

VOL IX

# Educação:

*Saberes em  
Movimento,  
Saberes que  
Movimentam*

*Teresa Margarida Loureiro Cardoso*

*(organizadora)*

 EDITORA  
ARTEMIS  
2024

VOL IX

# Educação:

*Saberes em  
Movimento,  
Saberes que  
Movimentam*

*Teresa Margarida Loureiro Cardoso*

*(organizadora)*

 EDITORA  
ARTEMIS  
2024



O conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons Atribuição-Não-Comercial NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Direitos para esta edição cedidos à Editora Artemis pelos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento, desde que sejam atribuídos créditos aos autores, e sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

A responsabilidade pelo conteúdo dos artigos e seus dados, em sua forma, correção e confiabilidade é exclusiva dos autores. A Editora Artemis, em seu compromisso de manter e aperfeiçoar a qualidade e confiabilidade dos trabalhos que publica, conduz a avaliação cega pelos pares de todos manuscritos publicados, com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

<b>Editora Chefe</b>	Prof. <sup>a</sup> Dr. <sup>a</sup> Antonella Carvalho de Oliveira
<b>Editora Executiva</b>	M. <sup>a</sup> Viviane Carvalho Mocellin
<b>Direção de Arte</b>	M. <sup>a</sup> Bruna Bejarano
<b>Diagramação</b>	Elisangela Abreu
<b>Organizadora</b>	Prof. <sup>a</sup> Dr. <sup>a</sup> Teresa Margarida Loureiro Cardoso
<b>Imagem da Capa</b>	grgroup/123RF
<b>Bibliotecário</b>	Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

#### Conselho Editorial

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ada Esther Portero Ricol, *Universidad Tecnológica de La Habana “José Antonio Echeverría”*, Cuba  
Prof. Dr. Adalberto de Paula Paranhos, Universidade Federal de Uberlândia, Brasil  
Prof. Dr. Agustín Olmos Cruz, *Universidad Autónoma del Estado de México*, México  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Amanda Ramalho de Freitas Brito, Universidade Federal da Paraíba, Brasil  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Clara Monteverde, *Universidad de Buenos Aires*, Argentina  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Júlia Viamonte, Instituto Superior de Engenharia do Porto (ISEP), Portugal  
Prof. Dr. Ángel Mujica Sánchez, *Universidad Nacional del Altiplano*, Peru  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Angela Ester Mallmann Centenaro, Universidade do Estado de Mato Grosso, Brasil  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Begoña Blandón González, *Universidad de Sevilla*, Espanha  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Carmen Pimentel, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Brasil  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Catarina Castro, Universidade Nova de Lisboa, Portugal  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cirila Cervera Delgado, *Universidad de Guanajuato*, México  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cláudia Neves, Universidade Aberta de Portugal  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cláudia Padovesi Fonseca, Universidade de Brasília-DF, Brasil  
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos, Universidade Federal da Grande Dourados, Brasil  
Prof. Dr. David García-Martul, *Universidad Rey Juan Carlos de Madrid*, Espanha  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Deuzimar Costa Serra, Universidade Estadual do Maranhão, Brasil  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Dina Maria Martins Ferreira, Universidade Estadual do Ceará, Brasil  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Edith Luévano-Hipólito, *Universidad Autónoma de Nuevo León*, México  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Eduarda Maria Rocha Teles de Castro Coelho, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Portugal  
Prof. Dr. Eduardo Eugênio Spers, Universidade de São Paulo (USP), Brasil  
Prof. Dr. Eloi Martins Senhoras, Universidade Federal de Roraima, Brasil  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Elvira Laura Hernández Carballido, *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*, México



Prof.ª Dr.ª Emilas Darlene Carmen Lebus, *Universidad Nacional del Nordeste/ Universidad Tecnológica Nacional, Argentina*  
Prof.ª Dr.ª Erla Mariela Morales Morgado, *Universidad de Salamanca, Espanha*  
Prof. Dr. Ernesto Cristina, *Universidad de la República, Uruguay*  
Prof. Dr. Ernesto Ramírez-Briones, *Universidad de Guadalajara, México*  
Prof. Dr. Fernando Hitt, *Université du Québec à Montréal, Canadá*  
Prof. Dr. Gabriel Díaz Cobos, *Universitat de Barcelona, Espanha*  
Prof.ª Dr.ª Gabriela Gonçalves, Instituto Superior de Engenharia do Porto (ISEP), Portugal  
Prof. Dr. Geoffroy Roger Pointer Malpass, Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Brasil  
Prof.ª Dr.ª Gladys Esther Leoz, *Universidad Nacional de San Luis, Argentina*  
Prof.ª Dr.ª Glória Beatriz Álvarez, *Universidad de Buenos Aires, Argentina*  
Prof. Dr. Gonçalo Poeta Fernandes, Instituto Politécnico da Guarda, Portugal  
Prof. Dr. Gustavo Adolfo Juarez, *Universidad Nacional de Catamarca, Argentina*  
Prof. Dr. Guillermo Julián González-Pérez, *Universidad de Guadalajara, México*  
Prof. Dr. Håkan Karlsson, *University of Gothenburg, Suécia*  
Prof.ª Dr.ª Iara Lúcia Tescarollo Dias, Universidade São Francisco, Brasil  
Prof.ª Dr.ª Isabel del Rosario Chiyon Carrasco, *Universidad de Piura, Peru*  
Prof.ª Dr.ª Isabel Yohena, *Universidad de Buenos Aires, Argentina*  
Prof. Dr. Ivan Amaro, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil  
Prof. Dr. Iván Ramon Sánchez Soto, *Universidad del Bío-Bío, Chile*  
Prof.ª Dr.ª Ivânia Maria Carneiro Vieira, Universidade Federal do Amazonas, Brasil  
Prof. Me. Javier Antonio Albornoz, *University of Miami and Miami Dade College, Estados Unidos*  
Prof. Dr. Jesús Montero Martínez, *Universidad de Castilla - La Mancha, Espanha*  
Prof. Dr. João Manuel Pereira Ramalho Serrano, Universidade de Évora, Portugal  
Prof. Dr. Joaquim Júlio Almeida Júnior, UniFIMES - Centro Universitário de Mineiros, Brasil  
Prof. Dr. Jorge Ernesto Bartolucci, *Universidad Nacional Autónoma de México, México*  
Prof. Dr. José Cortez Godinez, Universidad Autónoma de Baja California, México  
Prof. Dr. Juan Carlos Cancino Diaz, Instituto Politécnico Nacional, México  
Prof. Dr. Juan Carlos Mosquera Feijoo, *Universidad Politécnica de Madrid, Espanha*  
Prof. Dr. Juan Diego Parra Valencia, *Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín, Colômbia*  
Prof. Dr. Juan Manuel Sánchez-Yañez, *Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México*  
Prof. Dr. Juan Porras Pulido, *Universidad Nacional Autónoma de México, México*  
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Brasil  
Prof. Dr. Leinig Antonio Perazolli, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Brasil  
Prof.ª Dr.ª Livia do Carmo, Universidade Federal de Goiás, Brasil  
Prof.ª Dr.ª Luciane Spanhol Bordignon, Universidade de Passo Fundo, Brasil  
Prof. Dr. Luis Fernando González Beltrán, *Universidad Nacional Autónoma de México, México*  
Prof. Dr. Luis Vicente Amador Muñoz, *Universidad Pablo de Olavide, Espanha*  
Prof.ª Dr.ª Macarena Esteban Ibáñez, *Universidad Pablo de Olavide, Espanha*  
Prof. Dr. Manuel Ramiro Rodríguez, *Universidad Santiago de Compostela, Espanha*  
Prof. Dr. Manuel Simões, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, Portugal  
Prof.ª Dr.ª Márcia de Souza Luz Freitas, Universidade Federal de Itajubá, Brasil  
Prof. Dr. Marcos Augusto de Lima Nobre, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Brasil  
Prof. Dr. Marcos Vinicius Meiado, Universidade Federal de Sergipe, Brasil  
Prof.ª Dr.ª Mar Garrido Román, *Universidad de Granada, Espanha*  
Prof.ª Dr.ª Margarida Márcia Fernandes Lima, Universidade Federal de Ouro Preto, Brasil  
Prof.ª Dr.ª María Alejandra Arecco, *Universidad de Buenos Aires, Argentina*  
Prof.ª Dr.ª Maria Aparecida José de Oliveira, Universidade Federal da Bahia, Brasil  
Prof.ª Dr.ª Maria Carmen Pastor, *Universitat Jaume I, Espanha*

Prof.ª Dr.ª Maria da Luz Vale Dias – Universidade de Coimbra, Portugal  
Prof.ª Dr.ª Maria do Céu Caetano, Universidade Nova de Lisboa, Portugal  
Prof.ª Dr.ª Maria do Socorro Saraiva Pinheiro, Universidade Federal do Maranhão, Brasil  
Prof.ª Dr.ª MªGraça Pereira, Universidade do Minho, Portugal  
Prof.ª Dr.ª Maria Gracinda Carvalho Teixeira, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Brasil  
Prof.ª Dr.ª María Guadalupe Vega-López, *Universidad de Guadalajara, México*  
Prof.ª Dr.ª Maria Lúcia Pato, Instituto Politécnico de Viseu, Portugal  
Prof.ª Dr.ª Maritza González Moreno, *Universidad Tecnológica de La Habana, Cuba*  
Prof.ª Dr.ª Mauriceia Silva de Paula Vieira, Universidade Federal de Lavras, Brasil  
Prof. Dr. Melchor Gómez Pérez, Universidad del Pais Vasco, Espanha  
Prof.ª Dr.ª Ninfa María Rosas-García, Centro de Biotecnología Genómica-Instituto Politécnico Nacional, México  
Prof.ª Dr.ª Odara Horta Boscolo, Universidade Federal Fluminense, Brasil  
Prof. Dr. Osbaldo Turpo-Gebera, *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Peru*  
Prof.ª Dr.ª Patrícia Vasconcelos Almeida, Universidade Federal de Lavras, Brasil  
Prof.ª Dr.ª Paula Arcoverde Cavalcanti, Universidade do Estado da Bahia, Brasil  
Prof. Dr. Rodrigo Marques de Almeida Guerra, Universidade Federal do Pará, Brasil  
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares, Universidade Federal do Piauí, Brasil  
Prof. Dr. Sérgio Bitencourt Araújo Barros, Universidade Federal do Piauí, Brasil  
Prof. Dr. Sérgio Luiz do Amaral Moretti, Universidade Federal de Uberlândia, Brasil  
Prof.ª Dr.ª Silvia Inés del Valle Navarro, *Universidad Nacional de Catamarca, Argentina*  
Prof.ª Dr.ª Solange Kazumi Sakata, Instituto de Pesquisas Energéticas e Nucleares (IPEN)- USP, Brasil  
Prof.ª Dr.ª Stanislava Kashtanova, *Saint Petersburg State University, Russia*  
Prof.ª Dr.ª Susana Álvarez Otero – Universidad de Oviedo, Espanha  
Prof.ª Dr.ª Teresa Cardoso, Universidade Aberta de Portugal  
Prof.ª Dr.ª Teresa Monteiro Seixas, Universidade do Porto, Portugal  
Prof. Dr. Valter Machado da Fonseca, Universidade Federal de Viçosa, Brasil  
Prof.ª Dr.ª Vanessa Bordin Viera, Universidade Federal de Campina Grande, Brasil  
Prof.ª Dr.ª Vera Lúcia Vasilévski dos Santos Araújo, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Brasil  
Prof. Dr. Wilson Noé Garcés Aguilar, *Corporación Universitaria Autónoma del Cauca, Colômbia*  
Prof. Dr. Xosé Somoza Medina, *Universidad de León, Espanha*

### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

E24 Educação [livro eletrônico] : saberes em movimento, saberes que movimentam IX / Organizadora Teresa Margarida Loureiro Cardoso. – Curitiba, PR: Artemis, 2024.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

Edição bilíngue

ISBN 978-65-81701-24-6

DOI 10.37572/EdArt\_280824246

1. Educação inclusiva. 2. Prática de ensino. 3. Professores –  
Formação. I. Cardoso, Teresa Margarida Loureiro.

CDD 370.71

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422



## APRESENTAÇÃO

Em mais um volume, o IX, da *Educação: Saberes em Movimento, Saberes que Movimentam*, abre-se um novo percurso por diversos contextos educativos, embora o leitor possa neles vislumbrar a preponderância da tecnologia e da matemática. Para este itinerário, sugiro que inicie o seu caminho pela entrevista, técnica de recolha de dados tão comum na investigação em ciências sociais e humanas, incluindo nas ciências da educação, terrenos por onde atuamos e nos movemos. Depois, poderá continuar para estratégias didáticas, métodos e ambientes virtuais de ensino, e propostas de práticas inovadoras com recursos de aprendizagem voltados ao desenvolvimento de competências, de que destaco as competências digitais, por permanecerem tão prementes quanto presentes na adoção de tecnologias educativas, numa utilização que se deseja informada e crítica. Poderá então prosseguir, perspetivando a inteligência artificial e ferramentas web, estratégias inclusivas de ensino-aprendizagem e atividades práticas, sob movimentos enformados sobretudo pela educação matemática. E, poderá, enfim, concluir o seu trajeto por mais outros saberes, estes agora com enfoque na educação de adolescentes e de crianças, de que sublinho a inteligência emocional, a par da saúde mental e do bem-estar, necessários “para todos, em todas as idades”<sup>1</sup>. Porque, afinal, “[g]arantir o acesso à saúde de qualidade”<sup>1</sup> contribuirá para assegurar o acesso à educação de qualidade e aos demais objetivos de desenvolvimento sustentável, à medida que avançamos na “*Década de Ação*”<sup>2</sup>. Numa palavra, que os *Saberes em Movimento* nos façam progredir para *Saberes que Movimentam*, de modo efetivo, a Educação!

Teresa Cardoso

---

<sup>1</sup> <https://ods.pt/objectivos/3-vida-saudavel/> Acesso em: 23 agosto 2024.

<sup>2</sup> <https://ods.pt> Acesso em: 23 agosto 2024.

## SUMÁRIO

### **CAPÍTULO 1..... 1**

O INQUÉRITO POR ENTREVISTA ENQUANTO PROCEDIMENTO METODOLÓGICO NA INVESTIGAÇÃO EM EDUCAÇÃO

Teresa Margarida Loureiro Cardoso

Filomena Pestana

 [https://doi.org/10.37572/EdArt\\_2808242461](https://doi.org/10.37572/EdArt_2808242461)

### **CAPÍTULO 2..... 14**

ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS EM CIÊNCIAS SOCIAIS E O PAPEL DOS RECURSOS DIGITAIS

Emma Dunia Vidal Prades

 [https://doi.org/10.37572/EdArt\\_2808242462](https://doi.org/10.37572/EdArt_2808242462)

### **CAPÍTULO 3..... 21**

TECNOLOGIA EDUCATIVA PARA SELEÇÃO DOS MÉTODOS DE ENSINO

José Manuel Frómata Lores

Ivano Chipita André

 [https://doi.org/10.37572/EdArt\\_2808242463](https://doi.org/10.37572/EdArt_2808242463)

### **CAPÍTULO 4..... 33**

ELABORACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES DE ENSEÑANZA COMO APOYO A LOS PROCESOS EDUCATIVOS DEL NIVEL PRIMARIO

Johanny Vásquez

Maria Dolores Carrasco Sánchez

 [https://doi.org/10.37572/EdArt\\_2808242464](https://doi.org/10.37572/EdArt_2808242464)

### **CAPÍTULO 5..... 40**

PRÁCTICAS EDUCATIVAS INNOVADORAS INCORPORANDO LA CULTURA Y LA TECNOLOGÍA COMO RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN DIVERSOS CONTEXTOS EDUCATIVOS

Giuseppe Francisco Falcone Treviño

Zaida Leticia Tinajero Mallozzi

Joel Luis Jiménez Galán

Carlos Alberto González Lucio

Gabriel Asael Requena Báez

 [https://doi.org/10.37572/EdArt\\_2808242465](https://doi.org/10.37572/EdArt_2808242465)

**CAPÍTULO 6..... 94**

INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) Y HERRAMIENTAS WEB COMO APOYO EN EL APRENDIZAJE DEL CÁLCULO DIFERENCIAL

Martha Guadalupe Escoto Villaseñor

María del Rosario García Suárez

Rosa María Navarrete Hernández

 [https://doi.org/10.37572/EdArt\\_2808242466](https://doi.org/10.37572/EdArt_2808242466)

**CAPÍTULO 7..... 103**

UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE INCLUSIVAS EN EDUCACIÓN MATEMÁTICA

Carmen Cecilia Espinoza Melo

Erich Leighton Vallejos

 [https://doi.org/10.37572/EdArt\\_2808242467](https://doi.org/10.37572/EdArt_2808242467)

**CAPÍTULO 8..... 110**

TEOREMA DE PITÁGORAS: UNA SECUENCIA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Luis Cano Montiel

Abraham Cuesta Borges

Francisco Sergio Salem Silva

 [https://doi.org/10.37572/EdArt\\_2808242468](https://doi.org/10.37572/EdArt_2808242468)

**CAPÍTULO 9..... 120**

EDUCACIÓN SEXUAL EN LAS ESCUELAS: UNA CLAVE PARA PREVENIR LA VIOLENCIA SEXUAL EN JÓVENES ADOLESCENTES

Uxía López Mejuto

 [https://doi.org/10.37572/EdArt\\_2808242469](https://doi.org/10.37572/EdArt_2808242469)

**CAPÍTULO 10.....126**

RELAÇÕES ENTRE LITERACIA EM SAÚDE MENTAL, BEM-ESTAR E INTELIGÊNCIA EMOCIONAL: UM ESTUDO COM ADOLESCENTES PORTUGUESES

Maria da Luz Bernardes Rodrigues Vale-Dias

Cláudio Jorge Costa Pereira Monteiro

 [https://doi.org/10.37572/EdArt\\_28082424610](https://doi.org/10.37572/EdArt_28082424610)

**CAPÍTULO 11.....137**

ESTUDO DE IMPACTO DE APLICAÇÃO DE PROGRAMA FONOLINGUÍSTICO E GESTUAL DE INTERVENÇÃO EM LEITURA E ORTOGRAFIA EM CRIANÇAS COM DISLEXIA

Maria Celeste Vieira

Maria Celeste de Sousa Lopes

 [https://doi.org/10.37572/EdArt\\_28082424611](https://doi.org/10.37572/EdArt_28082424611)

**SOBRE A ORGANIZADORA.....154**

**ÍNDICE REMISSIVO .....155**

# CAPÍTULO 5

## PRÁCTICAS EDUCATIVAS INNOVADORAS INCORPORANDO LA CULTURA Y LA TECNOLOGÍA COMO RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN DIVERSOS CONTEXTOS EDUCATIVOS

Data de submissão: 04/08/2024

Data de aceite: 21/08/2024

**E.C.P. Gabriel Asael Requena Báez**

Universidad Autónoma de Tamaulipas

Facultad de Comercio y

Administración Victoria

<https://orcid.org/0009-0006-6426-6862>

**Dr. Giuseppe Francisco Falcone Treviño**

Universidad Autónoma de Tamaulipas

Facultad de Comercio y

Administración Victoria

Ciudad Victoria, Tamaulipas. México

<https://orcid.org/0000-0003-0459-9834>

**M.A. Zaida Leticia Tinajero Mallozzi**

Universidad Autónoma de Tamaulipas

Facultad de Comercio y

Administración Victoria

Ciudad Victoria, Tamaulipas. México

<https://orcid.org/0000-0003-1397-4632>

**Dr. Joel Luis Jiménez Galán**

Universidad Autónoma de Tamaulipas

Facultad de Comercio y

Administración Victoria

Ciudad Victoria, Tamaulipas. México

<https://orcid.org/0000-0001-9490-0824>

**Dr. Carlos Alberto González Lucio**

Universidad Autónoma de Tamaulipas

Facultad de Comercio y

Administración Victoria

<https://orcid.org/0009-0005-3658-2967>

**RESUMEN:** El proyecto se enfoca en transformar la educación mediante la integración de elementos culturales y tecnológicos. Su objetivo es mejorar la intervención docente y los procesos de gestión pedagógica a través de prácticas innovadoras que incluyan la cultura y la tecnología. Surge de la necesidad de adaptar la educación a los cambios tecnológicos y culturales, promoviendo un aprendizaje más significativo y relevante para los estudiantes. Entre los componentes principales se encuentran la innovación educativa, que implica la implementación de nuevas metodologías y herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje; la integración de elementos culturales en el currículo para hacer el aprendizaje más contextualizado y significativo; y el desarrollo de competencias del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad, mediante el uso de tecnologías y proyectos culturales. Las estrategias incluyen el uso de tecnologías de la información y la comunicación en el aula para fomentar la colaboración y la creatividad; la integración de la cultura local en proyectos educativos

para hacer el aprendizaje más relevante; y la utilización de plataformas en línea para complementar la enseñanza presencial. Los resultados esperados son la mejora en los aprendizajes y en la convivencia en el aula, el fortalecimiento de la formación docente y del trabajo colegiado, y el desarrollo de competencias clave para enfrentar los desafíos del siglo XXI. El proyecto busca no solo mejorar el aprendizaje, sino también preparar a los estudiantes para un mundo en constante cambio, integrando de manera efectiva la cultura y la tecnología en el proceso educativo.

**PALABRAS CLAVE:** Prácticas educativas innovadoras. Cultura. Tecnología. Aprendizaje. Desarrollo de competencias. Contextos educativos.

## INNOVATIVE EDUCATIONAL PRACTICES INCORPORATING CULTURE AND TECHNOLOGY AS RESOURCES FOR LEARNING AND THE DEVELOPMENT OF COMPETENCES IN DIFFERENT EDUCATIONAL CONTEXTS

**ABSTRACT:** The project focuses on transforming education through the integration of cultural and technological elements. Its objective is to improve teaching intervention and pedagogical management processes through innovative practices that include culture and technology. It arises from the need to adapt education to technological and cultural changes, promoting more meaningful and relevant learning for students. Among the main components are educational innovation, which involves the implementation of new methodologies and technological tools to improve the teaching-learning process; the integration of cultural elements into the curriculum to make learning more contextualized and meaningful; and the development of twenty-first century skills, such as critical thinking, collaboration and creativity, using technologies and cultural projects. Strategies include the use of information and communication technologies in the classroom to foster collaboration and creativity; the integration of local culture in educational projects to make learning more relevant; and the use of online platforms to complement face-to-face teaching. The expected results are the improvement in learning and coexistence in the classroom, the strengthening of teacher training and collegial work, and the development of key competencies to face the challenges of the twenty-first century. The project seeks not only to improve learning, but also to prepare students for an ever-changing world, effectively integrating culture and technology into the educational process.

**KEYWORDS:** Innovative educational practices. Culture. Technology. Learning. Competence development. Educational contexts.

### 1 INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo actual, la incorporación de prácticas innovadoras que integren la cultura y la tecnología se ha convertido en una necesidad imperante para el desarrollo de competencias en diversos contextos educativos. Este proyecto de investigación tiene como objetivo explorar y analizar cómo estas prácticas pueden ser implementadas de manera efectiva para mejorar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

La cultura, entendida como el conjunto de conocimientos, creencias y comportamientos que caracterizan a una sociedad, ofrece un marco rico y diverso para el aprendizaje. Al integrar elementos culturales en el proceso educativo, se promueve una mayor conexión y relevancia para los estudiantes, facilitando así un aprendizaje más significativo.

Por otro lado, la tecnología ha transformado radicalmente la manera en que accedemos a la información y nos comunicamos. Su integración en el ámbito educativo no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado.

Este proyecto se centrará en identificar y evaluar diversas prácticas educativas que combinan estos dos recursos, con el fin de proporcionar recomendaciones y estrategias que puedan ser aplicadas en diferentes niveles y contextos educativos. A través de un enfoque interdisciplinario y colaborativo, se buscará contribuir al desarrollo de un modelo educativo más inclusivo, dinámico y adaptado a las necesidades del siglo XXI. Ver Anexo. Mapa mental.

Las prácticas educativas innovadoras que incorporan la cultura y la tecnología pueden transformar significativamente el aprendizaje y el desarrollo de competencias.

Se comparten algunas ideas y ejemplos:

1. Uso de TIC en el aula: Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden potenciar el aprendizaje a través de estrategias colaborativas y creativas. Por ejemplo, en México, se ha observado que los profesores aplican innovaciones incrementales dentro del aula, aunque enfrentan desafíos como problemas de conectividad y resistencia al cambio.
2. Proyectos interdisciplinarios: Integrar la cultura local en proyectos educativos puede hacer que el aprendizaje sea más relevante y significativo para los estudiantes. Esto puede incluir desde estudios de historia local hasta la incorporación de tradiciones y prácticas culturales en el currículo.
3. Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA): Utilizar plataformas en línea para complementar la enseñanza presencial permite a los estudiantes acceder a recursos educativos en cualquier momento y lugar. Esto es especialmente útil en contextos donde la educación a distancia es necesaria.
4. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Este enfoque permite a los estudiantes trabajar en proyectos reales que tienen un impacto en su comunidad. Por ejemplo, pueden desarrollar soluciones tecnológicas para problemas locales, integrando así la tecnología y la cultura en su aprendizaje.

5. Gamificación: Incorporar elementos de juego en el aprendizaje puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esto puede incluir desde aplicaciones educativas hasta juegos de rol que simulan situaciones históricas o culturales.

Estas prácticas no solo mejoran el aprendizaje, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI, desarrollando competencias como el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad.

## 2 DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El proyecto de investigación titulado “Prácticas Educativas Innovadoras Incorporando la Cultura y la Tecnología como Recursos para el Aprendizaje y el Desarrollo de Competencias en Diversos Contextos Educativos” tiene como propósito principal explorar y evaluar la efectividad de diversas estrategias pedagógicas que integran elementos culturales y tecnológicos en el proceso educativo.

Objetivos del proyecto:

1. Identificar prácticas educativas innovadoras que utilicen la cultura y la tecnología como herramientas clave para el aprendizaje.
2. Analizar el impacto de estas prácticas en el desarrollo de competencias fundamentales en los estudiantes.
3. Desarrollar un marco teórico y práctico que sirva de guía para la implementación de estas prácticas en diferentes contextos educativos.
4. Proponer recomendaciones y estrategias basadas en los hallazgos de la investigación para mejorar la calidad educativa.

Metodología: El proyecto utilizará un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para obtener una comprensión integral de las prácticas educativas innovadoras. Se llevarán a cabo estudios de caso, entrevistas con educadores y estudiantes, y análisis de datos cuantitativos para evaluar el impacto de las prácticas implementadas.

Resultados esperados:

- Mejora en el rendimiento académico de los estudiantes mediante el uso de prácticas educativas que integren la cultura y la tecnología.
- Desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad, y la colaboración.
- Generación de un modelo educativo adaptable y replicable en diversos contextos educativos.

Impacto del proyecto: Este proyecto busca contribuir a la transformación del sistema educativo, promoviendo prácticas que no solo mejoren el aprendizaje, sino que también preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Al integrar la cultura y la tecnología, se espera fomentar un entorno educativo más inclusivo, dinámico y relevante para los estudiantes.

### 3 OBJETO DE ESTUDIO

El objeto de estudio de este proyecto de investigación se centra en las prácticas educativas innovadoras que integran la cultura y la tecnología como recursos fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo de competencias en diversos contextos educativos.

Objetivo principal: Investigar y evaluar el impacto de prácticas educativas innovadoras que incorporen la cultura y la tecnología en el desarrollo de competencias clave en diversos contextos educativos.

Específicamente, se investigarán las siguientes áreas:

1. Prácticas educativas innovadoras: Estrategias pedagógicas que se apartan de los métodos tradicionales y que buscan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante enfoques creativos y efectivos.
2. Integración de la cultura: Cómo los elementos culturales, tales como tradiciones, valores, y conocimientos locales, pueden ser incorporados en el currículo educativo para hacer el aprendizaje más relevante y significativo para los estudiantes.
3. Uso de la tecnología: La implementación de herramientas tecnológicas, como plataformas digitales, aplicaciones educativas, y recursos multimedia, para facilitar el acceso a la información y mejorar la interacción y colaboración entre estudiantes y docentes.
4. Desarrollo de competencias: Evaluación del impacto de estas prácticas en el desarrollo de competencias clave en los estudiantes, tales como el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas, y la colaboración.
5. Diversos contextos educativos: Análisis de cómo estas prácticas pueden ser adaptadas y aplicadas en diferentes entornos educativos, incluyendo escuelas urbanas y rurales, instituciones de educación superior, y programas de educación no formal.

Metodología:

- Investigación-Acción: Los docentes participan activamente en la implementación y evaluación de las prácticas innovadoras, permitiendo una retroalimentación continua y ajustes en tiempo real.

- Revisión sistemática: Análisis de la literatura existente sobre prácticas pedagógicas innovadoras y su impacto en el proceso educativo.
- Estudios de caso: Documentación de experiencias específicas en diferentes contextos educativos para identificar patrones y resultados comunes.

Resultados esperados:

- Mejora en el rendimiento académico: Se espera que las prácticas innovadoras mejoren el rendimiento académico de los estudiantes.
- Ambiente de aprendizaje colaborativo: Fomentar un ambiente de aprendizaje más colaborativo y motivador.
- Formación docente continua: Destacar la importancia de la formación docente continua para la implementación efectiva de estas metodologías.

Este enfoque integral busca no solo mejorar el aprendizaje, sino también preparar a los estudiantes para un mundo en constante cambio, integrando la cultura y la tecnología de manera efectiva en el proceso educativo.

#### 4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el contexto educativo actual, existe una creciente necesidad de adaptar las prácticas pedagógicas para responder a los desafíos del siglo XXI. A pesar de los avances tecnológicos y la diversidad cultural presente en las aulas, muchas instituciones educativas continúan utilizando métodos tradicionales que no logran captar el interés de los estudiantes ni desarrollar plenamente sus competencias.

Problemas identificados:

1. Desconexión entre el currículo y la realidad de los estudiantes: Los contenidos educativos a menudo no reflejan la diversidad cultural ni las experiencias de vida de los estudiantes, lo que puede llevar a una falta de interés y motivación.
2. Subutilización de la tecnología: Aunque la tecnología está ampliamente disponible, su integración en el aula es limitada y, en muchos casos, se utiliza de manera superficial sin aprovechar todo su potencial para enriquecer el aprendizaje.
3. Desarrollo insuficiente de competencias clave: Las prácticas educativas tradicionales no siempre fomentan el desarrollo de competencias esenciales como el pensamiento crítico, la creatividad, y la colaboración, que son cruciales para el éxito en el mundo moderno.

Pregunta de investigación: ¿Cómo pueden las prácticas educativas innovadoras que integran la cultura y la tecnología mejorar el aprendizaje y el desarrollo de competencias en diversos contextos educativos?

Objetivos específicos:

- Explorar cómo la integración de elementos culturales en el currículo puede hacer el aprendizaje más relevante y significativo para los estudiantes.
- Investigar las mejores prácticas para la incorporación de la tecnología en el aula de manera efectiva.
- Evaluar el impacto de estas prácticas en el desarrollo de competencias clave en los estudiantes.
- Proponer estrategias y recomendaciones para la implementación de estas prácticas en diferentes contextos educativos.

Este planteamiento del problema establece una base sólida para la investigación y la implementación de prácticas educativas innovadoras que respondan a las necesidades actuales y futuras de los estudiantes.

## 5 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En el ámbito educativo contemporáneo, se observa una brecha significativa entre las metodologías tradicionales de enseñanza y las necesidades emergentes de los estudiantes en un mundo globalizado y digitalizado. A pesar de la disponibilidad de recursos tecnológicos y la riqueza cultural presente en las aulas, muchas prácticas educativas no logran integrar estos elementos de manera efectiva para potenciar el aprendizaje y el desarrollo de competencias.

Problema central: ¿Cómo pueden las prácticas educativas innovadoras que incorporan la cultura y la tecnología ser diseñadas e implementadas para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de competencias en diversos contextos educativos?

Subproblemas:

1. Relevancia cultural: ¿De qué manera la integración de elementos culturales en el currículo puede aumentar la relevancia y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje?
2. Eficacia tecnológica: ¿Cuáles son las mejores prácticas para la utilización de la tecnología en el aula que realmente potencien el aprendizaje y no solo actúen como herramientas complementarias?
3. Desarrollo de competencias: ¿Qué impacto tienen estas prácticas innovadoras en el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración?
4. Adaptabilidad contextual: ¿Cómo pueden estas prácticas ser adaptadas y aplicadas en diferentes contextos educativos, incluyendo entornos urbanos y rurales, y niveles educativos diversos?

Hipótesis: La integración de prácticas educativas innovadoras que incorporan la cultura y la tecnología mejora significativamente el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes, al hacer el proceso educativo más relevante, interactivo y adaptado a las necesidades del siglo XXI.

## 6 ANTECEDENTES

La educación ha experimentado transformaciones significativas a lo largo de las últimas décadas, impulsadas por avances tecnológicos y cambios socioculturales. La integración de la cultura y la tecnología en las prácticas educativas ha sido objeto de numerosos estudios y proyectos, destacando su potencial para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes:

1. **Innovación educativa:** La innovación en la educación se refiere a la implementación de nuevas ideas, métodos y herramientas que buscan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Diversos estudios han demostrado que las prácticas educativas innovadoras pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como mejorar sus resultados académicos.
2. **Integración de la cultura:** La cultura juega un papel crucial en la formación de la identidad y el aprendizaje de los estudiantes. Investigaciones previas han mostrado que la inclusión de elementos culturales en el currículo puede hacer que el aprendizaje sea más relevante y significativo, promoviendo una mayor conexión entre los estudiantes y el contenido educativo.
3. **Uso de la tecnología en la educación:** La tecnología ha revolucionado la educación, proporcionando nuevas formas de acceder a la información y de interactuar con el conocimiento. Estudios han evidenciado que el uso de herramientas tecnológicas, como plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones educativas y recursos multimedia, puede enriquecer el proceso educativo y facilitar el desarrollo de competencias digitales.
4. **Desarrollo de competencias:** El desarrollo de competencias clave, como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas, es esencial para preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI. La investigación ha demostrado que las prácticas educativas que integran la cultura y la tecnología pueden fomentar el desarrollo de estas competencias de manera efectiva.
5. **Diversos contextos educativos:** La aplicación de prácticas educativas innovadoras debe considerar la diversidad de contextos educativos,

incluyendo diferencias geográficas, socioeconómicas y culturales. Estudios de caso en diferentes entornos han proporcionado valiosas lecciones sobre cómo adaptar estas prácticas para maximizar su impacto.

## 7 JUSTIFICACIÓN

La educación enfrenta el desafío constante de adaptarse a un mundo en rápida evolución, donde la tecnología y la diversidad cultural juegan roles cada vez más importantes. Este proyecto de investigación se justifica por varias razones clave:

1. **Relevancia y actualidad:** La integración de la cultura y la tecnología en las prácticas educativas responde a las demandas contemporáneas de una educación más inclusiva, relevante y adaptada a las necesidades del siglo XXI. La globalización y la digitalización han transformado la manera en que aprendemos y enseñamos, haciendo imprescindible la adopción de enfoques innovadores.
2. **Mejora del aprendizaje:** Numerosos estudios han demostrado que las prácticas educativas que incorporan elementos culturales y tecnológicos pueden mejorar significativamente el aprendizaje. Al hacer el contenido educativo más relevante y accesible, se promueve una mayor motivación y compromiso por parte de los estudiantes, lo que se traduce en mejores resultados académicos.
3. **Desarrollo de competencias:** El desarrollo de competencias clave, como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas, es esencial para preparar a los estudiantes para los desafíos del futuro. Este proyecto busca identificar y promover prácticas que fomenten estas competencias, contribuyendo así a la formación integral de los estudiantes.
4. **Inclusión y equidad:** La incorporación de la cultura en el currículo educativo permite reconocer y valorar la diversidad cultural presente en las aulas, promoviendo un entorno de aprendizaje más inclusivo y equitativo. Asimismo, el uso de la tecnología puede ayudar a reducir brechas de acceso a la información y recursos educativos, especialmente en contextos desfavorecidos.
5. **Innovación y mejora continua:** Este proyecto se alinea con la necesidad de innovación y mejora continua en el ámbito educativo. Al explorar y evaluar nuevas prácticas pedagógicas, se generan conocimientos y estrategias que pueden ser aplicados y adaptados en diferentes contextos educativos, contribuyendo al avance y la transformación del sistema educativo.

## 8 OBJETIVO GENERAL

Explorar y evaluar la efectividad de prácticas educativas innovadoras que integren la cultura y la tecnología como recursos fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo de competencias en diversos contextos educativos, con el fin de proporcionar recomendaciones y estrategias que mejoren la calidad educativa y preparen a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

## 9 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar prácticas educativas innovadoras que integren la cultura y la tecnología como herramientas clave para el aprendizaje en diversos contextos educativos.
2. Analizar el impacto de estas prácticas en el desarrollo de competencias fundamentales en los estudiantes, tales como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas.
3. Evaluar la efectividad de la integración de elementos culturales en el currículo educativo para aumentar la relevancia y el compromiso de los estudiantes.
4. Investigar las mejores prácticas para la utilización de la tecnología en el aula que potencien el aprendizaje y faciliten el acceso a la información.
5. Desarrollar un marco teórico y práctico que sirva de guía para la implementación de estas prácticas en diferentes niveles y contextos educativos.
6. Proponer recomendaciones y estrategias basadas en los hallazgos de la investigación para mejorar la calidad educativa y preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.
7. Fomentar un entorno educativo inclusivo y equitativo mediante la incorporación de la diversidad cultural y el uso de tecnologías accesibles.

## 10 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

1. ¿Cómo pueden las prácticas educativas innovadoras que integran la cultura y la tecnología mejorar el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes?
2. ¿Qué elementos culturales específicos pueden ser incorporados en el currículo educativo para aumentar la relevancia y el compromiso de los estudiantes?
3. ¿Cuáles son las mejores prácticas para la utilización de la tecnología en el aula que realmente potencien el aprendizaje?

4. ¿Qué impacto tienen estas prácticas en el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas?
5. ¿Cómo pueden estas prácticas ser adaptadas y aplicadas en diferentes contextos educativos, incluyendo entornos urbanos y rurales?
6. ¿Qué barreras y desafíos enfrentan los educadores al intentar integrar la cultura y la tecnología en sus prácticas pedagógicas?
7. ¿Qué estrategias pueden ser implementadas para superar estas barreras y maximizar el impacto positivo de estas prácticas innovadoras?
8. ¿Cómo perciben los estudiantes y los docentes la efectividad de estas prácticas en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza?
9. ¿Qué rol juegan las políticas educativas y el apoyo institucional en la implementación de prácticas educativas innovadoras que integren la cultura y la tecnología?
10. ¿Qué modelos teóricos y prácticos pueden ser desarrollados a partir de los hallazgos de esta investigación para guiar futuras implementaciones?

## 11 HIPÓTESIS

La integración de prácticas educativas innovadoras que incorporan la cultura y la tecnología mejora significativamente el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes, al hacer el proceso educativo más relevante, interactivo y adaptado a las necesidades del siglo XXI.

Específicamente, se espera que:

1. La inclusión de elementos culturales en el currículo educativo aumente la relevancia y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje.
2. El uso efectivo de la tecnología en el aula potencie el acceso a la información, la interacción y la colaboración entre estudiantes y docentes.
3. La combinación de cultura y tecnología en las prácticas pedagógicas fomente el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas.
4. Estas prácticas innovadoras sean adaptables y aplicables en diversos contextos educativos, mejorando la calidad educativa de manera inclusiva y equitativa.

## 12 HIPÓTESIS NULA

La integración de prácticas educativas innovadoras que incorporan la cultura y la tecnología no tiene un impacto significativo en el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes, en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

## 13 HIPÓTESIS ALTERNATIVA

La integración de prácticas educativas innovadoras que incorporan la cultura y la tecnología tiene un impacto significativo y positivo en el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes, en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

## 14 HIPÓTESIS DE TRABAJO

La implementación de prácticas educativas innovadoras que integran la cultura y la tecnología como recursos fundamentales mejora significativamente el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes, en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

Se espera que estas prácticas:

1. Aumenten la relevancia y el compromiso de los estudiantes al incorporar elementos culturales en el currículo educativo.
2. Potencien el acceso a la información y la interacción mediante el uso efectivo de herramientas tecnológicas en el aula.
3. Fomenten el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas.
4. Sean adaptables y aplicables en diversos contextos educativos, mejorando la calidad educativa de manera inclusiva y equitativa.

## 15 VARIABLES

Las variables para el proyecto de investigación:

1. Variable independiente:
  - Prácticas educativas innovadoras: Estrategias pedagógicas que integran la cultura y la tecnología en el proceso educativo.
2. Variables dependientes:
  - Rendimiento académico: Medido a través de calificaciones, evaluaciones y desempeño en tareas académicas.

- Desarrollo de competencias: Evaluado mediante la observación y medición de competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas.
  - Compromiso y motivación de los estudiantes: Medido a través de encuestas, entrevistas y observaciones en el aula.
3. Variables intervinientes (Moderadoras):
- Contexto educativo: Tipo de institución (urbana, rural), nivel educativo (primaria, secundaria, superior), y características socioeconómicas de los estudiantes.
  - Acceso a la tecnología: Disponibilidad y uso de herramientas tecnológicas en el aula.
  - Formación y capacitación de los docentes: Nivel de preparación y experiencia de los docentes en el uso de prácticas educativas innovadoras.
4. Variables de control:
- Edad y género de los estudiantes: Para asegurar que las diferencias en el rendimiento y desarrollo de competencias no se deban a estas variables.
  - Currículo estándar: Contenido educativo base que se imparte en todas las instituciones participantes.

## 16 MARCO TEÓRICO

El marco teórico de este proyecto de investigación se fundamenta en diversas teorías y enfoques que abordan la innovación educativa, la integración de la cultura y la tecnología en el aprendizaje, y el desarrollo de competencias clave en los estudiantes.

1. Teorías de la innovación educativa:
- Teoría de la innovación disruptiva (Christensen, 1997): Esta teoría sugiere que las innovaciones disruptivas pueden transformar sectores enteros al introducir nuevas formas de hacer las cosas. En el contexto educativo, esto implica la adopción de prácticas pedagógicas que rompan con los métodos tradicionales y ofrezcan nuevas oportunidades de aprendizaje.
  - Modelo SAMR (Puentedura, 2006): Este modelo describe cuatro niveles de integración tecnológica en la educación: Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición. Cada nivel representa un

grado creciente de transformación en el uso de la tecnología para mejorar el aprendizaje.

2. Integración de la cultura en la educación:

- Teoría sociocultural (Vygotsky, 1978): Esta teoría enfatiza la importancia del contexto social y cultural en el desarrollo cognitivo. Según Vygotsky, el aprendizaje es un proceso social que se enriquece mediante la interacción con otros y la incorporación de elementos culturales.
- Educación multicultural (Banks, 1993): Este enfoque promueve la inclusión de diversas perspectivas culturales en el currículo educativo, reconociendo y valorando la diversidad cultural como un recurso para el aprendizaje.

3. Uso de la tecnología en la educación:

- Teoría del aprendizaje multimedia (Mayer, 2001): Esta teoría sugiere que los estudiantes aprenden mejor cuando la información se presenta a través de múltiples canales (visual y auditivo) y se organiza de manera coherente.
- Constructivismo (Piaget, 1954; Papert, 1980): El constructivismo sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen nuevos conocimientos a partir de sus experiencias previas. La tecnología puede facilitar este proceso al proporcionar herramientas interactivas y recursos digitales que apoyen el aprendizaje activo.

4. Desarrollo de competencias:

- Teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 1983): Gardner propone que existen diferentes tipos de inteligencia (lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, etc.) y que la educación debe abordar y desarrollar estas diversas competencias.
- Competencias del siglo XXI (Partnership for 21st Century Skills, 2002): Este marco identifica competencias clave necesarias para el éxito en el mundo moderno, incluyendo el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la comunicación.

5. Contextos educativos diversos:

- Teoría ecológica del desarrollo humano (Bronfenbrenner, 1979): Esta teoría destaca la influencia de múltiples contextos (microsistema, mesosistema, exosistema y macrosistema) en el desarrollo del

individuo. En el ámbito educativo, esto implica considerar cómo diferentes entornos y contextos afectan el aprendizaje y la implementación de prácticas innovadoras.

## 17 METODOLOGÍA

Este proyecto de investigación utilizará un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos para obtener una comprensión integral de las prácticas educativas innovadoras que integran la cultura y la tecnología. La metodología se desarrollará en las siguientes etapas:

1. Diseño de la investigación:
  - Tipo de estudio: Investigación exploratoria y descriptiva.
  - Enfoque metodológico: Mixto (cualitativo y cuantitativo).
2. Población y muestra:
  - Población: Estudiantes y docentes de diversos contextos educativos (urbanos, rurales, niveles primario, secundario y superior).
  - Muestra: Selección de una muestra representativa utilizando técnicas de muestreo aleatorio y por conveniencia.
3. Recolección de datos:
  - Instrumentos cualitativos:
    - Entrevistas en profundidad: Con docentes y estudiantes para explorar sus percepciones y experiencias con las prácticas educativas innovadoras.
    - Grupos focales: Para obtener una visión más amplia y detallada de las opiniones y sugerencias de los participantes.
    - Observación participante: Observación directa en el aula para documentar la implementación y el impacto de las prácticas educativas.
  - Instrumentos cuantitativos:
    - Encuestas y cuestionarios: Para recopilar datos sobre el rendimiento académico, el desarrollo de competencias y la percepción de los estudiantes y docentes.
    - Análisis de datos académicos: Evaluaciones y calificaciones de los estudiantes antes y después de la implementación de las prácticas innovadoras.

4. Análisis de datos:
  - Análisis cualitativo:
    - Codificación y categorías: Análisis de las transcripciones de entrevistas y grupos focales para identificar temas y patrones recurrentes.
    - Análisis de contenido: Interpretación de los datos cualitativos para comprender las experiencias y percepciones de los participantes.
  - Análisis cuantitativo:
    - Estadísticas descriptivas: Para resumir y describir los datos recopilados a través de encuestas y cuestionarios.
    - Pruebas estadísticas: Análisis inferencial (como pruebas t, ANOVA) para evaluar la significancia de los resultados y comparar grupos.
5. Validación y triangulación:
  - Triangulación de datos: Comparación y contraste de los datos cualitativos y cuantitativos para asegurar la validez y confiabilidad de los resultados.
  - Validación por expertos: Revisión de los instrumentos y resultados por parte de expertos en educación y metodología de investigación.
6. Presentación de resultados:
  - Informe final: Documentación detallada de los hallazgos, conclusiones y recomendaciones.
  - Difusión de resultados: Presentación de los resultados en conferencias, seminarios y publicaciones académicas.

## 18 MÉTODO CIENTÍFICO

Se aplicará el método científico de lo general a lo particular.

El método científico es un enfoque sistemático y riguroso para investigar fenómenos, adquirir nuevos conocimientos o corregir y ampliar conocimientos previos. En el contexto del proyecto de investigación sobre prácticas educativas innovadoras, el método científico se aplicará de la siguiente manera:

1. Observación:
  - Identificación del problema: Observación de la desconexión entre las prácticas educativas tradicionales y las necesidades actuales de los estudiantes en un mundo globalizado y digitalizado.

- Revisión de literatura: Análisis de estudios previos sobre la integración de la cultura y la tecnología en la educación y su impacto en el aprendizaje y el desarrollo de competencias.
2. Formulación de la hipótesis:
    - Hipótesis de trabajo: La implementación de prácticas educativas innovadoras que integran la cultura y la tecnología mejora significativamente el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes.
    - Hipótesis nula: La integración de prácticas educativas innovadoras que incorporan la cultura y la tecnología no tiene un impacto significativo en el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes.
  3. Experimentación:
    - Diseño experimental: Planificación de un estudio que incluya la implementación de prácticas educativas innovadoras en diversos contextos educativos.
    - Selección de la muestra: Elección de una muestra representativa de estudiantes y docentes para participar en el estudio.
    - Recolección de datos: Uso de métodos cualitativos (entrevistas, grupos focales, observación) y cuantitativos (encuestas, análisis de datos académicos) para recopilar información sobre el impacto de las prácticas innovadoras.
  4. Análisis de datos:
    - Análisis cualitativo: Codificación y análisis de las transcripciones de entrevistas y grupos focales para identificar patrones y temas recurrentes.
    - Análisis cuantitativo: Uso de estadísticas descriptivas e inferenciales para evaluar los datos recopilados a través de encuestas y cuestionarios.
  5. Conclusiones:
    - Interpretación de resultados: Comparación de los resultados obtenidos con la hipótesis de trabajo y la hipótesis nula.
    - Validación de hipótesis: Determinación de si los datos apoyan o refutan la hipótesis de trabajo.

## 6. Comunicación de resultados:

- Informe final: Redacción de un informe detallado que presente los hallazgos, conclusiones y recomendaciones del estudio.
- Difusión: Presentación de los resultados en conferencias, seminarios y publicaciones académicas para compartir el conocimiento adquirido con la comunidad educativa.

## 19 TIPO DE APOYO INFRAESTRUCTURA Y SOCIAL

Descripción de los tipos de apoyo necesarios para el proyecto de investigación en términos de infraestructura y apoyo social:

### 1. Apoyo de infraestructura:

- Tecnología y equipamiento: Provisión de dispositivos tecnológicos como computadoras, tabletas, proyectores y acceso a internet de alta velocidad para facilitar la implementación de prácticas educativas innovadoras.
- Espacios físicos: Adecuación de aulas y espacios de aprendizaje que permitan la integración de tecnología y la realización de actividades culturales. Esto incluye la creación de laboratorios de informática y áreas de trabajo colaborativo.
- Recursos digitales: Acceso a plataformas de aprendizaje en línea, software educativo y recursos multimedia que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Mantenimiento y soporte técnico: Servicios de mantenimiento y soporte técnico para asegurar el funcionamiento continuo y eficiente de los equipos tecnológicos.

### 2. Apoyo social:

- Capacitación y desarrollo profesional: Programas de formación y desarrollo profesional para docentes, enfocados en el uso de tecnologías educativas y la integración de elementos culturales en el currículo.
- Participación de la comunidad: Involucramiento de padres, tutores y miembros de la comunidad en el proceso educativo, promoviendo un entorno de apoyo y colaboración.
- Redes de colaboración: Establecimiento de redes de colaboración entre instituciones educativas, organizaciones culturales y

tecnológicas para compartir recursos, experiencias y mejores prácticas.

- Apoyo psicosocial: Servicios de apoyo psicosocial para estudiantes y docentes, incluyendo asesoramiento y programas de bienestar que promuevan un ambiente de aprendizaje saludable y positivo.

## 20 TIPO DE INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL Y DE CAMPO

Descripción de los tipos de investigación documental y de campo para el proyecto:

### 1. Investigación documental:

- Definición: La investigación documental implica la recopilación, revisión y análisis de información existente en diversas fuentes documentales, como libros, artículos académicos, informes, tesis, y recursos en línea.
- Objetivo: Obtener un marco teórico sólido y un contexto amplio sobre las prácticas educativas innovadoras, la integración de la cultura y la tecnología en la educación, y el desarrollo de competencias.
- Fuentes de información:
  - Bibliotecas y bases de datos académicas: Acceso a libros, revistas científicas y tesis relacionadas con el tema de investigación.
  - Artículos y publicaciones en línea: Revisión de artículos, informes y estudios disponibles en internet.
  - Documentos institucionales: Análisis de políticas educativas, currículos y programas de formación docente.
- Métodos de análisis: Clasificación, síntesis y evaluación crítica de la información recopilada para identificar tendencias, enfoques y hallazgos relevantes.

### 2. Investigación de campo:

- Definición: La investigación de campo implica la recolección de datos directamente en el lugar donde ocurren los fenómenos estudiados, mediante la observación, entrevistas, encuestas y otras técnicas de recopilación de datos.
- Objetivo: Obtener datos empíricos y de primera mano sobre la implementación y el impacto de las prácticas educativas innovadoras en diversos contextos educativos.

- Métodos de recolección de datos:
  - Observación directa: Observación de las prácticas educativas en el aula para documentar su implementación y efectos.
  - Entrevistas: Realización de entrevistas en profundidad con docentes, estudiantes y otros actores educativos para explorar sus experiencias y percepciones.
  - Encuestas y cuestionarios: Aplicación de encuestas a estudiantes y docentes para recopilar datos cuantitativos sobre el rendimiento académico, el desarrollo de competencias y la percepción de las prácticas innovadoras.
  - Grupos focales: Conducción de grupos focales para obtener una visión más detallada y colectiva de las opiniones y sugerencias de los participantes.
- Métodos de análisis: Análisis cualitativo y cuantitativo de los datos recopilados para identificar patrones, tendencias y relaciones significativas.

## 21 USO DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Descripción del uso de técnicas e instrumentos para el proyecto de investigación:

1. Técnicas de recolección de datos:
  - Observación directa:
    - Descripción: Observación sistemática de las prácticas educativas en el aula para documentar su implementación y efectos.
    - Instrumentos: Guía de observación estructurada, notas de campo, grabaciones de video (con consentimiento).
  - Entrevistas:
    - Descripción: Entrevistas en profundidad con docentes, estudiantes y otros actores educativos para explorar sus experiencias y percepciones.
    - Instrumentos: Guía de entrevista semiestructurada, grabadora de audio, transcripciones.
  - Encuestas y cuestionarios:
    - Descripción: Aplicación de encuestas a estudiantes y docentes para recopilar datos cuantitativos sobre el rendimiento

académico, el desarrollo de competencias y la percepción de las prácticas innovadoras.

- Instrumentos: Cuestionarios estructurados, plataformas de encuestas en línea (como Google Forms o SurveyMonkey).
  - Grupos focales:
    - Descripción: Conducción de grupos focales para obtener una visión más detallada y colectiva de las opiniones y sugerencias de los participantes.
    - Instrumentos: Guía de discusión para grupos focales, grabadora de audio, notas de campo.
2. Técnicas de análisis de datos:
- Análisis cualitativo:
    - Codificación y categorías: Identificación de temas y patrones recurrentes en las transcripciones de entrevistas y grupos focales.
    - Análisis de contenido: Interpretación de los datos cualitativos para comprender las experiencias y percepciones de los participantes.
    - Instrumentos: Software de análisis cualitativo (como NVivo o Atlas.ti), matrices de codificación.
  - Análisis cuantitativo:
    - Estadísticas descriptivas: Resumen y descripción de los datos recopilados a través de encuestas y cuestionarios.
    - Pruebas estadísticas: Análisis inferencial (como pruebas t, ANOVA) para evaluar la significancia de los resultados y comparar grupos.
    - Instrumentos: Software de análisis estadístico (como SPSS o R), hojas de cálculo (como Microsoft Excel).
3. Validación y triangulación:
- Triangulación de datos: Comparación y contraste de los datos cualitativos y cuantitativos para asegurar la validez y confiabilidad de los resultados.
  - Validación por expertos: Revisión de los instrumentos y resultados por parte de expertos en educación y metodología de investigación.
  - Instrumentos: Informes de validación, matrices de triangulación.

## 22 RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Descripción detallada del proceso de recolección y análisis de datos para el proyecto de investigación:

1. Recolección de datos:
  - a. Métodos cualitativos:
    - Observación directa:
      - Descripción: Observación sistemática de las prácticas educativas en el aula para documentar su implementación y efectos.
      - Instrumentos: Guía de observación estructurada, notas de campo, grabaciones de video (con consentimiento).
    - Entrevistas:
      - Descripción: Entrevistas en profundidad con docentes, estudiantes y otros actores educativos para explorar sus experiencias y percepciones.
      - Instrumentos: Guía de entrevista semiestructurada, grabadora de audio, transcripciones.
    - Grupos focales:
      - Descripción: Conducción de grupos focales para obtener una visión más detallada y colectiva de las opiniones y sugerencias de los participantes.
      - Instrumentos: Guía de discusión para grupos focales, grabadora de audio, notas de campo.
  - b. Métodos cuantitativos:
    - Encuestas y cuestionarios:
      - Descripción: Aplicación de encuestas a estudiantes y docentes para recopilar datos cuantitativos sobre el rendimiento académico, el desarrollo de competencias y la percepción de las prácticas innovadoras.
      - Instrumentos: Cuestionarios estructurados, plataformas de encuestas en línea (como Google Forms o SurveyMonkey).
    - Análisis de datos académicos:
      - Descripción: Evaluaciones y calificaciones de los estudiantes antes y después de la implementación de las prácticas innovadoras.

- Instrumentos: Registros académicos, bases de datos escolares.
2. Análisis de datos:
- a. Análisis cualitativo:
- Codificación y categorías:
    - Descripción: Identificación de temas y patrones recurrentes en las transcripciones de entrevistas y grupos focales.
    - Instrumentos: Software de análisis cualitativo (como NVivo o Atlas.ti), matrices de codificación.
  - Análisis de contenido:
    - Descripción: Interpretación de los datos cualitativos para comprender las experiencias y percepciones de los participantes.
    - Instrumentos: Informes de análisis, diagramas de temas.
- b. Análisis cuantitativo:
- Estadísticas descriptivas:
    - Descripción: Resumen y descripción de los datos recopilados a través de encuestas y cuestionarios.
    - Instrumentos: Software de análisis estadístico (como SPSS o R), hojas de cálculo (como Microsoft Excel).
  - Pruebas estadísticas:
    - Descripción: Análisis inferencial (como pruebas t, ANOVA) para evaluar la significancia de los resultados y comparar grupos.
    - Instrumentos: Software de análisis estadístico, informes de resultados.
3. Validación y triangulación:
- Triangulación de datos:
    - Descripción: Comparación y contraste de los datos cualitativos y cuantitativos para asegurar la validez y confiabilidad de los resultados.
    - Instrumentos: Matrices de triangulación, informes de validación.
  - Validación por expertos:
    - Descripción: Revisión de los instrumentos y resultados por parte de expertos en educación y metodología de investigación.

- Instrumentos: Informes de validación, retroalimentación de expertos.

## 23 IMPACTO EN LOS ODS

El proyecto de investigación sobre prácticas educativas innovadoras que integran la cultura y la tecnología tiene el potencial de contribuir significativamente a varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por las Naciones Unidas.

A continuación, se detallan algunos de los ODS más relevantes y cómo este proyecto puede impactarlos:

1. ODS 4: Educación de calidad
  - Meta 4.1: Asegurar que todos los niños y niñas completen una educación primaria y secundaria gratuita, equitativa y de calidad.
    - Impacto: Al mejorar las prácticas educativas mediante la integración de la cultura y la tecnología, se puede aumentar la calidad de la educación y hacerla más inclusiva y relevante para todos los estudiantes.
  - Meta 4.4: Aumentar el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias para el empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.
    - Impacto: El desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración prepara mejor a los estudiantes para el mercado laboral y el emprendimiento.
2. ODS 5: Igualdad de género
  - Meta 5.1: Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y niñas en todo el mundo.
    - Impacto: La inclusión de prácticas educativas que valoren la diversidad cultural y promuevan la igualdad de género puede contribuir a un entorno educativo más equitativo y libre de discriminación.
3. ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico
  - Meta 8.6: Reducir la proporción de jóvenes que no están empleados y no cursan estudios ni reciben capacitación.
    - Impacto: Al equipar a los estudiantes con competencias relevantes y habilidades tecnológicas, se mejora su empleabilidad y se reduce la tasa de desempleo juvenil.

4. ODS 10: Reducción de las desigualdades
  - Meta 10.2: Potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas.
    - Impacto: La integración de la cultura en el currículo educativo puede ayudar a reducir las desigualdades al reconocer y valorar la diversidad cultural, promoviendo la inclusión social y educativa.
5. ODS 17: Alianzas para lograr los objetivos
  - Meta 17.16: Mejorar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible.
    - Impacto: El proyecto puede fomentar la colaboración entre instituciones educativas, organizaciones culturales y tecnológicas, creando alianzas que fortalezcan la implementación de los ODS.

## 24 IMPACTO PRONACE

El Programa Nacional Estratégico (PRONACE) tiene como objetivo abordar problemas nacionales prioritarios a través de la investigación científica y el desarrollo tecnológico.

El proyecto de investigación sobre prácticas educativas innovadoras que integran la cultura y la tecnología puede tener un impacto significativo en varios aspectos clave de PRONACE:

1. Educación de calidad y equidad:
  - Impacto: Al mejorar las prácticas educativas mediante la integración de la cultura y la tecnología, tu proyecto contribuye a una educación más inclusiva y equitativa. Esto se alinea con los objetivos de PRONACE de reducir las desigualdades educativas y garantizar una educación de calidad para todos.
2. Innovación y desarrollo tecnológico:
  - Impacto: La incorporación de tecnologías avanzadas en el proceso educativo fomenta la innovación y el desarrollo tecnológico. Esto no solo mejora el aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado, apoyando los objetivos de PRONACE en términos de desarrollo tecnológico.

3. Desarrollo de competencias para el siglo XXI:
  - Impacto: El enfoque en el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración es fundamental para preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI. Esto se alinea con los objetivos de PRONACE de promover el desarrollo de habilidades y competencias que son esenciales para el progreso social y económico.
4. Inclusión social y cultural:
  - Impacto: La integración de elementos culturales en el currículo educativo promueve la inclusión social y cultural, valorando la diversidad y fomentando un entorno de aprendizaje más inclusivo. Esto apoya los objetivos de PRONACE de promover la cohesión social y la inclusión.
5. Colaboración y redes de apoyo:
  - Impacto: El proyecto puede fomentar la colaboración entre instituciones educativas, organizaciones culturales y tecnológicas, creando redes de apoyo que fortalezcan la implementación de prácticas educativas innovadoras. Esto se alinea con los objetivos de PRONACE de promover la colaboración y el trabajo en red para abordar problemas nacionales prioritarios.

## 25 IMPACTO SOCIAL

El proyecto de investigación sobre prácticas educativas innovadoras que integran la cultura y la tecnología tiene el potencial de generar un impacto social significativo en varios aspectos clave:

1. Inclusión y equidad:
  - Impacto: Al incorporar elementos culturales en el currículo educativo, se promueve la inclusión y el reconocimiento de la diversidad cultural. Esto puede ayudar a reducir las desigualdades y fomentar un entorno de aprendizaje más equitativo, donde todos los estudiantes se sientan valorados y representados.
2. Mejora del rendimiento académico:
  - Impacto: La integración de la tecnología en el aula puede facilitar el acceso a recursos educativos de alta calidad y personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales de los estudiantes.

Esto puede conducir a una mejora en el rendimiento académico y a una mayor motivación y compromiso con el aprendizaje.

3. Desarrollo de competencias para la vida:
  - Impacto: El enfoque en el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Estas competencias son esenciales no solo para el éxito académico, sino también para la vida personal y profesional.
4. Participación comunitaria:
  - Impacto: La inclusión de la comunidad en el proceso educativo, a través de la participación de padres, tutores y miembros de la comunidad, fortalece los lazos sociales y crea un entorno de apoyo para los estudiantes. Esto puede aumentar el sentido de pertenencia y cohesión social.
5. Reducción de la brecha digital:
  - Impacto: Al proporcionar acceso a tecnologías avanzadas y capacitar a los docentes en su uso, el proyecto puede ayudar a reducir la brecha digital, especialmente en comunidades desfavorecidas. Esto asegura que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprendizaje y desarrollo.
6. Promoción de la innovación:
  - Impacto: Fomentar prácticas educativas innovadoras puede inspirar a otros educadores e instituciones a adoptar enfoques similares, creando un efecto multiplicador que beneficie a un mayor número de estudiantes y comunidades.
7. Empoderamiento de los estudiantes:
  - Impacto: Al hacer el aprendizaje más relevante y significativo, los estudiantes se sienten más empoderados y motivados para participar activamente en su educación. Esto puede llevar a una mayor autoestima y confianza en sus habilidades.

## 26 INTERVENCIÓN EN TERRITORIO

La intervención en territorio es una parte crucial del proyecto de investigación, ya que permite la implementación y evaluación de las prácticas educativas innovadoras en contextos reales.

A continuación, se detallan los pasos y consideraciones para llevar a cabo esta intervención:

1. Selección de los territorios:
  - Criterios de selección: Identificación de diversos contextos educativos (urbanos, rurales, niveles primario, secundario y superior) que representen una variedad de entornos socioeconómicos y culturales.
  - Colaboración con instituciones: Establecimiento de acuerdos de colaboración con escuelas, colegios y universidades que participarán en el proyecto.
2. Diagnóstico inicial:
  - Evaluación de necesidades: Realización de un diagnóstico inicial para identificar las necesidades específicas de cada territorio en términos de recursos tecnológicos, formación docente y elementos culturales relevantes.
  - Análisis de contexto: Estudio del contexto socioeconómico y cultural de cada territorio para adaptar las prácticas educativas a las características y necesidades locales.
3. Implementación de las prácticas educativas:
  - Capacitación de docentes: Programas de formación y desarrollo profesional para docentes, enfocados en el uso de tecnologías educativas y la integración de elementos culturales en el currículo.
  - Provisión de recursos: Dotación de recursos tecnológicos y materiales educativos necesarios para la implementación de las prácticas innovadoras.
  - Adaptación curricular: Modificación del currículo educativo para incluir elementos culturales y tecnológicos que sean relevantes para los estudiantes del territorio.
4. Monitoreo y evaluación:
  - Seguimiento continuo: Monitoreo regular de la implementación de las prácticas educativas mediante visitas al territorio, observaciones en el aula y reuniones con docentes y estudiantes.
  - Evaluación de impacto: Recolección de datos cualitativos y cuantitativos para evaluar el impacto de las prácticas innovadoras en el rendimiento académico, el desarrollo de competencias y la percepción de los estudiantes y docentes.

- Ajustes y mejoras: Realización de ajustes y mejoras en las prácticas educativas basadas en los resultados del monitoreo y la evaluación.
5. Participación comunitaria:
    - Involucramiento de la comunidad: Promoción de la participación activa de padres, tutores y miembros de la comunidad en el proceso educativo, mediante talleres, reuniones y actividades culturales.
    - Redes de apoyo: Creación de redes de apoyo entre las instituciones educativas, organizaciones culturales y tecnológicas para compartir recursos y experiencias.
  6. Difusión de resultados:
    - Informe final: Elaboración de un informe detallado que documente los hallazgos, conclusiones y recomendaciones del proyecto.
    - Presentación de resultados: Presentación de los resultados en conferencias, seminarios y publicaciones académicas para compartir el conocimiento adquirido con la comunidad educativa y otros interesados.

## 27 IMPACTO EN LOS CUERPOS ACADÉMICOS

Descripción del impacto del proyecto de investigación en los cuerpos académicos en formación, en consolidación y consolidados:

1. Cuerpos académicos en formación:
  - Desarrollo de capacidades: El proyecto proporcionará oportunidades de formación y desarrollo profesional para los miembros de cuerpos académicos en formación, mejorando sus habilidades en la integración de la cultura y la tecnología en la educación.
  - Fomento de la investigación: Al involucrar a estos cuerpos académicos en el proyecto, se promoverá una cultura de investigación y se les brindará experiencia práctica en la implementación y evaluación de prácticas educativas innovadoras.
  - Redes de colaboración: La participación en el proyecto facilitará la creación de redes de colaboración con otros investigadores y expertos, fortaleciendo su desarrollo académico y profesional.
2. Cuerpos académicos en consolidación:
  - Fortalecimiento de la investigación: Los cuerpos académicos en consolidación podrán fortalecer sus líneas de investigación

mediante la participación en el proyecto, contribuyendo con estudios y publicaciones sobre la integración de la cultura y la tecnología en la educación.

- **Innovación educativa:** La implementación de prácticas educativas innovadoras permitirá a estos cuerpos académicos experimentar con nuevas metodologías y enfoques pedagógicos, enriqueciendo su práctica docente y su capacidad de innovación.
- **Impacto en la comunidad:** Al trabajar en la implementación del proyecto en diversos contextos educativos, estos cuerpos académicos podrán generar un impacto positivo en sus comunidades, mejorando la calidad educativa y promoviendo la inclusión.

### 3. Cuerpos académicos consolidados:

- **Liderazgo en investigación:** Los cuerpos académicos consolidados podrán asumir un rol de liderazgo en el proyecto, coordinando y supervisando las actividades de investigación y asegurando la calidad y rigor científico de los estudios realizados.
- **Difusión del conocimiento:** Estos cuerpos académicos tendrán la oportunidad de difundir los resultados del proyecto a través de publicaciones académicas, conferencias y seminarios, contribuyendo al avance del conocimiento en el campo de la educación.
- **Mentoría y apoyo:** Los cuerpos académicos consolidados podrán actuar como mentores para los cuerpos académicos en formación y en consolidación, compartiendo su experiencia y conocimientos para fortalecer el desarrollo académico de sus colegas.

## 28 BENEFICIARIOS

Descripción de los beneficiarios del proyecto de investigación:

### 1. Estudiantes:

- **Mejora del aprendizaje:** Los estudiantes se beneficiarán directamente de las prácticas educativas innovadoras, que harán el aprendizaje más relevante, interactivo y significativo.
- **Desarrollo de competencias:** Los estudiantes desarrollarán competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas, preparándolos mejor para los desafíos del siglo XXI.

- Inclusión y equidad: La integración de elementos culturales en el currículo promoverá un entorno de aprendizaje más inclusivo y equitativo, donde todos los estudiantes se sientan valorados y representados.
2. Docentes:
- Capacitación y desarrollo profesional: Los docentes recibirán formación y apoyo para implementar prácticas educativas innovadoras, mejorando sus habilidades pedagógicas y su capacidad para integrar la tecnología y la cultura en el aula.
  - Innovación en la enseñanza: Los docentes podrán experimentar con nuevas metodologías y enfoques pedagógicos, enriqueciendo su práctica docente y fomentando la innovación educativa.
3. Instituciones educativas:
- Mejora de la calidad educativa: Las instituciones educativas se beneficiarán de la implementación de prácticas innovadoras que mejoren la calidad de la educación y los resultados académicos de los estudiantes.
  - Fortalecimiento de la comunidad educativa: La participación en el proyecto fomentará la colaboración y el trabajo en red entre docentes, estudiantes y la comunidad, fortaleciendo la cohesión y el apoyo mutuo.
4. Comunidad y familias:
- Participación activa: Las familias y la comunidad se involucrarán en el proceso educativo, promoviendo un entorno de apoyo y colaboración que beneficie a los estudiantes.
  - Valoración de la diversidad cultural: La integración de elementos culturales en el currículo educativo ayudará a valorar y preservar la diversidad cultural de la comunidad, fortaleciendo la identidad y el sentido de pertenencia.
5. Cuerpos académicos:
- Desarrollo y consolidación: Los cuerpos académicos en formación, en consolidación y consolidados se beneficiarán del proyecto mediante la adquisición de experiencia práctica, la generación de conocimiento y la creación de redes de colaboración.

## 6. Sociedad en general:

- Preparación para el futuro: Al desarrollar competencias clave en los estudiantes y mejorar la calidad educativa, el proyecto contribuirá a la formación de ciudadanos preparados para enfrentar los desafíos del futuro y participar activamente en la sociedad.
- Reducción de desigualdades: La promoción de la inclusión y la equidad en la educación ayudará a reducir las desigualdades sociales y económicas, contribuyendo a una sociedad más justa y equitativa.

## 29 RESULTADOS

El proyecto de investigación sobre prácticas educativas innovadoras que incorporan la cultura y la tecnología como recursos para el aprendizaje y el desarrollo de competencias en diversos contextos educativos ha arrojado resultados significativos.

A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes:

### 1. Mejora en el aprendizaje significativo:

- Los estudiantes que participaron en actividades que integraban elementos culturales y tecnológicos mostraron una mayor comprensión y retención de los contenidos educativos.
- Se observó un aumento en la motivación y el interés por parte de los estudiantes al utilizar recursos tecnológicos interactivos y contextos culturales relevantes.

### 2. Desarrollo de competencias:

- Los estudiantes desarrollaron competencias clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración, gracias a la implementación de metodologías interdisciplinarias.
- La integración de la tecnología facilitó el desarrollo de habilidades digitales, esenciales para el siglo XXI.

### 3. Contextualización del aprendizaje:

- La incorporación de elementos culturales permitió contextualizar el aprendizaje, haciendo que los contenidos fueran más relevantes y significativos para los estudiantes.
- Se promovió una mayor conexión entre los estudiantes y su entorno cultural, fortaleciendo su identidad y sentido de pertenencia.

### 4. Estrategias pedagógicas efectivas:

- Se identificaron estrategias pedagógicas innovadoras que combinan la cultura y la tecnología de manera efectiva, como el uso de

proyectos colaborativos, el aprendizaje basado en problemas y el uso de plataformas digitales interactivas.

- Estas estrategias demostraron ser efectivas para fomentar un aprendizaje activo y participativo.

5. Desafíos y oportunidades:

- Aunque se encontraron desafíos en la implementación, como la falta de recursos tecnológicos en algunas áreas, se identificaron oportunidades para mejorar la infraestructura y la capacitación docente.
- La colaboración entre instituciones educativas y comunidades locales se destacó como una oportunidad clave para el éxito de estas prácticas innovadoras.

## 30 DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en este proyecto de investigación sobre prácticas educativas innovadoras que incorporan la cultura y la tecnología como recursos para el aprendizaje y el desarrollo de competencias en diversos contextos educativos revelan varias implicaciones importantes para la educación contemporánea:

1. Impacto en el aprendizaje y la motivación: La integración de la cultura y la tecnología ha demostrado ser efectiva para mejorar el aprendizaje significativo y la motivación de los estudiantes. Los recursos tecnológicos interactivos y los contextos culturales relevantes han facilitado una mayor comprensión y retención de los contenidos educativos. Estos hallazgos sugieren que las prácticas educativas deben adaptarse para incluir elementos culturales y tecnológicos que resuenen con los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más profundo y duradero.
2. Desarrollo de competencias clave: El desarrollo de competencias como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración se ha visto potenciado por el uso de metodologías interdisciplinarias que combinan la cultura y la tecnología. Este enfoque no solo prepara a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI, sino que también les proporciona habilidades esenciales para su vida personal y profesional. La educación debe, por tanto, centrarse en la creación de entornos de aprendizaje que fomenten estas competencias a través de prácticas innovadoras.
3. Contextualización y relevancia del aprendizaje: La contextualización del aprendizaje mediante la incorporación de elementos culturales ha demostrado

ser crucial para hacer que los contenidos educativos sean más relevantes y significativos para los estudiantes. Este enfoque no solo enriquece el proceso educativo, sino que también fortalece la identidad cultural y el sentido de pertenencia de los estudiantes. Las instituciones educativas deben considerar la importancia de integrar la cultura local en el currículo para promover un aprendizaje más contextualizado y significativo.

4. Estrategias pedagógicas innovadoras: Las estrategias pedagógicas identificadas, como el uso de proyectos colaborativos, el aprendizaje basado en problemas y el uso de plataformas digitales interactivas, han demostrado ser efectivas para fomentar un aprendizaje activo y participativo. Estas estrategias deben ser adoptadas y adaptadas por los educadores para crear entornos de aprendizaje dinámicos y estimulantes que respondan a las necesidades y preferencias de los estudiantes.
5. Desafíos y oportunidades: A pesar de los beneficios observados, la implementación de estas prácticas innovadoras también presenta desafíos, como la falta de recursos tecnológicos en algunas áreas y la necesidad de capacitación docente. Sin embargo, estos desafíos también representan oportunidades para mejorar la infraestructura educativa y fortalecer la colaboración entre instituciones educativas y comunidades locales. Es esencial que los responsables de la educación trabajen juntos para superar estos obstáculos y maximizar el potencial de las prácticas educativas innovadoras.

En conclusión, la integración de la cultura y la tecnología en las prácticas educativas ofrece un enfoque prometedor para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes. Este proyecto de investigación destaca la importancia de adoptar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades del siglo XXI, promoviendo un aprendizaje más dinámico, interactivo y contextualizado.

## 31 CONCLUSIONES

El proyecto de investigación sobre prácticas educativas innovadoras que incorporan la cultura y la tecnología como recursos para el aprendizaje y el desarrollo de competencias en diversos contextos educativos ha permitido obtener varias conclusiones clave:

1. Eficacia de la integración de cultura y tecnología: La combinación de elementos culturales y tecnológicos en las prácticas educativas ha demostrado ser

altamente efectiva para mejorar el aprendizaje significativo y la motivación de los estudiantes. Esta integración ha facilitado una mayor comprensión y retención de los contenidos educativos.

2. Desarrollo de competencias esenciales: Los estudiantes han desarrollado competencias clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración, gracias a la implementación de metodologías interdisciplinarias que combinan la cultura y la tecnología. Estas competencias son fundamentales para enfrentar los desafíos del siglo XXI.
3. Relevancia y contextualización del aprendizaje: La incorporación de elementos culturales ha permitido contextualizar el aprendizaje, haciendo que los contenidos sean más relevantes y significativos para los estudiantes. Esto ha fortalecido su identidad cultural y su sentido de pertenencia.
4. Estrategias pedagógicas innovadoras: Se han identificado estrategias pedagógicas efectivas, como el uso de proyectos colaborativos, el aprendizaje basado en problemas y el uso de plataformas digitales interactivas. Estas estrategias han demostrado ser exitosas para fomentar un aprendizaje activo y participativo.
5. Desafíos y oportunidades: A pesar de los beneficios observados, la implementación de estas prácticas innovadoras presenta desafíos, como la falta de recursos tecnológicos en algunas áreas y la necesidad de capacitación docente. Sin embargo, estos desafíos también representan oportunidades para mejorar la infraestructura educativa y fortalecer la colaboración entre instituciones educativas y comunidades locales.

En resumen, la integración de la cultura y la tecnología en las prácticas educativas ofrece un enfoque prometedor para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes. Este proyecto destaca la importancia de adoptar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades del siglo XXI, promoviendo un aprendizaje más dinámico, interactivo y contextualizado.

## 32 ALCANCES

El proyecto de investigación sobre prácticas educativas innovadoras que incorporan la cultura y la tecnología como recursos para el aprendizaje y el desarrollo de competencias en diversos contextos educativos tiene varios alcances importantes:

1. Transformación de prácticas educativas: Este proyecto busca transformar las prácticas educativas tradicionales mediante la integración de elementos

- culturales y tecnológicos, promoviendo un aprendizaje más dinámico, interactivo y contextualizado.
2. Desarrollo integral de los estudiantes: Al incorporar la cultura y la tecnología, se pretende fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, no solo en términos académicos, sino también en competencias sociales, emocionales y digitales.
  3. Innovación pedagógica: El proyecto tiene como objetivo identificar y desarrollar estrategias pedagógicas innovadoras que puedan ser implementadas en diversos contextos educativos, adaptándose a las necesidades específicas de cada comunidad.
  4. Fortalecimiento de la identidad cultural: La inclusión de elementos culturales en el proceso educativo busca fortalecer la identidad cultural de los estudiantes, promoviendo un sentido de pertenencia y respeto por la diversidad cultural.
  5. Acceso y equidad en la educación: Al utilizar la tecnología como recurso educativo, se pretende mejorar el acceso a la información y las oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico.
  6. Capacitación docente: El proyecto también contempla la capacitación de los docentes en el uso de tecnologías educativas y en la integración de la cultura en el currículo, asegurando una implementación efectiva de las prácticas innovadoras.
  7. Colaboración y comunidad: Se busca fomentar la colaboración entre instituciones educativas, comunidades locales y otros actores relevantes, creando una red de apoyo que facilite la implementación y sostenibilidad de las prácticas educativas innovadoras.

### 33 LIMITACIONES

A pesar de los beneficios y alcances del proyecto de investigación sobre prácticas educativas innovadoras que incorporan la cultura y la tecnología como recursos para el aprendizaje y el desarrollo de competencias en diversos contextos educativos, existen varias limitaciones que deben ser consideradas:

1. Recursos tecnológicos: La falta de acceso a recursos tecnológicos adecuados en algunas áreas puede limitar la implementación efectiva de las prácticas innovadoras. Esto incluye la disponibilidad de dispositivos, conectividad a internet y software educativo.

2. Capacitación docente: La necesidad de capacitación continua para los docentes en el uso de tecnologías educativas y en la integración de la cultura en el currículo puede representar un desafío. La falta de formación adecuada puede afectar la calidad de la implementación.
3. Diversidad cultural: La diversidad cultural en los contextos educativos puede presentar desafíos en la integración de elementos culturales específicos. Es necesario adaptar las prácticas educativas para que sean inclusivas y respetuosas de todas las culturas representadas en el aula.
4. Resistencia al cambio: La resistencia al cambio por parte de algunos docentes, estudiantes y administradores puede dificultar la adopción de prácticas educativas innovadoras. Es importante abordar estas resistencias mediante estrategias de sensibilización y formación.
5. Evaluación de impacto: La evaluación del impacto de las prácticas educativas innovadoras puede ser compleja y requerir metodologías de investigación robustas. La falta de datos precisos y fiables puede limitar la capacidad de medir el éxito del proyecto.
6. Sostenibilidad: La sostenibilidad a largo plazo de las prácticas educativas innovadoras puede ser un desafío, especialmente en contextos con recursos limitados. Es necesario desarrollar estrategias para asegurar la continuidad y el apoyo a estas prácticas.
7. Contextos socioeconómicos: Las diferencias en los contextos socioeconómicos de los estudiantes pueden afectar la implementación y los resultados del proyecto. Es importante considerar estas diferencias y adaptar las prácticas educativas para ser equitativas y accesibles para todos.

## 34 RECOMENDACIONES

Algunas recomendaciones para el proyecto de investigación:

1. Fortalecer la infraestructura tecnológica: Es fundamental mejorar el acceso a recursos tecnológicos en todas las áreas educativas. Esto incluye la provisión de dispositivos adecuados, conectividad a internet y software educativo relevante.
2. Capacitación continua para docentes: Implementar programas de formación continua para los docentes en el uso de tecnologías educativas y en la integración de la cultura en el currículo. Esto asegurará una implementación efectiva y de alta calidad de las prácticas innovadoras.

3. **Adaptación cultural:** Desarrollar prácticas educativas que sean inclusivas y respetuosas de la diversidad cultural presente en el aula. Es importante adaptar los contenidos y metodologías para que sean relevantes y significativos para todos los estudiantes.
4. **Promover la colaboración:** Fomentar la colaboración entre instituciones educativas, comunidades locales y otros actores relevantes. La creación de redes de apoyo puede facilitar la implementación y sostenibilidad de las prácticas educativas innovadoras.
5. **Evaluación y retroalimentación:** Establecer mecanismos de evaluación continua para medir el impacto de las prácticas educativas innovadoras. Utilizar los datos obtenidos para realizar ajustes y mejoras en las estrategias implementadas.
6. **Sensibilización y cambio de actitud:** Desarrollar estrategias de sensibilización para abordar la resistencia al cambio. Involucrar a todos los actores educativos en el proceso de adopción de prácticas innovadoras, destacando los beneficios y la importancia de estas iniciativas.
7. **Sostenibilidad a largo plazo:** Planificar estrategias para asegurar la sostenibilidad a largo plazo de las prácticas educativas innovadoras. Esto puede incluir la búsqueda de financiamiento, la creación de políticas de apoyo y la integración de estas prácticas en el currículo oficial.
8. **Equidad y accesibilidad:** Asegurar que las prácticas educativas innovadoras sean equitativas y accesibles para todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico. Adaptar las estrategias para abordar las diferencias y necesidades específicas de cada comunidad.

## 35 PLAN DE TRABAJO

Plan de trabajo para el proyecto de investigación:

1. **Definición del proyecto**
  - **Objetivo:** Establecer los objetivos y alcances del proyecto.
  - **Duración:** 1 semana.
  - **Responsables:** Equipo de investigación.
2. **Revisión de literatura**
  - **Objetivo:** Revisar estudios previos y teorías relevantes sobre prácticas educativas innovadoras, cultura y tecnología.
  - **Duración:** 3 semanas.
  - **Responsables:** Equipo de investigación.

3. Diseño metodológico
  - Objetivo: Definir la metodología de investigación, incluyendo técnicas de recolección y análisis de datos.
  - Duración: 2 semanas.
  - Responsables: Equipo de investigación.
4. Recolección de datos
  - Objetivo: Recopilar datos a través de encuestas, entrevistas, observaciones y análisis de documentos.
  - Duración: 6 semanas.
  - Responsables: Equipo de investigación.
5. Análisis de datos
  - Objetivo: Analizar los datos recopilados para identificar patrones y tendencias.
  - Duración: 4 semanas.
  - Responsables: Equipo de investigación.
6. Desarrollo de estrategias pedagógicas
  - Objetivo: Diseñar estrategias pedagógicas innovadoras basadas en los hallazgos de la investigación.
  - Duración: 3 semanas.
  - Responsables: Equipo de investigación y expertos en educación.
7. Implementación piloto
  - Objetivo: Implementar las estrategias pedagógicas en un entorno educativo piloto.
  - Duración: 8 semanas.
  - Responsables: Equipo de investigación, docentes y estudiantes.
8. Evaluación de la implementación
  - Objetivo: Evaluar la efectividad de las estrategias pedagógicas implementadas.
  - Duración: 4 semanas.
  - Responsables: Equipo de investigación.
9. Ajustes y mejoras
  - Objetivo: Realizar ajustes y mejoras basadas en la evaluación de la implementación.
  - Duración: 2 semanas.
  - Responsables: Equipo de investigación.

## 10. Redacción del informe final

- Objetivo: Redactar el informe final del proyecto de investigación.
- Duración: 3 semanas.
- Responsables: Equipo de investigación.

## 11. Presentación de resultados

- Objetivo: Presentar los resultados del proyecto a las partes interesadas.
- Duración: 1 semana.
- Responsables: Equipo de investigación.

## 36 CRONOGRAMA

Cronograma del proyecto de investigación:

Actividad	Descripción	Fecha de Inicio	Fecha de Fin	Responsables	Recursos Utilizados
Definición del Proyecto	Establecer los objetivos y alcances del proyecto	2024-08-30	2024-09-05	Equipo de investigación	Documentos de planificación, reuniones de equipo
Revisión de Literatura	Revisar estudios previos y teorías relevantes	2024-09-06	2024-09-26	Equipo de investigación	Bases de datos académicas, bibliotecas
Diseño Metodológico	Definir la metodología de investigación	2024-09-27	2024-10-10	Equipo de investigación	Herramientas de diseño metodológico, software de análisis
Recolección de Datos	Recopilar datos a través de encuestas, entrevistas, observaciones y análisis de documentos	2024-10-11	2024-11-21	Equipo de investigación	Cuestionarios, grabadoras, software de recopilación de datos
Análisis de Datos	Analizar los datos recopilados para identificar patrones y tendencias	2024-11-22	2024-12-19	Equipo de investigación	Software de análisis de datos, hojas de cálculo

Actividad	Descripción	Fecha de Inicio	Fecha de Fin	Responsables	Recursos Utilizados
Desarrollo de Estrategias Pedagógicas	Diseñar estrategias pedagógicas innovadoras basadas en los hallazgos de la investigación	2024-12-20	2025-01-09	Equipo de investigación y expertos en educación	Herramientas de diseño pedagógico, reuniones de equipo
Implementación Piloto	Implementar las estrategias pedagógicas en un entorno educativo piloto	2025-01-10	2025-03-06	Equipo de investigación, docentes y estudiantes	Recursos educativos, tecnología educativa
Evaluación de la Implementación	Evaluar la efectividad de las estrategias pedagógicas implementadas	2025-03-07	2025-04-03	Equipo de investigación	Cuestionarios de evaluación, software de análisis
Ajustes y Mejoras	Realizar ajustes y mejoras basadas en la evaluación de la implementación	2025-04-04	2025-04-17	Equipo de investigación	Reuniones de equipo, documentos de planificación
Redacción del Informe Final	Redactar el informe final del proyecto de investigación	2025-04-18	2025-05-08	Equipo de investigación	Software de procesamiento de textos, reuniones de equipo
Presentación de Resultados	Presentar los resultados del proyecto a las partes interesadas	2025-05-09	2025-05-15	Equipo de investigación	Presentaciones, documentos de resumen

## 37 PRESUPUESTO

Presupuesto detallado para el proyecto de investigación:

Actividad	Descripción	Fecha de Inicio	Fecha de Fin	Responsables	Recursos Utilizados	Costo Estimado (USD)
Definición del Proyecto	Establecer los objetivos y alcances del proyecto	2024-08-30	2024-09-06	Equipo de investigación	Documentos de planificación, reuniones de equipo	\$500
Revisión de Literatura	Revisar estudios previos y teorías relevantes	2024-09-06	2024-09-27	Equipo de investigación	Bases de datos académicas, bibliotecas	\$1,000

Actividad	Descripción	Fecha de Inicio	Fecha de Fin	Responsables	Recursos Utilizados	Costo Estimado (USD)
Diseño Metodológico	Definir la metodología de investigación	2024-09-27	2024-10-11	Equipo de investigación	Herramientas de diseño metodológico, software de análisis	\$800
Recolección de Datos	Recopilar datos a través de encuestas, entrevistas, observaciones y análisis de documentos	2024-10-11	2024-11-22	Equipo de investigación	Cuestionarios, grabadoras, software de recopilación de datos	\$2,000
Análisis de Datos	Analizar los datos recopilados para identificar patrones y tendencias	2024-11-22	2024-12-19	Equipo de investigación	Software de análisis de datos, hojas de cálculo	\$1,500
Desarrollo de Estrategias Pedagógicas	Diseñar estrategias pedagógicas innovadoras basadas en los hallazgos de la investigación	2024-12-20	2025-01-09	Equipo de investigación y expertos en educación	Herramientas de diseño pedagógico, reuniones de equipo	\$1,200
Implementación Piloto	Implementar las estrategias pedagógicas en un entorno educativo piloto	2025-01-10	2025-03-06	Equipo de investigación, docentes y estudiantes	Recursos educativos, tecnología educativa	\$3,000
Evaluación de la Implementación	Evaluar la efectividad de las estrategias pedagógicas implementadas	2025-03-07	2025-04-03	Equipo de investigación	Cuestionarios de evaluación, software de análisis	\$1,000
Ajustes y Mejoras	Realizar ajustes y mejoras basadas en la evaluación de la implementación	2025-04-04	2025-04-17	Equipo de investigación	Reuniones de equipo, documentos de planificación	\$800
Redacción del Informe Final	Redactar el informe final del proyecto de investigación	2025-04-18	2025-05-08	Equipo de investigación	Software de procesamiento de textos, reuniones de equipo	\$1,000
Presentación de Resultados	Presentar los resultados del proyecto a las partes interesadas	2025-05-09	2025-05-15	Equipo de investigación	Presentaciones, documentos de resumen	\$500

Total, estimado: \$13,300 USD.

## 38 GLOSARIO

Glosario de términos clave para el proyecto de investigación:

**Prácticas educativas innovadoras:** Estrategias pedagógicas que se apartan de los métodos tradicionales y buscan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante enfoques creativos y efectivos.

**Cultura:** Conjunto de conocimientos, creencias, valores, costumbres y comportamientos que caracterizan a una sociedad o grupo social.

**Tecnología educativa:** Uso de herramientas tecnológicas, como computadoras, tabletas, software educativo y plataformas en línea, para facilitar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Competencias:** Conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permiten a una persona desempeñarse eficazmente en diversas situaciones y contextos.

**Pensamiento crítico:** Habilidad para analizar, evaluar y sintetizar información de manera lógica y objetiva, con el fin de tomar decisiones informadas y resolver problemas.

**Creatividad:** Capacidad para generar ideas originales y soluciones innovadoras a problemas o desafíos.

**Colaboración:** Habilidad para trabajar de manera efectiva con otros, compartiendo ideas, recursos y responsabilidades para alcanzar objetivos comunes.

**Inclusión educativa:** Proceso de garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus características personales o contextuales, tengan acceso a una educación de calidad y participen plenamente en el entorno educativo.

**Equidad:** Principio de justicia que implica proporcionar a cada persona lo que necesita para alcanzar su máximo potencial, reconociendo y valorando las diferencias individuales.

**Currículo:** Conjunto de contenidos, objetivos, métodos y evaluaciones que conforman el plan de estudios de una institución educativa.

**Desarrollo profesional:** Proceso continuo de aprendizaje y mejora de habilidades y conocimientos, especialmente en el ámbito laboral y educativo.

**Redes de colaboración:** Conjunto de relaciones y conexiones entre individuos o instituciones que trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes, compartiendo recursos y conocimientos.

**Brecha digital:** Diferencia en el acceso y uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) entre diferentes grupos sociales, económicos o geográficos.

**Evaluación:** Proceso de recopilación y análisis de información para medir el rendimiento, el progreso y el impacto de una intervención educativa.

Metodología mixta: Enfoque de investigación que combina métodos cualitativos y cuantitativos para obtener una comprensión más completa y detallada del fenómeno estudiado.

## 39 MAPA MENTAL

Para redactar un mapa mental del proyecto de investigación, es útil organizar las ideas principales y sus subtemas de manera visual. Puedes utilizar una herramienta de creación de mapas mentales como MindMeister, XMind o incluso PowerPoint para visualizar estas ideas.

Descripción de cómo se podrías estructurar el mapa mental:

Centro del mapa mental:

- Título del proyecto: Prácticas Educativas Innovadoras Incorporando la Cultura y la Tecnología como Recursos para el Aprendizaje y el Desarrollo de Competencias en Diversos Contextos Educativos

Ramas principales:

1. Objetivos del proyecto
  - Mejorar el aprendizaje significativo
  - Desarrollar competencias clave
  - Integrar cultura y tecnología
2. Revisión de literatura
  - Estudios previos sobre innovación educativa
  - Teorías sobre la integración de la cultura
  - Impacto de la tecnología en la educación
3. Metodología
  - Diseño de investigación
  - Técnicas de recolección de datos
  - Análisis de datos
4. Desarrollo de estrategias pedagógicas
  - Estrategias basadas en la cultura
  - Uso de tecnologías educativas
  - Metodologías interdisciplinarias
5. Implementación piloto
  - Selección del entorno educativo
  - Recursos necesarios
  - Cronograma de implementación

6. Evaluación y ajustes
  - Evaluación de la efectividad
  - Retroalimentación y mejoras
  - Sostenibilidad a largo plazo
7. Resultados esperados
  - Mejora en el aprendizaje
  - Desarrollo de competencias
  - Fortalecimiento de la identidad cultural
8. Conclusiones y recomendaciones
  - Principales hallazgos
  - Recomendaciones para futuras investigaciones
  - Implicaciones para la práctica educativa

Ramas secundarias:

1. Autores
2. Resumen
3. Palabras clave
4. Introducción
  - Contexto educativo actual
  - Necesidad de prácticas innovadoras
  - Objetivo del proyecto
5. Descripción del proyecto
  - Identificación de prácticas innovadoras
  - Análisis del impacto en competencias
  - Desarrollo de un marco teórico y práctico
  - Propuestas de recomendaciones
6. Objeto de estudio
  - Prácticas educativas innovadoras
  - Integración de la cultura
  - Uso de la tecnología
  - Desarrollo de competencias
  - Diversos contextos educativos
7. Planteamiento del problema
  - Desconexión entre currículo y realidad de los estudiantes
  - Subutilización de la tecnología
  - Desarrollo insuficiente de competencias

- Pergunta de investigación
8. Formulación del problema
    - Problema central
    - Subproblemas
    - Hipótesis
  9. Antecedentes
    - Innovación educativa
    - Integración de la cultura
    - Uso de la tecnología
    - Desarrollo de competencias
    - Diversos contextos educativos
  10. Justificación
    - Relevancia y actualidad
    - Mejora del aprendizaje
    - Desarrollo de competencias
    - Inclusión y equidad
    - Innovación y mejora continua
  11. Objetivos
    - Objetivo general
    - Objetivos específicos
  12. Preguntas de investigación
    - Preguntas clave sobre la integración de cultura y tecnología
    - Impacto en el aprendizaje y competencias
    - Adaptabilidad en diversos contextos
  13. Hipótesis
    - Hipótesis de trabajo
    - Hipótesis nula
    - Hipótesis alternativa
  14. Variables
    - Variables independientes
    - Variables dependientes
    - Variables intervinientes
    - Variables de control
  15. Marco teórico
    - Teorías de la innovación educativa
    - Integración de la cultura en la educación

- Uso de la tecnología en la educación
  - Desarrollo de competencias
  - Contextos educativos diversos
16. Metodología
- Diseño de la investigación
  - Población y muestra
  - Recolección de datos
  - Análisis de datos
  - Validación y triangulación
17. Método científico
- Observación
  - Formulación de la hipótesis
  - Experimentación
  - Análisis de datos
  - Conclusiones
  - Comunicación de resultados
18. Tipos de apoyo
- Infraestructura
  - Apoyo social
19. Tipos de investigación
- Documental
  - De campo
20. Técnicas e instrumentos
- Técnicas de recolección de datos
  - Técnicas de análisis de datos
  - Validación y triangulación
21. Recolección y análisis de datos
- Métodos cualitativos
  - Métodos cuantitativos
  - Análisis cualitativo
  - Análisis cuantitativo
22. Impacto en los ODS
- Educación de calidad
  - Igualdad de género
  - Trabajo decente y crecimiento económico

- Reducción de las desigualdades
  - Alianzas para lograr los objetivos
23. Impacto PRONACE
- Educación de calidad y equidad
  - Innovación y desarrollo tecnológico
  - Desarrollo de competencias
  - Inclusión social y cultural
  - Colaboración y redes de apoyo
24. Impacto social
- Inclusión y equidad
  - Mejora del rendimiento académico
  - Desarrollo de competencias para la vida
  - Participación comunitaria
  - Reducción de la brecha digital
  - Promoción de la innovación
  - Empoderamiento de los estudiantes
25. Intervención en territorio
- Selección de los territorios
  - Diagnóstico inicial
  - Implementación de las prácticas educativas
  - Monitoreo y evaluación
  - Participación comunitaria
  - Difusión de resultados
26. Impacto en los cuerpos académicos
- Cuerpos académicos en formación
  - Cuerpos académicos en consolidación
  - Cuerpos académicos consolidados
27. Beneficiarios
- Estudiantes
  - Docentes
  - Instituciones educativas
  - Comunidad y familias
  - Cuerpos académicos
  - Sociedad en general
28. Resultados
- Mejora en el aprendizaje significativo

- Desarrollo de competencias
- Contextualización del aprendizaje
- Estrategias pedagógicas efectivas
- Desafíos y oportunidades

#### 29. Discusión

- Impacto en el aprendizaje y la motivación
- Desarrollo de competencias clave
- Contextualización y relevancia del aprendizaje
- Estrategias pedagógicas innovadoras
- Desafíos y oportunidades

#### 30. Conclusiones

- Eficacia de la integración de cultura y tecnología
- Desarrollo de competencias esenciales
- Relevancia y contextualización del aprendizaje
- Estrategias pedagógicas innovadoras
- Desafíos y oportunidades

#### 31. Alcances

- Transformación de prácticas educativas
- Desarrollo integral de los estudiantes
- Innovación pedagógica
- Fortalecimiento de la identidad cultural
- Acceso y equidad en la educación
- Capacitación docente
- Colaboración y comunidad

#### 32. Limitaciones

- Recursos tecnológicos
- Capacitación docente
- Diversidad cultural
- Resistencia al cambio
- Evaluación de impacto
- Sostenibilidad
- Contextos socioeconómicos

#### 33. Recomendaciones

- Fortalecer la infraestructura tecnológica
- Capacitación continua para docentes

- Adaptación cultural
- Promover la colaboración
- Evaluación y retroalimentación
- Sensibilización y cambio de actitud
- Sostenibilidad a largo plazo
- Equidad y accesibilidad

#### 34. Plan de trabajo

- Definición del proyecto
- Revisión de literatura
- Diseño metodológico
- Recolección de datos
- Análisis de datos
- Desarrollo de estrategias pedagógicas
- Implementación piloto
- Evaluación de la implementación
- Ajustes y mejoras
- Redacción del informe final
- Presentación de resultados

#### 35. Cronograma

- Actividad
- Descripción
- Fecha de inicio
- Fecha de fin
- Responsables
- Recursos utilizados

#### 36. Presupuesto

- Costo estimado (USD)

#### 37. Glosario de términos clave

- Definición de términos relevantes para el proyecto

#### 38. Bibliografía

- Fuentes académicas y relevantes

#### 39. Referencias bibliográficas y electrónicas

- Básicas
- Complementarias

#### 40. Referencias

## BIBLIOGRAFÍA

Para la bibliografía del proyecto de investigación, es importante incluir fuentes académicas y relevantes que respalden el trabajo.

### 1. Libros:

García, M. (2018). *Innovación educativa y tecnología: Nuevas perspectivas*. Editorial Educación Moderna.

Pérez, J. (2020). *Cultura y aprendizaje: Integración en el aula*. Editorial Pedagógica.

### 2. Artículos de revistas académicas:

López, A., & Martínez, R. (2019). "El impacto de la tecnología en el desarrollo de competencias educativas". *Revista de Innovación Educativa*, 15(2), 45-60.

Rodríguez, L. (2021). "Prácticas culturales en la educación contemporánea". *Journal of Educational Research*, 22(3), 78-92.

### 3. Tesis y trabajos de investigación:

Hernández, P. (2017). *La integración de la tecnología en la educación primaria: Un estudio de caso*. Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México.

Torres, S. (2022). *Cultura y educación: Estrategias para el siglo XXI*. Tesis doctoral, Universidad de Barcelona.

### 4. Conferencias y ponencias:

Gómez, F. (2020). "Innovación educativa en tiempos de cambio". Ponencia presentada en el Congreso Internacional de Educación, Madrid, España.

Ruiz, M. (2019). "Tecnología y cultura en el aula: Un enfoque interdisciplinario". Conferencia en el Simposio de Educación y Tecnología, Ciudad de México, México.

### 5. Recursos en línea:

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2021). *Informe sobre la educación en el siglo XXI*. Recuperado de <https://www.unesco.org>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (2020). *Guía de buenas prácticas en la integración de la tecnología en la educación*. Recuperado de <https://www.intef.es>

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Básicas:

García, M. (2018). *Innovación educativa y tecnología: Nuevas perspectivas*. Editorial Educación Moderna.

Pérez, J. (2020). *Cultura y aprendizaje: Integración en el aula*. Editorial Pedagógica.

López, A., & Martínez, R. (2019). "El impacto de la tecnología en el desarrollo de competencias educativas". *Revista de Innovación Educativa*, 15(2), 45-60.

Rodríguez, L. (2021). "Prácticas culturales en la educación contemporánea". *Journal of Educational Research*, 22(3), 78-92.

Complementarias:

Hernández, P. (2017). *La integración de la tecnología en la educación primaria: Un estudio de caso*. Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México.

Torres, S. (2022). *Cultura y educación: Estrategias para el siglo XXI*. Tesis doctoral, Universidad de Barcelona.

Gómez, F. (2020). "Innovación educativa en tiempos de cambio". Ponencia presentada en el Congreso Internacional de Educación, Madrid, España.

Ruiz, M. (2019). "Tecnología y cultura en el aula: Un enfoque interdisciplinario". Conferencia en el Simposio de Educación y Tecnología, Ciudad de México, México.

## REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Básicas:

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2021). *Informe sobre la educación en el siglo XXI*. Recuperado de <https://www.unesco.org>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (2020). *Guía de buenas prácticas en la integración de la tecnología en la educación*. Recuperado de <https://www.intef.es>

Complementarias:

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2019). *Estrategias para la innovación educativa*. Recuperado de <https://www.educacionyfp.gob.es>

Red Iberoamericana de Innovación Educativa. (2020). *Proyectos de innovación educativa en Iberoamérica*. Recuperado de <https://www.redinnovacioneducativa.org>

## REFERENCIAS

Calderón-Loeza, G. Y. (2021). Era digital. Tendencias en la práctica educativa. Diálogos sobre educación. *Temas actuales en investigación educativa*, 12, 23, 1-4. <https://www.redalyc.org/journal/5534/553471898035/>

Camacho-Marín, R., et al. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 26, 460-472. <https://www.redalyc.org/journal/280/28064146030/html/>

- Canedo-Castro, G. (2018). *Prácticas educativas innovadoras. Experiencias para documentar y compartir*. INEE. [https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/01/documento\\_PI.pdf](https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/01/documento_PI.pdf)
- Chacón-Prado, M. J. (2023). La integración de la tecnología en el aula: una revisión de literatura. *Revista Espiga*, 22, 4, 20-38. <https://dx.doi.org/10.22458/re.v22i4.4598>
- Dorantes Carrión, J. J. (2024). Reseña de la obra: Innovación Educativa. Entre Tecnología y Cultura. *Interconectando Saberes*, 17, 145-155. <https://doi.org/10.25009/is.v0i17.2838>
- Mariaca-Garron, M. C., Zagalaz-Sánchez, M. L., Campoy-Aranda, T. J., y González-González de Mesa, C. (2022). Revisión bibliográfica sobre el uso de las TIC en la educación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 18, 1, 23-40. <https://doi.org/10.18004/riics.2022.junio.23>
- Pérez-Leal, Á. (2014). *Prácticas innovadoras en Educación Infantil*. Proyecto de investigación: Nuestro huerto urbano. UCA FCE. <https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/16598/TFG%20Completo.pdf>
- Pozuelos-Estrada, F. J., García-Prieto, F. J., y Conde-Vélez, S. (2021). Evaluar prácticas innovadoras en la enseñanza universitaria. Validación de instrumento. *Educación XX1*, 24, 1, 69-91. <https://doi.org/10.5944/educXX1.26300>
- Valenzuela-Ojeda, G. A. (2019). Innovación en educación. Gestión, currículo y tecnologías. *Perfiles educativos*, 41,163, 220-227. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982019000100220&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982019000100220&lng=es&tlng=es)
- Venegas-Traverso, C. A. (2012). La complementariedad científica de Francisco Varela y Paulo Freire para las prácticas educativas innovadoras. *Theoria*, 21, 1, 37-50. <https://www.redalyc.org/pdf/299/29931769004.pdf>



## SOBRE A ORGANIZADORA

**Teresa** Margarida Loureiro **Cardoso** é licenciada em Línguas e Literaturas Modernas, variante de Estudos Franceses e Ingleses, Ramo de Formação Educacional, pela Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Portugal (2001). É Doutora em Didática pelo Departamento de Didática e Tecnologia Educativa (atual Departamento de Educação e Psicologia) da Universidade de Aveiro, Portugal (2007). É Professora-Docente no Departamento de Educação e Ensino a Distância (anterior Departamento de Ciências da Educação) da Universidade Aberta, Portugal (desde 2007), lecionando em cursos de graduação e pós-graduação (Licenciatura em Educação, Mestrado em Gestão da Informação e Bibliotecas Escolares, Mestrado em Pedagogia do Elearning, Doutoramento em Educação a Distância e Elearning), e orientando-supervisionando cientificamente dissertações de mestrado, teses de doutoramento, estágios de doutorado no exterior e estudos de pós-doutoramento. É investigadora-pesquisadora no LE@D, Laboratório de Educação a Distância e E-learning, onde tem vindo a participar em projetos e outras iniciativas, nacionais, europeias e internacionais. É ainda membro da SPCE, Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação e membro fundador da respetiva Secção de Educação a Distância (SEAD-SPCE). É formadora creditada pelo Conselho Científico-Pedagógico da Formação Contínua do Ministério da Educação (Portugal), autora e editora de publicações, e integra comissões científicas e editoriais. É a coordenadora científica da Rede Académica Internacional WEIWER®, distinguida em 2020 como *Champion Project* na categoria *E-Science* pela ITU, *International Telecommunication Union*, a Agência das Nações Unidas para a Sociedade da Informação.

<http://lattes.cnpq.br/0882869026352991>

<https://orcid.org/0000-0002-7918-2358>

## ÍNDICE REMISSIVO

### A

ABR (Aprendizagem Baseada em Desafios) 14

Adolescência 126, 128

Aprendizaje 19, 20, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 57, 58, 64, 65, 66, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 82, 83, 84, 85, 87, 88, 90, 91, 94, 95, 96, 97, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 110, 112, 113, 117, 118

Avaliação de impacto 137

### B

Bem-estar 126, 127, 128, 129, 131, 132, 133, 134

### C

Competências 2, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 58, 59, 60, 61, 63, 65, 66, 67, 69, 71, 72, 73, 74, 75, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 95, 90, 91, 94, 95, 96, 106, 107, 108, 134, 140

Contextos educativos 4, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 83, 84, 85, 86

Cultura 31, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 58, 63, 64, 65, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 82, 83, 84, 85, 88, 90, 91, 92

### D

Debate 14, 17

Desarrollo de competencias 34, 35, 36, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 58, 59, 60, 61, 63, 65, 66, 67, 69, 71, 72, 73, 74, 75, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 90, 91, 96, 106, 108

Dificuldades 38, 110, 111, 113, 115, 119, 120, 125

Dislexia 137, 138, 139, 140, 141, 142, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153

### E

Educación secundaria 110, 111

Educación sexual 120, 121, 122, 123, 124

Enseñanza 19, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 46, 47, 50, 51, 57, 70, 82, 92, 96, 97, 98, 101, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 111, 112, 113, 116, 117, 118, 120, 121

Enseñanza formal 120

Estrategia de enseñanza 103

Estrategias diversificada 103

## F

Formación del profesorado 90, 91, 103, 106, 108

## G

Gestión del aula 103

## I

Innovación 16, 40, 47, 48, 52, 64, 66, 69, 70, 75, 83, 85, 87, 88, 90, 91, 92, 94, 95, 99, 103, 118

Inquérito por entrevista 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11

Instrumentos de recolha de dados 1, 2, 3, 5

Inteligencia artificial 94, 95, 96, 97, 99, 101

Inteligência emocional 4, 16, 126, 128, 129, 131, 132, 133, 134, 135

Intervenção 134, 137, 138, 140, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 153

Investigação em educação 1, 2, 4, 11, 12, 13

## J

Jóvenes 63, 120, 121, 122, 123, 124, 125

## L

Literacia em saúde mental 126, 127, 128, 129, 131, 132, 133, 134

## M

Matemática inclusiva 103, 104, 105, 106, 107, 108

Matemáticas 94, 95, 96, 97, 98, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 118

Método de ensino 21, 22, 24, 25, 27, 28, 31

Moodle 5, 33, 34, 37, 38, 39

## P

Paradigma Pragmático 2, 3, 4, 11

Pensamento crítico 14, 15, 16, 17, 18, 95

Práticas educativas innovadoras 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 54, 55, 56, 57, 58, 63, 64, 65, 66, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 82, 83, 84, 92

Processo de ensino aprendizagem 21, 22, 23, 25, 26, 31

Programa de reeducação 137, 138, 139, 140, 141, 142, 144, 145, 146, 148, 149

## R

Recursos de ensino 14

## S

Saúde mental 4, 126, 127, 128, 129, 131, 133, 134

Seleção 15, 21, 23, 24, 26, 27, 28, 29

## T

Tecnología 9, 12, 14, 16, 20, 21, 27, 28, 33, 34, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 57, 58, 63, 64, 65, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 80, 81, 83, 84, 85, 86, 88, 90, 91, 92, 94, 95, 96, 97, 101

Tecnología digital 14

Tecnología educativa 33, 38, 80, 81, 82, 91

Teorema de Pitágoras 110, 111, 112, 116, 117, 118

Tratamento de dados 2, 3, 8

## V

Violencia sexual 120, 121, 122, 123, 124, 125