



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS
Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Título

Metodologías activas y el aprendizaje significativo

Trabajo de titulación para optar al título de Licenciatura en
Educación Básica

Autor:

Mejia Suque, Jessica Lissette

Tutor:

Mgs. José Félix Rosero López

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Jessica Lissette Meja Suque**, con cédula de ciudadanía **1850546001**, autora del trabajo de investigación titulado: **Metodologías Activas y el Aprendizaje Significativo**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 13 de enero de 2025.



Jessica Lissette Meja Suque

C.I: 1850546001



ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 13 días del mes de enero de 2025, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **JESSICA LISSETTE MEJIA SUQUE** con CC: **1850546001** de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado "**METODOLOGÍAS ACTIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**", por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Mgs. José Félix Rosero López
TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **METODOLOGÍAS ACTIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**, presentado por **Jessica Lissette Mejia Suque** con cédula de identidad número **1850546001**, bajo la tutoría de Mgs. José Félix Rosero López; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 22 de abril de 2025

Dr. Jorge Washington Fernández Pino PhD.

Presidente del Tribunal de Grado



Firma

Mgs. Aída Cecilia Quishpe Salcán

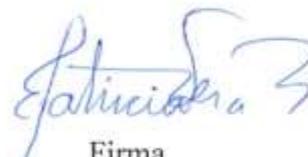
Miembro del Tribunal de Grado



Firma

Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio

Miembro del Tribunal de Grado



Firma



CERTIFICACIÓN

Que, **MEJIA SUQUE JESSICA LISSETTE** con CC: **1850546001**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**METODOLOGÍAS ACTIVAS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**", cumple con el **8 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Compilatio**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 24 de marzo de 2025


Mgs. José Félix Rosero López
TUTOR

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a Dios, pues él ha sido el pilar fundamental de toda esta trayectoria, y a mi madre santísima Virgen del Cisne, pues me ha dado la sabiduría y fortaleza para no decaer en el transcurso de mis estudios, pues, aunque al principio pareció difícil me ha dado las fuerzas para no desistir y seguir adelante.

A mi madre Fanny Suque y mi padre Holguer Mejia, por ser mi apoyo incondicional en el transcurso de mis estudios y mi vida personal, por creer en mí en que lo podía lograr, pues todo esto no sería posible sin su apoyo, por el amor incondicional que ha tenido hacia mi persona, y por el sacrificio tan grande que ha hecho día tras día para ayudarme a cumplir mis sueños y hacerlos vivir como que fuesen suyos por sus consejos, valores y enseñanzas.

A mi hijo Gael Ortiz, por ser mi inspiración y mi fortaleza día tras día, por ser la personita que ha llenado mi vida de amor e inspiración, quien me ha dado fuerzas y valentía para enfrentarme a la vida día tras día. Y a mi esposo Andrés Ortiz, gracias por apoyarme con palabras de aliento, por no soltar mi mano y ser un apoyo incondicional.

A mi hermano Wladimir Mejia gracias por quererme como una hija, darme tu amor y apoyo para poder terminar mis estudios, por tus consejos, y de igual manera a mis hermanas Carolina y Paulina, por el apoyo incondicional que me han brindado.

A mis suegros Juan y María, gracias no sería suficiente para agradecer lo mucho que han hecho por mí y por mi hijo, agradezco sus consejos, apoyo constante y palabras de aliento.

A Sara Alvarez, gracias por ser un apoyo incondicional, y siempre darme palabras de aliento para culminar mis estudios y estar presente en momentos gratos de mi vida.

A mi prima Paulina Flores, gracias por apoyarme, brindarme tu valiosa amistad y por compartir momentos gratos de alegría, tu presencia ha sido importante en mi vida.

Finalmente, dedico esta tesis a mi persona por no decaer ante las obstáculos y comentarios negativos que se presentaban en el transcurso de los días y por creer en mí.

Jessica Lissette Mejia Suque

AGRADECIMIENTO

“Las palabras que busco no existen, pues mi agradecimiento hacia las personas que han compartido conmigo esta trayectoria, no tiene precio”

Un agradecimiento especial a todas las personas que han compartido con mi persona todo este trayecto, por sus consejos y palabras de aliento, de así mismo a las autoridades e instituciones que hicieron posible la realización de este proyecto de investigación.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, le doy mi más grande agradecimiento por abrirme las puertas en la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, en la carrera de Educación Básica, y acceder a una educación superior, gracias a los buenos profesionales que posee la universidad para brindar una educación de calidad y a las herramientas tecnologías que la misma tiene, ha hecho de esto, una buena formación tanto personal como humana.

Gracias máster José Félix Rosero López, por ser el guía en este proyecto investigativo, por la paciencia en las tutorías recibidas, y por la enseñanza que nos brindó en el transcurso del trabajo, también por sus consejos tan nobles, que han permitido el desarrollo del trabajo de investigación. Un agradecimiento especial a la Unidad Educativa Yaruquíes y a su rectora por la apertura a la institución.

Agradezco de una manera especial y desde los más profundo de mi corazón a mis padres, hermanos, esposo, hijo y familia, por no dejarme sola en este camino, por estar en los obstáculos que se presentaban y así mismo en las caídas, y por siempre confiar en mí; a Dios por darme salud y sabiduría, por nunca dejarme sola ser mi protector, y estar hoy aquí presente.

Jessica Lissette Mejia Suque

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORIA

ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I..... 15

INTRODUCCIÓN 15

1.1. Antecedentes 17

1.2. Planteamiento del Problema..... 18

1.3. Justificación..... 20

1.4. Objetivos 22

1.4.1. Objetivo general 22

1.4.2. Objetivos específicos..... 22

CAPÍTULO II 23

MARCO TEÓRICO 23

2.1. Metodología activa..... 23

2.1.1. Tipos de metodologías activas 25

2.1.2.1. Gamificación. 26

2.1.2.1.1. Proceso de gamificación..... 26

2.1.2.2. Aprendizaje cooperativo..... 31

2.1.2.2.1. Tipos de grupos en el aprendizaje cooperativo 31

2.1.2.2.2. Características del aprendizaje cooperativo 31

2.1.2.2.3. Proceso del aprendizaje cooperativo 32

2.1.2.3. Aprendizaje por descubrimientos.....	37
2.1.2.3.1. Tipos de aprendizaje por descubrimiento.....	37
2.1.2.3.2. Proceso de aprendizaje por descubrimiento.	37
2.1.3. Principios de las metodologías activas	43
2.1.3.1. Autonomía.....	43
2.1.3.2. Innovación.....	43
2.1.3.3. Trabajo en equipo:.....	43
2.1.3.4. Comprensión de la realidad:.....	43
2.1.3.5. Comunicación.....	43
2.1.4. Características de las metodologías activas.....	43
2.1.5. Ventajas	44
2.1.6. Desventajas	44
2.1.7. El Rol del Docente.....	45
2.1.8. El Rol del Estudiante.	45
2.2.1. Principios del Aprendizaje Significativo	47
2.2.2. Aprendizaje significativo según el enfoque.....	48
2.2.2.1. Aprendizaje activo.....	48
2.2.2.2. Aprendizaje colaborativo.	48
2.2.2.3. Aprendizaje constructivista.	48
2.2.3. Beneficios del Aprendizaje Significativo	48
2.2.4. Importancia del Aprendizaje Significativo en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje	49
2.3. Estructura cognitiva.....	49
2.4. Estadios de Piaget.....	50
2.4.1. Periodo de las Operaciones Concretas (7 a 12 años).....	50
2.5. Condiciones del Aprendizaje Significativo.....	51

2.5.1. Relación no Arbitraria y Sustancial.....	51
2.5.2. Material de aprendizaje coherente.....	51
2.5.3. Motivación.	51
2.6. Proceso cognitivo	52
2.6.1. Procesos cognitivos básicos	52
2.6.2. Procesos cognitivos superiores.....	52
2.6.3. Activación de los procesos cognitivos	53
2.7. Comprensión	53
CAPÍTULO III	55
METODOLOGÍA	55
3.1. Enfoque de la Investigación.....	55
3.2. Diseño de la Investigación	55
3.3. Fundamento Epistemológico de la Investigación	55
3.4. Metodología de Investigación.....	55
3.5. Tipos de Investigación	56
3.5.1. Por Los Objetivos.....	56
3.5.2. Por El Lugar	56
3.5.2.1. Bibliográfica.....	56
3.5.2.2. Documental.	56
3.5.2.3. De campo.....	56
3.5.3. Por el Tiempo	56
3.6. Nivel o Alcance de la Investigación	56
3.6.1. Diagnóstica exploratoria.....	56
3.6.2. Descriptiva	57
3.7. Técnicas de Recolección de Datos.....	57
3.7.1. Entrevista.....	57

3.7.2. Cuestionario	57
3.7.3. Observación no participante.....	57
3.7.4. Guía de observación	57
3.7.5. Diario de campo	57
3.8. Población de Estudio y Tamaño de Muestra.....	58
3.8.1. Población.....	58
3.8.2. Muestra.....	58
3.9. Métodos de Análisis y Procesamiento de Datos.....	58
CAPÍTULO IV	59
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	59
4.1. Resultados	60
4.2. Discusión.....	70
CAPÍTULO V	73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	73
5.1. Conclusiones	73
5.2. Recomendaciones.....	74
BIBLIOGRAFÍA.....	75
ANEXOS.....	78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	28
<i>Proceso de la gamificación para desarrollar la estructura cognitiva</i>	28
Tabla 2	34
<i>Proceso del aprendizaje cooperativo para desarrollar la comprensión</i>	34
Tabla 3	39
<i>Proceso del aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la activación de procesos cognitivos.</i>	39
Tabla 4	60
<i>Guía de observación durante y después de la actividad.</i>	60
Tabla 5	66
<i>Matriz de la entrevista</i>	66

RESUMEN

La presente investigación se realizó bajo el objetivo de explicar las metodologías activas y el aprendizaje significativo, dado que al utilizar una metodología tradicionalista en el aula de clase no se alcanza un aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquíes, dando paso a modelos individualistas y competitivos, por ello se prevé la implementación de metodologías activas de acuerdo con la edad del estudiante y considerando los estadios de Piaget juntamente con la Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. De modo que, tras una investigación documental de distintos autores se describieron la gamificación, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje por descubrimiento como metodologías activas en el proceso de enseñanza, indicando también los principios de ejecución de dichas metodologías con la finalidad de promover en el estudiante la participación activa apoyándose en actividades que fomenten la exploración, experimentación, pensamiento crítico y reflexión que permiten un aprendizaje constructivista. El trabajo de investigación fue desarrollado bajo un enfoque cualitativo, ya que parte de un problema social enmarcado en el ámbito de la Educación y con un diseño no experimental. En lo concerniente a la recolección de datos para la categoría de metodologías activas y aprendizaje significativo se empleó la técnica de la entrevista y como instrumento un cuestionario de preguntas abiertas; incluyendo información sobre las metodologías utilizadas y las emociones mostradas por los estudiantes. Adicionalmente, para la categoría del aprendizaje significativo se utilizó la técnica de observación no participante con la guía de observación y diario de campo, para identificar las acciones y emociones de los estudiantes durante la realización de las actividades según las metodologías empleadas. El método de muestreo no probabilístico por conveniencia de la autora, involucró a 18 estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica dentro de una población de 320 estudiantes. En conclusión, las metodologías activas seleccionadas para lograr un aprendizaje significativo, permiten no solo mejorar el rendimiento académico sino contribuir al crecimiento integral de los estudiantes, promoviendo un entorno dinámico y colaborativo mediante la lúdica, creatividad y participación activa, alcanzando un aprendizaje enriquecedor y formando al estudiante como protagonista de su propio aprendizaje, desarrollando habilidades y destrezas relevantes para los retos de la vida.

Palabras claves: Metodologías Activas, Aprendizaje Significativo, Participación Activa, reflexión, exploración, experimentación, estudiantes.

ABSTRACT

The current research aimed to explain active methodologies and meaningful learning since using a traditionalist methodology in the classroom does not achieve meaningful learning in fourth-year students of basic general Education at "Unidad Educativa Yaruquíes," giving way to individualistic and competitive models. Therefore, implementing active methodologies is vital according to the student's age. Considering Piaget's stages and David Ausubel's theory of meaningful learning was essential. Thus, after documentary research by different authors, gamification, cooperative learning, and discovery learning were described as active methodologies in the teaching process, also indicating the principles of execution of said methodologies to promote active participation in the student based on activities that encourage exploration, experimentation, critical thinking and reflection, which allow constructivist learning. This research is framed under a qualitative approach since it is based on a social problem framed in the field of Education and with a non-experimental design. Regarding the data collection for the category of active methodologies and meaningful learning, it was vital to use the interview technique and an open-ended questionnaire as an instrument, including information on the methods used and the emotions shown by the students. Additionally, for the category of meaningful learning, the non-participant observation technique was used with the observation guide and field diary to identify the actions and emotions of the students during the activities according to the methodologies used. The researcher used an intentional non-probabilistic sampling. It involved 18 fourth-year students of Basic General Education within a population of 320 students. In conclusion, the active methodologies selected to achieve meaningful learning, allow not only improve academic performance but also contribute to the integral growth of students, promoting a dynamic and collaborative environment through play, creativity, and active participation, achieving enriching learning and forming the student as the protagonist of his knowledge, developing skills and abilities relevant to life's challenges.

Keywords: Active methodologies, Meaningful learning, Active participation, reflection, exploration, experimentation, students



Reviewed by:

Mgs. Jessica María Guaranga Lema

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0606012607

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Las metodologías activas emergen como un enfoque pedagógico fundamental en la educación actual, destacándose por su capacidad de involucrar a los estudiantes de manera activa en su proceso de aprendizaje, estas metodologías se basan en la premisa de que el aprendizaje es un proceso constructivo y no receptivo, donde el alumno toma el papel principal en la adquisición de conocimientos y entonces el aprendizaje significativo se convierte en un objetivo primordial, puesto que busca que los estudiantes conecten la nueva información con sus experiencias previas.

El propósito principal de este estudio fue describir las metodologías activas y el aprendizaje significativo al cual llegaron los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquies. Por esta razón se realizaron actividades, mediante tres metodologías activas como, la gamificación, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje por descubrimientos, las cuales fueron seleccionadas en relación a la etapa de operaciones concretas que va de 7 a 12 años relacionada con la teoría de los Estadios de Piaget. Puesto que, en esta etapa los niños/as adquieren la habilidad de organizar sus conocimientos previos e ideas en estructuras más complejas y unificadas, para desarrollar un pensamiento racional, lógico y operativo, a fin de realizar sus inferencias sobre distintos hechos. Consecuentemente, se elaboró un conjunto de recursos didácticos como el SEGA para un bingo, lotería de acentuación y acertijo de un diptongo apoyándose en materiales como fichas, imágenes, talonarios de palabras, cartulinas, colores, marcadores, entre otros.

En relación con lo mencionado anteriormente, es importante comprender qué métodos de enseñanza estamos efectuando en las aulas de clase para promover aprendizajes significativos, y cómo estos impactan en el desarrollo de diferentes competencias y habilidades, pues representan una herramienta poderosa para el aprendizaje al involucrar activamente al estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante actividades prácticas, resolución de problemas, trabajo colaborativo y reflexión crítica se prevé que construyan su propio conocimiento. Además, permite conectar los nuevos conceptos con los conocimientos previos, generando así redes de significado que facilitan la retención y aplicación de lo aprendido. De este modo el estudiante se convierte en el protagonista de su aprendizaje, por medio del desarrollo de habilidades como la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico, las cuales son esenciales en el crecimiento integral y para enfrentar los desafíos del mundo actual.

La investigación tiene trascendencia e impacto social y educativo por distintos aspectos; en primer lugar, se realizó una revisión bibliográfica y documental sobre las metodologías activas que favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje, la participación activa y el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes. Posteriormente, se analizó

y seleccionó las metodologías activas más pertinentes de acuerdo con la edad del estudiante, con el fin de elaborar procesos de ejecución para alcanzar un aprendizaje significativo. Finalmente, esta investigación es el cimiento para futuras investigaciones, que contribuirán y expandirán el nivel de conocimiento para alcanzar una educación de calidad. El presente trabajo investigativo se desarrolló en cinco capítulos, organizados por sus acápite, donde se abordarán los fundamentos teóricos, metodológicos y criterios de la autora que sustentan la investigación, los cuales se dividen de la siguiente manera:

En el Capítulo I, Introducción, se presenta como antecedentes algunas investigaciones previas relacionadas con estudios de casos acerca de las metodologías activas y el aprendizaje significativo, junto con el planteamiento del problema, donde se abordó el tema de estudio a partir de los niveles macro, meso y micro. A partir de esta premisa inicial se presenta la justificación, resaltando aspectos claves como la importancia de las categorías de estudio, actualidad, originalidad, impacto transcendental, valor teórico y factibilidad. Finalmente, se presenta el objetivo general de la investigación junto con sus correspondientes objetivos específicos.

En el Capítulo II Marco Teórico, se presentan las contribuciones e ideas de diversos autores sobre las metodologías activas y el aprendizaje significativo, dicha información fue recopilada a través de una investigación documental, donde se incluyen definiciones, procesos, principios, diferencias, características, ventajas, desventajas, importancia y beneficios asociados a los temas de estudio. Para este efecto, se recurrió a una revisión absoluta de múltiples fuentes de información, como artículos científicos, libros, revistas académicas, sitios web, etc. En este punto de la investigación se incluyeron ideas, opiniones y reflexiones de la investigadora, en contraste con los autores revisados.

En el Capítulo III, Metodología, se presenta el proceso metodológico empleado durante el proceso investigativo propiamente dicho, estableciendo un enfoque cualitativo, diseño no experimental y método de investigación fenomenológico. El tipo de investigación por su objetivo fue básico, por el lugar de aplicación se consideró una investigación bibliográfica, documental y de campo, por el tiempo es una investigación transversal; y por el nivel o alcance de la investigación fue diagnóstica, exploratoria y descriptiva. Así mismo se indican las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección y análisis de datos; para las categorías de metodologías activas y aprendizaje significativo se empleó una entrevista, acompañado de un cuestionario de preguntas abiertas, de igual forma, en el aprendizaje significativo se utilizó la observación no participante mediante un diario de campo y la guía de observación para registrar las acciones y emociones de los estudiantes. También se define la población y muestra involucradas en la investigación, dicha muestra estuvo conformada por 18 estudiantes de cuarto año de EGB de la Unidad Educativa Yaruquíes.

En el Capítulo IV, Resultados y Discusión, se analizó la información recopilada mediante la utilización de triangulación de métodos. Este proceso implica contrastar la información de la fundamentación teórica de los autores, junto con la interpretación de la

autora a través del diario de campo y la guía de observación y lo expresado por los 18 estudiantes que comprenden la muestra poblacional. Se analizaron tres parámetros: la estructura cognitiva, comprensión y activación de procesos cognitivos.

Finalmente, en el Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones, se sintetizan los resultados y hallazgos más relevantes obtenidos en la investigación, mismos que responden a los objetivos planteados inicialmente. A partir de las conclusiones, se establecen recomendaciones orientadas a utilizar metodologías activas tales como la gamificación, aprendizaje cooperativo y aprendizaje por descubrimiento, para llegar hacia un aprendizaje significativo en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.

1.1. Antecedentes

Previo a la realización de este estudio, se presentan como antecedentes investigaciones anteriores que han abordado aspectos relevantes relacionados con las metodologías activas, siendo estrategias utilizadas por los docentes y el aprendizaje significativo el resultado que se busca alcanzar al aplicar dichas metodologías; lo que permitirá conocer los avances y contribuciones al campo educativo. Para ello, se han tomado en cuenta las siguientes investigaciones como antecedentes:

Para Suniaga (2019), en la Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0, en su investigación “Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente”, a través de su estudio pretende analizar el papel de las metodologías activas y como estas permiten mejorar la comunicación, desarrollar conocimientos, habilidades y competencias, mediante ambientes positivos, teniendo como resultado aprendizajes significativos, de manera interactiva y comunicativa, a través de la lúdica, tecnología, innovación y creatividad. En dicho estudio se utilizó como una investigación documental y como técnicas para la recolección y análisis de datos la observación directa y participativa; la revisión documental, tuvo como fin identificar y describir los tipos de metodologías activas y la importancia de cómo estas facilitan el empoderamiento docente, propiciando así el uso de metodologías activas para la preparación de los docentes. La investigación fue llevada a cabo con docentes y estudiantes de Educación Superior, en donde se indagó sobre cuáles son las metodologías activas que se utilizan y cómo deberían ser ejecutadas al momento de la clase.

Por otra parte Anchundia Roldán, et al., (2023) en Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, en su investigación “Metodologías Activas para un Aprendizaje Significativo”, tuvo como objetivo establecer la relación entre las metodologías activas y el aprendizaje significativo, estableciendo como resultado la imprescindibilidad de utilizar y ejecutar este tipo de metodologías como herramientas estratégicas para llegar hacia el aprendizaje, siendo así los estudiantes capaces de promover, adquirir y consolidar competencias dentro de su formación académica, es decir, trabajar en equipo, utilizar las TIC, exposiciones tanto orales como escritas y llegar a un aprendizaje significativo con los nuevos conocimientos adquiridos. Los resultados obtenidos mostraron que esta

investigación corrobora que sí existe una influencia directa entre las metodologías activas y el aprendizaje significativo, ya que resultan ser más efectivas que las metodologías tradicionales al fomentar la participación y colaboración entre estudiantes. El marco metodológico utilizó un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental de forma transversal correlacional; para la recolección y análisis de información se utilizó una encuesta de tipo Likert de 10 preguntas con una población de 201 profesores y una muestra seleccionada de 66 educadores; concluyendo que, cuando se aplican metodologías activas se logra que los alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje, pues buscan un desarrollo constructivista en el estudiante llegando a que el trabajo docente sea de alta calidad y de guía en el proceso educativo.

A partir de estos aportes, se han seleccionado metodologías activas pertinentes a los estadios de Piaget, correspondientes a las operaciones concretas en estudiantes de cuarto año de educación general básica, pues tomando en cuenta estas investigaciones, los procesos que serán elaborados serán acordes a la edad del estudiante; considerando además que las metodologías activas a ser utilizadas deben motivar al estudiante a una participación activa durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues deben permitir desarrollar habilidades y competencias, mediante la comunicación asertiva, en un ambiente dinámico.

1.2. Planteamiento del Problema

En el planteamiento del problema se ha considerado un análisis desde diferentes niveles, donde se exploró el contexto macro tomando en cuenta tres investigaciones anteriores sobre la gamificación, aprendizaje cooperativo y aprendizaje por descubrimiento, metodologías activas que han sido seleccionadas de acuerdo a la edad del estudiante para consiguientemente elaborar procesos de dichas metodologías y conocer a través de estos estudios realizados con anterioridad en diversos países y contextos educativos cuáles han sido los resultados generados y qué tipo de aprendizaje se está alcanzando en los educandos. A nivel meso se analizaron los Fundamentos Epistemológicos y Pedagógicos establecidos en el Currículo 2016 de Lengua y Literatura, con el fin de conocer cómo el Ministerio de Educación establece los lineamientos para la preparación y ejecución de cada una de nuestras clases, mediante metodologías y técnicas donde la parte central será el sujeto que aprende, finalmente a nivel micro se describe el problema específico en el cual se centra la presente investigación; a continuación se detallan los aspectos mencionados anteriormente:

A nivel macro, Gaitán (2017), en su artículo científico “Gamificación : el aprendizaje divertido” en Colombia, menciona que se ha implementado la gamificación desde la educación primaria hasta la educación secundaria para promover la participación activa de los estudiantes y el desempeño académico, pues al incluir el juego, se busca producir interés y atención hacia los contenidos académicos, mismo que se utiliza para crear un ambiente divertido en el aula, pues se espera que los estudiantes estén motivados y comprometidos con el aprendizaje, y esto mejora los resultados académicos. Para que la gamificación sea aplicada de manera efectiva, los docentes utilizan plataformas educativas como el Google

Classroom para gestionar actividades, seguir el progreso del aprendizaje y realizar la retroalimentación de las actividades.

Según Medina (2021) en su artículo científico “El aprendizaje cooperativo y sus implicancias en el proceso educativo del siglo XXI”, realizado en la Universidad César Vallejo en Perú, la implementación del aprendizaje cooperativo en estudiantes de educación básica en los niveles de inicial, primaria y secundaria para mejorar los procesos en el aula y el rendimiento escolar; se contrapone a lo presenciado en la educación tradicional que se basa en modelos individualistas y competitivos. Esta investigación precisó que la dinámica de promover un ambiente cooperativo entre los estudiantes desarrolla aprendizajes significativos, dicho de otra manera los estudiantes pasan de un estado pasivo de recepción de información, a un rol activo en la construcción de su propio conocimiento, pues los estudiantes empiezan a interactuar con sus pares, de manera dinámica, con autonomía, liderazgo, autorregulación, respeto y tolerancia. Para que esta metodología sea llevada a cabo de manera efectiva en las aulas de clase, los maestros se basan en teorías socio constructivistas para planificar y desarrollar actividades que involucren la cooperación de los estudiantes. Cabe recalcar que los docentes toman el rol de mediadores para organizar y orientar el proceso del aprendizaje.

Por otra parte Rosenstiehl Pachecho (2024) en su artículo científico “Aprendizaje por descubrimiento: la clave para revolucionar la enseñanza de la biología en Colombia”, menciona que el aprendizaje por descubrimiento ha sido aplicado con éxito en los diferentes contextos educativos, tanto a nivel escolar como universitario, promoviendo así un pensamiento crítico, la autonomía, la participación activa, la colaboración entre pares y la responsabilidad en el aprendizaje; conjuntamente se evidencia en la investigación que el aprendizaje por descubrimiento, ha traído consigo un impacto significativo en la motivación de los estudiantes; ya que al explorar y descubrir por sí mismos se estimula la curiosidad, interés y satisfacción intrínseca por el aprendizaje, es decir, los estudiantes se vuelven más participativos y comprometidos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, llegando a mejorar su autoconfianza, autodisciplina, autocontrol y el rendimiento escolar.

A nivel meso, el Ministerio de Educación, en el currículo 2016 de Lengua y Literatura dentro de los Fundamentos Epistemológicos y Pedagógicos, menciona que, la asignatura parte de tres perspectivas: la lengua como herramienta de comunicación y aprendizaje, enfocada en usar el lenguaje para relacionarse y adquirir nuevos conocimientos; consecuentemente, la lengua como método para la construcción de conocimientos, la cual está centrada en comprender y elaborar ideas; y, la reflexión metalingüística, que piensa y reflexiona sobre el uso que tiene la lengua, llegando a considerar que el estudiante es un sujeto activo de su aprendizaje.

Con la implementación de las metodologías activas se quiere transformar el dinamismo del docente para realizar su labor en los diferentes campos de enseñanza, logrando beneficios directos a los estudiantes, ya que obtendrán espacios modernos y

recursos que mejoren el proceso de enseñanza y aprendizaje, así el alumno debe ser el protagonista de su propio aprendizaje y el profesor, un facilitador de este proceso, para propiciar el desarrollo de las competencias propias de las ciencias, el profesor propone a sus alumnos actividades de clases, tareas personales o grupales, que desarrollan el pensamiento crítico y el pensamiento creativo, así también como la comunicación efectiva en cada una de las fases del proceso de aprendizaje, se fomenta la experimentación tanto en clase como el trabajo en equipo y la autoevaluación. De esta manera estaríamos aportando a la actual Reforma de Educación Curricular aprobada por consulta popular en el 2008, que nos menciona: “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y la utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y culturas. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”.

A nivel micro, durante las prácticas preprofesionales en la Unidad Educativa Yaruquíes dirigidas a los estudiantes de cuarto año de EGB, se evidenció que existe la necesidad de implementar estrategias de aprendizaje como las metodologías activas, para desarrollar aprendizajes significativos, ya que se continúa priorizando una metodología tradicionalista, asumiendo que solo existe una manera de enseñar, mediante el dictando, la explicación y exponiendo contenidos, sin pretender ir más allá del proceso clásico. Esto genera desmotivación del alumno por aprender, y por consiguiente, se desea poner en práctica las diferentes metodologías activas que están dentro del ámbito educativo, para promover un aprendizaje significativo y duradero en los estudiantes.

Cada una de las metodologías activas deben estar ligadas a la edad del estudiante y contar con un proceso educativo, ya que ello influye de manera directa en el aprendizaje significativo del estudiante; cabe recalcar que la falta de recursos tanto digitales como de material didáctico afecta de forma negativa el desarrollo de la clase, puesto que, los recursos que son utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje son esenciales para captar la atención del estudiante y promover su participación. Sin embargo, cuando no hacemos uso de estos recursos, las clases se convierten en algo muy tradicionalista y monótono, como el copiar los apuntes del pizarrón, sin promover un aprendizaje significativo en el mismo y es ahí donde existe bajo rendimiento académico, debido a que no se pretende llegar de otra manera al estudiante y se dejan a un lado las habilidades que el mismo tiene. De tal modo debemos hacer uso de los recursos y las herramientas que tenemos a la mano para impartir nuestra clase y así poder llegar hacia un aprendizaje perdurable y relevante.

1.3. Justificación

La presente investigación se centró en explicar las metodologías activas mediante la selección y elaboración de procesos para llegar hacia el aprendizaje significativo. Esta investigación surgió desde la relación directa de la investigadora con el ámbito educativo, contexto en el que se detectó el problema de estudio, pues mediante la interacción directa

con los estudiantes durante las prácticas preprofesionales, se identificó que es necesario mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de metodologías activas para generar aprendizajes significativos, en el que estudiante es protagonista de su aprendizaje.

La presente investigación se justifica en la necesidad de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el sistema educativo, dado que, se ha evidenciado en la actualidad que se está utilizando una metodología tradicionalista, basada en la transmisión de conocimientos de forma pasiva, en la cual no logran un aprendizaje perdurable en el estudiante; de tal modo el trabajo investigativo es de suma importancia porque, las metodologías activas son aquellas que involucran a los estudiantes de manera directa en el proceso de aprendizaje, ya que llegan a un aprendizaje que sea significativo, perdurable y relevante, mediante la participación activa, pensamiento crítico, la autonomía, reflexión, comprensión y competencias comunicativas para enfrentar los desafíos de la actualidad.

La investigación tiene originalidad, porque nace de la relación directa con el contexto educativo, en el que se evidenció la problemática y la importancia de seleccionar metodologías activas acordes a la edad del estudiante, tomando en cuenta la teoría de operaciones concretas de Piaget, para consecuentemente elaborar procesos para su aplicación; a pesar de considerar el aporte de trabajos investigativos obtenidos mediante una investigación bibliográfica y documental, es de originalidad porque incluye las percepciones de la investigadora desde una realidad y un entorno de educación específico, de tal modo esta investigación tiene valor y relevancia en la educación debido a que permite mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el estudiante.

El valor teórico se fundamenta en que la investigación contribuye al conocimiento sobre cómo ejecutar la gamificación, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje por descubrimiento, con el fin de llegar hacia aprendizajes significativos, tomando en consideración parámetros como la estructura cognitiva, la comprensión y la activación de procesos cognitivos. Estos hallazgos servirán como punto de partida para nuevas investigaciones, donde se explorará sobre los tipos y procesos que son necesarios para que los estudiantes disfruten los distintos contenidos que se abordarán durante la clase, promoviendo así un ambiente constructivista, en el que el estudiante construye su conocimiento a partir de experiencias y conocimientos previos y el docente se convierte en facilitador para promover un ambiente de aprendizaje colaborativo, motivador y enriquecedor, en el que los alumnos mejoren su habilidad de pensamiento crítico.

Es factible, porque la Unidad Educativa Yaruquíes brindó la oportunidad de aplicar las actividades que fueron planificadas de acuerdo a las estrategias seleccionadas para los estudiantes de cuarto año de educación general básica, las mismas que permitieron la recolección de datos, para consecuentemente analizarlos; de igual forma, se encontraron presentes investigaciones que fueron realizadas en los últimos años y publicadas en libros, revistas, repositorios universitarios y distintos sitios web. De tal modo fue posible encontrar

información bibliográfica que sea de utilidad para el fundamento teórico; es viable porque cuenta con los recursos necesarios y tiempo para realizar el estudio de manera efectiva.

La trascendencia e impacto de esta investigación, en este sentido conociendo las metodologías activas se podrá ayudar a los estudiantes ya que son replicables y efectivas para el aprendizaje significativo en estudiantes de cuarto año de educación general básica, a esta edad, los niños están desarrollando habilidades cognitivas más complejas y son capaces de participar activamente en actividades de aprendizaje que involucren la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la exploración de conceptos, es importante que las metodologías activas estén relacionadas a las necesidades y características específicas de los estudiantes (Alarcón , Ramírez , & Olgún , 2020).

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Explicar las Metodologías Activas en el Aprendizaje Significativo.

1.4.2. Objetivos específicos

- Seleccionar metodologías activas para el desarrollo del aprendizaje significativo.
- Elaborar procesos con metodologías activas para aprendizajes significativos.
- Describir el aprendizaje significativo mediante metodologías activas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Metodología activa

El autor Suniaga en la Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0 propone la siguiente definición de metodologías activas: “son enfoques educativos que fomentan la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, mediante estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo en grupo y la resolución de problemas, se busca que los alumnos se conviertan en protagonistas de su educación, desarrollando habilidades críticas y creativas, las cuales promueven un ambiente dinámico y colaborativo, donde el conocimiento se construye de manera conjunta y se aplica a situaciones reales” (2019, pp. 4-5).

Entonces, las metodologías activas cambian la perspectiva tradicional de la educación en donde el docente imparte la clase únicamente en forma teórica y el estudiante permanece estático en su pupitre, por un escenario, en donde tanto el docente como el estudiante constituyen el aula de clase en un centro de experimentación de situaciones y problemas cotidianos que les permite entender la realidad del entorno y solucionar problemas reales mediante la aplicación de las ciencias.

Además, las metodologías activas involucran la participación colaborativa de todos los y las estudiantes, incrementando el campo de acción y percepciones de la realidad desde cada uno de los puntos de vista individuales. Es por ello por lo que, a través del tiempo se han desarrollado programas escolares que hacen uso de las metodologías activas.

En los años 1870, el docente John Dewey desarrolló e implemento en una escuela cerca de Boston, Estados Unidos, una metodología de enseñanza denominada “Aprender Haciendo” como un programa de enseñanza práctica basado en la experimentación, es decir, que los estudiantes hicieran pruebas reales en un entorno real. Este tipo de metodología de la enseñanza involucra dos indicadores de validación del método, el primero tiene relación con las impresiones de la experiencia personal del estudiante y el segundo con la capacidad del estudiante de tener una visión clara de la experiencia, a la vez que aumenta la eficacia en el desempeño (Dewey, 1867, como se citó en Muntaner, et al., 2020, pp. 97-98).

El trabajo práctico decía Dewey, “suministra magníficas oportunidades para aprender las materias de los programas de estudio, no solo como información, sino como un conocimiento adquirido a través de las situaciones de la vida” (Dewey, 1910, como se citó en Muntaner, et al., 2020, pp. 97-98).

Este pedagogo y su metodología pretendían que las aulas de clase y las asignaturas ejemplificaran con problemas de la vida común y que tanto el método de enseñanza del

docente como el método de aprendizaje del alumno, debían complementarse en un método general de investigación. Por lo cual, el inicio del aprendizaje será una situación actual del alumno para posteriormente identificar y evaluar los datos del problema y plantear una hipótesis, que a través de la experimentación podrá ser comprobada o descartada.

Por su parte Sánchez y Andrade (2022), indican que la metodología activa es “aquel proceso que parte de la idea central, que, para tener un aprendizaje significativo, el alumno debe ser el protagonista de su propio aprendizaje y el profesor, un facilitador de este proceso”. Por lo tanto, el profesor debe desarrollar las competencias propias de cada ciencia de estudio mediante actividades en clase, tareas personales o grupales y experiencias vivenciales que desarrollen el pensamiento crítico y creativo del estudiante y faciliten la comunicación efectiva en el núcleo social en el que se desenvuelva.

El autor Jarrín Miranda (2022) menciona:

En el proceso de enseñanza aprendizaje las metodologías activas permiten un desarrollo autónomo del estudiante y el rol docente trasciende un paso cualitativo importante en el que se pasa de ser el detentor de los conocimientos a un facilitador o guía hacia él, mismo que se construye a partir de la implicación activa del alumnado, esto sucede cuando el estudiante se ejercita en la lectura, escribe, intercambia ideas con sus compañeros o el docente, discute, cuestiona, resuelve problemas o desarrolla proyectos”. En este contexto el docente pasa de ser un ente estático y dictador a un mediador entre la teoría de la ciencia y su aplicación en los casos de la vida real, este proceso de enseñanza involucra la discusión entre el docente y los estudiantes, y la resolución de problemas cotidianos o el desarrollo de proyectos que mejoren la vida del estudiante y su entorno.

En otro escenario, Paulo Freire, educador brasileño, desarrolló un movimiento educativo denominado “Método Freire” basado en un modelo pedagógico liberador mediante la alfabetización y la educación popular, es decir, una educación de acceso público para toda la sociedad. Freire señaló la necesidad de crear una conciencia colectiva en las masas populares sobre su realidad de vida y sobre la necesidad también de desarrollar un pensamiento liberador que permita alcanzar la justicia social. Según el pensamiento de Freire:

Nuestro pueblo latinoamericano vive en la opresión por fuerzas sociales superiores, los grupos opresores, que no permiten su liberación. La pedagogía tradicional, apropiada para las clases superiores, que llama Freire, educación bancaria para privilegiados, debe cambiarse por una pedagogía para los oprimidos, con una visión crítica del mundo en donde viven. [...] La alfabetización del oprimido debe servir para enseñarle, no solamente las letras, las palabras y las frases, sino lo más importante, la transmisión de su realidad y la creación de una conciencia de liberación para su transformación en un hombre nuevo (Freire, 1970; citado en Ocampo López, 2008).

Paulo Freire habla de la importancia de crear conciencia social en donde los estudiantes sean partícipes de la realidad en la que se desenvuelven, y además propone hacer

uso de la educación como un recurso para alcanzar la liberación de las masas populares mediante la justicia social, es decir, mediante la educación garantizar a todos los seres humanos, principalmente en los países latinoamericanos el cumplimiento de los derechos humanos, y de esta forma garantizar una vida digna (Cruz Aguilar, 2020, p. 198). Freire, basa su método en la alfabetización de las personas adultas, pues dice que, la alfabetización no solo permite a la persona leer y escribir, sino a través de este aprendizaje entender mejor el mundo que lo rodea.

En este mismo sentido para Piaget, los procesos de asimilación requieren de aprendices activos, no pasivos, porque habilidades como la resolución de problemas no se pueden enseñar, sino que deben ser descubiertas. El rol del profesor, por lo tanto, es facilitar el aprendizaje, enfocándose en el proceso y no en el resultado final (Raynaudo & Peralta, 2017, p. 142). En este sentido el psicólogo Piaget indica que la resolución de problemas personales y sociales dependen de las percepciones y concepciones individuales de cada persona, en este sentido, cada estudiante desarrollará habilidades diferentes en función de su propia realidad y, por lo tanto, los procesos de aprendizajes deberán asociarse con la realidad que vive el estudiante.

2.1.1. Tipos de metodologías activas

Las metodologías activas son formas de enseñanza que tienen por objeto involucrar de manera directa al estudiante en el proceso de aprendizaje mediante la solución de problemas, promueve la participación, reflexión y construcción del conocimiento a través de las experiencias vivenciales del estudiante. Los estudiantes pasan de ser receptores pasivos de la información a protagonistas de su aprendizaje, lo que permite una mejor comprensión y retención de los contenidos, la autora Suniaga (2019, pp. 5-8), en la Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0 propone las siguientes metodologías activas:

- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en problemas (ABP)
- Aprendizaje cooperativo
- Gamificación
- Aula invertida (Flipped Classroom)
- Aprendizaje en el servicio
- Aprendizaje por descubrimiento
- Estudio de caso
- Simulaciones y juego de roles
- Aprendizaje basado en retos
- El trabajo basado en equipos
- Enseñanza basada en preguntas
- Papel de un minuto/One minute paper:
- Aprendizaje entre pares
- Clases invertidas

- Análisis de ilustraciones
- Organizadores gráficos
- Analogías
- Juego de roles
- Clases expositivas
- Debates

2.1.2. Metodologías seleccionadas

2.1.2.1. Gamificación.

Es el uso de mecánicas, elementos y técnicas con diseño de juegos en un contexto educativo con el fin de facilitar la realización y/o comprensión de un contenido determinado. Esta metodología entró en auge en el año 2002 al ser desarrollada por Nick Pelling, donde propone integrar componentes de juegos en contextos no relacionados con el entretenimiento para mejorar la motivación de los estudiantes (Borrás Gené O., 2015).

Jean Piaget, realizó un estudio del juego durante la infancia del ser humano desde las formas de observar y pensar el entorno que lo rodea, se enfoca en el análisis de los esquemas sensorio-motores, es decir, el niño hace propias las conductas, tanto funcional como mentalmente al interactuar con objetos y seres a su alrededor; estas conductas se apropian a las personas por repetición y a estas se añaden nuevos elementos que construyen y remodelan la información hasta desarrollar un contenido final (Gaviria, 2021).

Para Brunner el juego es una proyección del mundo interior hacia el exterior, mientras que, el aprendizaje tradicional busca interiorizar patrones externos, transformarlos y apropiarlos. En otras palabras, el juego es la recreación de un escenario donde el niño puede expresar su personalidad, explorar y experimentar para descubrir su rol en la sociedad, descubriendo también la realidad externa (Gaviria, 2021).

Finalmente, para Montessori, el juego se da como un escenario de simulación y preparación para la vida en sociedad, pues permite al niño experimentar situaciones de su realidad cotidiana, probar conductas y formas de acercarse a los problemas en un ambiente seguro (Gaviria, 2021). Afirma que el juego implica un aprendizaje significativo mediante el reforzamiento, además señala que, una ventaja de los juegos en el aprendizaje es el papel del círculo familiar involucrándolos en la comprensión de la estructura fisiológica de procesos y haciéndolos partícipes de las dinámicas lúdicas, estableciendo varios tipos de juego.

2.1.2.1.1. Proceso de gamificación.

Para el autor Borrás Gené O., (2015), el proceso de gamificación para actividades a realizarse en el aula de clases se da de la siguiente manera:

- *Planteamiento de objetivos:* Establecer los logros pretendidos a través de la gamificación incluyendo el dominio de un tema determinado, el desarrollo de habilidades individuales y colaborativas, etc.
- *Establecer comportamientos en los juegos:* definir un rol específico para cada participante del juego.
- *Diseñar un sistema de recompensas:* La gamificación usa sistemas de recompensa como medallas, ascender de nivel, insignias o clasificaciones que permiten reconocer el progreso de los estudiantes y los incentiva a seguir avanzando.
- *Idear la actividad o juego:* Crear actividades que se presenten como misiones o retos dentro de un juego, estos escenarios deberán contar con una narrativa atractiva y coherente que relacione al individuo con su experiencia personal, mediante la definición de personajes y escenarios ligados con el entorno del estudiante.
- *Incorporar competencia y colaboración:* la gamificación permite al docente crear escenarios de competencia y colaboración mediante el trabajo en equipo, el equilibrio entre ambos garantizará una formación integral del estudiante.
- *Evaluación y retroalimentación:* Al igual que en otras metodologías, se evaluará el cumplimiento de objetivos y aprendizajes dentro y fuera del escenario de juego.

Tabla 1

Proceso de la gamificación para desarrollar la estructura cognitiva

1. Datos informativos.					
Nombre de la institución: Unidad Educativa “Yaruquíes”	Tema: Las sílabas / Palabras agudas, graves y esdrújulas		Fecha: 23 de septiembre de 2024		
Investigadora: Jessica Mejia	Duración: 90 minutos	Número de estudiantes: 18	Paralelo: Único	Grado: Cuarto EGB	
2. <u>Objetivo</u>	Identificar palabras agudas, graves y esdrújulas, a través de las reglas de escritura y la reflexión fonológica en la escritura ortográfica, mediante su estructura cognitiva.				
Parámetros	<u>Indicadores</u> <u>Competencias</u>	<u>Proceso</u> <u>Idear la actividad o juego</u>		<u>Evaluación y</u> <u>Retroalimentación</u>	Materiales
Estructura cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> Relaciona y estructura sus conocimientos y experiencias sobre las sílabas. Reconoce cuál es la sílaba acentuada, en una palabra Pronuncia correctamente las palabras según su clasificación, reflejando así una comprensión auditiva y fonológica. 	<p>Inicio</p> <p>1. Saludar a los niños de manera dinámica con la canción “Hola, hola con las manos”; después de ello, explicar cuál es el objetivo de nuestra clase y consecuentemente preguntar sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué son las sílabas? ¿Qué tipo de sílabas conocen? ¿Han escuchado de las reglas ortográficas? ¿Han escuchado sobre las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas? <p>Desarrollo</p>		<ul style="list-style-type: none"> Como parte de la evaluación, con las palabras que están dentro del recurso didáctico “SEGA”, se formarán oraciones con sujeto, verbo y predicado, y se expondrán frente a la clase las oraciones reconociendo qué tipo de palabra es 	<ul style="list-style-type: none"> Rollos de papel Formatos A4 de cartón cartulina. Fómix Hojas con el canto del saludo. Marcadores

- Descompone las palabras en sílabas.
- Clasifica las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas de acuerdo con las reglas gramaticales.
- Escribe y realiza oraciones de manera correcta con las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas, llevando así de la teoría a la práctica.

1. Se presentan en la pizarra 8 palabras entre agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas; se pide a los estudiantes que lean las palabras, elevando la voz en la sílaba acentuada y separen en sílabas, así mismo, reconozcan qué tipo de sílabas son, monosílabas, bisílabas, trisílabas o polisílabas.
2. Mediante un tren didáctico explicamos las palabras agudas, graves y esdrújulas y sus reglas de acentuación.

Comportamientos: al ser el caso que la actividad sea realizada en grupo, se designará un rol específico a cada integrante, pero si la actividad es trabajada de manera individual, como es el caso, el estudiante recibe el rol de participante.

Final

Por medio del material didáctico “SEGA”, que cada uno de los estudiantes lo realizó, realizamos un bingo con los estudiantes. Entregamos a cada estudiante 4 rollos de cartón y un cartón cartulina donde formará la base y decorará a su gusto; junto con ello entregaremos una cartilla de palabras donde la palabra que escoja la maestra tendrá que analizar el estudiante a qué tipo de palabras corresponde y poner dentro del rollo según corresponda.

y dónde tiene la sílaba acentuada.

- Como parte de la retroalimentación, de manera sintetizada se explicará las reglas ortográficas, usando como ejemplo, las palabras de los estudiantes.

Recompensas: A los estudiantes que hagan bingo, por medio del material didáctico SEGA, se les entregará una medalla realizada con fómix, de igual manera a los estudiantes que no completen el bingo, con el fin de no promover la competitividad y el individualismo.

Realizado por: Mejía Suque, 2025.

Nota: El diseño de esta planificación fue en base a la Información obtenida de Borrás Gené O., (2015)

2.1.2.2. Aprendizaje cooperativo.

Según lo indicado por Digital Bussines and Law School (2021), el aprendizaje cooperativo es un método pedagógico que promueve la enseñanza a través de la socialización de los estudiantes. Su procedimiento consiste en dividir la clase en grupos pequeños pero heterogéneos, para que los alumnos trabajen entre sí de forma coordinada resolviendo tareas académicas. Dicho de otro modo, solo podrán lograr sus objetivos si el resto también alcanza los suyos.

Entonces, es una metodología educativa en la que los estudiantes trabajan juntos en pequeños grupos para alcanzar objetivos de aprendizaje comunes. A diferencia de los enfoques tradicionales, donde los estudiantes trabajan de manera independiente, el aprendizaje cooperativo promueve la interacción, la colaboración y la interdependencia positiva entre los miembros del grupo.

2.1.2.2.1. Tipos de grupos en el aprendizaje cooperativo

- *Informales.* Son grupos temporales que se reúnen por un corto periodo de tiempo en una clase y su objetivo es fomentar la discusión y el intercambio de ideas de manera más flexible y dinámica. Esta estrategia de aprendizaje permite las relaciones e interrelaciones entre los estudiantes de la clase. Estos grupos estimulan la creatividad y la flexibilidad, y puede ser útil para actividades rápidas o discusiones breves (Digital Bussines and Law School, 2021).
- *Formales.* Son grupos de trabajo creados y estructurados por el docente con un propósito de aprendizaje específico y una tarea predefinida para un tiempo determinado. Estas tareas pueden ser proyectos en donde los estudiantes se enfocarán en cumplir tareas específicas según el rol asignado, maximizando la productividad del grupo y permitiendo desarrollar habilidades específicas de cada estudiante (Digital Bussines and Law School, 2021).
- *Grupos base.* Son grupos más estables y suelen trabajar por periodo más prolongados de tiempo, generalmente se conforman por afinidad entre estudiantes y su objetivo es crear habilidades de trabajo en equipo que favorezca la colaboración a largo plazo (Digital Bussines and Law School, 2021).

2.1.2.2.2. Características del aprendizaje cooperativo. Las características principales del aprendizaje cooperativo son:

- *Interdependencia positiva:* Cada estudiante está relacionado con el otro de manera tal que un estudiante no puede alcanzar sus objetivos si los demás integrantes del grupo tampoco los alcanzan, y viceversa. Los miembros del grupo dependen unos de otros para lograr un objetivo común. Cada estudiante tiene una responsabilidad individual que contribuye al éxito del grupo (Domingo, 2008, como se citó en Azorín Abellán, 2018, pp. 185-186).
- *Responsabilidad individual y grupal:* Cada miembro del grupo cumplirá un rol y una tarea específica, aunque se trabaja en grupo, cada estudiante es responsable de su propio

aprendizaje, así como del éxito colectivo del grupo. Se fomenta la idea de que el desempeño de un miembro afecta a todo el grupo (Domingo, 2008, como se citó en Azorín Abellán, 2018, pp. 185-186).

- *Interacción cara a cara*: Los estudiantes interactúan activamente durante el proceso de aprendizaje. Se fomenta el diálogo, la discusión y el intercambio de ideas, lo que favorece el aprendizaje social y el desarrollo de habilidades comunicativas (Domingo, 2008, como se citó en Azorín Abellán, 2018, pp. 185-186).
- *Habilidades sociales*: A través del trabajo en equipo, los estudiantes desarrollan habilidades sociales como la comunicación, la resolución de conflictos, la toma de decisiones, el liderazgo y la cooperación (Domingo, 2008, como se citó en Azorín Abellán, 2018, pp. 185-186).
- *Evaluación grupal e individual*: La evaluación no solo se centra en el desempeño individual, sino también en el trabajo colaborativo del grupo. Los docentes pueden evaluar tanto el proceso como los resultados, prestando atención al esfuerzo colectivo y a la contribución individual (Domingo, 2008, como se citó en Azorín Abellán, 2018, pp. 185-186).

2.1.2.2.3. Proceso del aprendizaje cooperativo

- *Formación de los grupos*. El primer paso consiste en organizar los grupos de trabajo. Los grupos pueden ser heterogéneos (con estudiantes de diferentes habilidades y capacidades) o homogéneos (con estudiantes de habilidades similares), dependiendo de los objetivos y el tipo de actividad. El objetivo es crear una estructura grupal que favorezca la cooperación y la responsabilidad compartida (Pujolás Maset, Pere y Ramón Lago, 2012).
- *Asignación de roles*. Cada miembro del grupo recibe un rol o responsabilidad dentro de la actividad cooperativa. Los roles pueden incluir tareas específicas como “secretario”, “coordinador”, “portavoz”, etc. El objetivo es garantizar que todos los miembros participen activamente y asuman responsabilidades individuales dentro del grupo, fomentando la interdependencia positiva (Pujolás Maset, Pere y Ramón Lago, 2012).
- *Identificación del problema*. El docente presenta el reto, problema o tarea que los estudiantes deben abordar en grupo. Esto puede ser un problema académico, un proyecto de investigación o una actividad práctica. A partir de ello se plantearán objetivos y estrategias para la consecución de los objetivos (Pujolás Maset, Pere y Ramón Lago, 2012).
- *Planificación y organización del trabajo*. Los estudiantes comienzan a trabajar juntos, organizando su enfoque para resolver el problema o completar la tarea. Esto incluye discutir ideas, investigar, planificar y coordinarse para cumplir con el objetivo común (Pujolás Maset, Pere y Ramón Lago, 2012).
- *Trabajo cooperativo*. Los miembros del grupo trabajan juntos para realizar la tarea, apoyándose mutuamente y utilizando sus fortalezas individuales para avanzar. La interacción cara a cara es clave en esta etapa, ya que los estudiantes comparten ideas,

resuelven problemas y se ayudan mutuamente (Pujolás Maset, Pere y Ramón Lago, 2012).

- *Monitoreo y apoyo del docente.* Durante el proceso de trabajo en grupo, el docente actúa como facilitador, observando el progreso de los estudiantes, proporcionando orientación cuando sea necesario y resolviendo posibles conflictos entre los miembros del grupo (Pujolás Maset, Pere y Ramón Lago, 2012).
- *Presentación del trabajo.* Al finalizar la tarea, el grupo presentará en forma escrita o verbal mediante un documento o una exposición los resultados de su investigación o tarea asignada (Pujolás Maset, Pere y Ramón Lago, 2012).
- *Revisión y cierre.* Finalmente, el docente realiza un análisis global del trabajo realizado, resalta los logros y las lecciones aprendidas, y puede sugerir mejoras para futuras actividades cooperativas (Pujolás Maset, Pere y Ramón Lago, 2012).

Tabla 1

Proceso del aprendizaje cooperativo para desarrollar la comprensión

1. Datos informativos.				
Nombre de la institución: Unidad Educativa “Yaruquíes”	Tema: Sílabas tónicas y átonas / Palabras agudas, graves y esdrújulas.	Fecha: 25 de septiembre de 2024		
Investigadora: Jessica Mejia	Duración: 90 minutos	Número de estudiantes: 18	de Paralelo: Único	Grado: Cuarto EGB
2. Objetivo Aplicar progresivamente las reglas de escritura y la reflexión fonológica en la escritura ortográfica.				
Parámetros	Indicadores	Proceso	Evaluación y Retroalimentación	Materiales
Comprensión	Monitoreo y apoyo del docente	Inicio	Revisión y cierre	
	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente dentro de las actividades del grupo, mostrando entusiasmo y compromiso. Colaboran entre sí durante la actividad, mediante los roles que fueron designados. Identifica e interpreta palabras agudas, graves y esdrújulas a través de las reglas de escritura. Comprende y clasifica correctamente palabras como agudas, graves y esdrújulas, identificando su posición según la sílaba tónica. 	<ol style="list-style-type: none"> Saludar a los niños de manera dinámica con la canción “Un saludo”; después de ello, explicar cuál es el objetivo de nuestra clase y consecuentemente preguntar sobre: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué son las sílabas tónicas? ¿Qué son las sílabas átonas? ¿Cuál es la diferencia entre las sílabas tónicas y las átonas? ¿Cuándo se tildan las palabras agudas? ¿Cuándo se tildan las palabras graves? Mencionen ejemplos de palabras esdrújulas y sobresdrújulas. 	<ul style="list-style-type: none"> Finalmente, el docente analizara todos los trabajos de los estudiantes, felicitara por las retahílas que han llegado a crear, y resaltara la importancia de trabajar en equipo, para que una actividad sea realizada de manera eficaz. 	<ul style="list-style-type: none"> Marcadores Colores Cartulina en formato A4 Tablero con las diferentes palabras. Hojas con el canto del saludo Fichas Imágenes de acuerdo con las palabras que se

-
- El estudiante utiliza palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en oraciones propias, para crear retahílas, demostrando su comprensión y habilidad para aplicarlas en diferentes contextos.

Desarrollo

Formación de los grupos:

1. Formamos seis grupos de tres estudiantes, por medio del agua de limón, con la finalidad de que los grupos sean heterogéneos u homogéneos.

Identificación del problema:

2. El problema o la actividad que se llevará a cabo en los grupos será la “lotería de acentuación”.

Asignación de roles:

3. Tras conformar cada uno de los grupos, entre los integrantes dialogarán y designarán un coordinador, secretario y portavoz; para posterior a ello, en los grupos realizar la actividad “lotería de acentuación”, en la cual lo que vamos a realizar será lo siguiente:

Planificación y organización del trabajo:

4. Entregamos al **secretario** de cada grupo un tablero con distintas palabras (agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas), las mismas que algunas tendrán acento y otras no, siguiente a ello al **coordinador** entregamos las fichas, en la cual contiene el nombre de aguda con

- Como parte de la retroalimentación, de manera sintetizada se recordará conjuntamente con los estudiantes, los tipos de vocales, las reglas de las sílabas, y que son las retahílas y como crear retahíla divertidas.

encuentran en el tablero

acento o aguda sin acento, grave con acento o grave sin acento, esdrújulas y sobresdrújulas, de tal forma que al momento que la maestra extraiga la imagen los niños nombren la palabra, para que los grupo comprendan que tipo de palabra es y busque según corresponda y cubra la palabra, posterior a ello el **portavoz** debe tener en cuenta las palabras y debe estar atento al momento que el grupo complete el tablero y decir “lotería” pues indica el grupo ganador.

Trabajo cooperativo:

5. Finalmente, tras la actividad, todos los grupos escogerán 3 palabras sin que se repitan con los demás grupos y conversarán en el grupo qué tipo de palabra es, cuántas sílabas tiene, dónde se encuentra la sílaba tónica y la átona.

Final

Presentación del trabajo:

De manera escrita en una cartulina escribirán una retahíla, y presentarán a la clase.

Realizado por: Mejía Suque, 2025.

Nota: El diseño de esta planificación fue en base a la Información obtenida de (Pujolás Maset, Pere y Ramón Lago, 2012).

2.1.2.3. Aprendizaje por descubrimientos.

Se conoce también como aprendizaje heurístico y tiene como objetivo que el alumno adquiera los conocimientos por sí mismo, de modo tal, que el contenido que requiere aprenderse no se presenta en su forma final, sino que el estudiante irá descubriendo este contenido en el proceso. En este contexto, el aprendizaje por descubrimientos, no explica el problema ni proporciona el contenido terminado, sino que, el docente proporciona el material adecuado y estimula al estudiante para que mediante técnicas como la observación, la comparación, la síntesis de información y el análisis de semejanzas y diferencias, etc., llegue a entender como sucede un fenómeno en particular. Este material que proporciona el profesor constituye lo que J. Bruner denomina el andamiaje (Centro Virtual Cervantes, 2024).

La metodología de aprendizaje por descubrimientos es un enfoque pedagógico en el que los estudiantes adquieren conocimiento a través de la exploración activa, la experimentación y la resolución de problemas, en lugar de recibir la información de manera directa y explícita por parte del docente. En este modelo, el estudiante juega un papel central en su propio proceso de aprendizaje, ya que se le invita a descubrir conceptos, principios y relaciones por sí mismo a partir de situaciones o materiales planteados por el docente.

2.1.2.3.1. Tipos de aprendizaje por descubrimiento.

De acuerdo con la Escuela de Profesores del Perú (2024), el aprendizaje por descubrimientos se clasifica en dos grandes grupos:

- *Descubrimiento guiado.* El docente proporciona una estructura o un marco dentro del cual los estudiantes deben investigar. El docente puede ofrecer pistas, preguntas orientadoras o recursos para ayudar a los estudiantes a descubrir el conocimiento, pero sin darles las respuestas directamente.
- *Descubrimiento libre.* Los estudiantes exploran sin ninguna guía explícita del docente, siendo completamente responsables de su aprendizaje. Este enfoque fomenta la creatividad y la independencia, aunque puede ser más desafiante para algunos estudiantes, ya que no siempre tiene una estructura clara.

2.1.2.3.2. Proceso de aprendizaje por descubrimiento.

El aprendizaje por descubrimiento implica una serie de actividades según lo indica la Escuela de Profesores del Perú (2024):

- **Presentación de un problema o desafío:** El profesor propone una situación o problema específico para ser solucionado, pero sin proporcionar la respuesta directa. El problema debe enmarcarse en las capacidades cognitivas del estudiante, pero estimular el pensamiento crítico.
- **Exploración y experimentación:** El estudiante por sus propios medios investiga y experimenta mediante la revisión bibliográfica y la realización de pruebas de campo o laboratorio y sintetiza la información recolectada.

- Reflexión y análisis: Según se desarrolla la exploración, el estudiante reflexiona y analiza la información y resultados obtenidos. Este componente incluye la comparación de los hallazgos con hipótesis previas, investigaciones anteriores y discutiendo los resultados.
- Construcción de conceptos y generalización: La comparación y análisis de los resultados, el estudiante establecerá relaciones y generará nuevas representaciones mentales y conceptos relacionados con el problema en cuestión, y aquí se crean las conclusiones.
- Aplicación de lo aprendido: El estudiante puede aplicar el conocimiento adquirido a situaciones nuevas, demostrando así que ha internalizado el aprendizaje de forma significativa.

Tabla 2

Proceso del aprendizaje por descubrimiento para desarrollar la activación de procesos cognitivos.

1. Datos informativos.				
Nombre de la institución: Unidad Educativa “Yaruquíes”	Tema: El Diptongo			Fecha: 27 de septiembre de 2024
Investigadora: Jessica Mejia	Duración: 90 minutos	Número de estudiantes: 18	Paralelo: Único	Grado: Cuarto EGB
2. Objetivo				
Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas.				
Parámetros	Indicadores	Proceso	Evaluación y Retroalimentación	Materiales
Activación de procesos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y señala diptongos en palabras, mostrando comprensión. Clasifica las palabras en grupos según dos vocales cerradas o una vocal abierta y otra cerrada o viceversa. El estudiante analiza un texto corto y señala las palabras que tengan diptongo. Generan definiciones acerca del diptongo. Reflexiona acerca de las vocales abiertas y cerradas, para formar diptongos. 	<p>Inicio</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludar a los niños, de manera dinámica con la canción “A saludarnos”, después de ello explicar cuál es el objetivo de nuestra clase y consecuentemente preguntar sobre: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son las vocales? - ¿Cuáles son las consonantes? - ¿Cuáles son las vocales abiertas? - ¿Cuáles son las vocales cerradas? - ¿Qué pasa cuando una vocal cerrada y abierta se unen? - ¿Qué pasa cuando dos vocales abiertas se unen? 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Aplicación de lo aprendido:</u> - Como parte de la evaluación, cada uno de los estudiantes pasara al frente de la clase y definirán que entienden por diptongo, tomando en consideración ejemplos y las vocales abiertas y cerradas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rollo de papel - Formatos A4 de cartón cartulina. - Fómix - Hojas con el canto del saludo. - Marcadores

-
- Realiza los sonidos acerca de las vocales abiertas y cerradas.

Desarrollo

Presentación de un problema o desafío:

1. Completar la actividad denominada “Acertijo del Diptongo”, en el cual consiste que en el pizarrón se va encontrar la palabra diptongo por lo cual se pedirá a los estudiantes que lean lo que está escrito en la cartulina que está pegado en el pizarrón, después de ello a cada estudiante se le entregara una cartulina que contienen una palabra acerca de la definición de diptongo “Diptongo es la unión de una vocal abierta y una vocal cerrada o viceversa que forman una sola silaba; o puede ser la unión de dos vocales cerradas”,

Exploración y experimentación:

2. Se pedirá a cada estudiante que lea que es lo que dice la cartulina que cada uno tiene para formar nuestra definición, de tal modo que cada estudiante vaya pegando en la pizarra la cartulina con la palabra que tenga.

- Como parte de la retroalimentación, de manera sintetizada se explicará que es el diptongo, cuáles son las palabras que forman un diptongo y se pedirá que cada estudiante escriba una palabra en la pizarra y señale donde está el diptongo.

Reflexión y análisis:

3. Una vez unidas las cartulinas pediré que cada estudiante lea que es lo que esta hay y a que nos estamos refiriendo.
4. Se entregará a cada estudiante una cartilla con palabras en donde pediré que busquen una palabra que tenga una vocal cerrada y una vocal abierta o viceversa unidas, en lo cual cada que encuentren la palabra tendrán que encerrar en una bomba y subrayar las dos vocales que se ha pedido, con el fin de que cada uno de los estudiantes comprendan que es el diptongo.

Final

Construcción de conceptos y generalización:

Finalmente se entregará a cada estudiante una cartulina la cual contiene dos actividades, en la primera actividad se leerá junto a los estudiantes el cuento llamado REX, consiguiente a ello tras terminar la lectura tendrán que buscar cuales son las palabras que tienen diptongo dentro del cuento y clasificarlas según su tipo, por ejemplo

en el tipo A estará las que tengan dos vocales cerradas juntas en una sola sílaba, y en el grupo B las que tengan dos vocales una cerrada y una abierta o una abierta y otra cerrada en una misma sílaba y la última actividad es donde deben completar la oración sobre el grupo de palabras que forman un diptongo puede ser: y completar la oración, desde conceptos que genere los mismos estudiantes.

Realizado por: Mejía Suque, 2025.

Nota: El diseño de esta planificación fue en base a la Información obtenida de (Escuela de Profesores del Perú, 2024).

2.1.3. Principios de las metodologías activas

2.1.3.1. Autonomía. Hace referencia a la capacidad del alumno de tener el control de su proceso de aprendizaje incluyendo sus responsabilidades y desarrollo, es decir, el estudiante no solo adquiere conocimiento, sino que desarrolla habilidades sobre su proceso de aprendizaje como tomar decisiones y solucionar problemas de manera independiente. Esto no quiere decir que el estudiante no tiene ayuda del docente, sino que es capaz de gestionar su aprendizaje de forma independiente, entendiendo y estableciendo cuándo pedir ayuda y cómo utilizar los recursos disponibles a su alrededor (Escuela de Profesores del Perú, 2024),

2.1.3.2. Innovación. De acuerdo con el Centro de Predicción Económica la innovación es: “proceso complejo de creación y transformación del conocimiento adicional disponible en nuevas soluciones para los problemas que, a través de sus múltiples sistemas organizativos, se plantea la humanidad en su propia evolución” (Pulido, 2005). En este sentido la innovación es la capacidad del estudiante de crear, recrear o transformar los conocimientos actuales en nuevos conocimientos que les permita solucionar un problema específico.

2.1.3.3. Trabajo en equipo: Sistema de organización en donde diferentes personas se reúnen y aportan sus habilidades, capacidades y conocimientos individuales para alcanzar una meta de forma conjunta (Escuela de Profesores del Perú, 2024).

2.1.3.4. Comprensión de la realidad: Mediante la fijación de escenarios apegados con la realidad vigente de los estudiantes, que les permita tener un contexto real de la situación en la que se desarrolla el proceso de aprendizaje (Escuela de Profesores del Perú, 2024).

2.1.3.5. Comunicación: La comunicación efectiva permitirá tanto al docente como al estudiante comprender más claramente el tema de aprendizaje y todo lo relacionado con el mismo (Escuela de Profesores del Perú, 2024).

2.1.4. Características de las metodologías activas

Las principales características de las metodologías activas según Escuela de Profesores del Perú (2024) son:

- El alumno es el protagonista del proceso de aprendizaje, en lugar del profesor.
- La experiencia es la fuente principal de aprendizaje, a través de la curiosidad, el error y los descubrimientos.
- Se enfatiza la importancia de las preguntas más que de las respuestas, con el objetivo de enseñar al alumno a hacerse buenas preguntas y buscar las respuestas.

- Tienen un enfoque globalizado, integrando varias asignaturas para responder a una pregunta.
- Promueven un aprendizaje significativo, conectando con la vida, los conocimientos previos y los intereses del alumno.
- Fomentan el pensamiento crítico, desarrollando rutinas de pensamiento para buscar nuevas alternativas y aplicar los conocimientos.
- Además de conocimientos teóricos, se adquieren habilidades y actitudes, aprendiendo a "saber hacer" y "saber ser".
- Permiten desarrollar diferentes tipos de inteligencias más allá de la lógica y lingüística.
- Aumentan la motivación del alumno, que se divierte, es desafiado y descubre el sentido de lo que aprende.
- La evaluación se enfoca en el proceso de aprendizaje, no en la memorización de contenidos (Fernández, 2016).

2.1.5. Ventajas

Las principales ventajas de las metodologías activas de aprendizaje para la Escuela de Profesores del Perú, (2024) son:

- Se reemplaza la enseñanza basada en la repetición y la memorización por la experimentación.
- Se vinculan los contenidos académicos con los intereses personales y colectivos de los estudiantes.
- Se establece el cambio conceptual mediante el compromiso y la participación directa en las actividades de aprendizaje.
- Favorece el aprendizaje autónomo en función de los intereses personales de cada estudiante.
- Favorece la motivación del estudiante, dado que, pasa a ser protagonista de su propio aprendizaje y no un espectador de la ciencia.
- Desarrolla el uso de las TIC

2.1.6. Desventajas

Para la Escuela de Profesores del Perú, (2024), las metodologías activas tienen ciertas desventajas como:

- Temáticas sensibles: Los temas de enseñanza-aprendizaje deben seleccionarse con cuidado y deben ser alineados con los contenidos curriculares y dentro del entorno cultural donde se plantea la actividad.
- Alta exigibilidad para el docente.
- Resistencia del estudiantado sobre todo en las fases iniciales donde se muestra timidez, inhibición y poca socialización entre los miembros del aula.
- Podría existir momentos de desorden, indisciplina e incluso pérdida de tiempo cuando la actividad no ha sido planificada de forma adecuada.
- Trabajo no equitativo
- Altos requerimientos de mobiliario, utilería y otros objetos necesarios para desarrollar la actividad.

2.1.7. El Rol del Docente.

Para Bustamante, et al., (2020), el rol de los docentes dentro de las metodologías activas se caracteriza por:

- Ser orientador, facilitador, asesor e investigador de aprendizaje.
- Ser un agente que le edifique la toma adecuada de decisiones a sus alumnos y no obligar a que hagan lo que considera que es correcto.
- Ser un organizador y planificador de las actividades de las asignaturas que tiene a su cargo. Definir con claridad la pertinencia, los objetivos generales y los objetivos específicos de la asignatura que tiene a su cargo.
- Ser un evaluador y no un examinador.
- Tener la capacidad de manejar o familiarizarse con diversos métodos que pueden ser aplicados de acuerdo con áreas específicas.

2.1.8. El Rol del Estudiante.

El autor Cañas, (2019) manifiesta que el rol de los estudiantes dentro de las metodologías activas se caracteriza por:

- Ser el principal protagonista de los procesos de interacción en el aula.
- Las actividades en el aula son de suma importancia, por lo que debe mostrarse en cada ocasión: activo, participativo, colaborador, gestor de su aprendizaje y planificar lo que debe, como debe y qué necesita aprender.
- Tener el deseo y la voluntad de adquirir conocimiento.

- Estar motivado, ser responsable y tener libertad para adquirir nuevos conocimientos.
- Reunirse con sus compañeros para que puedan discutir, organizar y resumir ideas para que puedan ser presentadas.
- Organizar y aprovechar el tiempo.

2.2. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es un enfoque pedagógico que se centra en la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante, a diferencia del aprendizaje memorístico, donde la información se almacena de manera superficial, el aprendizaje significativo implica la integración de nuevos conceptos y habilidades con los conocimientos previos del alumno (Buitrago , 2021).

Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender ya que se opone de este modo a aprendizaje mecanicista, se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras (Viltres y Justo, 2021, p. 235).

El aprendizaje significativo es un proceso en el que el estudiante comprende y retiene información a largo plazo, relacionándola con conocimientos previos y estableciendo una conexión personal con el material, este tipo de aprendizaje se diferencia del aprendizaje memorístico, en el que el estudiante simplemente memoriza la información sin comprenderla de manera profunda (Herrera , 2022).

Este tipo de aprendizaje se basa en la teoría de la asimilación y la acomodación, propuesta por el psicólogo Jean Piaget, según esta teoría, el aprendizaje significativo ocurre cuando la información nueva se integra de manera coherente con los conocimientos previos del estudiante, es más efectivo y duradero que el aprendizaje memorístico, ya que el estudiante es capaz de aplicar lo aprendido en situaciones nuevas y diferentes. Además, al establecer una conexión personal con el material, el estudiante está más motivado y comprometido con el aprendizaje (Herrera , 2022). Es decir, el aprendizaje significativo ocurre solamente cuando el estudiante relaciona un conocimiento nuevo con una ya establecido y en presencia de un escenario coherente con su realidad.

Para lograr un aprendizaje significativo, el material deber ser relevante para el estudiante y el docente debe guiar el proceso de relación de conocimientos previos con conocimientos nuevos en un marco de reflexión y comprensión de la información. El estudiante comprende y retiene información a largo plazo, relacionándola con sus

conocimientos previos y estableciendo una conexión personal con el material, este tipo de aprendizaje es más efectivo y duradero que el aprendizaje memorístico, y es importante que el docente lo fomente en el aula (Jiménez Vaquerizo , 2019).

De acuerdo con Buitrago (2021), el aprendizaje significativo es un enfoque de la pedagogía que tiene por eje central la construcción activa del conocimiento mediante la participación en el proceso de aprendizaje, a diferencia del aprendizaje memorístico en donde la información se almacena de manera superficial como consecuencia de la repetición, en el aprendizaje significativo la nueva información se integra con la información previa y se almacena a largo plazo mediante la vivificación de la realidad.

Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender ya que se opone de este modo a aprendizaje mecanicista, se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos, el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras (Alarcón , Ramírez y Olguín , 2020).

2.2.1. Principios del Aprendizaje Significativo

De acuerdo con Ausubel citado en Baque y Portilla (2021), los principios del aprendizaje significativo son:

- Relación con conocimientos previos: La nueva información se integra con los conocimientos previos, en donde la base del aprendizaje es la estructura cognitiva del estudiante que debe estar abierta para recibir nuevos conceptos.
- Significación personal: La información debe ser significativa y relevante para el estudiante, relacionada con los intereses y la realidad propia de cada estudiante. Es decir, si el contenido no tiene una relación directa y real para la vida del estudiante, es más difícil que se logre un aprendizaje significativo.
- Organización del conocimiento: Los conocimientos deben organizarse de manera lógica en la estructura cognitiva del estudiante, a fin de que puedan integrarse adecuadamente, es decir, los conceptos generales deben abarcan a los conceptos más específicos.
- Aprendizaje activo: El estudiante debe participar del proceso de aprendizaje, no solamente recibir como un ente pasivo la información. Esto implica la participación, investigación, exploración, reflexión y aplicación de los contenidos aprendidos en contextos de la vida real.
- Guía del docente: El rol del docente se transforma en un guía y facilitador en el proceso de aprendizaje, ofreciendo y proporcionando escenarios y materiales adecuados que estimulen la curiosidad y pensamiento crítico.

- Aprendizaje en escenarios reales: El aprendizaje se maximiza cuando el estudiante puede aplicar lo aprendido en contextos reales que se relacionen con su vida cotidiana.
- Construcción personal del conocimiento: El aprendizaje significativo no involucra únicamente la absorción de información, sino la construcción continua de conocimientos. En donde el estudiante debe darle un sentido lógico a la nueva información a través de sus propias experiencias y reflexiones personales.

Mientras que Díaz, (2021), el aprendizaje significativo parte de la premisa de que los estudiantes ya poseen una base de conocimientos y experiencias que pueden ser activados y utilizados como punto de partida para la adquisición de nuevos saberes, y entonces, menciona que en el aprendizaje significativo deben cumplirse los siguientes principios:

- Los contenidos y actividades deben ser relevantes y significativos para los estudiantes, de modo que puedan relacionarlos con sus intereses, necesidades y contexto personal.
- Los nuevos conceptos y habilidades deben integrarse de manera coherente con las estructuras cognitivas existentes del estudiante, estableciendo vínculos y relaciones entre lo que ya se sabe y lo que se está aprendiendo.
- El estudiante debe asumir un papel activo en el proceso de aprendizaje, involucrándose en actividades de exploración, análisis, resolución de problemas y construcción de conocimiento.
- El aprendizaje significativo se produce cuando los contenidos y habilidades se presentan en un contexto relevante y aplicable a la vida real del estudiante.

2.2.2. Aprendizaje significativo según el enfoque

2.2.2.1. Aprendizaje activo. Como su nombre lo dice la participación del estudiante es activa en el proceso de aprendizaje. El estudiante no solo recibe información, sino que participa en las actividades que le permiten aplicar, analizar y reflexionar sobre los nuevos conocimientos (Baque Reyes y Portilla Faican, 2021, pp. 79-80).

2.2.2.2. Aprendizaje colaborativo. El proceso de aprendizaje se da un contexto social en donde los estudiantes interactúan entre sí, compartiendo ideas y resolviendo problemas que construyen el conocimiento de forma continua (Baque Reyes y Portilla Faican, 2021, pp. 79-80).

2.2.2.3. Aprendizaje constructivista. Este tipo de aprendizaje se basa en la teoría constructivista en donde el estudiante construye su propio conocimiento a través de experiencias prácticas y la reflexión (Baque Reyes y Portilla Faican, 2021, pp. 79-80).

2.2.3. Beneficios del Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo ofrece diversos beneficios para un desarrollo integral de los estudiantes:

- La información se almacena de forma sólida y duradera en la memoria a largo plazo debido a la integración de los conocimientos nuevos con los conocimientos previos.
- El estudiante tiene la capacidad de transferir el conocimiento o aplicarlo en otras situaciones y contextos.
- Motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje, al encontrar relevancia y significado personal a los conocimientos nuevos.
- Fomento del desarrollo de habilidades y pensamiento crítico en la resolución de problemas.
- Predispone al estudiante a un proceso continuo de aprendizaje y adaptación a lo largo de su vida, es decir, predispone al estudiante en aprendiz autónomo y reflexivo (Universidad Internacional de la Rioja, 2021).

2.2.4. Importancia del Aprendizaje Significativo en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje

El aprendizaje significativo se basa en la conexión entre los nuevos conceptos y los conocimientos previos del estudiante permitiéndole una comprensión más profunda y duradera de la información, reemplazando la memorización a corto plazo; es decir, el estudiante puede relacionar los nuevos conocimientos con sus experiencias personales y aplicarlos de manera personalizada (Herrera , 2022).

Cuando existe un proceso de aprendizaje significativo que se relaciona con su realidad personal, el estudiante se siente más motivado en involucrarse en el proceso de aprendizaje, en otras palabras, al identificar la aplicabilidad de los nuevos conocimientos que está aprendiendo en su vida diaria, el estudiante se siente más interesado y comprometido con su propio desarrollo, esto permite una actitud positiva hacia el proceso de aprendizaje y mejora los resultados académicos.

Los estudiantes pueden transferir los conocimientos y habilidades adquiridos a diferentes contextos esto les permite aplicar lo que han aprendido en situaciones reales, lo que aumenta la relevancia y la utilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentan la capacidad para aprender de manera autónoma y continua, al comprender los conceptos en profundidad y establecer conexiones, desarrollan la habilidad de seguir aprendiendo por sí mismos, lo que les permite adaptarse a los cambios y desafíos a lo largo de su vida (Ortíz, 2021).

2.3. Estructura cognitiva

En el sistema de Piaget se define una estructura cognitiva o cognoscitiva como:

Las propiedades organizativas de la inteligencia, organizaciones creadas a través del funcionamiento e inferidas a partir de la naturaleza de la conducta cuya naturaleza determinan. Como tales, Piaget las considera mediadoras entre las funciones invariables de la conducta, por una parte, [organización y adaptación], y sus diversos contenidos, por la otra. La estructura, al igual que el contenido y a diferencia de la

función, evidentemente cambia con la edad, y estos cambios evolutivos constituyen para Piaget su principal objeto de estudio (Panigua y Meneses, 2008).

En este sentido se entiende como estructura cognitiva al conjunto organizado de conocimientos, ideas, creencias, conceptos y esquemas que una persona ha desarrollado en su mente, se puede relacionar con un marco mental que permite al ser humano interpretar, almacenar y organizar la información que adquiere a lo largo de la vida. Es una red interconectada de conocimientos, que va incrementando sus ramificaciones y reorganizándolas a medida que adquiere nuevos conocimientos.

2.4. Estadios de Piaget

Según el autor Jean Piaget, un destacado psicólogo suizo, propuso una teoría sobre el desarrollo cognitivo que se estructura en cuatro etapas o estadios, cada uno correspondiente a un rango de edad específico y caracterizado por diferentes capacidades cognitivas. Estas etapas son:

- Sensomotor (0-2 años)
- Preoperacional (2-7 años)
- Operaciones concretas (7-12 años)
- Operaciones formales (12 años – madurez)

2.4.1. Periodo de las Operaciones Concretas (7 a 12 años).

Lo más característico de esta fase del desarrollo es que el niño utiliza la lógica para hacer sus inferencias sobre los sucesos y realidades, esto se debe a que sus conocimientos anteriores se han organizado en estructuras más complejas y unificadas (Ginsburg y Opper, 2016).

En esta etapa el niño puede emplear la lógica sobre lo que ha experimentado y manipularlo de una manera simbólica (operaciones aritméticas), piensa hacia adelante y atrás. Reconoce que, si se pasa media taza de líquido de un recipiente alto a uno corto, sigue siendo media taza, que es lo que era en un principio, a la capacidad de pensar hacia atrás Piaget la llama reversibilidad. Esta aptitud ayuda a acelerar el pensamiento lógico y se pueden llevar a cabo deducciones (Si $2+2=4$, $4-2=2$) (Ginsburg y Opper, 2016). Aquí se puede ver el bucle ascendente del desarrollo de la inteligencia, desde el saber edificado durante las experiencias concretas del período sensoriomotor, hasta la posibilidad de poder simbolizarlo y razonar sobre ellas de forma abstracta. Los niños de Educación Primaria pueden hacer seriaciones, clasificaciones en grupos y otras operaciones lógicas. Si se les enseña un trozo de cuerda A más largo que un trozo de cuerda B y más adelante otro C más corto que B, pueden deducir que A por lógica es más largo que C sin necesidad de verlos ni realizar una comparativa sensoriomotora

2.5. Condiciones del Aprendizaje Significativo.

Según Ausubel se requieren tres condiciones imprescindibles para el aprendizaje significativo: una relación no arbitraria y sustancial entre el material de aprendizaje y el conocimiento previo del estudiante, un material de aprendizaje coherente y organizado, y una motivación por parte del estudiante.

2.5.1. Relación no Arbitraria y Sustancial.

El material de aprendizaje debe asociarse de manera no arbitraria y sustancial (lo que se adquiere es la sustancia del nuevo conocimiento y de las nuevas ideas, no las palabras utilizadas para expresarlas) con el conocimiento que ya posee el estudiante en su estructura cognitiva (Herrera , 2022).

- Significado lógico, El material de aprendizaje debe ser coherente y organizado.
- Significado psicológico, El material de aprendizaje será convertido en un conocimiento nuevo y diferenciado para el estudiante, en función de sus emociones, creencias, recuerdos y etc., alojados en su cerebro.

2.5.2. Material de aprendizaje coherente

- Para facilitar la conexión de los nuevos conocimientos con los conocimientos previos del estudiante, para ellos este material debe:

- Tener organización jerárquica de los contenidos: presentar los temas de manera gradual, partiendo desde los conceptos más generales y desglosándolos en detalle más específicos, esto permite que el estudiante integre de forma lógica y ordenada la nueva información.

- El material debe permitir al estudiante relacionar lo que actualmente está aprendiendo con lo que ya conoce con anterioridad.

- El material debe ser claro y simple, utilizando un lenguaje comprensible para el nivel de educación del estudiante, evitando la sobrecarga de conceptos complejos y tecnicismos. Además, debe apoyarse en el uso de gráficos, esquemas y otros recursos que faciliten su comprensión.

- Hacer uso de elementos visuales como diagramas, mapas conceptuales, gráficos, tablas, videos, etc., que permitan representar la información de manera más efectiva, permitiendo que el estudiando cree conexiones entre las ideas de una manera visual y estructurada.

- Contener actividades de refuerzo y aplicación: actividades interactivas que permitan al estudiante aplicar lo aprendido a situaciones específicas. Estas actividades ayudan a consolidar el conocimiento adquirido y reflexionar de manera crítica sobre la aplicación del conocimiento en la solución de problemas de la vida real (Chroback, 2017 citado en (Moreira Chóez, Beltrón Cedeño, y Beltrón Cedeño, 2021).

2.5.3. Motivación.

La motivación del estudiante es imprescindible para conseguir el aprendizaje significativo, por lo que es importante que el estudiante muestre interés o disposición para aprender, la motivación del estudiante es imprescindible para conseguir el aprendizaje significativo, el interés por aprender facilita que el alumno relacione activamente el nuevo conocimiento con sus saberes previos, la motivación también mejora la retención a largo plazo de lo aprendido, el docente debe despertar la motivación intrínseca en sus alumnos a través de contenidos significativos y estrategias didácticas estimulantes (Jarrín Miranda , 2023).

Para que el aprendizaje sea significativo, deben cumplirse dos condiciones: la significatividad lógica y la significatividad psicológica, la primera se refiere a que el conocimiento debe ser relevante y tener una organización clara, la segunda implica que debe existir dentro de la estructura cognoscitiva los elementos pertinentes y relacionables con el material de aprendizaje, así como una disposición favorable para aprender el nuevo material y relacionarlo con lo que ya sabe previamente (Jarrín Miranda , 2023).

2.6. Proceso cognitivo

Se entiende como proceso cognitivo a todas las operaciones mentales que realiza el cerebro humano para procesar la información; a través, de estas operaciones el cerebro trabaja con la información que dispone a su alrededor, la almacena y analiza para tomar decisiones. Los procesos cognitivos le permiten a la persona procesar la información que llega a través de los sentidos, registrarla, sintetizarla, extraer la información útil cuando sea necesaria y sobre todo aprender los nuevos conocimientos. Los procesos cognitivos incluyen aspectos como la percepción, la atención y el pensamiento, es decir, todas las actividades realizadas por el ser humano en el diario vivir implican el desarrollo de un proceso cognitivo.

2.6.1. Procesos cognitivos básicos

Son aquellos mecanismos fundamentales que permiten al individuo adquirir, procesar y utilizar la información, son necesarios para que las personas puedan entender su entorno y desarrollar las actividades cotidianas. Estos procesos son la base sobre la cual se construirán habilidades cognitivas más complejas (Fuenmayo y Villasmil, 2008, pp. 192-195). Los procesos cognitivos básicos son:

- Percepción: El cerebro interpreta y organiza la información sensorial que recibe a través de los sentidos como la vista, el tacto, el oído, el olfato y el gusto.
- Atención: Es la capacidad de enfatizar los recursos cognitivos en una tarea o estímulo específico.
- Memoria: Es la capacidad de almacenar, retener y recuperar información en otros momentos de la vida.

2.6.2. Procesos cognitivos superiores

Para Duarte, et al., (1988) los procesos cognitivos superiores comprenden el pensamiento, el lenguaje y el aprendizaje (como se citó en Teulé Melero, 2023, p. 11).

- Pensamiento: Proceso indispensable para la toma de decisiones.
- Lenguaje: Habilidades mentales involucradas en la comprensión, producción y transmisión de la información mediante un complejo sistema de símbolos, sonidos y reglas gramaticales que permite a los individuos comunicarse de forma efectiva.
- Aprendizaje: Son los mecanismos mentales mediante los cuales las personas adquiere, organizan, almacenan, utilizan y reutilizan la información para incrementar sus conocimientos, desarrollar habilidades, cambiar comportamientos, etc. Este proceso implica no solo memorizar los datos sino transformar activamente a información es decir tener interacción de los diferentes procesos cognitivos.

2.6.3. Activación de los procesos cognitivos

La activación de los procesos cognitivos se puede lograr mediante la estimulación cognitiva, que consiste en un conjunto de técnicas y ejercicios que buscan mejorar las capacidades cognitivas. La estimulación cognitiva puede ser utilizada para: mejorar el rendimiento cognitivo, retardar el deterioro cognitivo o entrenar para actividades que requieren altas capacidades cognitivas (Fundación Pasqual Maragall, 2024). Algunas actividades que pueden ayudar a activar los procesos cognitivos son:

- Leer
- Jugar
- Aprender
- Cambiar las rutinas
- Usar tecnología
- Tocar un instrumento musical
- Hacer ejercicio, especialmente de tipo aeróbico

2.7. Comprensión

Para Moreno Benitez y Sánchez Espinoza, (2023): “la comprensión implica un conjunto de procesos que los estudiantes llevan a cabo como el análisis, la crítica y la reflexión; así como el elaborar juicios afirmativos para emprender síntesis y crear productos que incorporen principios o conceptos centrales para una disciplina”. Entonces, la comprensión consiste en interpretar la información recibida y darle un sentido aplicando los conocimientos previos para resolver un problema determinado.

La comprensión lectora por ejemplo se produce en ciclos interconectados de diferentes niveles: información explícita del texto, conocimiento del mundo que posee el lector, conocimiento lingüístico, conocimiento de los géneros discursivos, etc. Estos ciclos interactúan a nivel mental de manera jerárquica e interrelacionados, permitiéndole al lector asignar un sentido al texto.

Es así como para la comprensión lectora intervienen los siguientes procesos:

- Atención: al contenido que se lee
- Percepción: A través de los sentidos
- Memoria: Almacenamiento de información para utilizarla en el futuro
- Conciencia fonológica: Reconocimiento de palabras y asociatividad.
- Pensamiento crítico y lenguaje (Moreno Benitez & Sánchez Espinoza, 2023).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación

El trabajo investigativo se realizó bajo un enfoque cualitativo, pues parte de un hecho para describir, detallar y explicar el fenómeno de estudio; del mismo modo es subjetiva porque se interpretó los datos recopilados, a través de los instrumentos de recolección de datos, sobre las metodologías activas en el aprendizaje significativo, y a su vez tiene un orden riguroso en el cual accedió el investigador a una descripción, análisis y explicación del fenómeno educativo. Siendo una investigación de carácter social y humanístico, porque pertenece a las ciencias de la educación, este enfoque permitió comprender como los estudiantes interpretan los significados subjetivos, desde experiencias, emociones y perspectivas personales.

3.2. Diseño de la Investigación

El presente estudio se basó en un diseño no experimental, puesto que el investigador observó y registró lo que sucede a lo largo de la investigación, en su entorno natural, sin que exista manipulación de las categorías; no hay una relación causa - efecto, pues se recolectaron los datos para describir categorías y analizar su impacto, es decir, se observaron los hechos tal cual como se presentan para después analizarlos.

3.3. Fundamento Epistemológico de la Investigación

La investigación se fundamentó en el enfoque sociocrítico, ya que inició con la identificación de un problema social específico, el cual fue la necesidad de implementar metodologías activas, dado que en la actualidad se ha hecho más relevancia a una metodología tradicionalista en los estudiantes de cuarto año de educación general básica. El conocimiento que ha sido generado en la investigación no se centró únicamente en describir el problema, sino en el análisis profundo y reflexivo de cómo mejorar el rendimiento académico y promover un aprendizaje significativo, desarrollando habilidades sociales, su autonomía, pensamiento crítico y colaboración, mediante metodologías activas.

3.4. Metodología de Investigación.

Para el desarrollo de la investigación, se empleó la metodología fenomenológica, dado que esta investigación tiene el propósito de explorar, describir y comprender las experiencias de los estudiantes de cuarto año de educación general básica al efectuar las metodologías activas, con el fin de llegar hacia un aprendizaje significativo. De esta manera, se identificaron las acciones y emociones de los estudiantes, en relación con el aprendizaje significativo.

3.5. Tipos de Investigación

3.5.1. Por Los Objetivos

Se desarrolló la investigación básica, dado que tiene la finalidad de comprender y ampliar el entendimiento teórico del problema de investigación que se está estudiando, en su contexto natural; ya que la investigación básica tiene el propósito de obtener nuevos conocimientos científicos en base al fenómeno de estudio que ha sido observado, sin tratar de aplicar soluciones inmediatas al problema de investigación en un corto plazo.

3.5.2. Por El Lugar

3.5.2.1. Bibliográfica. A través de la investigación bibliográfica, se recurrió a la búsqueda de información mediante datos secundarios; es decir, que se utilizó información que ha sido recopilada, analizada e interpretada por otros autores, en relación con las metodologías activas y el aprendizaje significativo, lo cual fue obtenido en diversas fuentes confiables como artículos científicos, libros virtuales, revistas científicas, repositorios universitarios, sitios web, etc. De tal modo se consiguió los cimientos necesarios para el trabajo investigativo.

3.5.2.2. Documental. Se utilizó la investigación documental para analizar la información que fue previamente recopilada por fuentes documentales para el trabajo investigativo, sin que exista la necesidad de alterar la información de dichos documentos; esto con el fin de apoyar con el punto de vista o argumentación al trabajo de investigación.

3.5.2.3. De campo. Para la investigación se recurrió a la Unidad Educativa Yaruqués con los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, para observar y describir las emociones y acciones en las actividades que fueron planificadas, en base al aprendizaje significativo, tomando en consideración las metodologías activas; mediante esta investigación se logró una intercomunicación entre la investigadora y los estudiantes, para obtener información de manera clara y directa en su contexto natural.

3.5.3. Por el Tiempo

De acuerdo con tiempo, es una investigación transversal, pues se observó a un grupo específico de participantes y se recolectó los datos a través de las técnicas e instrumentos, con el fin de observar y describir las categorías de estudio en un tiempo determinado. Esta investigación fue efectuada las tres primeras semanas de septiembre, y en el transcurso de esta investigación no se llevó a cabo un monitoreo continuo, puesto que se presencié el problema de investigación tal como se presenta.

3.6. Nivel o Alcance de la Investigación

3.6.1. Diagnóstica exploratoria

La investigación fue de tipo diagnóstica exploratoria, porque se examinó un problema en el que existen varias interrogantes y poco conocimiento. En este sentido se

indagó cómo los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquíes actuaron ante las metodologías activas previamente seleccionadas, y cómo estas contribuyeron a un aprendizaje significativo, con la finalidad de analizar y comprender el problema de investigación, a partir de este enfoque.

3.6.2. Descriptiva

Por medio de la investigación descriptiva, se recogió la información por parte de los instrumentos de recolección de datos, donde se observó y detalló en la guía de observación cómo fueron las emociones y acciones de los niños en las actividades que fueron llevadas a cabo por medio de tres categorías, como son estructura cognitiva, comprensión y activación de procesos cognitivos; de tal forma, la información fue tomada en su contexto natural sin llegar a establecer una relación entre metodologías activas y el aprendizaje significativo.

3.7. Técnicas de Recolección de Datos.

3.7.1. Entrevista

Una entrevista es una conversación o un diálogo entre dos o más personas, donde una de las partes, conocida como el entrevistador, es aquel que formula las preguntas, y el entrevistado proporciona las respuestas, con la finalidad de recopilar información específica sobre un tema determinado, como experiencias, opiniones y perspectivas de los estudiantes.

3.7.2. Cuestionario

El cuestionario de preguntas abiertas es un instrumento de recolección de datos, que permite a las personas que son entrevistadas o encuestadas proporcionar información sin tener límites o elegir opciones que estén definidas, con el fin de tener información más detallada sobre opiniones, experiencias, sentimientos y emociones de los participantes.

3.7.3. Observación no participante

La observación no participante es aquella que recolecta la información desde una perspectiva externa; es decir, la investigadora no interviene ni se involucra sobre el problema que está investigando. Esta técnica tiene la finalidad de observar los comportamientos en su contexto natural, evitando así que la presencia de la investigadora influyera en los participantes que están siendo observados.

3.7.4. Guía de observación

La guía de observación es un instrumento diseñado para recolectar información de manera ordenada, ya que la investigadora conoce y tiene una estructura clara sobre los parámetros e indicadores a observar, permitiendo así que la investigadora recopile datos que sean relevantes y perdurables de manera ordenada y coherente.

3.7.5. Diario de campo

El diario de campo es un instrumento utilizado para registrar de manera ordenada lo que se observó, como experiencias y reflexiones sobre el desarrollo de las actividades que se están ejecutando en su contexto natural, lo que permite tomar datos en su tiempo real y posteriormente se facilita el análisis de la información recopilada.

3.8. Población de Estudio y Tamaño de Muestra.

3.8.1. Población

La población que fue tomada en cuenta para el desarrollo de la investigación fueron 320 estudiantes de la Unidad Educativa Yaruquíes, en la parroquia Yaruquíes, perteneciente al cantón Riobamba, provincia de Chimborazo.

3.8.2. Muestra

Se utilizó una muestra no probabilística intencional, mediante la cual a criterio de la investigadora se ha seleccionado a 18 estudiantes, pertenecientes a cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquíes, once estudiantes de sexo masculino y siete estudiantes de sexo femenino.

3.9. Métodos de Análisis y Procesamiento de Datos.

Para el desarrollo de esta investigación se tomó en cuenta la entrevista y la observación no participante, y como instrumentos de recolección de datos un cuestionario de preguntas abiertas, el diario de campo y la guía de observación, para el procesamiento de los datos, de la información que fue obtenida se utilizó la teoría fundamentada, a lo que se refiere que la teoría se genera de manera inductiva, a partir de los datos que fueron recolectados, por medio de la entrevista y la observación no participante, donde la investigadora genera una teoría explicativa, sobre el problema de investigación, es decir se crea una teoría a partir de la observación, análisis de datos y el fundamento teórico, llegando así a la triangulación por métodos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En esta parte del capítulo se muestran los resultados que fueron obtenidos a través de las técnicas e instrumentos de recolección de datos; para la categoría Metodologías Activas y Aprendizaje Significativo, se empleó una entrevista con la técnica cuestionario de preguntas abiertas mediante grupos focales; y para la categoría de Aprendizaje Significativo se utilizó la observación no participante con las técnicas guía de observación y diario de campo, lo cual fue aplicado a 18 estudiantes de cuarto año de educación elemental en el mes de Septiembre de 2024, los resultados que fueron obtenidos por medio de las técnicas e instrumentos se presentan a través de la siguiente triangulación por métodos.

Se analizaron tres parámetros, el primero fue la estructura cognitiva en el cual se observó el comportamiento de los estudiantes al realizar la actividad de construir el SEGA para un Bingo, se registraron sus acciones y emociones a partir de los siguientes indicadores: relacionar y estructurar sus conocimientos y experiencias, sobre las sílabas, reconocer cuál es la sílaba acentuada y descomponer las palabras en sílabas, clasificar las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas de acuerdo a las reglas gramaticales y escribir y realizar oraciones de manera correcta con las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas llevando así de la teoría a la práctica.

Posteriormente, el parámetro que se analizó fue la comprensión, mediante la realización de la lotería de acentuación, y se registraron sus acciones y emociones a partir de los siguientes indicadores: participa activamente dentro de las actividades del grupo, mostrando entusiasmo y compromiso, colaboran entre si durante la actividad, mediante los roles que fueron designados, identifica e interpreta palabras agudas, graves y esdrújulas a través de las reglas de escritura, comprende y clasifica correctamente palabras como agudas, graves y esdrújulas, identificando su posición según la sílaba tónica y el estudiante utiliza palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en oraciones propias, para crear retahílas demostrando su comprensión y habilidad para aplicarlas en diferentes contextos.

Finalmente, el parámetro que se analizó fue la activación de procesos cognitivos, mediante un acertijo del diptongo, y se registraron sus acciones y emociones a partir de los siguientes indicadores: identifica y señala diptongos en palabras, mostrando comprensión, clasifica las palabras en grupos según dos vocales cerradas o una vocal abierta y otra cerrada o viceversa, el estudiante analiza un texto corto y señala las palabras que tengan diptongo, genera definiciones acerca del diptongo, reflexiona acerca de las vocales abiertas y cerradas para formar diptongos y realiza los sonidos acerca de las vocales.

4.1. Resultados

Tabla 4

Guía de observación durante y después de la actividad.

GUÍA DE OBSERVACIÓN (DURANTE Y DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD)			
PARÁMETRO	DESCRIPCIÓN	ANÁLISIS	INDICADORES ALCANZADOS
Estructura cognitiva	<p>Durante la actividad del bingo por medio de la construcción del SEGA, los estudiantes se mostraron participativos, pues en primer punto antes de realizar el Bingo creamos el SEGA, en donde explicaron dos estudiantes que les gusta hacer manualidades, como también ellos mismos decorar lo que ellos hacen a su gusto; otros estudiantes reflejaban alegría al ir realizando el SEGA, tras terminar de construir, empezamos con la actividad de realizar un bingo, en donde cada niño tenía un talonario de palabras, la mayoría de los estudiantes se sentían entusiasmados por empezar, y otros sentían dudas al ver que tenían palabras que no eran iguales a los de sus compañeros, al momento de ir efectuando el Bingo los estudiantes se mostraban felices y competitivos, al ir retirando una palabra de la caja misteriosa, los niños hacían silencio y prestaban atención para escuchar la palabra y relacionarlo con sus conocimientos previos sobre las sílabas y las reglas ortográficas, una vez que lo relacionaron con el contenido que fue explicado en clase, clasificaron la palabra en el SEGA, según corresponda a las reglas de acentuación, la mayoría de los estudiantes se sentían felices, pues mencionaban que es una actividad divertida y muy fácil de realizar.</p> <p>Por otra parte, algunos niños, antes de ubicar la palabra en el SEGA, descomponían las palabras en sílabas y contaban con aplausos cuántas sílabas tiene y en qué parte tiene la sílaba acentuada; de tal modo,</p>	<p>-Participó activamente al momento de ir creando el SEGA</p> <p>-Demostró que le gusta crear su material de aprendizaje.</p> <p>-Le gusto decorar el SEGA a su criterio.</p> <p>-Reflejaban alegría mientras realizan la actividad, pues conversaban con sus compañeros;</p> <p>-Estaban entusiasmados por empezar el Bingo.</p> <p>-Al efectuar el Bingo se sintieron felices.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Relaciona y estructura sus conocimientos y experiencias, sobre las sílabas. •Clasifica las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas de acuerdo con las reglas gramaticales. •Reconoce cuál es la sílaba acentuada, en una palabra

reconocieron sin dificultad dónde está la sílaba acentuada, para posteriormente clasificarla dentro del SEGA. No hubo problema en recordar las reglas de acentuación.

Para la siguiente actividad, los estudiantes tenían que escribir oraciones con las palabras que tenían dentro del SEGA; al momento de escribir las oraciones, los estudiantes se mostraban felices, porque mencionaban algo que les gustó o algo que les había pasado; cada una de las oraciones estaba bien estructurada, pues, además de estar la palabra correspondiente, cumplía la oración con un sujeto, verbo y predicado.

En el momento en que cada estudiante realizó la exposición de las oraciones creadas, se evidenció que una niña se mostraba un poco tímida por hablar en frente de sus compañeros, pero por otra parte estaba entusiasmada, alegre y feliz por participar en la actividad, pues al momento de articular las oraciones los estudiantes pronunciaban correctamente las palabras acentuadas haciendo mención de dónde está la sílaba acentuada y explicaban por qué pertenece, ya sea a un grupo de palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas. Finalmente, cuando mencioné que los ganadores del bingo eran todos, los niños se mostraron contentos, emocionados, alegres; comenzaban a saltar, abrazarse entre compañeros, porque los ganadores eran todos.

-Se mostraban competitivos en la actividad

-Recordaban sobre el tema utilizando ejemplos, como aplausos, para reconocer donde está la sílaba acentuada.

-Hicieron silencio y prestaban atención, al momento de ir diciendo las palabras.

-Desarrollaron las oraciones en un orden lógico como inicio, desarrollo y fin.

-Cuando mencione que todos eran los ganadores estaban contentos y entusiasmados por haber realizado la actividad.

•Descompone las palabras en sílabas.

•Escribe y realiza oraciones de manera correcta con las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas llevando así de la teoría a la práctica.

• Pronuncia correctamente las palabras según su clasificación, reflejando así una comprensión auditiva y fonológica.

Comprensión

Durante la actividad que se llevó a cabo en los grupos de trabajo “lotería de acentuación”, los estudiantes se **mostraron participativos** antes de llevar a cabo la actividad se distribuyó a los 18 estudiantes en grupos de 3 personas, donde cada integrante tenía una función, al estar todos los estudiantes en cada uno de los grupos de trabajo, **mencionaban que les gusta trabajar en equipo**, otros integrantes **reflejaban alegría y entusiasmo**; tras terminar de armar los grupos **empezamos la actividad** lotería de acentuación donde designamos un coordinador, secretario y portavoz, **entregamos un tablero** con 15 palabras agudas y graves sin tilde y esdrújulas con tilde; la mayoría de los integrantes de los equipos tenían **dudas**, pues no sabían para que íbamos a utilizar el tablero y porque cada uno tiene una función diferente y no todos son los coordinadores. A los secretarios de cada grupo se entregaron fichas, y el portavoz es el que tiene que prestar atención ante las palabras que se vayan mencionando; al momento de ir **ejecutando la actividad** los estudiantes se **mostraron alegres, dinámicos y participativos**, de tal modo también, todos los grupos se **mostraban competitivos** y empezaban a **trabajar y colaborar entre grupo**, mediante los roles que fueron designados a cada grupo, de tal modo que cada estudiante **respeto** el rol del compañero y **participaban** en la actividad, pues querían todos ser los ganadores, antes de poner la ficha que corresponda sobre la palabra **escuchaban** la palabra que el portavoz mencionada y en grupo **dialogaban** y **participaban** cada uno con sus ideas.

Consecuentemente, al ir **realizando** la actividad en cada uno de los grupos, los estudiantes empezaban a **dialogar** y **recordar** sobre las sílabas átonas y las tónicas y la relación con las reglas de acentuación. De modo que, con cada palabra que los grupos tenían, primero **descomponían la palabra**, **contaban** cuántas sílabas tiene, dónde está la mayor fuerza de voz, pues esta indicaba dónde está la sílaba tónica.

-Reflejaron alegría y entusiasmo al trabajar en equipo las actividades.

-Antes de empezar la actividad en la cual cada estudiante tenía un rol, el integrante del equipo respeto el rol de su compañero.

-Recordaban sin ninguna dificultad las reglas de acentuación.

-Intercambiaba ideas de los conceptos al

•Participa activamente dentro de las actividades del grupo, mostrando entusiasmo y compromiso.
•Colaboran entre si durante la actividad, mediante los roles que fueron designados.

•Identifica e interpreta palabras agudas, graves y esdrújulas a través de las reglas de escritura.
•Comprende y clasifica correctamente palabras

<p>Activación de procesos cognitivos</p>	<p>Una vez identificada, lo relacionaron con las reglas de acentuación, asociando con el tipo de palabra correspondiente y la sílaba tónica, ya que lo habían relacionado ponían la ficha que corresponda sobre la palabra; no hubo ninguna dificultad en recordar cuál es la sílaba átona y tónica en cada una de las palabras por su acentuación; ya que los niños recordaban sin ninguna dificultad las reglas de acentuación y las reglas de las sílabas tónicas y átonas.</p> <p>Para la siguiente actividad, los estudiantes tuvieron que crear retahílas; algo que me llamo la atención, fue cuando mencione retahílas se mostraron dudosos, pregunte si habían escuchado o ya habían realizado retahílas y me dijeron que no que nunca habían escuchado pero que parece ser algo muy difícil, les explique que nos es difícil y les mostré algunos ejemplos; al ir mencionando los ejemplos ellos se reían y estaban alegres y contentos, me dijo un estudiante que las retahílas son chistosas, otro estudiante me dijo que son como rimas, y los demás me decían que parecen trabalenguas, me dijeron que ellos mismos querían crear su retahílas, por lo que en los grupos de trabajo en una cartulina tenían que decorar y crear la retahíla con las palabras que tenían en el tablero, al momento de pasar adelante a exponer cinco grupos pasaron felices, y entre risas presentaban la retahíla a la clase, y un grupo paso tímido, porque no sabían si lo que realizaron estaba bien; pero estaban contentos por participar en la actividad.</p> <p>Finalmente mencioné a los ganadores, les dije que todos los grupos fueron ganadores y les entregué una medalla hecha de fómix. Se mostraron felices, contentos, saltaron de la emoción y expresaron que les gusta hacer actividades en equipo.</p> <p>Durante la actividad que se llevó a cabo con cada uno de los estudiantes, “Acertijo de un diptongo”, los estudiantes se mostraron entusiasmados, pero también sentían temor porque me indicaron que</p>	<p>momento de ir como agudas, graves y ejecutando la actividad. esdrújulas, identificando su posición según la sílaba tónica.</p> <p>-Crearon las retahílas, en base a los ejemplos que mencionaban.</p> <p>-Se encontraban alegres y contentos al momento de ir creando las retahílas.</p> <p>-Al principio sintieron temor al realizar la actividad, después de</p> <p>•El estudiante utiliza palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en oraciones propias, para crear retahílas demostrando su comprensión y habilidad para aplicarlas en diferentes contextos.</p> <p>•Reflexiona acerca de las vocales abiertas y cerradas, para formar diptongos.</p>
---	---	--

no habían escuchado diptongo, **sentían** un poco de **miedo y temor** porque pensaban que era un tema **difícil**; varios estudiantes **empezaron a preguntar** que es diptongo; y **reflejaban** en sus rostros un poco de **dudas**, tras terminar de **explicar** que era el diptongo, **preguntando** a los estudiantes cuales son las vocales, y **realicen** los sonidos, para consecuentemente **identificar** cuáles son las vocales abiertas y cerradas, no hubo dificultad en que el estudiante **identifique** que tipo de vocal es, una vez comprendido que son las vocales cerradas y abiertas, **reflexionamos** y **creamos** la definición del diptongo entre todos los integrantes del aula. Los estudiantes se mostraban **dinámicos, alegres y participativos**, un estudiante me supo **expresar** que no parece ser un **tema difícil**, pero porque vamos hacer un acertijo, les mencione que quería ver si prestaron atención durante la explicación, y **reflejaron asombro porque temían a equivocarse**, les entregue a cada uno una cartulina con una palabra que contendría la definición del diptongo, pedí a cada uno que leyera su palabra en voz alta, y cual palabra creen que debería iniciar para la definición; un niño **paso al frente** con un poco **de dudas y temor** y dijo: “creo que esta palabra debería iniciar el concepto de diptongo”, leímos todos la palabra y era correcto, le dimos un fuerte **aplauso y así empezaron todos a entusiasmarse**; y a **completar la actividad**, a medida que todos iban pasando se sentían **alegres**, porque presenciaron que no era **difícil** hacer la actividad y completar el acertijo.

Por otra parte, efectuamos la actividad del cuento de REX; en la actividad los estudiantes **reflejaban alegría, empezaban a saltar y abrazarse**, porque les gustan los cuentos; al momento de leer el cuento todos **hicieron silencio y prestaron atención**; tras terminar el cuento y empezar a hacer la actividad, **mencionaron que: “nos gustó el cuento”, “fue muy bonito”**; de modo que empezamos a realizarlo. La primera actividad consistía en señalar las palabras que tengan diptongo en el

explicar se sintieron entusiasmados por comenzar.

-Demostraron participación, durante el cuento pues tras leer el cuento todos participaban mostrando sus opinión y comentarios.

-Al momento de crear la definición del diptongo estaban todos muy entusiasmados por empezar.

-Reflejaban alegría durante el cuento REX.

-Demostraron gusto por la cuenta.

-Señalaron las palabras con diptongo, sin problemas.

•Realiza los sonidos acerca de las vocales abiertas y cerradas.

•Identifica y señala diptongos de las palabras, mostrando comprensión.

•Clasifica las palabras en grupos según dos vocales cerradas o una vocal abierta y otra cerrada o viceversa.

cuento, es decir, las palabras que estén unidas por dos vocales, para mediante esas palabras identificar y señalar por qué vocales están unidas, si es una abierta o cerrada, o viceversa, con el fin de, una vez tener las palabras, clasificar en dos grupos, en el primer grupo las palabras que tienen una vocal cerrada y una abierta, y en el segundo una cerrada y una abierta; al realizar la actividad, los estudiantes no mostraron ninguna dificultad; al contrario, todos culminaron la actividad, de tal modo se sintieron **felices y alegres**.

Finalmente, en la última actividad, donde se tenía que definir el diptongo con sus propias palabras pedí a cada uno de los estudiantes, que explicarán que entienden por diptongo, **los estudiantes no sintieron temor ni timidez** y unos dijeron la definición con sus propias palabras y otro **agregaron ejemplo**; de tal modo en las actividades que fueron ejecutadas **no hubo problemas ni inconvenientes** y los estudiantes se **sintieron felices y contestos** por realizar la actividad.

-Clasificaron las palabras sin problemas
-No mostraron dificultad durante las actividades.

-Culminaron las actividades alegres.

-No reflejaron temor ni timidez, al explicar con sus propias palabras la definición sobre el diptongo.

-Agregaron de forma clara ejemplos en su definición.

•El estudiante analiza un texto corto y señala las palabras que tengan diptongo.

•Generan definiciones acerca del diptongo.

NOTA: Los registros de la tabla que están distinguidos con colores, significan para cada caso: **rojo:** emociones; **verde:** acciones, que los estudiantes reflejaron durante las actividades que fueron realizadas, a través de las metodologías activas seleccionadas.

Tabla 5

Matriz de la entrevista

FECHA: 27 de septiembre del 2024		HORA: 10:40 AM		
LUGAR (CIUDAD Y SITIO ESPECIFICO): Cantón Riobamba, Parroquia Yaruquíes, Unidad Educativa Yaruquíes.				
ENTREVISTADOR: Jessica Lissette Mejia Suque				
ENTREVISTADOS: Estudiantes de Cuarto año de EGB de la Unidad Educativa Yaruquíes.				
INTRODUCCIÓN: La siguiente entrevista consta de seis preguntas abiertas, dirigida a 18 estudiantes de cuarto año de EGB, en lo cual a los 18 estudiantes se los dividió por medio de grupos focales, para una mejor recolección de datos.				
Categorías	Preguntas	Texto Grupo 1	Texto Grupo 2	Análisis
Metodologías activas	¿Prefieren trabajar en equipo o individualmente? ¿Por qué?	En equipo, me gusta estar con mis compañeros, me gusta trabajar más en equipo, me gusta trabajar con mis compañeras, porque converso más con ellas, porque me ayudan en algo que no entiendo.	Igual me gusta trabajar con mi compañera, cuando hacemos trabajos en equipo conversamos, me ayudan hacer la actividad si en caso no entiendo, me gusta mucho las clases en donde debemos hacer trabajos en equipo.	Tras analizar las respuestas sobre la pregunta 1 de los dos grupos, se considera que: <ul style="list-style-type: none"> - Les gusta trabajar en equipo. - Les gusta hacer trabajos con compañeros. - Cuando están con los compañeros, les gusta conversar. - Cuando no entienden algo, el grupo les explica. - Los integrantes del grupo, le ayudan hacer la actividad, si en caso no entienden. - Les gusta las clases, en donde hacen trabajos en equipo.

<p>¿Cuáles fueron las emociones que sintieron al ir realizando las actividades?</p>	<p>Me sentí alegre, animado, feliz, me gustó jugar con mis compañeros y más cuando hacemos actividades, me sentí feliz cuando jugamos al agua de limón, me gusta mucho sus clases sus clases son divertidas.</p>	<p>Siento felicidad y alegría; me gusta cantar canciones antes de hacer una tarea, con la canción del agua me sentí animado; me sentí muy alegre y feliz, me gusta sus clases porque me siento feliz.</p>	<p>Tras analizar las respuestas sobre la pregunta 2 de los dos grupos, se considera que los estudiantes se sintieron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alegres - Animados - Felices al hacer las actividades con los compañeros. - Felicidad cuando realizan dinámicas, antes de la clase. - Son divertidas las clases. - Me gusta cantar canciones, antes de hacer las tareas - Se sintieron animados al hacer la dinámica, agua de limón. - Me gustan las clases porque me siento feliz.
<p>¿Cuál de las actividades les resulto más difícil realizar?</p>	<p>Me gusto el SEGA, me gusto hacer yo misma el SEGA, me gusto jugar con la lotería, me gusto más decorar el SEGA,</p>	<p>Me gusto el SEGA, me gusto el cuento, me dio mucha risa las retahílas porque algunas fueron chistosas, me gusto el SEGA.</p>	<p>Tras analizar las respuestas sobre la pregunta 3 de los dos grupos, se considera que las actividades que les gusto al estudiante, fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La mayoría de los estudiantes, les gusto hacer el recurso didáctico, SEGA. - Les gusto realizar la actividad “lotería de acentuación” - Les gusto decorar ellos mismos el recurso didáctico SEGA. - Les gusto el cuento. - Les gusto crear las retahílas.

	<p>¿Te gusta crear tu propio material para aprender o prefieres no hacerle?</p>	<p>Me gusta hacer yo misma, porque puedo decorar de mi color favorito, me gusta hacer y misma.</p>	<p>Igual me gusta hacer yo misma el SEGA, me gustó mucho, porque podemos elegir los colores que nos gusta. Me gusta elaborar el material, igual a mí, me gusta hacer yo misma la manualidad.</p> <p>Tras analizar las respuestas sobre la pregunta 4 de los dos grupos, se considera que:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les gusta hacer ellos mismos el material con el cuál van a aprender. - Les gusta decorar con sus colores favoritos el material que elaboren - Les gusta elaborar el material.
<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>En las actividades realizadas, ¿qué fue lo que te llamo más la atención?</p>	<p>Me llamo la atención el SEGA y las retahílas, ponqué nunca había escuchado, me gusto también el cuento del diptongo, igual me gusto hacer el SEGA, me gusto jugar el bingo, las retahílas fueron muy chistosas.</p>	<p>Me llamo la atención el diptongo nunca había escuchado, me gusto hacer el SEGA, me gusto más hacer las retahílas porque fueron chistosas, me gusto el cuento y me gusto el SEGA.</p> <p>Tras analizar las respuestas sobre la pregunta 5 de los dos grupos, se considera que lo que les llamó más la atención sobre las actividades fue:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les llamo más la atención el SEGA y las retahílas porque, no habían escuchado, dichas actividades. - Les gusto el cuento REX, que trataba sobre los diptongos. - Les gustó jugar el bingo, con el SEGA. - Les llamo la atención, escuchar sobre el diptongo. - Les gusto crear las retahílas.
	<p>¿Con cuál de las actividades les gusto aprender? ¿Por qué?</p>	<p>Me gusto hacer yo misma el sega porque yo mismo decoro, me gusto hacer las retahílas con mis compañeros porque nos reímos mucho, y aprendimos a crear rimas.</p>	<p>Me gusto hacer las actividades del cuento, me gusto hacer la actividad donde teníamos que poner la palabra en el pizarrón sobre el diptongo, me gustó</p> <p>Tras analizar las respuestas sobre la pregunta 6 de los dos grupos, se considera que las actividades con las que les gusto aprender, fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les gusto hacer el SEGA porque es fácil de aprender las reglas de acentuación.

-
- mucho los juegos que hicimos antes de la clase. - Les gustó crear las retahílas, por qué se divertieron mucho.
- Les gusto hacer las actividades del cuento.
 - Les gusto resolver el acertijo del diptongo en la pizarra.
 - Les gusto los juegos que realizamos antes de la clase.

NOTA: en la matriz de entrevista se presenta un cuestionario de 6 preguntas abiertas, 3 correspondientes a las metodologías activas y 3 al aprendizaje significativo, mediante dos grupos focales de 9 estudiantes; y dentro del texto de cada pregunta, las respuestas están transcritas de acuerdo con lo que los estudiantes manifestaron.

4.2. Discusión

Al aplicar la gamificación como metodología activa para desarrollar la estructura cognitiva, los estudiantes de cuarto año de educación general básica, construyeron el recurso didáctico denominado SEGA para la comprensión de cuándo y cómo se deben acentuar las palabras en la actividad del Bingo, con el fin de relacionar y estructurar su conocimientos y experiencias sobre las sílabas, para consiguiente a ello, clasificar las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas de acuerdo a las reglas gramaticales y pronunciar de manera correcta las palabras que están dentro del talonario; la investigadora a través de la entrevista, determinó que los estudiantes se mostraron participativos y explicaron que les gusta hacer manualidades, como también ellos mismos decorar lo que ellos hacen a su gusto, también reflejaban felicidad y entusiasmo por empezar el Bingo, pues manifestaron que disfrutaron la actividad, al jugar y comunicarse con sus compañeros; mencionaron que les gusto clasificar las palabras según su acentuación en el SEGA y gozaron exponer las oraciones que desarrollaron frente a sus compañeros, me supieron manifestar que, se sentían temerosos al empezar el Bingo pues sentían miedo equivocarse; de así mismo sentían timidez dos estudiantes de exponer sus oraciones frente a sus compañeros; a lo largo de las actividades, la investigadora observó y registro en el diario de campo que los estudiantes participaban activamente, en las actividades y reflejaban una actitud positiva y de alegría, también colaboraban en la actividad, y no hubo dificultad en que los estudiantes recuerden las reglas de acentuación, de igual forma no se presenció ningún tipo de inconveniente durante las actividades, lo que ayudo que la actividad fluyera sin problema creando un ambiente de alegría y motivación entre los estudiantes; todo esto posibilito que los estudiantes clasificaran las palabras en el SEGA y desarrollaran oraciones. En el sistema de Piaget se define una estructura cognitiva o cognoscitiva como:

Las propiedades organizativas de la inteligencia, organizaciones creadas a través del funcionamiento e inferidas a partir de la naturaleza de la conducta cuya naturaleza determinan. Como tales, Piaget las considera mediadoras entre las funciones invariables de la conducta, por una parte, [organización y adaptación], y sus diversos contenidos, por la otra. La estructura, al igual que el contenido y a diferencia de la función, evidentemente cambia con la edad, y estos cambios evolutivos constituyen para Piaget su principal objeto de estudio (Panigua y Meneses, 2008).

Al aplicar el aprendizaje cooperativo como metodología activa para desarrollar la comprensión, los estudiantes de cuarto año de educación general básica, identificaron e interpretaron palabras agudas, graves y esdrújulas a través de las reglas de escritura, pues mediante la actividad lotería de acentuación, se buscó que los estudiantes comprendieran y clasificaran correctamente las palabras según su sílaba tónica de acuerdo a las palabras que se encontraban en el tablero, por lo cual se distribuyó a los 18 estudiantes en grupos de 3 personas, donde designamos un coordinador, secretario y portavoz; la investigadora a través de la entrevista determinó que al estar todos los estudiantes en cada uno de los grupos de trabajo, mencionaban que les gusta trabajar en equipo, otros integrantes reflejaban alegría y

entusiasmo, se entregó un tablero con 15 palabras agudas y graves sin tilde y esdrújulas con tilde; la mayoría de los integrantes de los equipos tenían dudas, pues no sabían para que íbamos a utilizar el tablero y porque cada uno tiene una función diferente y no todos son los coordinadores, a los secretarios de cada grupo se entregaron fichas y el portavoz es el que tiene que prestar atención ante las palabras que se vayan mencionando; al momento de ir ejecutando la actividad los estudiantes se mostraron alegres, dinámicos y participativos; todos los grupos se mostraban competitivos y empezaban a colaborar y participar en grupo pues querían todos ser los ganadores, entre los integrantes antes de poner la ficha que corresponda sobre la palabra empezaban a escuchar la palabra que el portavoz mencionaba y donde tenía la mayor fuerza de voz, por lo que demostraron participar activamente dentro de las actividades del grupo, demostrando entusiasmo y compromiso, así también colaboraban entre sí durante la actividad, mediante los roles que fueron designados; no hubo dificultad en recordar y reflexionar sobre la sílaba tónica y átona en las palabras, ya que los estudiantes recordaban y analizaban, sin ninguna dificultad las reglas de acentuación como también de las sílabas tónicas y átonas; una vez finalizado la lotería de acentuación los grupos crearon retahílas, cabe recalcar que cuándo mencione retahílas se mostraron dudosos, pregunte si habían escuchado o ya habían realizado retahílas y mencionaron que: “no y parece ser algo muy difícil”, les explique que nos es difícil y les mostré algunos ejemplos; al ir diciendo los ejemplos ellos se reían, estaban alegres y contentos, me dijo un estudiante que las retahílas son chistosas, otro estudiante comentó que son como rimas, y los demás me decían que parecen trabalenguas, de tal modo, ellos mismos querían crear su retahíla, por lo que en los grupos en una cartulina tenían que decorar y crear la retahíla con las palabras que tenían en el tablero, al momento de pasar adelante a exponer cinco grupos pasaron felices, y entre risas presentaban la retahíla a la clase, y un grupo paso tímido, porque no sabían si lo que realizaron estaba bien; pero estaban contentos por participar en la actividad. Para (Moreno Benitez y Sánchez Espinoza, 2023): “la comprensión implica un conjunto de procesos que los estudiantes llevan a cabo como el análisis, la crítica y la reflexión; así como el elaborar juicios afirmativos para emprender síntesis y crear productos que incorporen principios o conceptos centrales para una disciplina”.

Al aplicar el aprendizaje por descubrimiento como metodología activa para desarrollar la activación de procesos cognitivos, los estudiantes de cuarto año de educación general básica tuvieron que reflexionar y realizar sonidos acerca de las vocales abiertas y cerradas, en la actividad acertijo del diptongo, con el fin de generar una definición acerca del diptongo; la investigadora a través de la entrevista determinó que los estudiantes se mostraron entusiasmados, pero también sentían temor porque me indicaron que no habían escuchado diptongo, sentían un poco de miedo y temor porque pensaban que era un tema difícil; varios estudiantes empezaron a preguntar que es diptongo; y reflejaban en sus rostros un poco de dudas, tras terminar de explicar que era el diptongo los estudiantes se mostraban dinámicos, alegres y participativos, un estudiante me supo expresar que no parece ser un tema difícil, pero porque vamos hacer un acertijo, les mencione que quería ver si prestaron atención durante la explicación, y reflejaron asombro porque temían a equivocarse,

les entregue a cada uno una cartulina con una palabra que contendría la definición del diptongo, pedí a cada uno que leyera su palabra en voz alta, y cual palabra creen que debería iniciar para la definición un niño paso al frente con un poco de dudas y temor y dijo creo que esta palabra debería iniciar el concepto de diptongo, leímos todos la palabra y era correcto, le dimos un fuerte aplauso y así empezaron todos a entusiasmarse; y querer completar todos la actividad, a medida que todos iban pasando se iban sintiendo alegres, porque vieron que no fue dificultoso hacer la actividad; tras haber realizado el acertijo del diptongo, para la siguiente actividad leímos un cuento titulado REX en donde los estudiantes reflejaban alegría, empezaban a saltar y abrazarse, porque les gusta los cuentos; al momento de leer el cuento todos hicieron silencio y prestaron atención; tras terminar el cuento mencionaron que les gusto y fue muy bonito, empezaron hacer la actividad en la cual los estudiantes tenían que encontrar palabras que contengan diptongos, los estudiantes no mostraron ninguna dificultad al contrario todos culminaron la actividad sin ninguna dificultad, de tal modo se sintieron felices y alegres; para terminar cada estudiante con sus propias palabras definió que es diptongo algunos estudiantes dijeron ejemplos y otros como entendían el diptongo; los estudiantes no sintieron temor ni timidez, de modo que en las actividades que fueron ejecutadas no hubo problemas ni inconvenientes y los estudiantes se sintieron felices y contestos por realizar la actividad. La activación de los procesos cognitivos se puede lograr mediante la estimulación cognitiva, que consiste en un conjunto de técnicas y ejercicios que buscan mejorar las capacidades cognitivas. La estimulación cognitiva puede ser utilizada para: mejorar el rendimiento cognitivo, retardar el deterioro cognitivo o entrenar para actividades que requieren altas capacidades cognitivas (Fundación Pasqual Maragall, 2024).

En síntesis, bajo un análisis exhaustivo de la información recogida a través de la entrevista y la guía de observación, se determina la siguiente interpretación por parte de la investigadora; al utilizar metodologías activas tales como la gamificación, aprendizaje cooperativo y aprendizaje por descubrimiento, con actividades como la elaboración de un SEGA para realizar un bingo, lotería de acentuación y acertijo del diptongo, se infiere que dichas metodologías motivan al estudiante en el proceso de aprendizaje, ya que adquieren habilidades personales y sociales, mediante fines socio afectivos, permitiendo que el estudiante aprenda a través del descubrimiento guiado, influyendo de manera significativa en su aprendizaje, fomentando así la participación activa, colaboración entre pares y la exploración de conceptos, con actividades prácticas que incentiven la curiosidad del alumno.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Tras haber desarrollado los capítulos anteriores, organizados por sus acápites y haber analizado los aportes teóricos, científicos y pedagógicos de distintos autores; se realizó el análisis e interpretación de la información que fue obtenida por las técnicas e instrumentos de recolección de datos; una vez concluida esta parte del trabajo investigativo se da respuesta al planteamiento del problema y los objetivos que fueron establecidos a través de las siguientes conclusiones y recomendaciones.

5.1. Conclusiones

- Se concluye, que a través de una investigación documental se ha seleccionado metodologías activas tales como la gamificación, aprendizaje cooperativo y aprendizaje por descubrimiento, pues permiten estas metodologías no solo mejorar el rendimiento académico, sino contribuir al crecimiento integral de los estudiantes; promoviendo un entorno dinámico y colaborativo, mediante la lúdica creatividad y participación activa, alcanzando un aprendizaje significativo y enriquecedor.
- Se concluye, que a través de una investigación documental se ha elaborado procesos de cómo llevar a cabo las metodologías activas en actividades como el SEGA, lotería de acentuación y acertijo de un diptongo, ya que los procesos en dichas actividades permitirán, no solo llevar la mecánica del juego a contextos educativos; sino también crear ambientes motivadores y colaborativos, centrados en la exploración y participación activa, en las actividades para promover aprendizajes significativos.
- Finalmente, se puede llegar hacia un aprendizaje significativo promoviendo la motivación, participación, colaboración e interés en actividades que el estudiante esté involucrado activamente, pues gracias a las metodologías activas que se utilizaron los estudiantes sintieron curiosidad por aprender y realizar las actividades, esto favoreció a la exploración mutua y en crear un ambiente dinámico y colaborativo.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes encargados de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Yaruquíes seleccionar y efectuar metodologías activas tales como la gamificación, aprendizaje cooperativo y el aprendizaje por descubrimiento, mediante un entorno dinámico y colaborativo que propicie un aprendizaje significativo mediante la lúdica y participación activa de los estudiantes.
- Se recomienda, antes de efectuar las metodologías activas, investigar y elaborar procesos según los autores, con actividades que propicien ambientes colaborativos, en la exploración, participación activa y reflexión, para involucrar de manera activa a los estudiantes en su aprendizaje, llegando así a un conocimiento perdurable y significativo.
- Finalmente, se recomienda indagar sobre otras metodologías activas que sean acorde a la edad de los estudiantes, para describir las acciones y emociones a las que llegan, por medio de las actividades que conjuntamente sean aplicadas, de acuerdo con el proceso de las metodologías; se sugiere emplear recursos como fichas, talonarios, imágenes, o también crear recursos donde los estudiantes se sientan motivados por realizar.

BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón, H. P., Ramírez, M. M., & Olguín, C. L. (2020). *Revista Electrónica Educare*. Obtenido de Metodologías activas para el aprendizaje significativo en entornos virtuales en el nivel superior: <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.15>
- Anchundia Roldán, N. (2023). Metodologías Activas para un Aprendizaje Significativo. *Ciencia Latina Internacional*, 7(4), 6930-6042.
- Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de la Gamificación. En O. Borrás Gené, *Fundamentos de la Gamificación* (pág. 33). Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Buitrago, P. (2021). *Revista electrónica Educare*. Obtenido de Metodologías activas y aprendizaje significativo en la formación inicial de docentes: <https://doi.org/10.15359/ree.25-1.13>
- Cabrera, R. (21 de 10 de 2020). *EDUCACIÓN 3.0*. Obtenido de Qué es, qué beneficios aporta y cómo se pone en marcha el ABP en el aula: https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/abp-en-el-aula-beneficios/#google_vignette
- Centro Virtual Cervantes. (2024). *Aprendizaje por descubrimientos*. Obtenido de Aprendizaje por descubrimientos: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizaje-descubrimiento.htm
- Díaz, B. (8 de Enero de 2021). *Revista Iberoamericana de educación*. Obtenido de Metodologías activas para el aprendizaje significativo en entornos virtuales: <https://doi.org/10.35362/rie8513846>
- Digital Business and Law School. (3 de septiembre de 2021). *ESERP*. Obtenido de Qué es el aprendizaje cooperativo: <https://es.eserp.com/articulos/aprendizaje-cooperativo/>
- Escuela de Profesores del Perú. (2024). *Escuela de Profesores del Perú*. Obtenido de Escuela de Profesores del Perú: <https://epperu.org/aprendizaje-por-descubrimiento-concepto-caracteristicas/>
- Fernández, A. (2016). *Metodologías para la formación de competencias*. México: Educativo siglo XXI.
- Fundación Pasqual Maragall. (9 de agosto de 2024). *Fundación Pasqual Maragall*. Obtenido de ¿Qué es y qué podemos hacer para aumentar la reserva cognitiva?: <https://blog.fpmaragall.org/reserva-cognitiva>
- Gaitán, V. (2017). *Educativa*. Obtenido de Gamificación: el aprendizaje divertido: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

- Garcés Cobos, L., Montaluisa Vivas, Á., & Salas Jaramillo, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Universidad Central del Ecuador*, 1(376), 231-248. Recuperado el 30 de octubre de 2024
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación* (Vol. 1). Colombia: Creative Commons. Recuperado el 30 de 6 de 2025
- Ginsburg, H., & Opper, S. (2016). *Piaget's Theory of Intellectual Development*. Estados Unidos de América: International Psychotherapy Institute.
- Herrera, M. (2022). *Aprendizaje significativo a través de metodologías activas*. Colombia: Universidad Abya-Yala.
- Jarrín Miranda, J. J. (10 de 01 de 2023). *UISRAEL Revista Científica*. Obtenido de Aplicación de metodologías activas en modalidad e-learning en el año 2022: caso carrera de comunicación: <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.682>
- Jiménez Vaquerizo, E. (2019). *Metodologías activas de aprendizaje en el aula, apuesta por un cambio de paradigma educativo*. España : Aula Magna .
- Medina, S. (Agosto de 2021). El aprendizaje cooperativo y sus implicancias en el proceso educativo del siglo XXI. *INNOVA Research Journal*, 6(2), 62-76. Obtenido de <http://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/index>
- Moreira Chóez, J., Beltrón Cedeño, R., & Beltrón Cedeño, V. (junio de 2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(2), 915-924. DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i2.1835>
- Moreno Benítez, M., & Sánchez Espinoza, M. (2023). *LOS PROCESOS COGNITIVOS EN LA COMPRENSIÓN Y ABSTRACCIÓN DE LOS APRENDIZAJES*. Obtenido de <file:///D:/Tami/Downloads/Dialnet-LosProcesosCognitivosEnLaComprensionYAbstraccionDe-4821467.pdf>
- Ortiz, A. (2021). *Metodologías activas y aprendizaje significativo: Estrategias para el éxito escolar*. Ediciones de la U.
- Panigua, A., & Meneses, J. (2008). Modelo de estructura cognoscitiva desde el punto de. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 7(1), 107-131. Recuperado el 29 de 07 de 2025, de http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen07/ART6_Vol7_N1.pdf
- Pujolás Maset, Pere, & Ramón Lago, J. (2012). Un programa para cooperar y aprender. *Cuadernos de Pedagogía*(428), 24-26.
- Pulido, A. (2005). *La innovación en el siglo XXI*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Obtenido de https://n-economia.com/wp-content/uploads/Innovacion_en_el_Siglo_XXI_informe1.pdf
- Rael Fuster, I. (2009). El juego en el aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*(45), 1-12. Recuperado el 12 de 11 de 2025, de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_15/ISABEL_RAEL_2.pdf

- Ríos Quilez, M. (2013). https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_15/ISABEL_RAEL_2.pdf. Universidad Internacional de la Rioja, Facultad de Educación. España: UNIR. Recuperado el 21 de enero de 2025, de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?s
- Rosenstiehl Pachecho, L. M. (2024). Aprendizaje por descubrimiento: la clave para revolucionar la enseñanza de la biología en Colombia. *Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 5(10), 209-219.
- Sánchez , P., & Andrade, M. (2022). *Metodologías activas y aprendizaje significativo en el aula*. España: Académica Española .
- Suniaga, A. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Congreso Internacional Virtual sobre las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento*, 19(1), 16.
- Universidad Internacional de la Rioja. (02 de enero de 2021). *UNIR La universidad en internet*. Obtenido de UNIR La universidad en internet: <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/aprendizaje-significativo/>

Participa activamente dentro de las actividades del grupo, mostrando entusiasmo y compromiso.	
Colaboran entre si durante la actividad, mediante los roles que fueron designados.	
Identifica e interpreta palabras agudas, graves y esdrújulas a través de las reglas de escritura.	
Comprende y clasifica correctamente palabras como agudas, graves y esdrújulas, identificando su posición según la sílaba tónica.	
El estudiante utiliza palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en oraciones propias, para crear retahílas demostrando su comprensión y habilidad para aplicarlas en diferentes contextos.	
ACTIVACIÓN DE PROCESOS COGNITIVOS	
Indicadores	Observaciones
Identifica y señala diptongos en palabras, mostrando comprensión.	
Clasifica las palabras en grupos según dos vocales cerradas o una vocal abierta y otra cerrada o viceversa.	
El estudiante analiza un texto corto y señala las palabras que tengan diptongo. Generan definiciones acerca del diptongo.	
Reflexiona acerca de las vocales abiertas y cerradas, para formar diptongos.	
Reflexiona acerca de las vocales abiertas y cerradas, para formar diptongos.	
Realiza los sonidos acerca de las vocales abiertas y cerradas.	

Anexo 2. Matriz de la guía de observación

Guía de observación durante y después de la actividad.			
Parámetros	Descripción	Análisis	Indicadores alcanzados
Estructura cognitiva			
Comprensión			
Activación de procesos cognitivos.			

Anexo 3. Matriz de la entrevista

FECHA: 27 de septiembre del 2024

HORA: 10:40 AM

LUGAR (CIUDAD Y SITIO ESPECIFICO): Cantón Riobamba, Parroquia Yaruquíes, Unidad Educativa Yaruquíes.

ENTREVISTADOR: Jessica Lissette Mejía Suque

ENTREVISTADO: Estudiantes de Cuarto año de EGB de la Unidad Educativa Yaruquíes.

INTRODUCCIÓN: La siguiente entrevista consta de seis preguntas abiertas, dirigida a 18 estudiantes de cuarto año de EGB, en lo cual a los 18 estudiantes se los dividió por medio de grupos focales, para una mejor recolección de datos.

Categorías	Preguntas	Texto Grupo 1	Texto Grupo 2	
Metodologías activas	¿Prefieren trabajar en equipo o individualmente? ¿Por qué?			
	¿Cuáles fueron las emociones que sintieron al ir realizando las actividades?			
	¿Cuál de las actividades les resulto dificultosas en realizar?			

Aprendizaje significativo	¿Te gusta crear tu propio material para aprender o prefieres no hacerle?			
	En las actividades realizadas, ¿qué fue lo que te llamo más la atención?			
	¿Con cuál de las actividades les gusto aprender? ¿Por qué?			

Anexo 4. Diario de Campo

DIARIO DE CAMPO N°1

FECHA: 23 de septiembre de 2024

LUGAR: Unidad Educativa Yaruquíes

INVESTIGADORA: Jessica Lissette Mejia Suque

GRADO: Cuarto año de Educación General Básica

Se realizó un tren didáctico para explicar las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas y sus reglas de acentuación, después de ello se presentó en la pizarra 8 palabras entre agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas, en las cuales tenemos: camión, teléfono, médico, azúcar, lápiz, cajón, avión, mamá, pedí que reconozcan que tipo de palabras son, pero para realizar esta actividad primero sugerí a los estudiantes que escucharan de la manera en que leo y donde elevo la voz, de tal manera reconozcan donde está la palabra acentuada y que tipo de palabra sería, a lo que me contestaron que mamá es una palabra aguda pregunte a un estudiante que me digiera porque es una palabra aguda y me contesto porque tiene dos silabas y la mayor fuerza de voz tiene en la última silaba y porque siempre se tildan cuando terminan en n, s o vocal; pregunte al resto de estudiantes si estaban de acuerdo con la respuesta y me dijeron que sí, ya que cuando explique me dijeron que solo las agudas tienen la mayor fuerza de voz en las ultima silaba y estas siempre las vamos a tildar cuando terminan en n, s o vocal y así lo realizamos con las demás palabras, en lo cual ellos tienen que leer de así mismo elevando la voz en la palabra acentuada, después de ello procedimos a realizar un bingo con todos los estudiantes por medio del método SEGA les explique en qué consistía este método y como vamos a realizar la actividad; primero les dije que SEGA significa cada una de las iniciales de las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas, para ello elaboramos cuatro tubos de cartulina de distinto color, lo pegamos sobre un formato de cartón cartulina y pusimos las iniciales en cada uno de los tubos, en el amarillo la A (agudas), verde la G (graves), celeste la E (esdrújulas) y rosa la S (sobresdrújulas); consiguiente a ello entregue a cada uno de los estudiantes una cartilla con 8 palabras, de un cartón iba sacando las palabras, por ejemplo avión, alcen la mano los estudiantes que tienen avión, preguntaba cuántas silabas tiene, donde tiene la palabra acentuada y que tipo de palabra es y en que tubo tendrían que colocarlo, en lo que me

dijeron que en el a de agudas, y así lo realizamos hasta que hicieran bingo, me supieron decir que les gusto realizar ellos mismos los tubos, que les parecía muy bonito.

Con las palabras que recolectamos en el SEGA cada uno de los estudiantes pedí que escribieran una oración con cada una de las palabras y lo presenten al aula de clase, en lo cual no hubo ninguna dificultad y me dijeron que les gusto la clase, que estaba muy divertida, y que habían aprendido las palabras agudas graves, esdrújulas y sobresdrújulas, que al principio pensaron que era difícil, pero fue fácil.

DIARIO DE CAMPO N°2

FECHA: 25 de septiembre de 2024

LUGAR: Unidad Educativa Yaruquies

INVESTIGADORA: Jessica Lissette Mejia Suque

GRADO: Cuarto año de Educación General Básica

Tras haber indicado y explicado las reglas ortográficas, procedí a jugar con todos los estudiantes “agua de limón”, lo realice con el fin de no crear los mismos grupos que ellos eligen y dejando a un lado a otros compañeros, sino al contrario sean grupos equitativos y que todos formemos un ambiente de cooperación, por lo cual mediante ese juego organice seis grupos de 3 estudiantes, pedí que se agruparan tal cual quedaron para realizar una actividad, cabe recalcar en este punto algo al momento de realizar los grupos de estudiantes no estuvieron de acuerdo dos niños, porque son muy amigos y no querían separarse, pero procedí a decirle que no se van a separar sino que al contrario en este punto nosotros vamos hacer una actividad y de igual manera vamos estar todos, se agruparon los estudiantes, les di unos minutos para que conversaran cual quieren que sea su coordinador, en lo cual empezaron a hablar y escuchaba tu porque eres más rápido, después de eso pregunte si ya tienen a su coordinador y me dijeron que sí, después que elijan un secretario, del mismo modo ya lo eligieron y un portavoz, les pregunte que creen que vamos hacer y me dijeron a jugar; porque siempre en el juego hay un capitán y un líder, pregunte con que juego lo asocian y me dijeron con el gato el ratón, las atrapadas y las escondidas, en lo cual les di a conocer cuál iba hacer la función de cada uno y porque todos tienen un rol distinto,

la actividad que desarrollábamos se llama lotería de acentuación, en la cual al secretario de cada grupo entregue un tablero con distintas palabras las mismas que unas tenían acento y otras no, después al secretario de cada grupo entregue las fichas donde ese encontraba agudas con acento y agudas sin acento, y así con todo el grupo de palabras, mientras que el portavoz debe estar muy atento a la palabra que yo indique porque de ello dependería, consistía en sacar una imagen por ejemplo silla, entre todo el grupo buscaron si silla había en el tablero, y encima de la palabra que estaba en el tablero tuvieron que ubicar una ficha si es grave con acento o grave sin acento, y al momento de terminar con todas las palabras el portavoz tenía que decir lotería, en esta actividad no hubo dificultad, me dijeron que les gusto que aprendieron mucho y que les gusta este tipo de actividades, les pregunte a los dos niños si les gusto trabajar con los compañeros que estaban en su grupo, me manifestaron que si porque me decían que sus amigos eras chéveres y que les gustó mucho.

A cada grupo entregue una cartulina donde todos tenían que decorar, posterior a ello en la ficha que tenía cada grupo, mencione que debían escoger cinco palabras y con esas palabras crearíamos una retahíla, tras finalizar la actividad todos los grupos lo presentar frente a todos sus compañeros, en esta actividad no conocían sobre las retahílas de tal modo les explique con ejemplos como nosotros la crearíamos, lo crearon y me dijeron que les fue bien y que les gusto trabajar en equipo y que cada uno tengo un rol, porque me doy cuenta que hay no se da paso a un aprendizaje individualista.

DIARIO DE CAMPO N°3

FECHA: 27 de septiembre de 2024

LUGAR: Unidad Educativa Yaruquíes

INVESTIGADORA: Jessica Lissette Mejia Suque

GRADO: Cuarto año de Educación General Básica

Se inició la clase realizando una dinámica con la canción “A saludarnos”, consiguiente a ello terminando la dinámica se preguntó a los estudiantes ¿cómo se sentían?, lo cual respondieron que se sentían muy contentos y emocionados, alegres, porque les gusta realizar dinámicas que tienen canciones; después de conversar con los estudiantes se empezó con la clase, a lo cual les pregunté cuáles eran las vocales me respondieron que son (a, e, i, o, u), y cuáles son las consonantes me respondieron que eran la b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z; a lo cual les pregunté cuál era la diferencia entre las vocales y las consonantes, no me supieron contestar a lo que les respondí que en las consonantes nosotros no vamos a encontrar las vocales, consiguiente a ello pregunté cuáles de las vocales que mencionaron son las vocales abiertas y cuáles son vocales cerradas; me dijeron que las vocales abiertas son la a, o, u, porque nosotros abrimos la boca para al momento de realizar los sonidos, mientras que las vocales cerradas son la “e” y la “i”, pues cerramos la boca al momento de realizar los sonidos; les expliqué qué pasaba cuando las vocales abiertas y cerradas se unen o cuando dos vocales abiertas se unen, forman un diptongo, es decir forman la unión de dos vocales; pero para que sea más entendible lo que expliqué escribí en el pizarrón palabras que tuvieran la unión de dos vocales, en lo cual los estudiantes, tenían que identificar donde estaban las vocales abiertas y donde estaban las vocales cerradas, al momento de identificar no hubo ningún inconveniente, ya que había conocimientos previos sobre las vocales, finalmente entregué una cartulina a cada estudiante y dije que realizaran dos columnas, en la primera columna vocales abiertas y en la segunda columna vocales abiertas y cerradas, para tras de ello clasificar las palabras que se encontraban en el pizarrón según sus vocales si tenían solo abiertas o tenían las unión de una abierta y una cerrada y viceversa.

Por otra parte, efectuamos la actividad del cuento de REX; en la actividad los estudiantes reflejaban alegría, empezaban a saltar y abrazarse, porque les gustan los cuentos; al momento de leer el cuento todos hicieron silencio y prestaron atención; tras terminar el cuento y empezar a

hacer la actividad, mencionaron que: “nos gustó el cuento”, “fue muy bonito”; de modo que empezamos a realizarlo. La primera actividad consistía en señalar las palabras que tengan diptongo en el cuento, es decir, las palabras que estén unidas por dos vocales, para mediante esas palabras identificar y señalar por qué vocales están unidas, si es una abierta o cerrada, o viceversa, con el fin de, una vez tener las palabras, clasificar en dos grupos, en el primer grupo las palabras que tienen una vocal cerrada y una abierta, y en el segundo una cerrada y una abierta; al realizar la actividad, los estudiantes no mostraron ninguna dificultad; al contrario, todos culminaron la actividad, de tal modo se sintieron felices y alegres.