

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE FORMACIÓN PROFESIONAL  
ADMINISTRATIVA Y COMERCIAL**

**AÑO 2022**

**ESQUEMA PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN Y  
DESARROLLO CON RECURSOS INSTITUCIONALES**

**PERÍODO 2023-2025**

**1. Título**

Aplicación de Tecnologías Didácticas Interactivas en el proceso de formación de los estudiantes del instituto.

**2. Antecedentes**

El proyecto de investigación titulado "Aplicación de Tecnologías Didácticas Interactivas en el Proceso de Formación de los Estudiantes del Instituto" surge como respuesta a una creciente demanda por entender y optimizar el rol de las tecnologías en el ámbito educativo. En un contexto marcado por la omnipresencia de la tecnología en la vida cotidiana, la educación no permanece ajena a esta transformación.

La llegada de herramientas digitales ha abierto un abanico de posibilidades para enriquecer y diversificar los métodos de enseñanza, ofreciendo recursos interactivos, dinámicos y adaptativos que pueden potenciar el aprendizaje de los estudiantes. No obstante, la implementación efectiva de estas tecnologías en el aula requiere de un entendimiento profundo de su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como de las mejores prácticas para su integración en el currículo educativo.

En este contexto, este proyecto de investigación se propone explorar la aplicación de tecnologías didácticas interactivas, como simulaciones, juegos educativos, plataformas de aprendizaje en línea y recursos multimedia, en el proceso de formación de los estudiantes del instituto. Se busca comprender cómo estas herramientas pueden ser utilizadas de manera efectiva para promover un aprendizaje activo, significativo y autónomo, así como para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y digitales en los estudiantes. Además, se pretende identificar los factores que facilitan o dificultan la adopción y el uso de estas tecnologías por parte de los docentes y las instituciones educativas, así como las estrategias y prácticas pedagógicas más adecuadas para su implementación en el aula. A través de un enfoque multidisciplinario que integre perspectivas teóricas, metodológicas y prácticas, este proyecto aspira a generar conocimiento riguroso y

relevante que contribuya a mejorar la calidad de la educación y a preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado y globalizado.

Se espera que los resultados de esta investigación puedan servir de base para el diseño de políticas educativas, programas de formación docente y recursos didácticos que promuevan el uso efectivo de las tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En última instancia, el objetivo último de este proyecto es contribuir al desarrollo de una educación más inclusiva, innovadora y centrada en el estudiante, que prepare a los jóvenes para ser ciudadanos activos, críticos y competentes en la sociedad del siglo XXI.

### **3. Justificación**

El proyecto se fundamenta en la necesidad urgente de adaptar la educación a las demandas y dinámicas cambiantes del mundo contemporáneo, caracterizado por un entorno digital y globalizado en constante evolución. En un contexto donde la tecnología se ha convertido en una parte integral de la vida cotidiana, es esencial que el sistema educativo se ajuste y aproveche plenamente las oportunidades que estas herramientas ofrecen para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje. Las tecnologías didácticas interactivas presentan un potencial revolucionario en este sentido, al ofrecer una amplia gama de recursos y herramientas que pueden transformar la forma en que se transmiten y adquieren conocimientos. Desde aplicaciones móviles y plataformas en línea hasta simulaciones y juegos educativos, estas tecnologías tienen la capacidad de involucrar a los estudiantes de manera activa y motivadora, fomentar la experimentación y el descubrimiento, y adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante.

La integración de tecnologías interactivas en el aula puede promover el desarrollo de habilidades clave para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la colaboración, la creatividad y la alfabetización digital, que son fundamentales para el éxito en la sociedad actual. Sin embargo, a pesar del potencial prometedor de estas tecnologías, su implementación efectiva en el contexto educativo sigue siendo un desafío para muchos educadores e instituciones. Se enfrentan a barreras como la falta de recursos tecnológicos, la resistencia al cambio, la capacitación insuficiente del personal docente y la falta de evidencia sobre su impacto real en el aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, este proyecto de investigación se justifica como una oportunidad para abordar estas cuestiones y avanzar en nuestro entendimiento sobre cómo aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías didácticas interactivas en el proceso de formación de los estudiantes del instituto. A través de una investigación rigurosa y multidisciplinaria, se buscará explorar el impacto de estas tecnologías en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, así como identificar las mejores prácticas y estrategias para su integración efectiva en el aula. Además, se espera que los resultados de esta investigación puedan proporcionar orientación y recomendaciones prácticas para educadores, responsables de políticas y otros actores interesados, con el fin de promover una educación más inclusiva, innovadora y centrada en el estudiante en la era digital. En última instancia, el objetivo de este proyecto es contribuir a la mejora continua de

la calidad de la educación y al desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades de un mundo cada vez más digital y conectado.

#### 4. Tipo de proyecto

Este proyecto es una innovación educativa, pues busca mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en los institutos superiores tecnológicos del país.

Dominio académico, línea de investigación y carreras en el ámbito:

- Dominio académico: Educación inclusiva, cultura y sociedad.
- Línea de Investigación: Educación y Sociedad
- Carreras en el ámbito: Seguridad y Prevención de Riesgos Laborales

El proyecto de Aplicación de Tecnologías Didácticas Interactivas en el Proceso de Formación de los Estudiantes del Instituto se desarrolla dentro de la línea de investigación Educación y Sociedad, ya que busca integrar herramientas tecnológicas avanzadas en el proceso educativo para mejorar la calidad del aprendizaje y adaptarse a las necesidades de una sociedad cada vez más digital. Al incorporar tecnologías didácticas interactivas, el proyecto pretende no solo optimizar la transmisión de conocimientos, sino también fomentar el pensamiento crítico, la participación activa y la colaboración entre los estudiantes, preparando así a los futuros profesionales para enfrentar los desafíos del entorno socioeconómico actual. Además, estas tecnologías permiten una mayor inclusión y personalización del aprendizaje, favoreciendo a estudiantes con diversos estilos y ritmos de estudio, lo que contribuye a la equidad educativa y al desarrollo social integral, alineándose con los objetivos de la investigación en la intersección entre la educación y su impacto en la sociedad.

- Seguridad y Prevención de Riesgos Laborales: El proyecto Aplicación de Tecnologías Didácticas Interactivas en el Proceso de Formación de los Estudiantes del Instituto se inserta en la carrera de Seguridad y Prevención de Riesgos Laborales de manera eficaz, ya que permite innovar de forma productiva en la enseñanza de esta disciplina, integrando herramientas tecnológicas que mejoran la comprensión y aplicación de conceptos críticos como la identificación de riesgos, la evaluación de peligros y la implementación de medidas preventivas. A través de simulaciones interactivas, plataformas de realidad aumentada y otras tecnologías didácticas, los estudiantes pueden experimentar escenarios laborales reales en entornos controlados, adquiriendo habilidades prácticas y mejorando su capacidad para tomar decisiones rápidas y efectivas en situaciones de riesgo. Esta innovación educativa no solo facilita un aprendizaje más dinámico y efectivo, sino que también contribuye a formar profesionales mejor preparados para enfrentar los desafíos del campo de la seguridad laboral, lo que tiene un impacto positivo

tanto en la calidad de la enseñanza como en la protección de los trabajadores en el entorno laboral.

### **5. Objetivo General**

El objetivo general de este proyecto es implementar la integración de tecnologías didácticas interactivas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de instituto, con el fin de mejorar la calidad educativa, promover el desarrollo de habilidades relevantes para el siglo XXI y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un entorno cada vez más digitalizado y globalizado.

### **6. Objetivos Específicos**

1. Evaluar el nivel de motivación y compromiso de los estudiantes al participar en actividades de aprendizaje que involucren tecnologías didácticas interactivas.
2. Analizar el impacto de la integración de estas tecnologías en el rendimiento académico de los estudiantes, considerando aspectos como la comprensión de conceptos, la retención de información y la aplicación práctica del conocimiento.
3. Identificar las habilidades cognitivas, socioemocionales y digitales desarrolladas por los estudiantes mediante el uso de tecnologías didácticas interactivas, tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la alfabetización digital.
4. Investigar los factores facilitadores y las barreras para la implementación efectiva de estas tecnologías en el aula, incluyendo la disponibilidad de recursos tecnológicos, la capacitación del personal docente y la aceptación por parte de los estudiantes.
5. Proponer recomendaciones y estrategias prácticas para mejorar la integración de tecnologías didácticas interactivas en el proceso de formación de los estudiantes del instituto, con el objetivo de optimizar su impacto en el aprendizaje y promover una educación más inclusiva, innovadora y centrada en el estudiante.

### **7. Metodología, materiales y métodos.**

Enfoque de la investigación: Mixto

Tipo de investigación: Descriptiva Transversal

Métodos teóricos

- Analítico-Sintético: Este método de investigación consiste en descomponer un todo en partes o elementos, permitiéndonos así observar las causas y naturaleza del fenómeno a estudiar.
- Histórico – Lógico: Se analizará la problemática teniendo en cuenta el tiempo y la ubicación del mismo
- Inductivo- Deductivo: Se utilizarán premisas específicas y particulares para llegar a una conclusión general y a su vez específica.

## Métodos Empíricos

- Entrevistas: Se realizarán entrevistas vía online con un cuestionario referenciado para la investigación.

## 8. Equipo de Investigación

### Director de Proyecto:

PhD: Belinda Marta Lema Cachinell

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1403-336X>

E-mail: [marta.leva@formacion.edu.ec](mailto:marta.leva@formacion.edu.ec)

### Investigadores:

Lic. Daniel Austin Zaldívar Almarales

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9892-5033>

E-mail: [daniel.zaldivar@formacion.edu.ec](mailto:daniel.zaldivar@formacion.edu.ec)

Ing. Lesly Johanna Benítez Pincay

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6206-1253>

E-mail: [lesly.benitez@formacion.edu.ec](mailto:lesly.benitez@formacion.edu.ec)

MSc. Célida Sabina Gómez Sánchez

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1319-4532>

E-mail: [celida.gomez@formacion.edu.ec](mailto:celida.gomez@formacion.edu.ec)

## 9. Metodología para la evaluación de resultados

- Se llevará a cabo un estudio cuasiexperimental pretest-postest, donde se recopilarán datos cuantitativos antes y después de la intervención con tecnologías didácticas interactivas. Esto incluirá la administración de pruebas estandarizadas para evaluar el rendimiento académico, así como encuestas estructuradas para medir la motivación, el compromiso y la percepción de los estudiantes sobre el uso de estas tecnologías.
- Se realizarán entrevistas semiestructuradas y grupos focales con estudiantes, docentes y otros actores relevantes para recopilar datos cualitativos sobre la experiencia y la percepción del uso de tecnologías didácticas interactivas. Esto permitirá obtener una comprensión más profunda de los efectos de estas tecnologías en el aprendizaje, así como identificar factores facilitadores y barreras para su implementación.
- Los datos cuantitativos y cualitativos se analizarán de manera integrada, utilizando técnicas de análisis estadístico para examinar las diferencias significativas en el rendimiento académico y las percepciones de los estudiantes antes y después de la intervención. Además, se llevará a cabo un

análisis temático de los datos cualitativos para identificar patrones, tendencias y temas emergentes relacionados con la experiencia del uso de tecnologías didácticas interactivas.

- Se realizará una triangulación de datos, donde se compararán y contrastarán los hallazgos cuantitativos y cualitativos para obtener una imagen holística y completa del impacto de las tecnologías didácticas interactivas en el proceso de formación de los estudiantes del instituto.
- Los resultados de la evaluación se presentarán de manera clara y detallada en un informe final, que incluirá análisis de datos, interpretación de hallazgos, conclusiones y recomendaciones para la implementación futura de tecnologías didácticas interactivas en el contexto educativo del instituto.

### 10. Cronograma de actividades

Actividad	Semestre en el que se va a desarrollar				Fecha		Responsable
	Semestre 1 Enero 2023-Julio 2023	Semestre 2 Julio 2023- Diciembre 2023	Semestre 3 Enero 2024-Julio 2024	Semestre 4 Julio 2024- Diciembre 2024	Desde	Hasta	
REUNION CON EL EQUIPO DE INVESTIGACION	X				03/01/2023	03/01/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
ELABORACION DEL PLAN DE APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES PARTICIPANTES EN PROYECTO	X				06/01/2023	10/01/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
ADQUISICION DE LICENCIA DE SOFTEARE ARTICULATE 360 (ESTANDAR POR UN AÑO, UN USUARIO)	X				10/01/2023	10/01/2024	DIRECTOR DE PROYECTO
CAPACITACION AL EQUIPO DE INVESTIGACION SOBRE ARTICULATE 360	X				12/01/2023	24/01/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
REUNION CON DOCENTES DE LAS CARRERAS OBJETO DE ESTUDIO	X				30/01/2023	30/01/2023	DIRECTOR DE PROYECTO
REUNION CON EXPERTOS DE LAS MATERIAS OBJETO DE ESTUDIO	X				3/02/2023	15/02/2023	DIRECTOR DE PROYECTO
REUNION CON EL EQUIPO DE INVESTIGACION	X				17/02/2023	17/02/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
DESARROLLO DE MATERIAL AUDIOVISUAL CARRERA: ASISTENCIA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA	X				20/02/2023	10/03/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
PARTICIPACIÓN EN CONGRESO	X				12/03/2023	15/03/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION

DESARROLLO DE CONTENIDO EN ARTICULATE 360/ CARRERA: ASISTENCIA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA	X				17/03/2023	04/04/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
DESARROLLO DE MATERIAL BIBLIOGRÁFICO CARRERA: ASISTENCIA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA	X				10/04/2023	28/04/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
PUBLICACION ARTICULO 1	X				5/05/2023	20/05/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
SOCIALIZACION CON LA COMUNIDAD ACADEMICA DE AVANCES EN LA CARRERA DE ASISTENCIA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA	X				05/06/2023	15/06/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
ELABORACION DE INFORME DE AVANCE PARCIAL PRIMER SEMESTRE	X				16/06/2023	30/06/2023	DIRECTOR DE PROYECTO
REUNION CON EL EQUIPO DE INVESTIGACION				X	02/07/2023	02/07/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
ELABORACION DEL PLAN DE APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES PARTICIPANTES EN PROYECTO				X	10/07/2023	13/07/2023	DIRECTOR DE PROYECTO
DESARROLLO DE CONTENIDO EN ARTICULATE 360: CARRERA CONTABILIDAD				X	20/07/2023	15/08/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
DESARROLLO MATERIAL AUDIOVISUAL CARRERA CONTABILIDAD				X	17/08/2023	10/09/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
PARTICIPACION EN III CONGRESO HUMANIDAD 2023					20/07/2023	24/07/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
DESARROLLO MATERIAL BIBLIOGRÁFICO CARRERA CONTABILIDAD				X	12/09/2023	30/09/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION

CONFERENCIA APLICACIONES DE LA IA EN EL MUNDO EMPRESARIAL Y ACADÉMICO, SU IMPACTO, ÉTICA Y RESPONSABILIDAD									05/10/2023	10/010/2023 3	DIRECTOR DE PROYECTO
REUNION CON EL EQUIPO DE INVESTIGACION			X						15/10/2023	15/10/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
DESARROLLO MATERIAL AUDIOVISUAL CARRERA MARKETING			X						20/10/2023	11/11/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
DESARROLLO DE CONTENIDO EN ARTICULATE 360 EN CARRERA DE MARKETING			X						13/11/2023	30/11/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
DESARROLLO MATERIAL BIBLIOGRÁFICO CARRERA MARKETING			X						1/012/2023	15/12/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
SOCIALIZACION CON LA COMUNIDAD ACADEMICA DE AVANCES EN LAS CARRERAS DE MARKETING Y CONTABILIDAD			X						17/12/2023	18/12/2023	DIRECTOR DE PROYECTO
CAPACITACION AL EQUIPO DE INVESTIGACION			X						18/12/2023	18/12/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
PUBLICACION ARTICULO 2			X						10/12/2023	20/12/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
REUNION CON EQUIPO DE INVESTIGACION			X						22/12/2023	22/12/2023	EQUIPO DE INVESTIGACION
ELABORACION DE INFORME DE AVANCE PARCIAL SEGUNDO SEMESTRE			X						20/12/2023	30/12/2023	DIRECTOR DE PROYECTO
ELABORACION DEL PLAN DE APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES PARTICIPANTES EN PROYECTO							X		04/04/2024	08/01/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION

ADQUISICION DE LICENCIA DE SOFTEARE ARTICULATE 360 (ESTANDAR POR UN AÑO, DOS USUARIOS)				X	10/01/2024	10/01/2024	10/01/2024	DIRECTOR DE PROYECTO
CAPACITACION AL EQUIPO DE INVESTIGACION SOBRE ARTICULATE 360 REUNION CON EL EQUIPO DE INVESTIGACION				X	15/01/2024	20/01/2024	20/01/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION
DESARROLLO MATERIAL AUDIOVISUAL CARRERA COMERCIO EXTERIOR				X	23/01/2024	23/01/2024	23/01/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION
DESARROLLO DE CONTENIDO EN ARTICULATE 360 EN CARRERA DE COMERCIO EXTERIOR				X	02/02/2024	28/02/2024	28/02/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION
DESARROLLO MATERIAL BIBLIOGRÁFICO CARRERA COMERCIO EXTERIOR				X	02/03/2024	24/03/2024	24/03/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION
PARTICIPACION EN CONGRESO				X	30/03/2024	16/04/2024	16/04/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION
DESARROLLO MATERIAL AUDIOVISUAL CARRERA ADMINISTRACION DE EMPRESAS				X	20/04/2024	25/04/2024	25/04/2024	DIRECTOR DE PROYECTO
DESARROLLO DE CONTENIDO EN ARTICULATE 360 EN CARRERA DE ADMINISTRACION DE EMPRESAS				X	01/05/2024	20/05/2024	20/05/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION
DESARROLLO MATERIAL BIBLIOGRÁFICO CARRERA ADMINISTRACION DE EMPRESAS				X	25/05/2024	10/06/2024	10/06/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION
SOCIALIZACION CON LA COMUNIDAD ACADEMICA DE AVANCES EN LAS CARRERAS DE COMERCIO EXTERIOR Y ADMINISTRACION DE EMPRESAS				X	12/06/2024	24/06/2024	24/06/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION
				X	25/06/2024	27/06/2024	27/06/2024	DIRECTOR DE PROYECTO

REUNION CON EL EQUIPO DE INVESTIGACION				X		26/06/2024	26/06/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
PUBLICACION DE ARTICULO 3				X		20/06/2024	30/06/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
ELABORACION DE INFORME DE AVANCE PARCIAL TERCER SEMESTRE				X		15/06/2024	30/06/2024	DIRECTOR DE PROYECTO
ELABORACION DEL PLAN DE APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES PARTICIPANTES EN PROYECTO				X		05/07/2024	09/07/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
REUNION CON EL EQUIPO DE INVESTIGACION				X		10/07/2027	10/07/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
DESARROLLO MATERIAL AUDIOVISUAL CARRERA SEGURIDAD Y PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES				X		12/07/2024	30/07/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
PARTICIPACION EN IV CONGRESO HUMANIDAD 2024				X		15/07/2024	20/07/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
DESARROLLO DE CONTENIDO EN ARTICULATED 360 EN CARRERA DE SEGURIDAD Y PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES				X		02/08/2024	22/08/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
DESARROLLO MATERIAL BIBLIOGRÁFICO CARRERA SEGURIDAD Y PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES				X		25/08/2024	15/09/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
ELABORACION DE ENCUESTAS DE SATISFACCION A LA COMUNIDAD ACADEMICA				X		20/09/2024	25/09/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
SOCIALIZACION CON LA COMUNIDAD ACADEMICA DE AVANCES EN LA CARRERA DE SEGURIDAD Y PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES				X		02/10/2024	05/10/2024	DIRECTOR DE PROYECTO

APLICACIÓN DE ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN A LA COMUNIDAD ACADÉMICA					X	10/11/2024 4	17/11/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
PROCESAMIENTO DE RESULTADOS DE ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN					X	20/11/2024	05/12/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
RUNION CON EL EQUIPO DE INVESTIGACION					X	15/12/2024	15/12/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
ELABORACION LIBRO FINAL DE PROYECTO					X	10/12/2024	23/12/2024	EQUIPO DE INVESTIGACION N
ELABORACION DE INFORME FINAL DE PROYECTO					X	15/12/2024	30/12/2024	DIRECTOR DE PROYECTO

11. Presupuesto

Rubro	Actividad	Semestre en el que se va a desarrollar				Fecha	Total (\$)
		Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4		
ADQUISICIÓN DE EQUIPOS, INSTRUMENTOS, INSUMOS, MATERIALES, PRODUCTOS TECNOLÓGICOS Y SOFTWARES	ADQUISICIÓN DE LICENCIA DE SOFTWARE ARTICULATE 360 (ESTANDAR POR UN AÑO UN USUARIO)	X				10/01/2024	1199.0
CAPACITACIÓN ESPECIALIZADA DEL EQUIPO DE INVESTIGACIÓN	CAPACITACION AL EQUIPO DE INVESTIGACION SOBRE ARTICULATE 360	X				24/01/2023	500.0
ACTIVIDADES DE PROYECTO	DESARROLLO DE MATERIAL AUDIOVISUAL CARRERA: ASISTENCIA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA	X				10/03/2023	350.0
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS	PARTICIPACIÓN EN CONGRESO	X				15/03/2023	200.0
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS	PUBLICACION ARTICULO-1	X				20/05/2023	150.0
ACTIVIDADES DE PROYECTO	DESARROLLO MATERIAL AUDIOVISUAL CARRERA CONTABILIDAD		X			10/09/2023	350.0
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS	PARTICIPACION EN III CONGRESO HUMANIDAD 2023		X			24/07/2023	200.0
ACTIVIDADES DE PROYECTO	DESARROLLO MATERIAL AUDIOVISUAL CARRERA MARKETING		X			11/11/2023	350.0
CAPACITACIÓN ESPECIALIZADA DEL EQUIPO DE INVESTIGACIÓN	CAPACITACION AL EQUIPO DE INVESTIGACION		X			18/12/2023	150.0

TRANSFERENCIA DE RESULTADOS	DE EQUIPOS, INSUMOS, PRODUCTOS TECNOLÓGICOS Y SOFTWARES	PUBLICACION ARTICULO 2	X			20/12/2023	250.0
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS	CAPACITACIÓN ESPECIALIZADA DEL EQUIPO DE INVESTIGACIÓN	ADQUISICION DE LICENCIA DE SOFTEARE ARTICULATE 360 (ESTÁNDAR POR UN AÑO, DOS USUARIOS)	X			10/01/2024	2398.0
ACTIVIDADES DE PROYECTO		CAPACITACION AL EQUIPO DE INVESTIGACION SOBRE ARTICULATE 360	X			20/01/2024	500.0
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS	ACTIVIDADES DE PROYECTO	DESARROLLO AUDIOVISUAL CARRERA COMERCIO EXTERIOR	X			28/02/2024	350.0
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS	DE	PARTICIPACION EN CONGRESO	X			25/04/2024	150.0
ACTIVIDADES DE PROYECTO		DESARROLLO AUDIOVISUAL CARRERA ADMINISTRACION DE EMPRESAS	X			20/05/2024	350.0
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS	DE	PUBLICACION DE ARTICULO 3	X			30/06/2024	-250.0
ACTIVIDADES DE PROYECTO		DESARROLLO AUDIOVISUAL CARRERA SEGURIDAD Y PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES				30/07/2024	350.0
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS	DE	PARTICIPACION EN IV CONGRESO HUMANIDAD 2024	X			20/07/2024	150.0
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS	DE	ELABORACION LIBRO FINAL DE PROYECTO	X			23/12/2024	300.0
<b>TOTAL</b>							<b>\$8 497.0</b>

## 12. Resultados esperados

- Mejora en el rendimiento académico: Se espera que la integración de tecnologías didácticas interactivas conduzca a un aumento en el rendimiento académico de los estudiantes, reflejado en mejores calificaciones, una mayor comprensión de los conceptos y una aplicación más efectiva del conocimiento en diferentes contextos.
- Incremento en la motivación y el compromiso: Se espera que el uso de tecnologías interactivas en el aula motive a los estudiantes, aumente su interés por el aprendizaje y fomente un mayor compromiso con las actividades educativas, lo que se reflejará en una participación más activa y una actitud más positiva hacia el aprendizaje.
- Desarrollo de habilidades del siglo XXI: Se espera que la aplicación de tecnologías didácticas interactivas promueva el desarrollo de habilidades relevantes para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración, la comunicación y la alfabetización digital, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual.
- Mayor inclusión y equidad educativa: Se espera que el uso de tecnologías interactivas en el aula reduzca las brechas educativas, proporcionando a todos los estudiantes, independientemente de su nivel socioeconómico o habilidades previas, acceso a recursos educativos de calidad y oportunidades de aprendizaje equitativas.
- Aumento en la satisfacción y la retención estudiantil: Se espera que la experiencia positiva con las tecnologías didácticas interactivas mejore la satisfacción de los estudiantes con su experiencia educativa, lo que a su vez puede conducir a una mayor retención estudiantil y una menor tasa de deserción escolar.
- Identificación de mejores prácticas: Se espera que el proyecto identifique y documente las mejores prácticas para la integración efectiva de tecnologías didácticas interactivas en el proceso de formación de los estudiantes del instituto, proporcionando orientación y recomendaciones prácticas para educadores y responsables de políticas educativas.

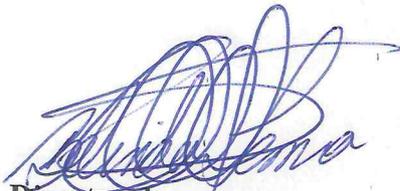
## 13. Bibliografía

1. Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three Generations of Distance Education Pedagogy. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3), 80-97.
2. Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Vancouver: Tony Bates Associates Ltd.
3. Beetham, H., & Sharpe, R. (Eds.). (2013). *Rethinking Pedagogy for a Digital Age: Designing for 21st Century Learning* (2nd ed.). Routledge.
4. European Commission. (2019). *Digital Education Action Plan: Helping Schools to Make the Most of Digital Technologies*. European Union.
5. Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Jossey-Bass.
6. Jonassen, D. H., & Land, S. M. (Eds.). (2012). *Theoretical Foundations of Learning Environments* (2nd ed.). Routledge.
7. Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

8. Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2010). Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning: A Meta-Analysis and Review of Online Learning Studies. U.S. Department of Education.
9. Pérez, M. J. (2017). Efectividad de las Tecnologías Interactivas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en Educación Superior. Tesis doctoral, Universidad de Barcelona.
10. Rodríguez, L. M. (2020). Evaluación del Impacto de las Herramientas Didácticas Digitales en el Rendimiento Académico de los Estudiantes Universitarios. Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México.
11. Salmon, G. (2011). E-moderating: The Key to Teaching and Learning Online (3rd ed.). Routledge.
12. UNESCO. (2013). ICT in Education: A Critical Literature Review and Its Implications. UNESCO Bangkok.
13. World Bank. (2021). Learning in the Digital Age: The Potential and Challenges of EdTech. World Bank Group.

#### **14. Firma de responsabilidad**

“Los contenidos de la presente propuesta son de responsabilidad del equipo de investigación proponente, por lo que a nombre del equipo firmo a los 16 días del octubre del año 2022”



**Director de proyecto**  
Marta Lema Cachinell