantón El Guabo, Provincia del Oro

La plataforma cerebriti es una herramienta intuitiva que convierte el contenido del aula en juegos interactivos en minutos. Contiene juegos como, mapa mudo, de parejas, de imágenes, de tipo test, de ordenar, etc., (Velasco, 2016). Tanto docentes como alumnos pueden crear sus propias actividades según las clases de la malla curricular, permitiendo interactuar en grupos y hacer la clase llamativa e interesante. Este instrumento se utilizará como alternativa estratégica para mejorar la enseñanza-aprendizaje de la geografía. La información recolectada tendrá un sustento bibliográfico y será validada por expertos de la educación.

2.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

2.2.1 OBJETIVO GENERAL

- Elaborar una guía de estrategias interactivas utilizando la plataforma cerebriti, para mejorar las enseñanzas de geografía, dirigida a los alumnos y docentes del tercer año de básica de la escuela Zoila Ugarte De Landívar ubicada en el Cantón El Guabo, Provincia del Oro.

2.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar las estrategias interactivas que se emplearán en la plataforma cerebriti para la enseñanza-aprendizaje de la geografía.
- Capacitar a los docentes sobre el uso de la plataforma cerebriti y adaptar las enseñanzas a esta plataforma según sus actividades.
- Socializar mejor el perfil del docente mediante la guía de estrategias interactivas a los maestros del tercer año de básica para mejorar la enseñanza de la geografía.

2.3 COMPONENTES ESTRUCTURALES

2.3.1 ESTRATEGIAS INTERACTIVAS

Las estrategias interactivas son diversas formas de la enseñanza-aprendizaje, que van de la mano con procesos, normas, políticas, técnicas, dinámicas, para llevar a cabo el desarrollo de tareas, tanto individuales, como en equipo, a fin de prepararse y explayarse en su asignatura de la geografía según los temas asignados, (Santos et al., 2013, p. 1265). Los materiales para la interactividad deben tener relación con la auditividad, visualidad, e imágenes, con la finalidad de captar la atención de los niños para la asignatura de geografía. Los elementos didácticos ayudan a desarrollar la retención de información, y estimula habilidades en los estudiantes, (Chancusig et al., 2017, p. 115).

2.3.2 TIPOS DE ESTRATEGIAS INTERACTIVAS

2.3.2.1 Aprendizaje Basado en Proyectos

El método radica en la elaboración de un proyecto en grupo. El profesor se asegura de que el estudiante tenga los recursos didácticos para desempeñarse de la mejor manera, y que como resultado desplegará todas las destrezas que se desea, además el estudiante puede participar y aportar con su opinión, mientras que los docentes asignados continúan una asesoría en el proceso de realización del proyecto, (EDUforics, 2017). Este tipo de método

de enseñanza ofrece a los estudiantes la oportunidad de desarrollar sus mentes y establecer su capacidad, creatividad e inteligencia para ampliar sus habilidades y contribuir a temas nuevos o existentes en su campo.

2.3.2.2 Flipped Classroom o aula invertida

“Hay que destacar que, mediante su aplicación, el docente se convierte en un guía y acompañante a lo largo de todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que el estudiante adquiere un papel más activo y participativo” (Llanos & Bravo, 2017). Este método de aula invertida insta a los estudiantes a ser investigativos, y a desenvolverse, desarrollar destrezas, y desempeñarse en las actividades en relación a la materia de geografía.

2.3.3 IMPORTANCIA DE LAS METODOLOGÍAS INTERACTIVAS

“Los estudiantes asimilan de diferentes formas dependiendo de las actividades o metodología aplicada, tomando con responsabilidad su aprendizaje, teniendo al docente como mediador y guía en el proceso. Esto impacta en su motivación, en su compromiso con el aprendizaje e, incluso, en su velocidad de aprendizaje” (Universidad de los Andes, 2013). Los docentes no obtendrán un solo aprendizaje sino en diversas maneras que lo aplicará el educador. Estas metodologías ayudan a perder la univalencia y el tradicionalismo de comprender la información en una sola actividad. La diversidad del aprendizaje estimula al estudiante a comprometerse con las tareas encomendadas.

2.3.4 ESTRATEGIAS SIGNIFICATIVAS EN LA EDUCACIÓN

2.3.4.1 Estrategias tradicionales e innovadoras

Las estrategias innovadoras están conectadas con las tradicionales, mostrando una nueva versión utilizando recursos como los siguientes:

- ✓ **Las ilustraciones** adecuadas le ayudarán a comprender el texto ilustrado, especialmente a largo plazo, lo que facilitará su memoria y permitirá una variedad de funciones didácticas. (Perales & Jiménez, 2002, p. 371)
- ✓ **Los ejemplos**, proyectan el desarrollo de las teorías, utilizando métodos dinámicos y didácticos para captar la atención de los niños.
- ✓ **Las preguntas**, son la prueba del conocimiento adquirido, sirven para evaluar el rendimiento y reconocer cuanto capto el docente, a fin de reforzar las enseñanzas de la geografía.
- ✓ **Los mapas**, “Los mapas se presentan como un recurso práctico, lleno de información a la que se accede de un vistazo, ya que los presentan holísticamente. A parte de ofrecer datos, también son instrumentos eficaces de investigación, búsqueda,” (Baquedano, 2014, p. 32)
- ✓ **Los juegos**, utilizados como estrategias para la comprensión de los contenidos de la bibliografía, se realizan acorde a las materias y según las necesidades de cada estudiante.

“Y por otro lado como es el caso de los murales, los grupos interactivos, los proyectos de aula, el juego, experimentos, dramatizaciones, etc., (Pamplona et al., 2019)

2.3.5 TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS

“Se define como el medio que establece un camino entre las ciencias educativas (psicología, pedagogía, filosofía, y otras) y sus aplicaciones para resolver problemas de aprendizaje” (Rivero et al., 2013, p. 193). Los tics se utilizan muy a menudo en la educación como estrategias innovadoras para el desarrollo de los estudiantes en el campus escolar. Las herramientas tecnológicas deben ser parte de las enseñanzas de cada asignatura y sobre todo de la geografía, aplicando los instrumentos didácticos en este siglo XXI que brinda la web 2.0.

“Las tecnologías de información y comunicación (TIC) en educación apuntan a los procesos metodológicos a través del desarrollo de software, escenarios de aprendizaje y la generación de las nuevas plataformas que aportan al control y gestión de los procesos académicos” (Barrera Rea & Guapi Mullo, 2018).

El software educativo son diseñados para los implicados en la educación con metodologías dinámicas y didácticas a fin de entender las clases con mayor facilidad y sencillez en cuanto a los temas complejos para también erradicar el tradicionalismo de las enseñanzas, por ende se recomienda utilizar una plataforma educativa para mejorar el aprendizaje de la geografía en la escuela Zoila Ugarte de Landívar como base principal para la enseñanza de los docentes en beneficio del uso de los niños de tercer año de educación básica.

2.3.6 PLATAFORMA EDUCATIVA CEREBRITY (ACTIVIDADES CREADAS Y SE PUEDE CREAR)

“La plataforma permite transformar cualquier contenido en un mini ju de 2 minutos de duración, ofreciéndote para ello diez plantillas didácticas. Simplemente tendrás que escoger adaptarse al contenido que deseas crear, introducir los datos, añadir una descripción y publicarlo”, (Medina- Nicolalde & Tapia- Calvopiña, 2017). Tanto los docentes como estudiantes pueden crear sus actividades y utilizar las que más se asemejen a la realidad de la geografía según el nivel escolar

Ilustración 1 Plataforma educativa Cerebriti



Fuente: <https://www.cerebriti.com/>

Se implementa esta plataforma educativa “cerebriti” como alternativa para la adquisición del aprendizaje de la geografía en esta propuesta alternativa, acoplando las herramientas tecnológicas a las clases, innovando con actividades que posee este software. El acceso a esta plataforma es gratuito, cuenta con juegos de toda asignatura, ya plasmados y también brinda la opción de crear los propios según sus categorías.

2.3.6.1 Tipos de actividades

Cerebriti contiene dos fases características, los contenidos y concreción. En la primera, la plataforma contiene componentes como retos, rankings y méritos para aumentar la motivación del alumno. “En la segunda el usuario es consumidor y creador. Contiene elementos de calificación, medidores de evolución académica, autocorrección de ejercicios, generador de informes automatizados, estadísticas o herramientas que detectan cualquier necesidad de esfuerzo” (Educación 3.0, 2015).

2.3.7 ACTIVIDADES DE GEOGRAFÍA

Se propone utilizar estas actividades a través de la metodología de Flipped Classroom o aula invertida para los docentes tercer año de la escuela Zoila Ugarte de Landívar direccionadas a sus dicentes, para reforzar o evaluar las enseñanzas impartidas en la clase de geografía. Cada actividad cuenta con límite de tiempo midiendo la capacidad intelectual del alumno. Las ilustraciones son la carta de presentación para toda información. Esta actividad consiste en asociar los estados o ciudades de un país según el sitio geográfico al que correspondan. Una vez obtenida impartida la clase se puede proceder a realizar estas actividades a fin de conocer la retentiva del estudiante. También se puede utilizar como aprendizaje y evaluación.

Ilustración 2 Actividades de la plataforma Cerebriti



Fuente: <https://www.cerebriti.com/>

Actividad #1

Juego: Mapa mundo

Relacionar imagen con palabras

Arrastra cada provincia del Ecuador en el lugar correcto

Ilustración 3 Mapa mundo como actividad en la plataforma



Fuente: <https://www.cerebriti.com/>

Actividad #2

Juego: Mapa mundo

Identifica la imagen con cada nacionalidad.





-  Karanki
-  Shuar
-  Zuleta
-  Awa

Ilustración 4 Nacionalidades como actividad en la plataforma



Fuente: <https://www.cerebriti.com/>

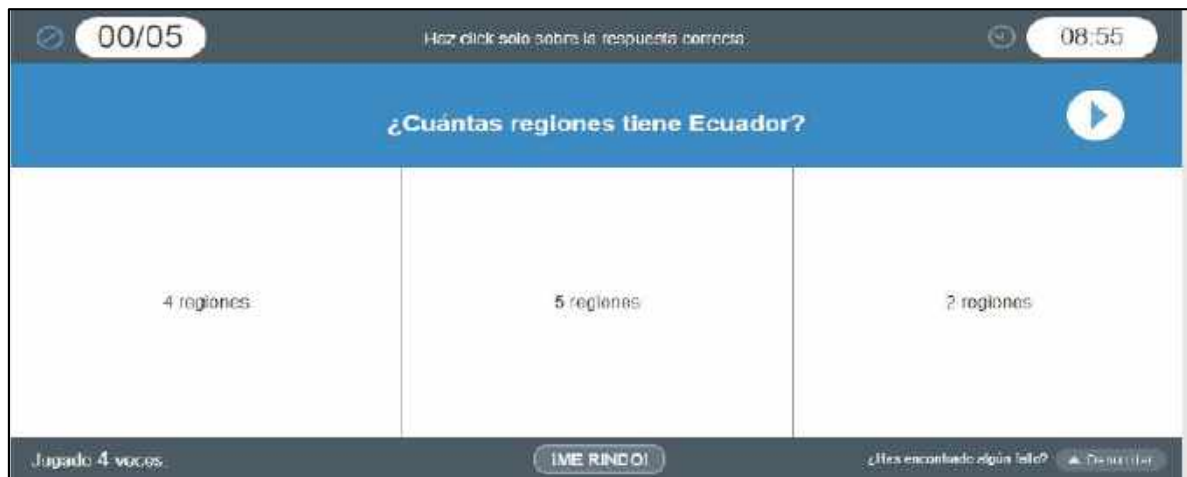
Actividad #3

Juego: Tipo test

Hacer clic en la respuesta correcta sobre:

Regiones y los límites de Ecuador

Ilustración 5 Regiones como actividad en la plataforma



Fuente: <https://www.cerebriti.com/>

Actividad #4

Arrastra cada respuesta en su lugar en el mapa





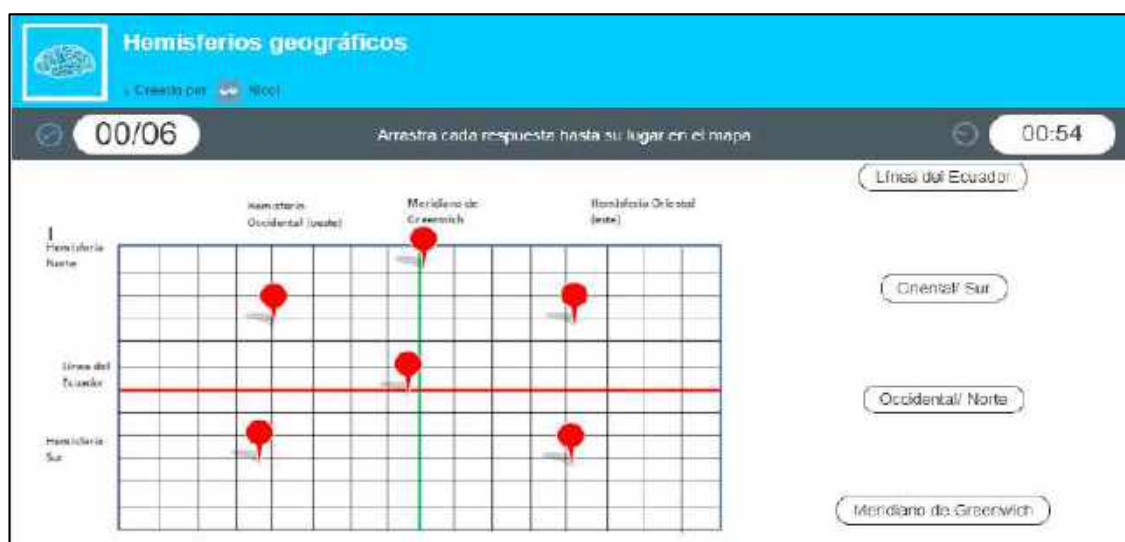
-  Línea de Ecuador
-  Oriental sur
-  Occidental norte
-  Meridiano de greenwich

Ilustración 6 Límites como actividad en la plataforma



Fuentes: <https://www.cerebriti.com/>

2.4 FASES DE IMPLEMENTACIÓN

Está conformada por una estructura que la compone la fase de construcción, de socialización y desarrollo de la propuesta, teniendo en cuenta las debilidades en la enseñanza de los docentes del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, pretendiendo fortalecer los conocimientos de los mismos y sobre todo de los niños con la implementación de nuevas estrategias interactivas convirtiendo la geografía en un juego para el aprendizaje.

2.4.1 FASE DE CONSTRUCCIÓN

En esta fase se generó un análisis documental de los autores más relevantes que acogen temas en relación a la propuesta alternativa, buscando mejorar la enseñanza donde la interactividad sea el elemento clave para la formación del estudiante. La guía estratégica cuenta con diversas técnicas de juegos dinámicos y didácticos para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de la geografía, donde los estudiantes y profesores pueden hacer libre uso, e inclusive los representantes de los docentes para que ayuden en el desarrollo de estos juegos en casa.

2.4.2 FASE DE SOCIALIZACIÓN

Se realizará la socialización de la propuesta a los docentes del tercer año de básica respecto al uso de la plataforma cerebriti, sus funciones y diversas actividades tanto las que están creadas en esta plataforma, y como crear nuevas relacionándolas con sus clases según el cronograma de currículo educativo. Se pretende explicar esta plataforma utilizándola como estrategia interactiva para la enseñanza-aprendizaje de la geografía para captar la atención de los estudiantes y brindar una educación de calidad.

2.4.3 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Se estableció el desarrollo de una guía interactiva debido al bajo rendimiento en la materia de geografía de los estudiantes de la escuela del 3er año de básica de la escuela Zoila Ugarte De Landívar ubicada en el Cantón El Guabo, Provincia del Oro, enfatizando con la misma fortalecer las capacidades y habilidades de los docentes al momento de impartir los conocimientos a los estudiantes. Para ello se presentó un diseño preliminar para socializarlo con los docentes y personal administrativo de la institución, para conocer sus impresiones y recomendación con la finalidad de poseer una idea clara de desarrollo en beneficio de los estudiantes.

Para obtener una idea más amplia en cuanto a estrategias y desarrollo de guías interactivas, se procedió a realizar una exhaustiva revisión bibliográfica, destacando las investigaciones de los autores con mayor relevancia, obteniendo de esta manera las bases necesarias para la estructuración de la guía a desarrollar, optando además por la utilización de la plataforma cerebriti para impulsar de forma significativa el aprendizaje de la asignatura de geografía en los estudiantes de la escuela del 3er año de básica de la escuela Zoila Ugarte De Landívar ubicada en el Cantón El Guabo, Provincia del Oro.

La propuesta en su estructura estará definida y enfocada en brindar los recursos necesarios al docente en cuanto al manejo de la plataforma cerebriti sus recursos y materiales

interactivos, además a través de la guía se proveerá al docente de las estrategias para la utilización de la plataforma dentro de la maya curricular establecida para el nivel de educación básica que están los estudiantes.

Como punto culminante se realizaron los estudios de factibilidad de la propuesta para su aplicación, obteniendo respuestas favorables para su aplicación inmediata, obteniendo además la aceptación absoluta de los directivos de la institución educativa.

2.4.3.1 Estimación del tiempo

- ✓ La fase de construcción se efectuó en el lapso de cinco semanas
- ✓ La fase de socialización de la propuesta a los docentes se llevó a cabo en cuatro días

2.4.3.2 Cronograma de actividades

Cuadro 12 Cronograma de actividades

#	ACTIVIDADES	MESES							
		JUNIO				JULIO			
1	Descripción de la propuesta								
FASE DE CONSTRUCCIÓN									
2	Estrategias interactivas								
3	Tipo de estrategias interactivas								
4	Importancia de las estrategias interactivas								
5	Estrategias significativas en la educación								
6	Tecnologías educativas								
7	Plataforma educativa cerebri								
8	Tipos de actividades								
9	Actividades de la geografía								
10	Fases de implementación								
11	Desarrollo de la propuesta								

Fuente: Docente Tutor

Elaborado por: Benites Erika Y Guerrero Betzayda

2.5 RECURSOS LOGÍSTICOS

El presente estudio no presentó gastos, gracias a la tecnología se pudo acortar tiempo y economizar dinero, comprendiendo que este proyecto se dio en pleno auge de la pandemia, por ende, se hizo uso de los medios tecnológicos para la comunicación y compartición de información, archivos, oficios, etc.

CAPÍTULO III

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

3.1 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN TÉCNICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

La guía de estrategias interactivas que se dirigió a los docentes del tercer año de básica, de la escuela Zoila Ugarte de Landívar en primera instancia, para ayudar a mejorar su enseñanza de una manera más dinámica y didáctica, utilizando estrategias en una herramienta llamada “cerebriti”, aportando con actividades en forma de juego para que los niños aprendan de una manera más fácil la asignatura de la geografía.

Para llevar a cabo esta propuesta Alternativa se consideró la aprobación y participación de los directivos de la escuela, profesores, padres de familia y los niños como los principales autores de nuestro proyecto. Se considera que esta propuesta tiene factibilidad por haberse aplicado con los recursos necesarios físicos y tecnológicos, acompañado de la logística que esta ha conllevado.

3.2 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN ECONÓMICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Para la realización de la guía de estrategias interactivas se empleó la investigación bibliográfica y de campo; la primera no conllevó gastos por ser de carácter investigativo utilizando herramientas tecnológicas que ya se poseían por parte de las autoras por lo cual se generó la obtención de información en la web; en la segunda, se realizó un gasto de \$10 en viáticos por ciertos oficios que se hizo llegar a los docentes, y directivos de la unidad educativa, en cuestión de impresión no hubo gastos para compartir la guía metodológica por lo que se hizo la compartición masiva a los implicados del proyecto por las redes sociales.

3.3 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN SOCIAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

La guía de estrategias interactivas utilizando la plataforma cerebriti, dirigida a los estudiantes y docentes del 3er año de básica de la escuela Zoila Ugarte De Landívar ubicada en el Cantón El Guabo, Provincia del Oro, tiene un gran aporte a la comunidad educativa, donde el benefactor no solo es el docente, sino que también el estudiante, así como los padres se involucran en el aprendizaje de estas herramientas tecnológicas con el fin de ayudar a sus hijos que tienen una corta edad y se les puede dificultar el manejo de las plataformas educativas.

Esta guía ayuda a salir de la enseñanza tradicional a una más dinámica, estratégica para desarrollar las tareas y otorgarles a los niños una presentación atractiva y fácil de la enseñanza aprendizaje de la asignatura de la geografía.

3.4 ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN LEGAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Para la realización del presente de estudio se utilizó la Norma Técnica Ecuatoriana NTE INEN 2 402:2010, que normaliza y regula la presentación y elaboración de tesis o proyectos de investigación, mostrando todos los parámetros a seguir apegados a esta norma estatal, a fin de crear un trabajo consolidado según la reglas en cuanto a la presentación de trabajos escritos, cualquiera que sea su campo de acción y nivel de profundidad, (Norma técnica ecuatoriana, 2010, pp. 1-3). Bajo este reglamento se formó cada contextualización en cuanto a los temas de estructura del proyecto apegados a los temas de las variables.

Por otra parte la elaboración de este proyecto investigativo se rige a la Ley Orgánica de educación intercultural, enfocándose en el artículo 2, con el principio del literal u, donde se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de

la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica, (LOEI, 2011, pp. 10-11). Citado este artículo se entiende que es imprescindible la innovación, e incentivar a la innovación, buscando nuevas estrategias para la enseñanza aprendizaje a fin de mejorar el rendimiento escolar de los niños en la asignatura de geografía.

Conclusiones

- En el proyecto de investigación se buscó como objetivo primordial establecer el impacto que genera el uso de las metodologías interactivas, como un proceso participativo para el desarrollo de una buena enseñanza virtual de la asignatura de geografía, en las niñas y niños del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte De Landívar, a partir de los resultados obtenidos del trabajo de campo determinándose que los docentes en un 67% raras veces utilizan las metodologías interactivas en las clases virtuales para la enseñanza de la geografía, sin embargo consideran que son importantes para el desarrollo de los estudiantes.
- Se logró establecer un tipo de plataforma virtual con mayor significancia para los procesos educativo que deben utilizar los docentes para desarrollar sus clases virtuales, que se encuentra relacionada a la materia de geografía, en las niñas y niños del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte De Landívar, se propone utilizar la plataforma cerebriti como la más idónea, en base a los resultados, los cuales demuestran una satisfacción en el 100% para el uso de las metodologías interactivas que también se aplicarán en esta plataforma didáctica.
- Se concluye que mediante los resultados de la encuesta aplicada se logró conocer el nivel de manejo que poseen los docentes, en cuanto a las metodologías interactivas como procesos educativos para motivar el aprendizaje de geografía, obteniendo que el 67% de los mimos frecuentemente poseen grandes dificultades al momento de utilizar este tipo de metodologías interactivas.
- Se establece implementar las metodologías interactivas como nuevas estrategias pedagógicas para motivar el aprendizaje de las niñas y niños del

tercer año de básica en la asignatura de geografía, de acuerdo a los datos arrojados de la encuesta aplicada a los docentes de la institución se observó que el 100% de los estudiantes mejoraron en el desarrollo de sus aprendizajes

RECOMENDACIONES

- Se establece que, para generar un impacto positivo del uso de las metodologías interactivas como un proceso participativo para el desarrollo de una buena enseñanza virtual de la asignatura de geografía, en las niñas y niños del tercer grado de la escuela Zoila Ugarte De Landívar, se deben desarrollar las metodologías de forma constantemente durante las clases virtuales para optimizar el aprendizaje los estudiantes.
- Se recomienda que luego de identificar cual es la mejor alternativa en cuanto a la metodología interactiva, se establezca un plan de clases para la utilización de plataformas digitales como apoyo didáctico, para desarrollar un aprendizaje de calidad en los niños y niñas, y de paso agilidad y la labor docente.
- A partir de los resultados obtenidos se puede instar de forma enfática, que los docentes adquieran más conocimientos en cuanto a las metodologías y asuman retos de aprendizaje como parte del proceso de preparación docente personal a fin de beneficiarse a sí mismo y a los que sirve como portavoz de la información educativa.
- Se invita a todo el cuerpo docente a familiarizarse con las actividades que presenta esta plataforma cerebriti y la manera de crear propias actividades que vayan acorde a las necesidades de cada uno de ellos, implementando las metodologías interactivas con esta plataforma en beneficio de los niños y niñas del tercer año de básica de la escuela Zoila Ugarte de Landívar.