Artículo de investigación científica

Cómo citar: Jiménez, F. F., Pérez Novas, F. A., & Sánchez, H. (2025). Estrategias pedagógicas innovadoras para la enseñanza y aprendizaje significativo en el nivel primario. *Revista Científica Horizontes Multidisciplinarios*, 2(1), 119-132. https://funtedcol.com.co/revista/index.php/Rhomu/article/view/20

Recibido: 19/10/2024
Aceptado: 03/03/2025
Publicado: 19/05/2025

Autor para correspondencia:
pereznovasfranquelina@gmail.com

Conflicto de intereses: los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses, que puedan haber influido en los resultados obtenidos o las interpretaciones propuestas.

Francis Firelys Jimenez.
Ministerio de Educación, Distrito Educativo 1805 de Duvergé, República Dominicana.
minenanelcairis0412@gmail.com.
https://orcid.org/0009-0007-9987-1111

Franquelina Antonia Perez Novas.
Escuela Jorge Méndez Méndez en Angostura del Distrito Educativo 1805 Duvergé. Ministerio de Educación, República Dominicana.
pereznovasfranquelina@gmail.com / https://orcid.org/0009-0001-3991-1747

Haydee Sánchez
Universidad Abierta para Adultos (UAPA), República Dominicana.
dochay88@gmail.com / https://orcid.org/0000-0003-0767-7578

Estrategias pedagógicas innovadoras para la enseñanza y aprendizaje significativo en el nivel primario

Innovative pedagogical strategies for meaningful teaching and learning at the primary level

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo implementar estrategias pedagógicas innovadoras para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en los estudiantes de nivel primario Se analizan las prácticas actuales de los docentes y se diseñan nuevas estrategias que integren herramientas tecnológicas para optimizar el aprendizaje en el aula. Además, se propone un plan de acción integral, que incluye talleres formativos y un seguimiento pedagógico, para que los docentes apliquen de manera eficiente estas estrategias innovadoras. La investigación, de enfoque cualitativo, cuantitativo y basada en el modelo de investigación-acción de Kemmis, incluye la participación de nueve docentes y 52 estudiantes de nivel primario. La conclusión enfatiza la importancia crítica de la formación continua y la implementación de metodologías pedagógicas innovadoras en la educación. Los talleres, al adoptar un enfoque práctico y colaborativo, proporcionaron a los docentes no solo las herramientas necesarias y el conocimiento, sino que también transformaron su actitud hacia la enseñanza. Este cambio positivo en la práctica docente se traduce en beneficios directos para el aprendizaje de los estudiantes, contribuyendo así a una mejora general en la calidad educativa.

Palabras clave: Estrategias pedagógicas, Innovación, Aprendizaje significativo, nivel primario.

Abstract

The aim of this study is to implement innovative pedagogical strategies to enhance teaching and learning among primary-level students. It analyzes current practices of teachers and designs new strategies that integrate technological tools to optimize classroom learning. Furthermore, a comprehensive action plan is proposed, which includes training workshops and pedagogical follow-up, enabling teachers to effectively apply these innovative strategies. The research, which follows a qualitative, quantitative. approach and is based on Kemmis's action-research model, involves the participation of nine teachers and 52 primary students. The conclusion emphasizes the critical importance of continuous training and the implementation of innovative pedagogical methodologies in education. By adopting a practical and collaborative approach, the workshops provided teachers not only with the necessary tools and knowledge but also transformed their attitudes towards teaching. This positive change in teaching practice translates into direct benefits for student learning, thereby contributing to an overall improvement in educational quality.

Keywords: Pedagogical strategies, Innovation, Meaningful learning, Primary level.

Copyright: © 2025 Francis Firelys Jimenez, Franquelina Antonia Perez Novas y Haydee Sánchez; Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de uso y distribución Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

INTRODUCCIÓN

La educación primaria, como etapa fundamental en el desarrollo de los niños, requiere enfoques que no solo fomenten la adquisición de conocimientos, sino que también promuevan habilidades críticas, creativas y sociales. Las metodologías tradicionales, aunque valiosas, a menudo no logran captar el interés de los estudiantes ni adaptarse a sus diversas necesidades de aprendizaje.

Las estrategias pedagógicas innovadoras, tales como el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Colaborativo, la Gamificación y el uso de herramientas tecnológicas, ofrecen un marco dinámico que puede transformar el aula en un entorno de aprendizaje activo y participativo. Estas metodologías no solo involucran a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, sino que también les permiten desarrollar un pensamiento crítico y habilidades para resolver problemas. Igualmente, la integración de la tecnología en la educación ha revolucionado la forma en que los educadores pueden presentar los contenidos y cómo los estudiantes pueden interactuar con ellos.

La implementación de estas estrategias en el nivel primario no solo responde a la necesidad de modernizar la enseñanza, sino que también es un paso crucial para preparar a los estudiantes para un futuro en el que la adaptabilidad y la innovación serán determinantes. Este enfoque educativo centrado en el estudiante, que prioriza la experiencia y la interacción, promete no solo mejorar el rendimiento académico, sino también cultivar un amor por el aprendizaje que perdure a lo largo de la vida.

Las estrategias pedagógicas contribuyen a un mejor desarrollo cognitivo, ya que constituyen la forma de planificar y organizar sistemáticamente las actividades, fortaleciendo las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos de aprendizaje y de enseñanza (Adecuación Curricular del Nivel Primario 2023).

Marco teórico conceptual

Las estrategias pedagógicas innovadoras son de gran importancia, permiten atender las necesidades de los estudiantes con las herramientas tecnológicas y los enfoques pedagógicos actuales.

Para Vélez, et al. (2021), según los resultados de su investigación, la implementación de estrategias innovadoras que integran componentes tecnológicos y pedagógicos en el aula favorece el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Estas innovaciones, cuando se utilizan como un factor novedoso en las clases, contribuyen significativamente al desarrollo académico y personal de los estudiantes, proporcionando una educación de alta calidad.

Gutiérrez (2023), plantea que la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras tales como el aprendizaje basado en proyecto y tecnología educativa, junto con un sistema de evaluación orientado al progreso, es esencial para mejorar la calidad de la educación y abordar las limitaciones inherentes a los métodos tradicionales. Esto permitirá un aprendizaje más significativo para los estudiantes y una enseñanza más efectiva al integrar estrategias innovadoras con herramientas tecnológicas.

Al respecto, Chávez (2022) enfatizó en que la gamificación como estrategia pedagógica innovadora puede tener un impacto significativo en el aprendizaje del estudiante, ya que esta metodología permite que las clases sean más dinámicas y los estudiantes se conviertan en agentes activos del conocimiento. La gamificación persigue fortalecer la competencia de resolución de problemas en contextos reales y fomentar la autonomía de los estudiantes en el aprendizaje.

Las experiencias de enseñanza con estrategias innovadoras ratifican la mejora de los aprendizajes mediante la interacción de los estudiantes entre sus experiencias y lo nuevo por conocer, y al diseñar y practicar sus propias actividades o juegos, y el maestro es el orientador, facilitador o guía, durante el proceso, logrando transformar las prácticas docentes y los aprendizajes en el nivel primario.

Estrategias pedagógicas innovadoras

Para Barros (2021) las estrategias pedagógicas innovadoras, son como un impulso innovador y metodología renovadora, donde los profesores deben tomar decisiones sobre el camino a seguir en la acción educativa, también tendrán que seleccionar programas y recursos didácticos útiles para desarrollar la finalidad educativa, estos recursos, habitualmente, requieren adaptaciones.

Las estrategias tienden a estimular el desarrollo de las capacidades físicas, afectivas, intelectuales y sociales, buscan ajustar los programas y recursos metodológicos a las peculiaridades individuales de cada alumno, también es preciso seleccionarlas en función del área y las actividades que se proponen (Peña, et al. 2020).

El diseño curricular dominicano del nivel primario (2020), enfatiza en que todo proceso educativo ocurre de una acción y que pueden ser significativas en la medida en que sean tomadas como punto de partida, las experiencias vividas por el estudiante ya sea fuera o dentro de la escuela.

Tipos de estrategias pedagógicas innovadoras

En la actualidad se promueven enfoques innovadores en la enseñanza que buscan fomentar un aprendizaje activo y significativo. Estos enfoques se centran en la participación de los estudiantes, la interacción entre pares y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Además, se enfatiza el manejo de herramientas digitales y recursos multimedia para prosperar en la enseñanza y el aprendizaje (Delgado et, al. 2019).

En acuerdo con los autores consultados y la Adecuación curricular dominicana (2020) establece diferentes tipos de estrategias pedagógicas innovadoras para ser utilizadas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de las competencias de los estudiantes, tales como: a) el Aprendizaje Basado en Proyecto, b) el Aprendizaje Basado en Juego, c) el Aprendizaje Colaborativo y la Gamificación.

En esta investigación acción se consideraron cinco estrategias para promover un aprendizaje significativo en los estudiantes del nivel primario de la escuela Jorge Méndez y Méndez; estas estrategias pedagógicas innovadoras son:

a) El aprendizaje Significativo

Para Ausubel (2012), el aprendizaje significativo sucede cuando las ideas expresadas simbólicamente interactúan de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el estudiante ya conoce. La interacción no se produce con cualquier idea previa, sino con una determinada, y la sustantiva significa no literal, lo que significa que no es al pie de la letra. También se puede definir como los conocimientos específicamente pertinentes que ya están presentes en la estructura cognitiva del sujeto que aprende.

La integración de estrategias innovadoras en el proceso educativo no solo hace que el aprendizaje sea más dinámico y relevante, sino que también fortalece la conexión entre nuevos conocimientos y estructuras cognitivas existentes, alineándose con la idea de aprendizaje significativo propuesta por Ausubel; se fomenta un ambiente educativo en el que los estudiantes están más comprometidos y motivados, ya que pueden ver cómo lo que aprenden se aplica de manera práctica y relevante en el mundo que los rodea.

b) Aprendizaje basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyecto es un proceso el cual está enfocado en realizar actividades secuenciales realizadas por un grupo de estudiantes cuyo fin es obtener un producto que le provoque motivación por el aprendizaje desarrollando la capacidad de expresar su opinión libremente y tomar decisiones en cualquier momento que se amerite,

promoviendo la reflexión y el fortalecimiento de los contenidos (Mera et al. 2019. pág., 11).

A través de esta estrategia el estudiante desarrolla las habilidades de explorar e investigar situaciones problemáticas de interés del contexto que le rodea en colaboración con otros y otras asumiendo el reto de modificar, crear recursos o procedimientos, obteniendo como resultado un producto final que genera un aprendizaje significativo.

Los estudiantes del nivel primario pueden desarrollar proyectos educativos innovadores que integren varias áreas del currículo, lo que promueve un aprendizaje significativo, ya que los proyectos emergen como una estrategia educativa poderosa para empoderar a los estudiantes, promoviendo la participación, el pensamiento crítico y la aplicación práctica de conocimientos en situaciones del mundo real, con herramientas tecnológicas, a pesar de la diversidad de contextos.

Esta estrategia implica que los estudiantes trabajen en proyectos que les resulten interesantes y significativos. En este enfoque, los estudiantes tienen la oportunidad de abordar temas relacionados, por ejemplo; con la lectura y la escritura dentro del contexto de un proyecto que ellos mismos eligen o diseñan (Gutiérrez, 2023).

c) Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo es un método de aprendizaje en el que los estudiantes trabajan en grupos pequeños para lograr objetivos de aprendizaje comunes. Se basa en la idea de que el trabajo en equipo y la interacción social pueden mejorar la comprensión, retención y aplicación del conocimiento.

Según Reyes (2021). Esta estrategia se distingue por su aplicabilidad tanto en entornos educativos físicos como en línea, y se enfoca en tres áreas principales. En primer lugar, incluye tres pilares teóricos fundamentales: la teoría del conflicto sociocognitivo, la intersubjetividad y la cognición distribuida. Otro aspecto destacado es el diseño de un modelo de estrategias destinado a fomentar la colaboración sociocognitiva entre los estudiantes por parte de los educadores.

Por último, este modelo incorpora y estructura diversas técnicas académicas de animación grupal que han sido desarrolladas dentro del ámbito del aprendizaje colaborativo. A través de la implementación de esta estrategia, los estudiantes colaboran activamente intercambiando sus ideas, resuelven problemas y adquieren conocimientos, cuyo aprendizaje guarda relación con la teoría sociocultural del desarrollo cognitivo, enfatizando la importancia del aprendizaje colaborativo. Con el desarrollo de interacción social en el aprendizaje.

d) Gamificación

La tecnología se desarrolla y avanza de manera acelerada y las necesidades de los estudiantes cambian en ese mismo ritmo, es decir que desde ahí radica la necesidad de los docentes aplicar estrategias pedagógicas innovadoras y mantenerse actualizados con las últimas tendencias educativas y herramientas de enseñanzas actuales.

La gamificación ofrece una forma innovadora y efectiva de involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje al hacerlo más interactivo, divertido y relevante para ellos. Al integrar elementos de juego como recompensas, competiciones y desafíos en las actividades educativas, se puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que puede conducir a un aprendizaje más efectivo y significativo (Baque y Marcillo. 2020).

La actualización constante de las estrategias de enseñanza les permite a los estudiantes adaptar su aprendizaje a nuevas realidades, creando así un entorno de aprendizaje más dinámico y eficaz. También les brinda la oportunidad de involucrar a los estudiantes de manera más activa, efectiva, eficaz y significativa, en los procesos de

enseñanza y aprendizaje promoviendo su desarrollo integral para enfrentar los desafíos del mundo moderno.

La implementación de estrategias de gamificación en el nivel primario es una manera innovadora y efectiva de potenciar el aprendizaje de los estudiantes, aprovechando su natural inclinación hacia el juego y la exploración para alcanzar objetivos educativos significativos. También le permite al docente la integración de elementos propios de los juegos en el proceso educativo para fomentar la participación, el compromiso y el aprendizaje activo de los estudiantes.

El uso de la estrategia de gamificación educativa se convierte en una herramienta poderosa que permite transformar el aula en un entorno dinámico y motivador, donde los estudiantes pueden aprender de manera divertida y efectiva. “La gamificación se puede concebir como un enfoque de diseño. Un diseño que utiliza tanto elementos del juego como elementos generales del constructo lúdico” (García, y Vázquez. 2022. Pág. 14).

El aprendizaje basado en juegos que es un enfoque pedagógico que enfatiza la importancia de utilizar juegos para promover el desarrollo y el aprendizaje del niño en diversas áreas, tienen como objetivo educar e informar en lugar de simplemente divertirse, por lo que colocan al estudiante en un contexto específico para que desarrolle sus habilidades o adquiera un conocimiento.

Por lo tanto, el aprendizaje basado en juegos utiliza algunos juegos (digitales o no) que los docentes adaptan para alcanzar los objetivos de la clase. Estos juegos intentan explicar conceptos mediante un juego en particular (Gómez 2020).

Esta estrategia enfatiza la importancia de utilizar juegos para promover el desarrollo y el aprendizaje del niño en diversas áreas. El aprendizaje basado en juegos implica la integración del juego en las actividades educativas, capitalizando el atractivo inherente que la competencia posee para los alumnos, esta estrategia no solo estimula a los estudiantes, sino que también los involucra de manera que el juego puede ser utilizado como una herramienta para abordar problemas y encontrar soluciones con apoyo en herramientas digitales. Esto se basa en la premisa de que, desde temprana edad, los niños aprenden primordialmente a través del juego. (Jiménez et, al 2020).

Para Pérez, et al (2021), la implementación de la gamificación ha demostrado ser una herramienta útil tanto para desarrollar habilidades y competencias fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es fundamental que las estrategias de enseñanza sean adaptadas según los intereses de los estudiantes, priorizando las situaciones de la vida diaria para facilitar una comprensión efectiva de los conceptos que se desean enseñar con la gamificación. Por lo tanto, se requiere que el docente sea altamente creativo al seleccionar y aplicar diferentes estrategias con el fin de mantener a los alumnos motivados y facilitar la resolución de problemas.

La adecuación curricular del nivel primario (2022), plantea que el estudiante manipula muchas informaciones y situaciones en la vida diaria, el docente debe orientar para que pueda conectar y utilizar diferentes estrategias que le permita transformar, elaborar y construir los conocimientos para comprender el mundo que lo rodea. Las estrategias de aprendizaje le ayudan a adquirir un aprendizaje significativo ya que ponen en práctica las competencias, se promueve la interacción de los estudiantes con el medio que le rodea, les permite socializar con otros y otras y pueden aplicar conocimientos, habilidades y actitudes.

Una característica de la gamificación es que los juegos utilizados ayudan a mantener la concentración durante largos periodos, lo que también motiva a los participantes a esforzarse para alcanzar los objetivos con éxito. Los efectos visuales, la competencia, la cooperación, el compromiso social, la libertad de elección y de fracaso, así como la retroalimentación rápida y la narrativa utilizada, permiten que los estudiantes se sumerjan en actividades que potencian el proceso educativo (Rengifo, 2020).

Los enfoques innovadores en la enseñanza como la gamificación, el cual se basa en utilizar elementos para diseñar juegos con experiencias de aprendizaje que podrían desarrollarse sin disfrutar del componente lúdico pero que, planificados siguiendo los lineamientos que caracterizan esta metodología, los convierten en propuestas atractivas y motivadoras para los estudiantes. durante su aprendizaje (Cornellá, et, al. 2020). Es importante destacar que, con el uso de la gamificación, se diseñan actividades divertidas y lúdicas que ayudan a despertar la motivación y entusiasmo de los estudiantes del nivel primario.

e) Herramientas de gamificación educativa

Para Reyes et al. (2020) la gamificación "es el empleo de estrategias de juego en entornos no lúdicos, con el fin de modificar el comportamiento de individuos para conseguir objetivos concretos a través de la motivación" (p. 165).Las herramientas digitales de gamificación educativa son estrategias de innovación que han surgido como soporte de la enseñanza y aprendizaje que permiten que el alumno sea autónomo de su aprendizaje, además el aprendizaje es autorregulado y valorado de manera instantánea y en tiempo real. En la era digital actual, donde la atención y la motivación de los estudiantes son cada vez más escasos, la gamificación se ha convertido en una poderosa herramienta para transformar la educación y las experiencias de aprendizaje.

El empleo eficaz de las TIC abre la puerta a la implementación de métodos y procedimientos innovadores. Debido a su versatilidad, se ven como un respaldo para estrategias de enseñanza y aprendizaje creativas, permitiendo el uso creativo de recursos que generalmente resultan estimulantes y motivadores para los estudiantes. Esto mejora su atención, refuerza el aprendizaje significativo y fomenta la independencia cognitiva, lo que conduce a un mejor rendimiento académico y un mayor interés en la investigación (Villacrés et, al 2020).

Su capacidad para aumentar el compromiso, la motivación y el compromiso de los participantes ha llevado a su adopción en aulas, entornos corporativos y más, las herramientas digitales educativas utilizadas, por ejemplo: Cerebriti, Kahoot, Educaplay y Canva, las cuales utilizarán los docentes del nivel primario.

Cerebriti: es una aplicación educativa diseñada para que los docentes proporcionen actividades, juegos o ejercicios interactivos que fomenten el aprendizaje y la retención de información. Incluye funciones de gamificación como recompensas, desafíos y competiciones para hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y motivador.

Kahoot: Es una plataforma de aprendizaje de uso online que transforma la educación y la formación en experiencias interactivas y divertidas. Es utilizado por docentes, empresas y organizaciones de todo el mundo, permite a los usuarios crear cuestionarios, encuestas y juegos educativos personalizados, también se puede descargar en los smartphones para que el estudiante tenga acceso de forma más cómoda y realizar las actividades asignadas.

Educaplay: es una plataforma en línea que proporciona a estudiantes y docentes una variedad de herramientas y recursos educativos interactivos. Está diseñado para crear fácilmente actividades educativas personalizadas, como crucigramas, búsquedas de palabras, cuestionarios, mapas interactivos, eventos de asociación y más.

Canva: es una plataforma online que permite a los usuarios crear diseños gráficos de forma fácil y rápida, incluso si no tienen experiencia en diseño gráfico. Los docentes pueden utilizar Canva para diseñar tableros de juegos personalizados como herramienta visual para actividades de aprendizaje gamificadas.

En relación con las teorías de aprendizaje que sustentan las estrategias innovadoras, por ejemplo, el aprendizaje basado en proyecto asume el Constructivismo, según Jean Piaget (1968), sustenta que el individuo selecciona y clasifica informaciones diversas para solucionar problemas en el mundo que le rodea. Vygotsky, (1920) sostiene que el aprendizaje ocurre en la "zona de desarrollo próximo", que es el espacio entre lo que un estudiante puede hacer de forma independiente y lo que puede lograr con la ayuda de un compañero o maestro más competente. entre lo que un estudiante puede hacer de forma independiente y lo que puede hacer con la ayuda de un adulto o compañero más competente. Destacó la importancia del aprendizaje social y la interacción con otros en el desarrollo cognitivo.

Con la actualización del Diseño Curricular (2022) del nivel primario, y la implementación del enfoque por competencias, el sistema educativo dominicano busca mejorar la calidad en los aprendizajes de los educandos en todos los niveles y modalidades. Su principal fin es que el estudiante adquiera las competencias necesarias que le permitan desenvolverse con eficiencia y eficacia en las tareas que realiza en el espacio sociocultural donde hace vida diaria.

Para Vygotsky, (1968) en su enfoque histórico cultural plantea que el aprendizaje es una actividad social y no solo un proceso de realización individual, como hasta el momento se había sostenido este concepto del aprendizaje que se sitúa en el centro de atención al sujeto activo en su interacción con otros sujetos, con sus creencias y con el objeto, de implementación de elementos que a su vez permiten las transformaciones dentro de él, es decir, sus modificaciones psíquicas y físicas.

La implementación de estrategias pedagógicas innovadoras en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de primer ciclo de primaria de la escuela Jorge Méndez Méndez se justifica a nivel práctico, porque los principales beneficiados serán los docentes y estudiantes. Los docentes podrán contar con herramientas y estrategias innovadoras que les permitan mejorar su práctica pedagógica y facilitar el aprendizaje significativo de sus estudiantes, y ampliar su repertorio pedagógico. Esto puede generar mayor satisfacción profesional al experimentar el éxito de los estudiantes y su propio crecimiento como educadores, con base en una reflexión constante y la innovación de las prácticas educativas.

Al implementar estrategias innovadoras, los docentes tienen la oportunidad de ser creativos en su enfoque pedagógico innovador, es de gran beneficio aprovechar las oportunidades que brindan las nuevas herramientas y enfoques pedagógicos. El análisis de diversos enfoques pedagógicos innovadores, estrategias, técnicas y recursos didácticos han demostrado su eficacia ya que estas estrategias activan de manera efectiva la creatividad, imaginación y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario.

Además, proporciona un cimiento sólido para la adopción de estrategias innovadoras en el nivel primario, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación y promover la productividad académica y el desarrollo integral de los estudiantes

METODOLOGÍA

Esta investigación consideró el enfoque cualitativo y el tipo investigación acción participativa, la cual es una forma de indagación autorreflexiva por quienes participan (como docentes, estudiantes o administración) en situaciones sociales educativas, para mejorar racionalidad y justicia por sus prácticas sociales o educativas; su comprensión de ellos; y lugares/instalaciones donde se llevan a cabo estas prácticas (aulas de escuelas).

Según Latorre (2007), la investigación acción tiene como objetivo mejorar la calidad de la enseñanza y fomentar la reflexión y el aprendizaje continuo entre los actores. Es un enfoque que ayuda a la mejora de las prácticas educativas, ya que implica no solo la generación de conceptos, sino también su aplicación práctica para abordar desafíos concretos y promover el cambio positivo en el entorno educativo, con el equipo

de gestión y la escuela en general.

Diseño

Esta investigación, asumió el modelo de Kemmis (1989), con sus cuatro etapas o momentos, las cuales se relacionan entre sí:

Planificación: En esta etapa, se identificó y definió la situación problemática que se abordó, sobre la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras mediante la investigación acción. Se establecieron los objetivos, se seleccionaron los participantes y se organizó el plan de acción a seguir.

Acción: En esta etapa se ejecutaron las actividades planificadas en el cronograma de capacitación estructurado en seis talleres que fueron impartidos a los docentes del Primer ciclo de Nivel Primaria en el centro educativo Jorge Méndez y Méndez cada taller se desarrolló en un tiempo de cuatro horas.

Observación: Durante esta etapa, se recopilaron datos y se realizó una observación y registro sistemático de los procesos y resultados de la acción implementada sobre las estrategias pedagógicas innovadoras, los instrumentos de recolección de datos utilizados fueron el guión de entrevista, y el guión de grupo focal, los cuales fueron diseñados a partir de la matriz de categorías establecida.

Reflexión: En esta etapa, se analizaron y reflexionaron sobre los datos recopilados durante la observación. Se comprende e interpreta los resultados, identifica patrones, tendencias y relaciones significativas, y se presentan conclusiones. Durante el proceso, se percibe una especie de círculo o espiral, donde el grupo de investigación reflexiona sobre sus conocimientos y actividades.

Este diseño se enfocó en transformar las prácticas docentes y mejorar la calidad de la enseñanza a través de la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que generan en los estudiantes la percepción reflexiva, colaborativa y comprometida con el aprendizaje continuo.

Actores sociales

Los actores sociales que participaron en esta investigación fueron 9 docentes, 52 estudiantes y 3 miembros del equipo de gestión, que tienen la responsabilidad directa en la gestión pedagógica del nivel primario.

Métodos y técnicas

Las técnicas de recogida de información son métodos específicos utilizados para recopilar datos o información relevante en el contexto de una investigación. Las técnicas en la investigación cualitativa se consideran por ser flexibles, exploratorias y abiertas, que ayudan a facilitar la organización de las informaciones por categorías a través de la recopilación de informaciones (García, 2009).

En esta investigación se utilizaron las siguientes técnicas: a) La entrevista estructurada: se aplicó a los docentes y al equipo de gestión para conocer la realidad y explorar las perspectivas y experiencias de los actores con relación al tema de investigación mediante formularios de Google, b) Grupo focal: se aplicó a un grupo de estudiantes del nivel primario para obtener información sobre la efectividad de la implementación de estrategias durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El análisis de la información exigió de un ejercicio cuidadoso reflexivo y de interpretación del contenido, para captar el sentido y el significado de las expresiones dadas por los participantes. Una vez recopilada la información, se llevó a cabo el análisis minucioso con base en la matriz de categorías.

Para el análisis de los datos se identificaron conceptos y temas recurrentes relacionados con la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del nivel primario.

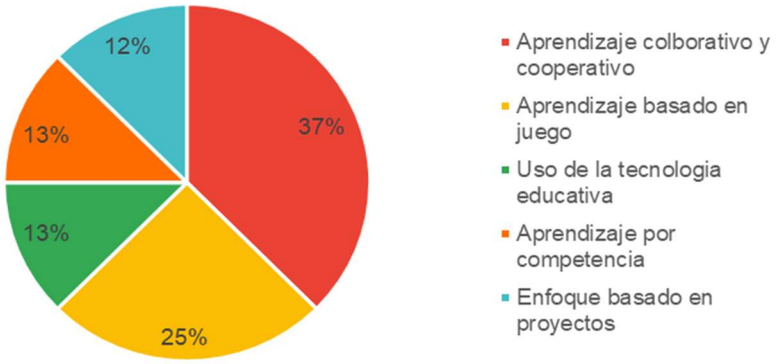
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En relación con los hallazgos recopilados y analizados, se evidencian una serie de elementos significativos sobre la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el nivel primario.

Los resultados se presentan en gráficos con las respuestas de los docentes en cuanto a las estrategias pedagógicas innovadoras que utilizan en la enseñanza, y la efectividad de las estrategias pedagógicas innovadoras implementadas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes; y las respuestas de los estudiantes en el grupo focal en cuanto al rendimiento académico alcanzado, las cuales fueron agrupadas y analizadas con la estadística básica desde Google forms y a través del análisis de contenido..

Gráfico 1.

Estrategias pedagógicas innovadoras que utilizan los docentes del Nivel Primario

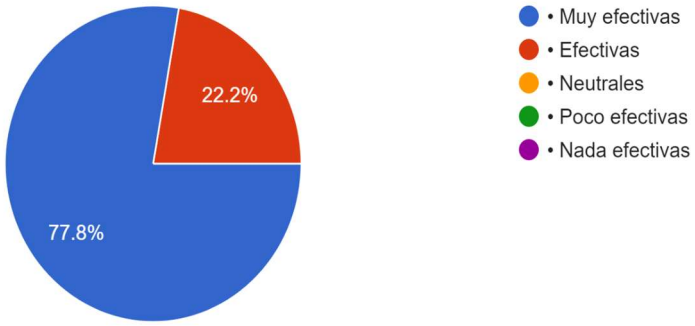


Nota: este gráfico proporciona una visualización clara y comparativa de la utilización de las diferentes estrategias innovadoras pedagógicas por los docentes encuestados. Cada porcentaje representa los tipos de estrategias pedagógicas innovadoras utilizadas en sus prácticas educativas en el nivel primario. El aprendizaje colaborativo y cooperativo es la estrategia más utilizada por los docentes, porque está representada por el indicador más alto, con el 37%. Luego le sigue el aprendizaje basado en juego, ya que la mayoría de los docentes manifestaron utilizarla de manera efectiva, representada en un 25%.

Se observa que el aprendizaje por competencia aun siendo unas de las metodologías educativas implícitas en el diseño curricular dominicano, es manejado por poco docente porque está representada en el 13% en el uso de esta, y en cuanto al uso de la tecnología educativa, refleja igual uso en 13% de ésta, por los docentes en la práctica docente.

Gráfico 2.

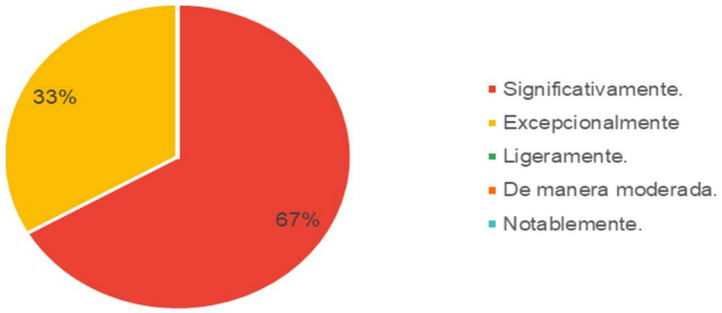
Efectividad de las estrategias pedagógicas innovadoras implementadas en el proceso de aprendizaje.



Nota: En este gráfico, se observa la percepción sobre la efectividad de las diferentes estrategias pedagógicas innovadoras según los docentes encuestados. Ellos consideran que la estrategia del aprendizaje basado en proyectos es muy efectiva, representada en un 77.8% de las respuestas. Seguido de la estrategia innovadora con la gamificación como efectiva en el proceso de enseñanza aprendizaje, definida en un 22.2%

Gráfico 3.

Mejoras en el rendimiento académico de los estudiantes tras la implementación de las estrategias pedagógicas innovadoras.



Nota: La gráfica deja ver que para la mayoría de los estudiantes las estrategias pedagógicas innovadoras facilitaron el desarrollo de habilidades, lo que provocó una mejora significativa y notable en el proceso de enseñanza y aprendizaje, definido en un 67% de las respuestas dadas.

Los estudiantes manifestaron que obtuvieron una mejora excepcional en su rendimiento académico, representado en el 33% de las respuestas, porque la utilización de las tecnologías les ayudó a la retención de los conocimientos y más interés en aprender.

Al concluir con el grupo focal, los estudiantes confirmaron que están motivados para aprender y participar activamente con el uso de herramientas TIC y gamificación, porque el aprendizaje es más significativo. A todos los estudiantes les gustó que sus docentes trabajen con las nuevas estrategias utilizando la gamificación lo que da a entender que el uso de las estrategias pedagógicas innovadoras es beneficioso para el aprendizaje de los estudiantes. El análisis de la información del grupo focal determinó resultados positivos en el rendimiento académico con la implementación de las estrategias innovadoras con herramientas TIC en las prácticas áulicas

CONCLUSIONES

A lo largo de los talleres, los docentes obtuvieron una experiencia transformadora, quienes inicialmente mostraron una mezcla de curiosidad y preocupación frente a las estrategias pedagógicas innovadoras. A medida que avanzaba el proceso, los docentes no solo adquirieron una comprensión clara de metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Trabajo Colaborativo, el Aprendizaje Basado en Juego, el aula invertida y la Gamificación, sino que también desarrollaron confianza en su capacidad para adaptar estas estrategias a sus contextos particulares.

El éxito del taller radicó en su enfoque práctico y colaborativo, que permitió a los docentes visualizar el impacto positivo de estas innovaciones en el aprendizaje de sus estudiantes. Al finalizar, los participantes no sólo comprendieron las nuevas metodologías, sino que mostraron un alto grado de compromiso y motivación para implementar dichas estrategias en su práctica pedagógica, con la convicción de que mejorarían la efectividad del aprendizaje en sus aulas.

Durante el taller de herramientas tecnológicas con la gamificación, este proporcionó una experiencia enriquecedora tanto para los docentes participantes como para el equipo investigador, fomentando un entorno de aprendizaje colaborativo y motivador. Los docentes adquirieron habilidades teóricas y prácticas para integrar herramientas de gamificación en sus aulas, lo que generó un alto nivel de entusiasmo y compromiso.

A lo largo del taller, no solo demostraron interés en explorar nuevas metodologías, sino que también destacaron la relevancia y efectividad de la gamificación para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje. La interacción activa entre los participantes, junto con la sólida retroalimentación recibida, subrayó el impacto positivo del taller en el desarrollo profesional de los docentes. Además, los docentes expresaron confianza en el potencial de estas técnicas para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes, fortaleciendo su capacidad para crear entornos educativos más atractivos, dinámicos y efectivos.

Las actividades realizadas con las diferentes herramientas les permitieron a los docentes ampliar su perspectiva sobre el uso de herramientas tecnológicas y estrategias pedagógicas innovadoras, como Canva, Cerebriti, Kahoot y Educaplay, en sus aulas.

Por otro lado, los docentes adquirieron nuevas habilidades para diseñar actividades dinámicas y atractivas, basadas en gamificación, que fomentan la participación de los estudiantes y mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje. A pesar de las resistencias iniciales al cambio, los docentes manifestaron una notable motivación y confianza en que estas estrategias atraerán mayor atención e interés por parte de los estudiantes.

En términos generales, se puede decir, que, a través de los talleres realizados sobre la implementación de las estrategias pedagógicas innovadoras como el aprendizaje colaborativo, aprendizaje basado en juego, aprendizaje basado en proyecto y el uso de herramientas tecnológicas fue exitoso, como se evidenció en las observaciones en el aula, donde los estudiantes mostraron un alto nivel de motivación y participación. Los docentes, satisfechos con los resultados, expresaron su gratitud hacia el equipo investigador por introducirles a estas innovaciones, y manifestaron su compromiso de integrar de manera regular estas metodologías en sus planificaciones.

El taller no solo generó expectativas positivas sobre el impacto de las nuevas formas de enseñanza, sino que también proporcionó una base sólida para la transformación de las prácticas educativas, mejorando el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes ya que se evidenció una mejora significativa en la capacidad de retención de los conocimientos durante el proceso de enseñanza.

REFERENCIAS

Adecuación Curricular del Nivel Primario. (2022). *Adecuación curricular del nivel primario*. Ministerio de Educación de la República Dominicana.

https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/dPOb-adecuacion-curricular-del-nivel-primariopdf.pdf

Baque, P. G. C., & Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, *6*(3), 56–77. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680

Barros, S. F. B., & Arcos, H. G. A. (2021). Estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza–aprendizaje de la Educación Física en Bachillerato. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, *6*(2), 25–50. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7941182

Campo-Peña, A., Campo Peña, E., Coba Vides, J., & Acevedo-Merlano, A. (2020). Estrategias para la enseñanza de la educación física en búsqueda de la calidad educativa [Strategies for teaching physical education in search of educational quality]. *Revista Científica De FAREM-Estelí*, *(33)*, 23–34. https://doi.org/10.5377/farem.v0i33.9606

Charris, N., & Polanco, M. (2021). *Estrategias y prácticas pedagógicas innovadoras y el uso de TIC, para mejorar el rendimiento académico*. Corporación Universidad de la Costa. https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/8459

Chávez, S. (2022). *La gamificación como estrategia pedagógica innovadora para la enseñanza de las operaciones básicas en situaciones problemas en los estudiantes de multigrado 4° y 5° del Centro Educativo Las Pavas del Municipio de Guaranda - Sucre*. Corporación Universitaria del Caribe - CECAR. https://repositorio.cecar.edu.co/handle/cecar/9665

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, *28*(1), 5–19. https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920

Delgado, J. L. C., Chávez, A. G., & Molina, O. A. M. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Scientific*, *4*(14), 205–227. https://www.redalyc.org/journal/5636/563662154011/563662154011.pdf

Ministerio de Educación de la República Dominicana. (2018). *Diseño curricular del nivel primario del primer ciclo (1ero, 2do y 3ero)*. https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/MusI-diseno-curricular-del-nivel-primario-primer-ciclopdf.pdf

García, J. J. (2009). *Nuevos desafíos en investigación: teorías, métodos, técnicas e instrumentos* (ed.). Homo Sapiens Ediciones. https://elibro.net/es/ereader/uapa/67085?page=88

Gómez C., J. L., & Bonilla-Torres, C. A. (2020). Estrategias pedagógicas apoyadas en TIC: Propuesta para la educación contable. *Aibi Revista de Investigación, Administración e Ingeniería*, *8*(2), 142–153. https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/1635

Gómez, M. (2003). Estrategias de un modelo de aprendizaje: La televisión por satélite para la elaboración de planes de clases en la enseñanza del inglés. *Anales de la Universidad Metropolitana*, *3*(2), 159–169. Universidad Metropolitana. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4003776

Gutiérrez, E. (2023). *Estrategia innovadora contextualizada para mejorar la planificación de la lectoescritura en los estudiantes de San Pedro de Macorís*. Universidad San Ignacio de Loyola. https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/1b31ad38-1bd5-4b4b-8f61-13be8401acea

Hernández, P. E. (2023). Modelo pedagógico ITSCO, contribución al objetivo 4 de los ODS, y al plan de oportunidades 2021–2025. *Revista Conrado*, *19*(S1), 69–74.

https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3103

Jiménez King, V., Estrada Sentí, V., & Febles Rodríguez, J. (2020). Estrategia innovadora para mejorar el rendimiento académico de los alumnos de 6to. bachillerato. *UCE Ciencia. Revista de Postgrado*, *8*(2). http://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/194

Latorre Medina, M. J. (2007). El potencial formativo del prácticum: Cambio en las creencias que sobre la enseñanza práctica poseen los futuros maestros. *Revista de Educación*, *(343)*, 249–273. https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/78030

Lomba Pérez, A., Jáber Mohamad, J. R., & Cruz Sánchez Rodríguez, D. D. L. (Coords.). (2021). *Gamificación en el aula*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. https://elibro.net/es/ereader/uapa/199486?page=60

Moreira, M. A. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/10652

Peña, A. C., Peña, E. C., Vides, J. C., & Acevedo, M. A. (2020). Estrategias para la enseñanza de la educación física en búsqueda de la calidad educativa. *Revista Científica Estelí*, *(33)*, 23–34. https://revistas.unan.edu.ni/index.php/Cientifica/article/view/2180

Rengifo, C. A. P. (2020). Gamificación e innovación educativa: Apuntes para la práctica. *Revista Conrado*, *16*(S1), 241–248. https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1547

Reyes, R. J. (2021). Estrategias didácticas innovadoras para mejorar el desempeño docente. *Journal of Latin American Science*, *5*(2), 853–883. https://lasjournal.com/index.php/abstract/article/download/108/72

Vélez, M. M. D., Genovezzi, H. J. L., Escobar, C. J. C., & Cevallos, R. N. C. (2021). Las estrategias innovadoras para fomentar la calidad de educación en las zonas urbanas del Guayas. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, *6*(5), 360–370. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8016944

Vera, G. E., Rodríguez Mera Moya, G. E., & Jurado Fernández, C. A. (Dirs.). (2022). *Estrategias de aprendizajes basadas en proyectos para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de Unidad Educativa Sarah Flor Jiménez, 2021* (1.ª ed.). Universidad César Vallejo. https://elibro.net/es/ereader/uapa/228704?page=1

Villacres, G. E., Espinoza, E. E., & Rengifo, G. K. (2020). Empleo de las tecnologías de la información y la comunicación como estrategia innovadora de enseñanza y aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, *12*(5), 136–142. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000500136&script=sci_arttext&tlng=en

SOBRE LAS AUTORAS

Francis Firelys Jimenez: Maestranda en Gestión de Instituciones Educativas Virtuales. Universidad Abierta para Adultos (UAPA) Santiago República Dominicana. Licenciada en Educación Inicial por Universidad Urania Montas. Trabaja como Técnico Distrital en el Distrito Educativo 1805 de Duvergé. Provincia Independencia. República Dominicana.

Franquelina Antonia Perez Novas: Maestranda en Gestión de Instituciones Educativas Virtuales. Universidad Abierta para Adultos (UAPA) Santiago República Dominicana. Licenciada en Educación Mención Básica por la Universidad Eugenio María de Hostos (UNIREMHOS). Trabaja como Maestra de Primaria en la escuela Jorge Méndez Méndez en Angostura del Distrito Educativo 1805 de Duvergé. Provincia Independencia. República Dominicana

Haydee Sánchez: Dra. en Innovaciones Educativas, con PHD en pedagogía, investigación y conocimiento. Profesora universitaria titular, experta tutora virtual con formación de la OEA; con 23 años en educación a distancia y facilitación de los aprendizajes en línea, especialista de contenido, diseñadora instruccional para ambientes virtuales. Investigadora acreditada. Miembro del comité científico de la dirección académica de posgrado de la UAPA. Pertenece a varios grupos y líneas de investigación. Trabaja como facilitadora virtual y asesora de tesis de posgrado de la UAPA. Santiago de República Dominicana.

DECLARACIÓN DE INTERESES

Declara no tener ningún conflicto de intereses, que puedan haber influido en los resultados obtenidos o las interpretaciones propuestas.

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD AUTORAL

Francis Firelys Jimenez: Conceptualización, Metodología, Curación de datos, Escritura – Borrador original.

Franquelina Antonia Perez Novas: Conceptualización, Visualización, Escritura – Revisión y edición.

Haydee Sánchez: Metodología, revisión y edición académica, aplicación de APA 7ma, versión final