



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**MODALIDAD
INFORME DE INVESTIGACIÓN**

**TITULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN
ESTRATEGIAS E INTERACCION PARTICIPATIVA EN CLASES
VIRTUALES AL SUBNIVEL BASICO SUPERIOR.**

**AUTOR
Holguín Magallán, Danny Angello**

TRABAJO DE TITULACIÓN

Previo a la obtención del grado académico en
**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TUTOR

Herrera Rivas, Keila Ketty.

**Santa Elena, Ecuador
Año 2025**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena

**Ph.D. William González Panchana
COORDINADOR DEL PROGRAMA
DE MAESTRÍA**

**Ph.D. Herrera Rivas Keila Ketty
TUTORA**

**Ph.D. Luis Zambrano Vacacela
DOCENTE ESPECIALISTA 1**

**Ph.D. Mildred Pérez Pérez
DOCENTE ESPECIALISTA 2**

**Ab. María Rivera González, Mgtr
SECRETARIA GENERAL**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por HOLGUIN MAGALLAN DANNY ANGELLO, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación con mención en Tecnología e Innovación Educativa.

Keila Ketty Herrera Rivas
C.I 0909329880
TUTOR

25 días del mes de Septiembre del año 2025



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, HOLGUIN MAGALLAN DANNY ANGELLO

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, Estrategias e Interacción participativa en clases virtuales al subnivel básico superior, previo a la obtención del título en Magíster en Educación con mención en Tecnología e Innovación Educativa, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 25 días del mes de Septiembre del año 2025

**DANNY ANGELLO HOLGUIN
MAGALLAN
C.I 0928860816
EL AUTOR**

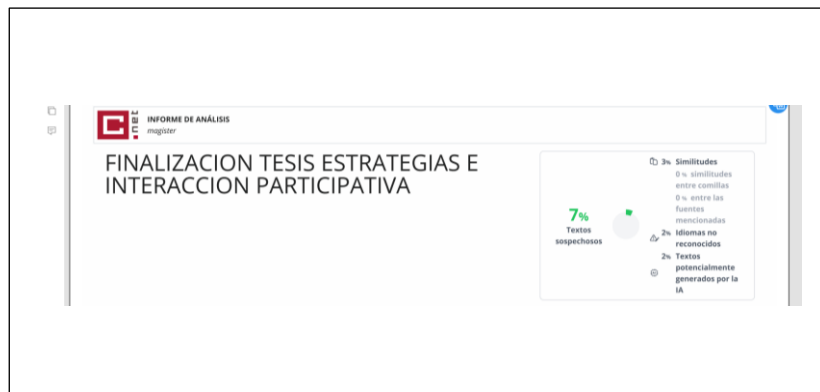


UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado Estrategias e interacción participativa en clases virtuales al subnivel básico superior, presentado por el estudiante, HOLGUIN MAGALLAN DANNY ANGELLO fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 7%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Keila Ketty Herrera Rivas
C.I 0909329880
TUTOR



UPSE
UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO

AUTORIZACIÓN

Yo, **HOLGUIN MAGALLAN DANNY ANGELLO**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales del informe de investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor

Santa Elena, a los 25 días del mes de Septiembre del año 2025

DANNY HOLGUIN MAGALLAN
C.I 0928860816
AUTOR

AGRADECIMIENTO

Resalto expresar primeramente a Dios como agradecimiento, quien ha sido mi fortaleza y mi guía en este largo camino que empecé. Sobre todo a mi familia, por su amor incondicional, apoyo constante y sacrificios, que me han impulsado a alcanzar este logro. A mis amigos, por su compañía y palabras de aliento en momentos complicados. Agradezco profundamente a mis asesores académicos, por su paciencia y dedicación, y a mis profesores y compañeros, quienes contribuyeron a mi formación profesional y personal. Finalmente gracias a todas las personas que de manera directa o indirecta, hicieron posible este proyecto. Este logro es el reflejo de esfuerzo conjunto de quienes siempre creyeron en mí. GRACIAS.

Danny Angello, Holguin Magallan.

DEDICATORIA

Con el corazón lleno de gratitud dedico este proyecto a todas las personas que han aportado significativamente en mi formación profesional, especialmente a mis queridos padres por estar hoy con sus valores del estudio, la responsabilidad y el compromiso muy importante para alcanzar esta meta. Su apoyo incondicional ha sido fundamental y su amor ha sido la luz que ha guiado cada paso del camino.

A los queridos docentes y mentores quienes con sus conocimientos que me ayudaron por seguir al frente con esa disciplina, su influencia ha sido invaluable en mi crecimiento intelectual y personal.

Finalmente a quienes creen en la educación como motor de cambio y crecimiento. Espero que sirva como un testimonio del poder transformador de conocimiento y la perseverancia.

Danny Angello, Holguin Magallan.

ÍNDICE GENERAL

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN.....	II
CERTIFICACIÓN	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	IV
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	V
AUTORIZACIÓN	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
ÍNDICE DE TABLAS	XI
ÍNDICE DE FIGURAS	XII
RESUMEN	XIII
ABSTRACT.....	XIV
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL.....	8
1.1. Revisión de literatura	8
1.2. Desarrollo teórico y conceptual	18
CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA	19
2.1. Contexto de la investigación	19
2.2. Diseño y alcance de la investigación	19
2.3. Tipo y métodos de investigación.....	19
2.4. Población y muestra	20
2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
2.6. Procesamiento de la evaluación: Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados para el levantamiento de información.....	21

CAPÍTULO 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	22
CONCLUSIONES	45
RECOMENDACIONES.....	46
REFERENCIAS.....	47
ANEXOS	2

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Dimensiones de variables	17
Tabla 2 Edad	22
Tabla 3: Genero	23
Tabla 4: ¿Con qué frecuencia participas activamente en las clases virtuales?	24
Tabla 5: ¿Te sientes motivado/a para participar en las clases virtuales?.....	25
Tabla 6: ¿Qué tan útiles consideras las herramientas digitales (por ejemplo, Zoom, Genially, Quizz, CoSpaces, etc.) que utilizan tus profesores en las clases virtuales?	26
Tabla 7: ¿Las actividades en clase te animan a participar y colaborar con tus compañeros?	27
Tabla 8: ¿Consideras que los profesores fomentan la participación interactiva durante las clases virtuales?.....	28
Tabla 9: ¿Cómo calificarías la calidad de las explicaciones de tus profesores en las clases virtuales?	29
Tabla 10: ¿Las actividades y herramientas digitales utilizadas en clase te resultan atractivas y te ayudan a aprender mejor?.....	30
Tabla 11: ¿Consideras que las clases virtuales te preparan bien para tus evaluaciones y tareas?	31
Tabla 12: ¿Recibes retroalimentación clara y útil de tus profesores sobre tu desempeño en las clases virtuales?	32
Tabla 13: ¿Te sientes cómodo/a usando las herramientas digitales durante las clases virtuales?.....	33
Tabla 14 Cronograma de la propuesta	41
Tabla 15 Aspectos a evaluar de las estrategias	43
Tabla 16 Cuadro de valoracion.....	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Edad.....	22
Figura 2: Genero	23
Figura 3: ¿Con qué frecuencia participas activamente en las clases virtuales?	24
Figura 4: ¿Te sientes motivado/a para participar en las clases virtuales?.....	25
Figura 5: ¿Qué tan útiles consideras las herramientas digitales (por ejemplo, Zoom, Genially, Quizz, CoSpaces, etc.) que utilizan tus profesores en las clases virtuales?	26
Figura 6: ¿Las actividades en clase te animan a participar y colaborar con tus compañeros?	27
Figura 7: ¿Consideras que los profesores fomentan la participación interactiva durante las clases virtuales?.....	28
Figura 8: ¿Cómo calificarías la calidad de las explicaciones de tus profesores en las clases virtuales?	29
Figura 9: ¿Las actividades y herramientas digitales utilizadas en clase te resultan atractivas y te ayudan a aprender mejor?.....	30
Figura 10: ¿Consideras que las clases virtuales te preparan bien para tus evaluaciones y tareas?	31
Figura 11: ¿Recibes retroalimentación clara y útil de tus profesores sobre tu desempeño en las clases virtuales?	32
Figura 12: ¿Te sientes cómodo/a usando las herramientas digitales durante las clases virtuales?.....	33

RESUMEN

Este estudio investigó estrategias innovadoras basadas en tecnologías digitales para mejorar la interacción en clases virtuales de subnivel básico superior en la Unidad Educativa Dr. Francisco Campos Rivadeneira. Se aplicaron encuestas a 200 estudiantes para evaluar su interacción, motivación y percepción sobre las estrategias digitales implementadas. Los resultados mostraron un aumento significativo en la interacción y motivación de los estudiantes que participaron en clases con estas estrategias, en comparación con un grupo de control. Se espera que este incremento en motivación y satisfacción impacte positivamente en el rendimiento académico. Como conclusión, la integración de tecnologías digitales en la enseñanza virtual favorece un aprendizaje más activo y comprometido.

Palabras claves: Estrategias educativas, tecnologías digitales, interacción participativa.

ABSTRACT

This study investigated innovative strategies based on digital technologies to improve interaction in upper elementary virtual classes at the Dr. Francisco Campos Rivadeneira Educational Unit. Surveys were administered to 200 students to assess their interaction, motivation, and perceptions of the implemented digital strategies. The results showed a significant increase in interaction and motivation among students who participated in classes with these strategies, compared to a control group. This increase in motivation and satisfaction is expected to positively impact academic performance. In conclusion, the integration of digital technologies in virtual teaching promotes more active and engaged learning.

Keywords: Educational strategies, digital technologies, participatory interaction.

INTRODUCCIÓN

La educación se define como un derecho fundamental que garantiza el acceso universal, la calidad y la equidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Según el modelo educativo nacional, la educación debe ser flexible, inclusiva, sostenible y contextualizada, promoviendo la formación integral de ciudadanos competentes que contribuyan al desarrollo social mediante prácticas democráticas y equitativas

Para Buele (2021), la educación es un proceso por el que se transmite conocimiento, hábitos, costumbres y valores de una sociedad a una generación, el fin que persigue es que los seres humanos desarrollen al máximo sus potencialidades. El aprendizaje de una persona comienza en la infancia y se extiende hasta la edad adulta, donde adquiere distintos conocimientos que lo preparan para la vida.

La Universidad Internacional de la Rioja [UNIR] (2025) resalta que las estrategias didácticas son todas las acciones y actividades programadas por el docente para que sus estudiantes aprendan; las mismas favorecen el aprendizaje significativo mediante la conexión entre los conocimientos previos y los nuevos contenidos, promueven la participación activa del estudiante, estimulan el pensamiento crítico y creativo, y fomentan el trabajo colaborativo.

Por ello, Bazan (2022) menciona que:

La participación de los estudiantes es vital en los procesos de enseñanza-aprendizaje, adquiriendo mayor relevancia en entornos virtuales de aprendizaje. La interacción de los estudiantes en clases influye positivamente en los procesos y resultados de aprendizaje, aumenta la satisfacción de los alumnos con relación a sus clases y amplía las experiencias positivas, disminuyendo las probabilidades de deserción. (p. 129)

Refleja una realidad fundamental en la educación actual, especialmente en entornos virtuales, donde la participación activa de los estudiantes se vuelve aún más crucial. La interacción no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también fortalece el sentido de pertenencia y motivación del alumno, factores que son clave para mejorar la satisfacción y reducir la deserción escolar.

Por otro lado, Edutec (2023) argumenta:

En cuanto a las estrategias didácticas para la educación virtual destacan la planeación y control, la motivación, la comunicación, la confianza, la empatía, innovación, el diseño, formas de evaluación, trabajo colaborativo, metodología constructivista, y estrategias de autorregulación. Se concluye que las estrategias didácticas utilizadas en educación virtual universitaria son de gran utilidad y deben adaptarse para responder al modelo educativo. (p.128).

Las estrategias educativas son procedimientos diseñados para cumplir objetivos específicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas incluyen acciones como la integración de métodos constructivos que apoyen la actividad del estudiante, así como el uso de recursos innovadores para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades. Se destacan enfoques interdisciplinarios y adaptativos que responden a las necesidades locales y globales.

La implementación de estrategias innovadoras basadas en tecnologías digitales incrementará significativamente la interacción participativa de los estudiantes en clases virtuales a subnivel básico superior, mejorando su rendimiento académico.

De acuerdo con el alcance del estudio en este caso descriptivo definir hipótesis según autores que lo definan y así mismo plantear mis variables, (Perez & Merino, 2021, pág. 2).Tecnologías digitales destacan como elementos relevantes de la tecnología educativa al conjunto de conocimientos, aplicaciones y dispositivos que permiten la aplicación de las herramientas tecnológicas en el ámbito de la educación.

(Chen & Caterina, 2020). Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es el conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas.

De esta forma, asumimos su conceptualización como la aplicación de numerosas tecnologías que permiten la divulgación y extensión del conocimiento a través de sus múltiples recursos, los cuales permiten facilitar el entendimiento de ideas y conceptos que se desean comunicar a otros individuos.

La participación activa en clase fomenta el aprendizaje colaborativo, crítico y reflexivo. Según el modelo educativo nacional, los ambientes educativos deben promover la interacción entre docentes y estudiantes como una herramienta clave para desarrollar

habilidades cognitivas avanzadas, pensamiento crítico y toma de decisiones, fortaleciendo la corresponsabilidad educativa.

Las estrategias digitales en educación buscan integrar tecnologías para mejorar los procesos de aprendizaje. La Agenda Educativa Digital 2021-2025 destaca el desarrollo de competencias digitales, modelos híbridos y metodologías STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática) para abordar problemas interdisciplinarios. Estas estrategias incluyen capacitación docente en tecno-pedagogía y el diseño de aulas digitales multipropósito para fortalecer la resiliencia del sistema educativo postpandemia.

La transformación digital ha permeado todos los aspectos de la sociedad moderna, y la educación no es una excepción. Las plataformas virtuales se han convertido en una herramienta esencial para la enseñanza, ofreciendo flexibilidad y acceso a recursos educativos sin precedentes. Sin embargo, la mera adopción de tecnología no garantiza un aprendizaje efectivo. Uno de los desafíos más apremiantes en la educación virtual es fomentar la interacción participativa entre los estudiantes, un elemento crucial para el desarrollo de habilidades colaborativas y un entendimiento profundo de los contenidos.

El presente trabajo se centra en la problemática de la baja interacción participativa en clases virtuales de subnivel básico superior, específicamente en la Unidad Educativa Dr. Francisco Campos Rivadeneira. A pesar de la disponibilidad de recursos tecnológicos y la conectividad a internet, se ha observado que muchos estudiantes no se involucran activamente en las actividades de aprendizaje en línea, lo que afecta su rendimiento académico y su desarrollo integral.

Como parte principal de esta investigación es proponer estrategias innovadoras basadas en tecnologías digitales que fomenten la interacción participativa de los estudiantes en clases virtuales. Se pretende estudiar, abordar y proponer soluciones que transformen la dinámica de las clases en línea, haciéndolas más atractivas, colaborativas y efectivas.

El alcance de este trabajo se extiende desde la identificación de las barreras que impiden la participación activa de los estudiantes hasta el diseño y la propuesta de estrategias interactivas que prometen un mayor compromiso. Se analizó cómo la formación docente influye en la eficacia de estas estrategias y se plantearán recomendaciones para capacitar a los profesores en el uso de herramientas digitales y metodologías interactivas.

La idea central es que la implementación de estrategias innovadoras basadas en tecnologías digitales puede incrementar significativamente la interacción participativa de los estudiantes en clases virtuales de educación básica superior, mejorando su rendimiento académico y su desarrollo integral. Se argumentó que, al crear entornos de aprendizaje en línea más atractivos, colaborativos y personalizados, se puede motivar a los estudiantes a involucrarse activamente en su proceso educativo.

Para abordar esta problemática, se adoptó un enfoque cuantitativo. Se seleccionó una muestra representativa de estudiantes de la Unidad Educativa Dr. Francisco Campos Rivadeneira y se aplicarán cuestionarios estructurados para medir su nivel de interacción participativa, su motivación y su percepción de las estrategias digitales implementadas. Los datos recopilados se analizarán estadísticamente para identificar las estrategias más efectivas y determinar si existe una evaluación significativa entre la interacción participativa y el rendimiento académico.

Es relevante en el ámbito social, profesional y científico por varias razones. En el ámbito social, contribuye a mejorar la calidad de la educación y reducir la brecha digital al promover el uso efectivo de las tecnologías en el aula. En el ámbito profesional, ofrece a los docentes herramientas y estrategias prácticas para transformar sus clases virtuales y fomentar un mayor compromiso estudiantil. En el ámbito científico, aporta evidencia empírica sobre la eficacia de las estrategias digitales en la educación y abre nuevas vías de investigación en este campo.

Aportar soluciones concretas y aplicables a la problemática de la baja interacción participativa en clases virtuales. Se espera que los resultados de esta investigación sirvan como guía para la implementación de políticas y programas educativos que promuevan el uso efectivo de las tecnologías digitales en el aula y mejoren la calidad de la educación en general. Se espera que este trabajo inspire a otros investigadores y profesionales de la educación a seguir explorando nuevas formas de transformar la educación virtual y crear entornos de aprendizaje en línea más atractivos, colaborativos y efectivos.

Planteamiento de la investigación (Fundamentación de la investigación)

En la era digital actual, las plataformas virtuales se han convertido en una herramienta fundamental en el ámbito educativo, transformando la manera en que los estudiantes interactúan tanto con sus compañeros como con el contenido académico. A pesar del incremento en el acceso a dispositivos tecnológicos y la conectividad a Internet, muchos estudiantes continúan experimentando bajos niveles de interacción durante las clases virtuales, lo que limita la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El sistema educativo ecuatoriano enfrenta una brecha significativa en la implementación efectiva de metodologías interactivas. Muchos educadores carecen de la formación adecuada para utilizar las herramientas digitales de manera que fomentan la participación activa de los estudiantes, lo que resulta en enfoques tradicionales que no logran involucrarlos de manera efectiva. Esta falta de interacción afecta no solo el rendimiento académico de los estudiantes, sino también su desarrollo de habilidades críticas como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico.

En la Unidad Educativa Dr. Francisco Campos Rivadeneira, las clases virtuales enfrentan retos importantes en cuanto a la interacción participativa entre estudiantes y docentes. A pesar del uso de tecnologías digitales, se evidencia una baja participación, lo que afecta la efectividad del aprendizaje. La falta de estrategias didácticas adecuadas y la desmotivación estudiantil limitan el aprendizaje activo, esencial para el desarrollo de habilidades críticas.

Esta investigación se justifica por la necesidad de abordar esta problemática y proponer soluciones innovadoras que mejoren la interacción participativa en clases virtuales. Al identificar las barreras que impiden la participación activa de los estudiantes y diseñar estrategias interactivas basadas en tecnologías digitales, se espera transformar la dinámica de las clases en línea, haciéndolas más atractivas, colaborativas y efectivas. Además, se busca proporcionar a los docentes las herramientas y la capacitación necesarias para implementar estas estrategias de manera efectiva, lo que contribuirá a mejorar la calidad de la educación y reducir la brecha digital.

En este contexto, la presente investigación se plantea como un esfuerzo para generar conocimiento y aportar soluciones prácticas que mejoren la interacción participativa en

clases virtuales, promoviendo un aprendizaje más significativo y un desarrollo integral de los estudiantes.

Formulación del problema de investigación

¿De qué manera influyen las estrategias innovadoras en la interacción participativa de los estudiantes en clases virtuales de subnivel básico superior?

Objetivo General:

Analizar las estrategias educativas para el mejoramiento de la interacción participativa en clases virtuales a subnivel básico superior.

Objetivos Específicos:

1. Identificar las principales barreras que enfrentan los estudiantes en la participación durante las clases virtuales.
2. Diseñar un conjunto de estrategias interactivas basadas en tecnologías digitales que promuevan la participación de los estudiantes.
3. Plantear recomendaciones para la capacitación docente en el uso de herramientas digitales y metodologías interactivas.

Planteamiento hipotético

La implementación de estrategias pedagógicas innovadoras basadas en tecnologías digitales y metodologías activas incrementa significativamente la interacción participativa de los estudiantes en clases virtuales de educación básica superior, mejorando su motivación, compromiso y aprendizaje colaborativo.

Idea a defender:

La interacción participativa en ambientes virtuales no solo depende del uso de herramientas tecnológicas, sino de la integración intencional de estrategias didácticas que promuevan el diálogo, la colaboración y la construcción conjunta del conocimiento, adaptadas a las características y necesidades del alumnado de educación básica superior.

CAPÍTULO 1. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

1.1. Revisión de literatura

Antecedentes

Menciona, Perez (2020) Realizó una investigación:

Como estrategia para potenciar la educación en la escuela bolivariana, se implementó la metodología de Investigación Acción Participativa con el objetivo de incrementar la implicación de la comunidad en una escuela de Venezuela. Este enfoque favoreció la adopción de decisiones de manera democrática y contribuyó a la formación integral de la comunidad escolar, resaltando el valor de la participación activa en la transformación educativa. Asimismo, se fortaleció la colaboración entre maestros, alumnos y familias, generando un entorno escolar más inclusivo y dinámico. (p. 223).

Gracias a esto, se pudieron resolver eficazmente los problemas locales, lo que incrementó la motivación y el compromiso de los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje.

Igualmente, Lave & Ausubel (2022) Al mismo tiempo:

En su estudio sobre metodologías activas, como el aprendizaje colaborativo y experiencial, se busca involucrar a los estudiantes de forma dinámica, promoviendo el desarrollo de habilidades críticas y creativas. Estas estrategias son esenciales para diseñar entornos educativos centrados en el alumno, donde se estimula la exploración y la solución de problemas.

Estas metodologías permiten la incorporación de tecnologías innovadoras, como la realidad aumentada y virtual, para enriquecer las experiencias educativas, de este modo, los estudiantes pueden aplicar sus conocimientos en situaciones reales, fortaleciendo su capacidad para adaptarse a contextos complejos.

Por otra parte, Cognos (2024) destaca que:

El uso de tecnologías que permiten una comunicación continua entre profesores y alumnos potencia el aprendizaje colaborativo. Herramientas como los foros de debate y los chats interactivos contribuyen a mejorar las competencias comunicativas y fomentan una participación activa dentro de los entornos virtuales.

Estas plataformas permiten el intercambio de recursos y la creación de comunidades de aprendizaje global, donde estudiantes de diferentes culturas pueden compartir perspectivas y conocimientos. Esto no solo enriquece el proceso educativo, sino que también prepara a los estudiantes para colaborar en un mundo cada vez más conectado.

Por ende, Pizarro (2020) Propone:

Implementar estrategias como la convivencia escolar fundamentada en la cercanía, la educación en valores, el aprendizaje cooperativo y el fortalecimiento de habilidades sociales para mejorar las relaciones dentro del entorno escolar. Estas prácticas fomentan un ambiente de igualdad y colaboración, involucrando de manera activa a los estudiantes en su proceso formativo. (p.56)

Se destaca la relevancia de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, contribuyendo a la creación de un espacio seguro y respetuoso, esto no solo mejora las relaciones interpersonales, sino que también aumenta la motivación y el rendimiento académico.

Sin embargo, Guaita (2024) identifica la evolución de las prácticas pedagógicas hacia un modelo enfocado en el estudiante, empleando metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo colaborativo para favorecer el desarrollo del aprendizaje. (p.5)

Esto busca desarrollar habilidades críticas y creativas en los estudiantes, promoviendo su participación activa en el aprendizaje. Además, se destacan los beneficios de la retroalimentación continua y la evaluación formativa, que permiten a los estudiantes reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y ajustar sus estrategias para mejorar.

Revisión conceptual

Tecnologías digitales

A su vez, Moran (2021) conceptualiza que:

Las tecnologías digitales han sido fundamentales para que la Educación Superior pudiera continuar durante la emergencia sanitaria, aunque también han evidenciado una brecha digital. En la modalidad virtual, dispositivos como computadoras de escritorio, laptops y teléfonos inteligentes se han vuelto indispensables para realizar las actividades académicas desde casa, requiriendo ciertas características técnicas para que las clases sincrónicas por videoconferencia se desarrollen adecuadamente. En este contexto, la videoconferencia ha reemplazado gran parte de la interacción presencial, aunque su uso presenta algunas dificultades. (p. 317).

El estudio presenta las preferencias de los docentes y estudiantes de pregrado de la universidad en las clases sincrónica a través de la videoconferencia, realizado mediante un enfoque mixto utilizando cuestionario y grupos de discusión. Entre los resultados destacan que el uso de tecnología ha sido de gran ayuda para superar los problemas originados por la pandemia, sin embargo, existe dificultad en los estudiantes para el

desarrollo de actividades académicas en el hogar, debido a la carencia de un espacio adecuado.

Por lo consiguiente, Merino & Perez (2021) Identifica:

Las tecnologías digitales se consideran componentes fundamentales dentro de la tecnología educativa, abarcando el conjunto de conocimientos, aplicaciones y dispositivos que facilitan el uso de herramientas tecnológicas en el campo educativo. (p.3).

Reconocer las tecnologías digitales como un elemento central de la tecnología educativa es crucial para diseñar procesos pedagógicos innovadores que respondan a las demandas actuales.

De igual manera, Cedeño (2020) menciona que:

Asimismo, estas tecnologías, que comprenden plataformas de educación virtual, herramientas para videoconferencias, aplicaciones interactivas y recursos multimedia, brindan la posibilidad de diseñar experiencias de aprendizaje más atractivas, adaptadas a las necesidades individuales y con mayor eficacia.

El contenido refleja con precisión el papel fundamental que juegan las tecnologías digitales en la educación actual por lo que plataformas de aprendizaje en línea, videoconferencias, aplicaciones interactivas y recursos multimedia no solo diversifican los métodos pedagógicos, sino que también hacen que el aprendizaje sea más atractivo, personalizado y efectivo.

Sin embargo, Educacion (2021) destaca que:

El Aprendizaje Digital se define como la utilización de la tecnología para apoyar el proceso educativo, involucrando no solo a estudiantes, sino también a docentes, personal administrativo, directivos y familias, con el fin de desarrollar conjuntamente herramientas que integren la pedagogía con las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC). (p.15).

Es necesario tomar en cuenta que las tecnologías digitales son una herramienta muy útil y versátil a la hora del aprendizaje activo. Los estudiantes actuales captan mejor las clases con el uso de las tecnologías.

Por otra parte, el ministerio de Educacion (2021) determina que:

La Alfabetización Digital consiste en un proceso educativo que capacita a los integrantes de la comunidad escolar para adquirir competencias en el manejo y apropiación de las tecnologías, fomentando la investigación, la exploración y la mejora constante en los procesos de enseñanza y aprendizaje. (p.16).

Esto es fundamental para preparar a estudiantes y docentes en un entorno educativo cada vez más digitalizado y cambiante, donde la capacidad de adaptarse, cuestionar y crear con tecnología es clave para el éxito académico y profesional.

Estrategia educativa

Según, Zambrano, Hernández Díaz , & Mendoza Bravo (2022) Señalan que:

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una estrategia pedagógica que implica a los estudiantes en la realización de proyectos auténticos y relevantes, promoviendo competencias propias del siglo XXI como el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación. (p.172).

Esta metodología fomenta la autonomía, la responsabilidad y la autogestión que son cualidades indispensables para enfrentar los desafíos en un mundo donde existe el constante cambio, además promueve la motivación y el compromiso, ya que permite a los estudiantes trabajar en temas relevantes para su contexto y aplicar lo aprendido en situaciones prácticas.

Por otra parte, Herrera (2024) Destaca que:

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) convierte a los estudiantes de receptores pasivos en participantes activos, fomentando habilidades como el pensamiento crítico, la colaboración y la autonomía en el aprendizaje, aunque demanda una correcta preparación por parte de los docentes y un proceso de evaluación adecuado. (p.6137).

Para que esta metodología sea realmente efectiva, es indispensable una adecuada preparación docente y sistemas de evaluación que acompañen y valoren el proceso de aprendizaje, asegurando así su verdadero impacto en la formación integral de los alumnos.

A su vez, Delgado & Alarcon (2022) Afirman que:

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología educativa innovadora que vincula el aprendizaje con contextos reales, estimulando la motivación de los estudiantes y promoviendo una educación más activa e inclusiva. (p.128).

Este enfoque fomenta la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico, preparando a los alumnos para ser protagonistas activos de su formación y agentes de cambio en la sociedad.

Así mismo, Barcia, (2025) indica que:

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) se ha consolidado como una metodología esencial en la educación superior, destinada a desarrollar competencias transversales como la capacidad para resolver problemas, el pensamiento crítico y la colaboración, integrando de manera efectiva la teoría con la práctica. (p.312).

Este enfoque no solo enriquece el aprendizaje académico, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos reales de manera colaborativa y autónoma.

No obstante, Samaniego (2025) Afirma que:

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología educativa que involucra a los estudiantes en el desarrollo de proyectos reales y significativos, favoreciendo el desarrollo de habilidades del siglo XXI como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas.

Considero que estas competencias son de gran importancia para preparar a los estudiantes y a su vez enfrentar desafíos complejos en contextos reales y para su futuro profesional.

Por lo tanto, Franco & Julai (2025) Destacan que:

El Aprendizaje Basado en Proyectos se posiciona como una metodología que impulsa el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo colaborativo y la capacidad para resolver problemas concretos, apoyando así la superación de los retos de la educación actual. (p.1436).

Impulsa una educación que va más allá del aula tradicional, promoviendo el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración al enfrentar a los estudiantes con problemas reales. Así, se prepara a los jóvenes para responder con eficacia a los desafíos contemporáneos, integrando teoría y práctica de manera significativa y motivadora.

Interacción participativa en Educación

Según, Tronchoni, Izquierdo , & Anguera (2024) Concluyen que:

La gestión de la interacción activa entre los estudiantes puede fortalecerse a través de una propuesta educativa que contemple la conexión, la atribución de significado y la elaboración de contenidos, fundamentada en la cultura académica y las características individuales tanto de docentes como de alumnos. (p.89).

De esta manera, se promueve un aprendizaje más profundo y auténtico, donde todos contribuyen y crecen en comunidad, a través de una propuesta formativa que fomente la conexión, el sentido y la construcción conjunta de conocimientos

De acuerdo con, Farnós & Russell (2025) Destacan que:

La incorporación de la inteligencia artificial como un participante activo en el proceso educativo facilita un ambiente adaptativo y emocionalmente inclusivo, en el cual la interacción colaborativa se transforma en un proceso conjunto de construcción del conocimiento.

La inteligencia artificial, al incorporarse como agente activo en el aprendizaje, abre la puerta a experiencias educativas más flexibles y sensibles a las necesidades emocionales de los estudiantes, promoviendo una interacción dinámica que favorece la construcción conjunta y enriquecida del conocimiento.

De la misma manera, Cardoso & Brustenga (2024) Señalan que:

Las pedagogías activas promueven una participación dinámica por parte de los estudiantes, aumentando su involucramiento y fortaleciendo competencias como el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la capacidad de tomar decisiones en contextos experienciales.

Este enfoque no solo motiva a los alumnos, sino que también potencia habilidades esenciales como el pensamiento crítico, la colaboración y la toma de decisiones, especialmente cuando se enfrentan a situaciones reales y experienciales, preparando así a los estudiantes para los retos del mundo actual.

Por otra parte, Space (2025) comenta que:

El aprendizaje participativo transforma al estudiante en un actor principal, fomentando la reflexión, la indagación y la creatividad mediante actividades colaborativas e interactivas que fortalecen la comunicación y las relaciones entre las personas. (p.85).

Este enfoque no solo enriquece el proceso educativo, sino que también fortalece la comunicación y las relaciones interpersonales, elementos clave para un desarrollo integral y colaborativo.

Por lo consiguiente, Tronchoni & Izquierdo (2021) También afirman que “La observación estructurada y el análisis numérico de la interacción activa en las clases universitarias facilitan la creación de estrategias educativas que optimizan la calidad del diálogo y aumentan la participación de los estudiantes.” (p.89).

Este enfoque contribuye a transformar la clase magistral tradicional hacia modelos más dinámicos y centrados en el estudiante, alineándose con las demandas actuales de la educación superior para desarrollar competencias críticas y colaborativas.

Dado que, Ayane & Mihiretie (2024) Señalan que “La inclusión de actividades alineadas con los valores locales fomenta la implicación de los estudiantes en temas cívicos y comunitarios, reforzando su sentido de responsabilidad social.” (p.4).

Esta estrategia permite que los alumnos se identifiquen con los contenidos y los vivan como parte integral de su entorno, promoviendo un aprendizaje significativo y una comprensión profunda de su rol en la sociedad.

Estrategia e interacción participativa estudiantil

Según, Urtecho & Trujillo (2021) determina que:

Las estrategias de enseñanza virtual aplicadas en la educación superior son variadas y se emplean para captar la atención de los estudiantes, incentivándolos a alcanzar los objetivos de aprendizaje. El propósito del artículo es realizar un análisis de los principales hallazgos y conclusiones de investigaciones sobre las estrategias de enseñanza virtual que utilizan los docentes universitarios en sus clases. La metodología se basó en una revisión bibliográfica, que permitió seleccionar 29 artículos científicos publicados entre 2016 y 2021. (p.1110).

El análisis de las investigaciones identifican distintas estrategias de enseñanza virtual que los docentes aplican en el dictado de sus clases, incorporando las tecnologías de información y comunicación, las que permiten planificar las clases diseñando actividades que comprometan y activen la participación de los estudiantes con su aprendizaje, concluyendo que los docentes universitarios son las piezas claves para lograr el éxito de la educación virtual, y mucho de ello depende de sus competencias digitales, del uso innovador de las herramientas tecnológicas y de las estrategias de enseñanza que utilicen, considerando que en sus manos está la formación de profesionales de calidad.

Por otra lado, Bernaschina (2020) demuestra que:

La interacción participativa en entornos virtuales se entiende como un proceso activo y dinámico donde los estudiantes se comprometen en actividades de aprendizaje colaborativo, intercambiando ideas, conocimientos y experiencias mediante el uso de herramientas digitales. Esta interacción no solo favorece la construcción colectiva del conocimiento, sino que también impulsa el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas fundamentales para el siglo XXI. (p.45).

Este enfoque reconoce que el aprendizaje en entornos virtuales va más allá de la simple transmisión de información por lo que implica una participación activa y constante que

enriquece la experiencia educativa y fortalece competencias claves como la colaboración, la empatía y la comunicación efectiva.

A su vez, Mora, (2022) identifica que:

Técnicas como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos, el aula invertida y la formación de comunidades de aprendizaje fomentan la motivación, la participación y un aprendizaje profundo, ajustándose a las necesidades particulares de cada estudiante y aprovechando tecnologías interactivas. (p.2880).

Considero que las estrategias como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos son sumamente efectivas para captar el interés de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más profundo. La adaptación a las necesidades individuales y el uso de tecnologías interactivas hacen que el proceso educativo sea más dinámico y personalizado, lo cual es fundamental en la educación actual, donde la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje es una realidad.

No obstante, Vonderwell & Zachariah (2022) informa que:

La participación de los estudiantes en las clases virtuales es esencial, ya que tiene un impacto positivo en los procesos y resultados educativos, incrementa la satisfacción de los alumnos y reduce la tasa de abandono. Se entiende como la acción de involucrarse y participar en un diálogo que favorece un aprendizaje activo y comprometido. (p.2).

La interacción en entornos virtuales es un pilar indispensable para el éxito del aprendizaje en línea. Sin una participación activa y un diálogo constante, los estudiantes pueden sentirse aislados y desmotivados, lo que afecta negativamente su rendimiento y permanencia. Por eso, diseñar espacios virtuales que promuevan la colaboración y el compromiso es clave para mejorar la experiencia educativa digital.

De igual manera, Educación (2024) resalta que:

El Programa de Participación Estudiantil consiste en que los estudiantes se involucren y desarrollen actividades organizadas, que incluyen etapas de capacitación, realización y exposición, promoviendo así el compromiso con su entorno y valores como la solidaridad, la justicia y la innovación.

Desde mi perspectiva, los programas estructurados que fomentan la participación estudiantil y promueven valores como la solidaridad y la innovación son esenciales para formar no solo profesionales competentes, sino también ciudadanos responsables. La organización en fases permite un desarrollo progresivo y significativo, fortaleciendo el compromiso de los estudiantes con su entorno y su propio proceso formativo.

Genially

Mencionan, Ortiz M. (2024) como:

Una herramienta digital que mejora el rendimiento académico y la motivación estudiantil al facilitar la creación de materiales educativos interactivos y dinámicos. Su uso favorece la comprensión de conceptos clave y promueve la participación activa en el proceso de aprendizaje, confirmando su eficacia en contextos educativos actuales. (p.4).

Genially es una plataforma online para crear materiales educativos interactivos y visualmente atractivos sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados. Permite diseñar presentaciones, infografías, juegos, mapas interactivos, escape rooms y recursos gamificados que fomentan el aprendizaje activo y significativo. Ofrece colaboración en tiempo real entre docentes y estudiantes, integración de multimedia, evaluaciones formativas y herramientas para planificar y gestionar clases. Además, cumple con estándares de seguridad y privacidad para uso escolar, facilitando un entorno seguro y accesible. Su interfaz intuitiva y su amplia biblioteca de plantillas hacen que crear contenidos sea rápido y sencillo.

CoSpaces Edu

De la misma manera, Marker (2023) identifica como:

CoSpaces Edu es una plataforma diseñada para transformar la enseñanza y la experiencia de aprendizaje mediante la creación de mundos virtuales en 3D, facilitando la interacción y colaboración entre estudiantes y docentes a través de herramientas accesibles y adaptadas a contextos educativos. (p.1).

Los estudiantes pueden diseñar, animar y programar sus propios entornos virtuales usando codificación por bloques, fomentando la creatividad, la colaboración y el desarrollo de habilidades digitales. Compatible con dispositivos móviles, navegadores y gafas VR económicas, CoSpaces Edu facilita el aprendizaje experiencial y la exploración inmersiva, además de ofrecer herramientas para la gestión de clases y seguimiento del progreso estudiantil.

Quiz

Quiz es una herramienta digital enfocada en crear cuestionarios y evaluaciones interactivas para gamificar el aprendizaje y promover la participación activa. Permite diseñar quizzes con retroalimentación inmediata, motivando a los estudiantes mediante retos y competencias. Es fácil de usar para docentes y puede integrarse en otras

plataformas educativas o presentaciones para dinamizar las clases. Quizz facilita la autoevaluación y refuerzo de contenidos de forma entretenida y participativa.

TIPOS DE ESTRATEGIAS.

Tabla 1 Dimensiones de variables

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR
ESTRATEGIA EDUCATIVA (Velez & Lopez, 2024, pág. 87), Las estrategias educativas son procedimientos, métodos y técnicas planificadas y adaptadas para facilitar el aprendizaje significativo, mejorar el rendimiento académico y atender las necesidades individuales y contextuales de los estudiantes. Estas estrategias buscan optimizar la enseñanza mediante la adaptación a estilos de aprendizaje y la promoción de la participación activa.	Interactividad	Uso de métodos ajustados a estilos de aprendizaje; flexibilidad en la enseñanza
	Motivación y compromiso	Inclusión de actividades dinámicas y colaborativas; uso de tecnologías digitales.
	Evaluación formativa	Retroalimentación constante; seguimiento del progreso del estudiante.
INTERACCIÓN PARTICIPATIVA (Bernaschina, 2021, pág. 89), La interacción participativa se define como el proceso dinámico	Comunicación activa	Frecuencia y calidad de aportes en discusiones; uso de lenguaje claro y respetuoso.

mediante el cual los estudiantes se involucran activamente en el aprendizaje colaborativo, compartiendo ideas, conocimientos y experiencias en ambientes presenciales o	Uso de tecnología	Empleo de herramientas digitales para facilitar la interacción.
virtuales, lo que favorece la construcción conjunta del conocimiento y el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas.	Reflexión crítica	Capacidad para analizar y cuestionar ideas propias y ajenas.

Fuente: Velez & Lopez, Bernaschina

1.2. Desarrollo teórico y conceptual

Observe que después de los títulos no se coloca el signo de punto.

En este capítulo va todo lo referente al marco teórico que sustenta el tema investigado. El trabajo debe apoyarse con bibliografía reciente (el mayor porcentaje debe estar en los últimos cinco años, preferiblemente de cinco años atrás a la fecha de confección de su proyecto), para que se conozca el nivel actual del tema.

Los antecedentes citados deben estar redactados de manera congruente, y ordenados en relación con la secuencia del trabajo. Debe evitarse el abuso de referencias para un concepto general. El uso de las citas debe ser preciso y específico. Debe hacerse una síntesis analítica de cada documento revisado.

CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA

2.1. Contexto de la investigación

Esta investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Dr. Francisco Campos Rivadeneira, ubicada en la provincia de Santa Elena, parroquia Chanduy Ecuador. La institución ofrece educación a nivel básico superior, atendiendo a estudiantes que viven cerca del sector o de las diferentes comunidades. Santa Elena es una ciudad costera que presenta características socioeconómicas diversas, con una población estudiantil heterogénea en términos de acceso a recursos tecnológicos y niveles de conectividad.

La Unidad Educativa Dr. Francisco Campos Rivadeneira se encuentra inmersa en un contexto donde las clases virtuales se han vuelto cada vez más relevantes, especialmente a partir de los desafíos impuestos por la pandemia de COVID-19. Sin embargo, a pesar de la implementación de tecnologías digitales, se ha observado una baja interacción participativa entre los estudiantes durante las clases virtuales. Este contexto motivó la realización de esta investigación, con el objetivo de proponer estrategias innovadoras que mejoren la interacción y el rendimiento académico de los estudiantes en este entorno específico.

2.2. Diseño y alcance de la investigación

Esta investigación se enmarca dentro de un diseño descriptivo, en vista que se centra en detallar las características, propiedades, atributos o dimensiones de un fenómeno, grupo, comunidad, contexto o situación en particular (Hernández & Mendoza, 2018). En este caso, se busca describir en detalle la interacción participativa de los estudiantes en clases virtuales de educación básica superior en la Unidad Educativa Dr. Francisco Campos Rivadeneira, así como las estrategias innovadoras que se implementan para mejorar dicha interacción. El alcance descriptivo permitirá conocer en profundidad la situación actual de la interacción participativa y las estrategias utilizadas en el plantel educativo.

2.3. Tipo y métodos de investigación

En esta investigación se llevó a cabo una evaluación cuantitativa sobre las estrategias e interacción participativa en clases virtuales en el subnivel básico superior, utilizando la

técnica de encuesta y como instrumento un cuestionario estructurado con preguntas cerradas en escala Likert.

(Fernandez, 2020, p. 22), Definen la investigación cuantitativa como aquella que "usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías".

La investigación cuantitativa busca, mediante la cuantificación y el análisis matemático, no solo describir sino también explicar y predecir comportamientos o fenómenos, lo que la hace indispensable en diversas disciplinas científicas y sociales.

(Baptista, 2006) Describen la encuesta como un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir, y la consideran el instrumento más utilizado para recolectar datos.

La encuesta es un instrumento fundamental en la investigación por su eficacia para recolectar datos de manera sistemática y masiva, permitiendo establecer patrones y tendencias que sustentan el análisis científico y la toma de decisiones informadas

La encuesta fue aplicada a un grupo de 200 estudiantes con el objetivo de conocer su percepción sobre el uso de recursos didácticos, la interacción con el docente y compañeros, así como su nivel de participación en actividades virtuales.

2.4. Población y muestra

La población objetivo de esta investigación son todos los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Dr. Francisco Campos Rivadeneira. Se seleccionará una muestra de 200 estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Dr. Francisco Campos Rivadeneira, mediante un muestreo aleatorio estratificado, considerando variables como género, edad y grado académico. Este tamaño de muestra se considera adecuado para realizar estadísticas y obtener resultados representativos de la población estudiada.

2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se empleara la técnica de la encuesta para recopilar información directamente de los estudiantes sobre sus experiencias, percepciones y actitudes en relación con la interacción

participativa y el uso de estrategias digitales en las clases virtuales. La encuesta permitirá obtener datos cuantitativos que serán analizados estadísticamente para identificar patrones y tendencias. Se diseñará un cuestionario estructurado con preguntas cerradas y escalas de Likert.

2.6. Procesamiento de la evaluación: Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados para el levantamiento de información.

La validación de contenido se realizó al estructurar preguntas que cubren todos los aspectos relevantes del aprendizaje virtual: participación, motivación, utilidad de herramientas, colaboración, calidad de las explicaciones, atractivo de recursos, preparación para evaluaciones, retroalimentación y comodidad digital.

Este tipo de validación suele implicar la revisión por parte de expertos o docentes, quienes aseguran que cada pregunta es clara, pertinente y abarca el tema de interés, en este caso la variedad de temas y la claridad de las preguntas sugieren que se consideró la validez de contenido, aunque sería ideal mencionar si hubo revisión de expertos.

La confiabilidad se mide para asegurarse de que el instrumento es estable y consistente. La técnica más utilizada es el alfa de Cronbach, que evalúa si las preguntas que miden un mismo concepto están correlacionadas entre sí.

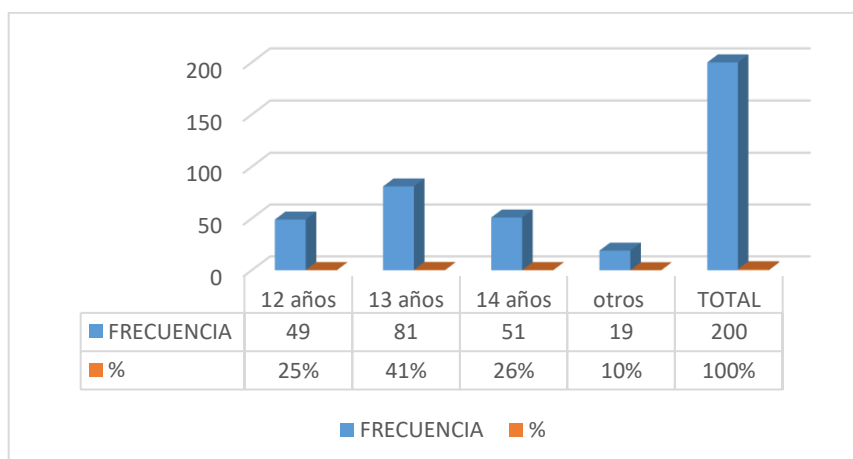
CAPÍTULO 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se presentan y analizan los resultados obtenidos a partir de la encuesta aplicada a estudiantes y docentes de educación básica superior. Se examinan las percepciones, actitudes y experiencias relacionadas con el proceso educativo, identificando tendencias y áreas de mejora. Además, se discuten los hallazgos en relación con los objetivos del estudio y la literatura existente.

Tabla 2 Edad

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
12 años	49	25%
13 años	81	41%
14 años	51	26%
otros	19	10%
TOTAL	200	100%

Figura 1 Edad

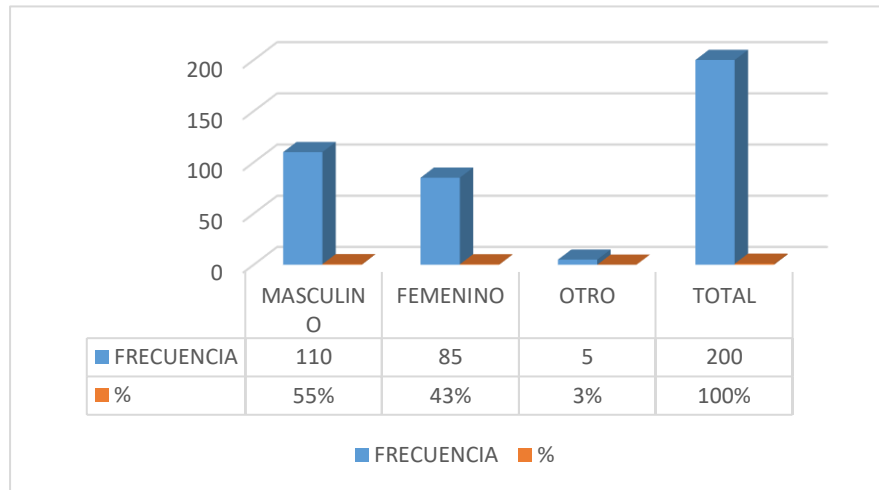


La mayoría de los encuestados tiene entre 12 y 14 años, con predominio de los 13 años. Esto sugiere que el grupo es principalmente adolescente, en una etapa clave para el desarrollo de hábitos de estudio y autonomía.

Tabla 3: Genero

	FRECUENCIA	%
Masculino	110	55%
Femenino	85	43%
Otro	5	3%
TOTAL	200	100%

Figura 2: Genero

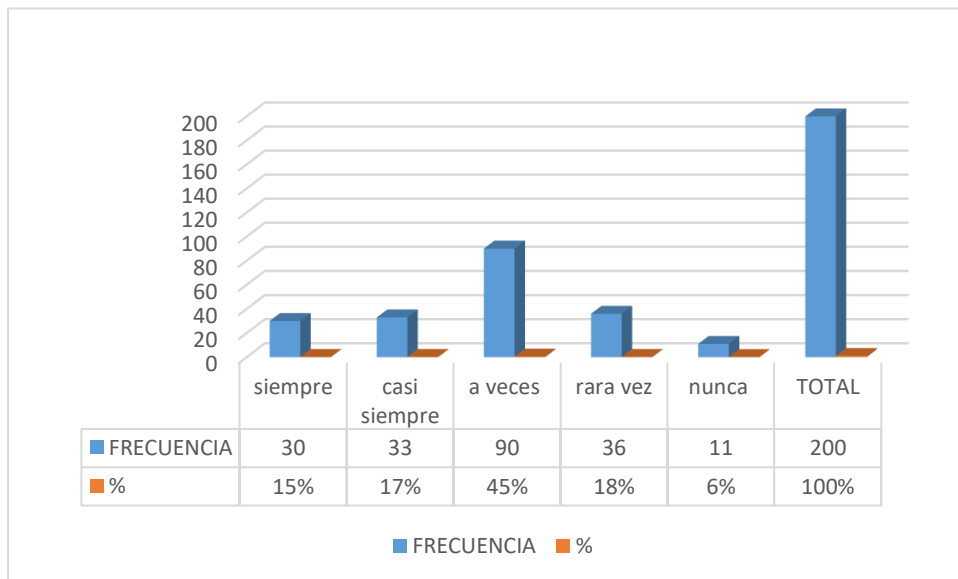


Hay una ligera mayoría masculina, pero ambos géneros están bien representados. El grupo "otro" es pequeño, pero su presencia refleja diversidad.

Tabla 4: ¿Con qué frecuencia participas activamente en las clases virtuales?

	FRECUENCIA	%
Siempre	30	15%
Casi siempre	33	17%
A veces	90	45%
Rara vez	36	18%
Nunca	11	6%
TOTAL	200	100%

Figura 3: ¿Con qué frecuencia participas activamente en las clases virtuales?

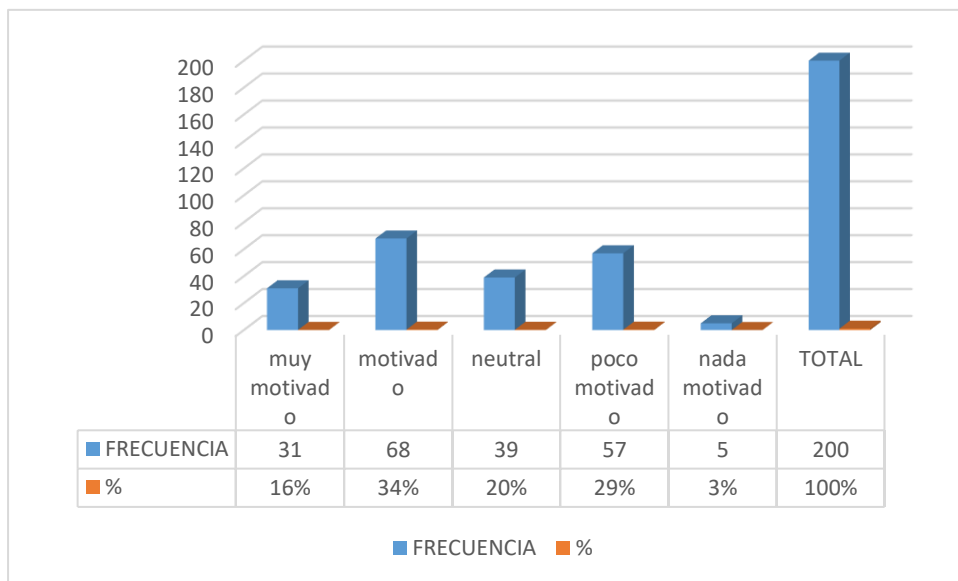


La mayoría de los estudiantes participa "a veces" (45%), mientras que solo el 15% lo hace "siempre" y el 17% "casi siempre". Un 18% participa "rara vez" y un 6% nunca lo hace. Esto indica que la participación regular no es tan alta y muchos estudiantes solo se involucran ocasionalmente. Es importante explorar estrategias para incrementar la participación, ya que la interacción es clave en la educación virtual, la baja participación puede estar relacionada con factores de motivación o dinámicas de clase.

Tabla 5: ¿Te sientes motivado/a para participar en las clases virtuales?

	FRECUENCIA	%
Muy motivado	31	16%
Motivado	68	34%
Neutral	39	20%
Poco motivado	57	29%
Nada motivado	5	3%
TOTAL	200	100%

Figura 4: ¿Te sientes motivado/a para participar en las clases virtuales?

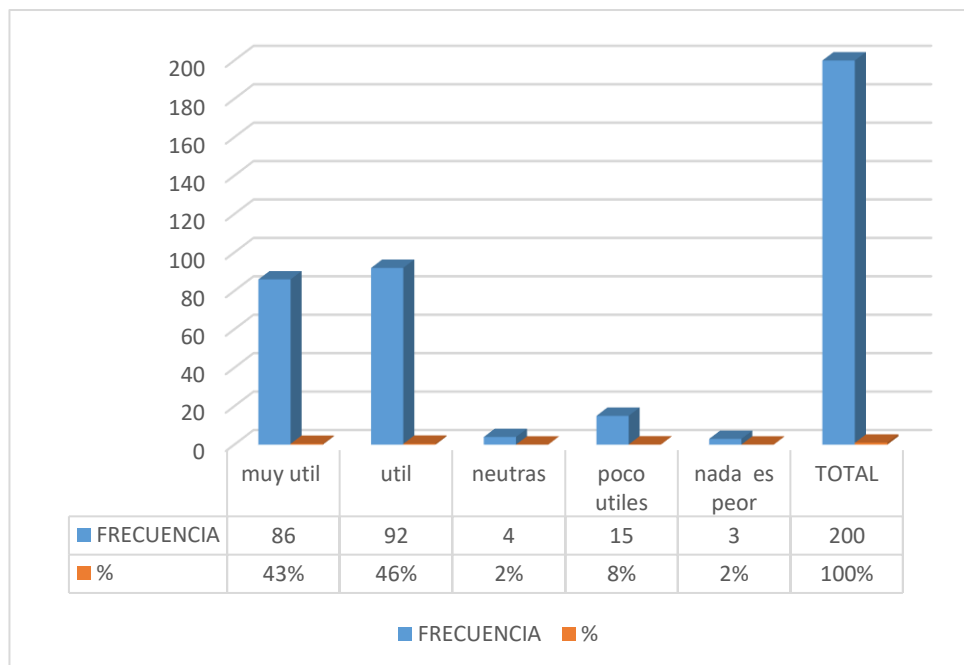


El 34% se siente "motivado" y el 16% "muy motivado", pero un 29% está "poco motivado" y un 20% es "neutral". Solo el 3% se declara "nada motivado". Aunque la mayoría muestra cierta motivación, casi un tercio está desmotivado, lo que puede impactar negativamente su aprendizaje. La motivación es un elemento fundamental para el éxito en entornos virtuales, y debe ser reforzada con metodologías activas y contenidos atractivos ya que las causas de la desmotivación podrían estar ligadas a la dinámica de las clases o a factores personales.

Tabla 6: ¿Qué tan útiles consideras las herramientas digitales (por ejemplo, Zoom, Genially, Quizz, CoSpaces, etc.) que utilizan tus profesores en las clases virtuales?

	FRECUENCIA	%
Muy util	86	43%
Util	92	46%
Neutras	4	2%
Poco utiles	15	8%
Nada es peor	3	2%
TOTAL	200	100%

Figura 5: ¿Qué tan útiles consideras las herramientas digitales (por ejemplo, Zoom, Genially, Quizz, CoSpaces, etc.) que utilizan tus profesores en las clases virtuales?

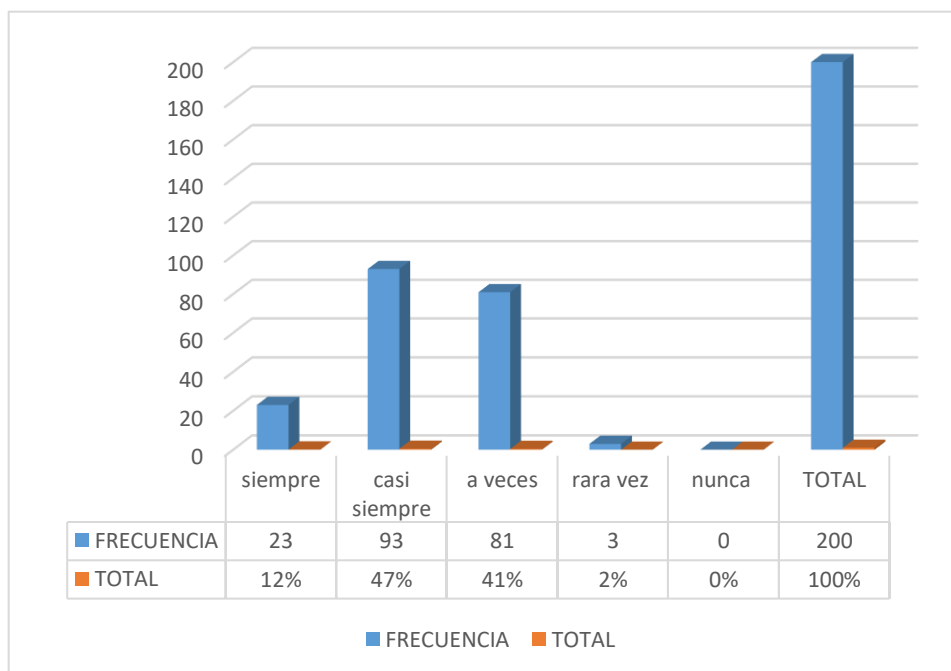


El 46% considera las herramientas "útiles" y el 43% "muy útiles", mientras que solo el 8% las ve "poco útiles" y el 2% "neutras". Un 2% piensa que "nada es peor". La percepción sobre la utilidad de las herramientas digitales es muy positiva, valorándolas favorablemente, esto sugiere que los recursos tecnológicos están bien implementados y son relevantes para los estudiantes, sin embargo, es importante seguir innovando y adaptando las herramientas a las necesidades cambiantes del grupo.

Tabla 7: ¿Las actividades en clase te animan a participar y colaborar con tus compañeros?

	FRECUENCIA	TOTAL
Siempre	23	12%
Casi siempre	93	47%
A veces	81	41%
Rara vez	3	2%
Nunca	0	0%
TOTAL	200	100%

Figura 6: ¿Las actividades en clase te animan a participar y colaborar con tus compañeros?

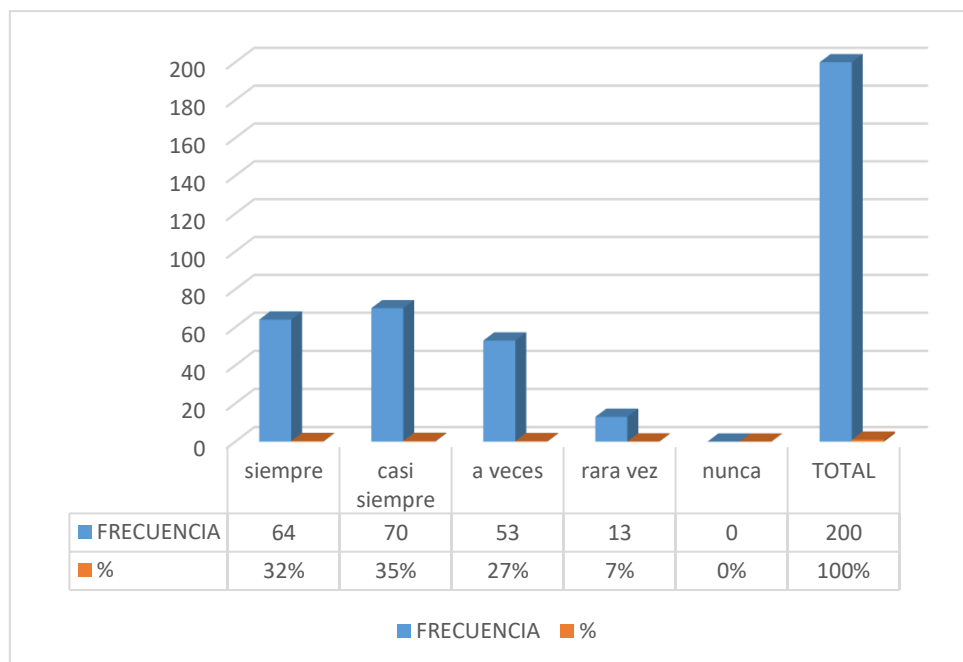


El 47% responde "casi siempre" y el 41% "a veces" que las actividades los animan a colaborar; solo el 12% dice "siempre". Un 2% "rara vez" y nadie "nunca". La mayoría siente que las actividades fomentan la colaboración, aunque solo una pequeña parte lo percibe de forma constante, esto refleja un ambiente generalmente positivo, pero con margen para fortalecer aún más la interacción entre compañeros. La colaboración puede potenciarse con actividades grupales y herramientas colaborativas.

Tabla 8: ¿Consideras que los profesores fomentan la participación interactiva durante las clases virtuales?

	FRECUENCIA	%
Siempre	64	32%
Casi siempre	70	35%
A veces	53	27%
Rara vez	13	7%
Nunca	0	0%
TOTAL	200	100%

Figura 7: ¿Consideras que los profesores fomentan la participación interactiva durante las clases virtuales?

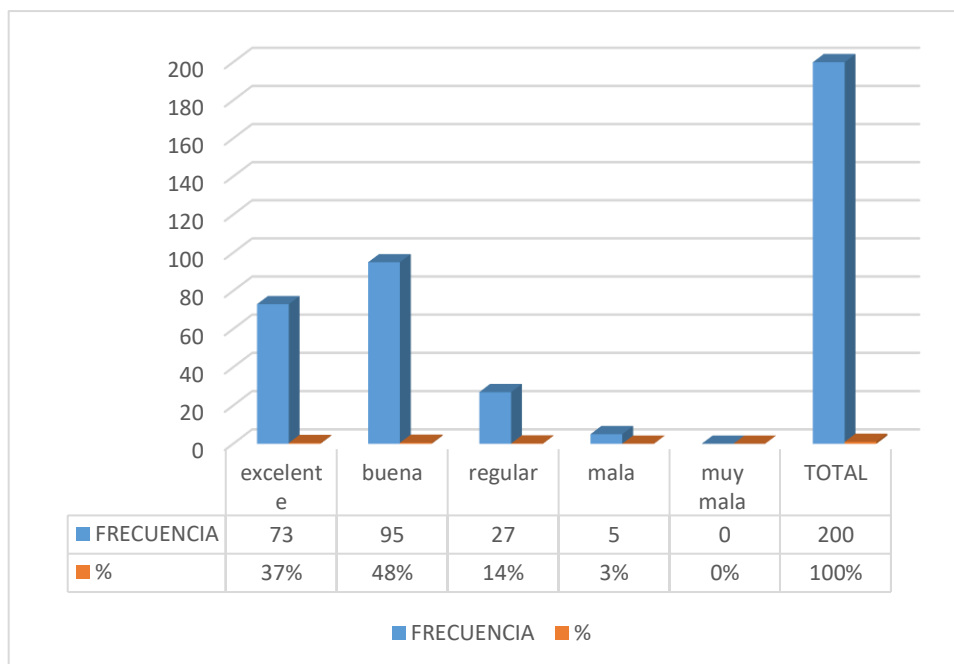


El 35% dice que los profesores fomentan la participación "casi siempre" y el 32% "siempre". Un 27% responde "a veces" y un 7% "rara vez". Más de dos tercios reconocen el esfuerzo docente, aunque un cuarto lo percibe solo ocasionalmente, esto sugiere que la mayoría de los profesores aplica estrategias interactivas, pero podría haber diferencias entre docentes o materias, la formación continua de los profesores en metodologías participativas puede mejorar estos resultados.

Tabla 9: ¿Cómo calificarías la calidad de las explicaciones de tus profesores en las clases virtuales?

	FRECUENCIA	%
Excelente	73	37%
Buena	95	48%
Regular	27	14%
Mala	5	3%
Muy mala	0	0%
TOTAL	200	100%

Figura 8: ¿Cómo calificarías la calidad de las explicaciones de tus profesores en las clases virtuales?

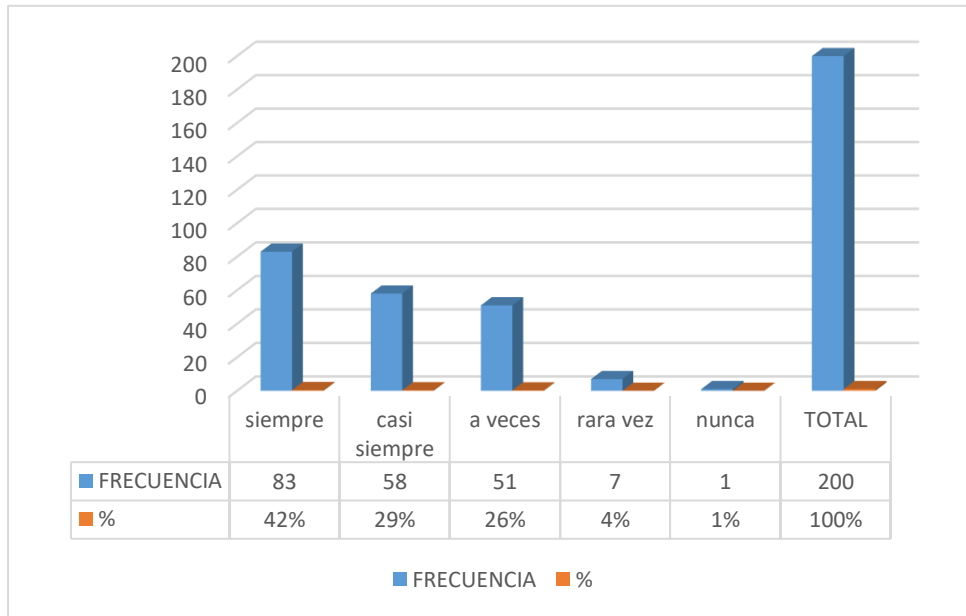


El 48 % califica las explicaciones como "buenas" y el 37% como "excelentes". Un 14% las considera "regulares" y solo el 3% "malas". La calidad de las explicaciones es bien valorada calificándola de buena o excelente, esto habla bien del desempeño docente y su capacidad de comunicación en entornos virtuales, sin embargo, siempre es posible reforzar la claridad y la adaptación de los contenidos a distintos estilos de aprendizaje.

Tabla 10: ¿Las actividades y herramientas digitales utilizadas en clase te resultan atractivas y te ayudan a aprender mejor?

	FRECUENCIA	%
Siempre	83	42%
Casi siempre	58	29%
A veces	51	26%
Rara vez	7	4%
Nunca	1	1%
TOTAL	200	100%

Figura 9: ¿Las actividades y herramientas digitales utilizadas en clase te resultan atractivas y te ayudan a aprender mejor?

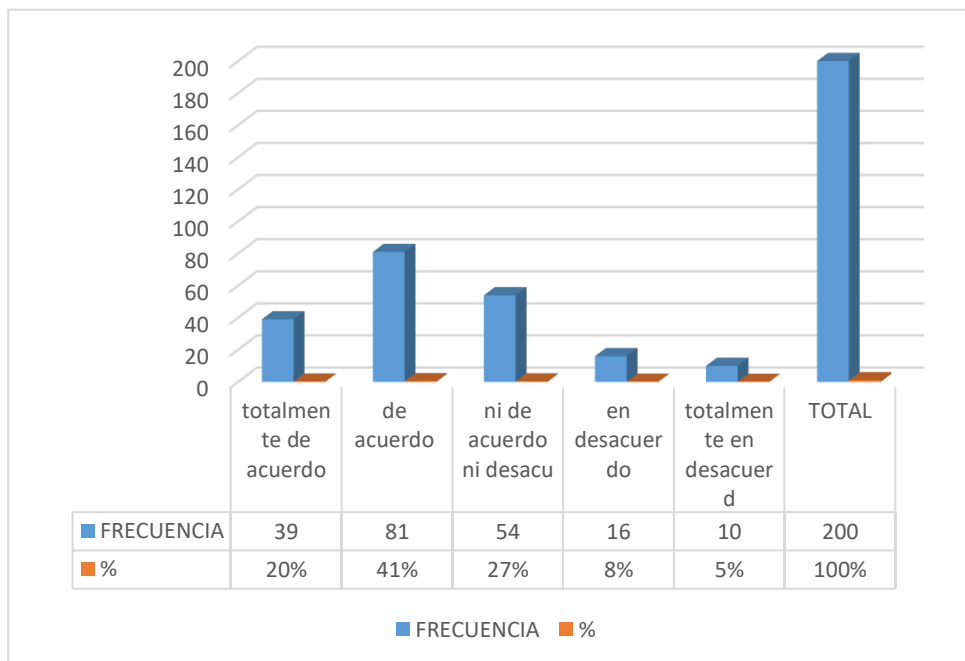


El 42 % responde "siempre" y el 29% "casi siempre" que las actividades y herramientas les resultan atractivas y útiles; un 26% dice "a veces", por otra parte un 4% menciona rara vez. La mayoría encuentra atractivas las actividades y herramientas, aunque hay margen para hacerlas aún más motivadoras. El atractivo de los recursos digitales puede influir directamente en la motivación y el aprendizaje efectivo por lo que se recomienda seguir innovando en la selección y diseño de actividades para mantener el interés.

Tabla 11: ¿Consideras que las clases virtuales te preparan bien para tus evaluaciones y tareas?

	FRECUENCIA	%
Totalmente de acuerdo	39	20%
De acuerdo	81	41%
Ni de acuerdo ni desacuerdo	54	27%
En desacuerdo	16	8%
Totalmente en desacuerdo	10	5%
TOTAL	200	100%

Figura 10: ¿Consideras que las clases virtuales te preparan bien para tus evaluaciones y tareas?

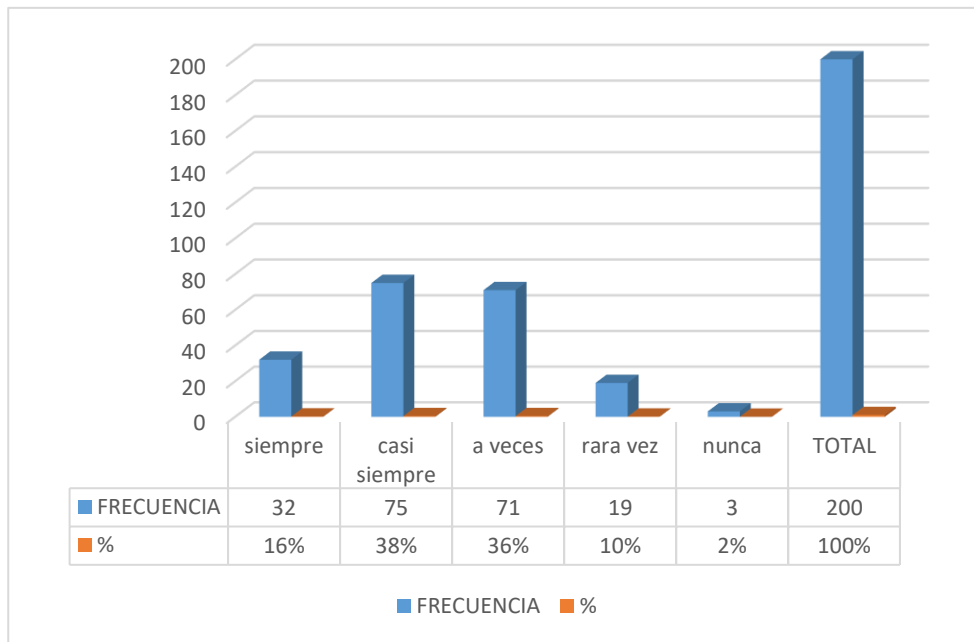


El 41 % está "de acuerdo" y el 20% "totalmente de acuerdo" en que las clases virtuales los preparan bien. Un 27% es "neutral", 8% "en desacuerdo" y 5% "totalmente en desacuerdo". Aunque la mayoría está de acuerdo, otro grupo no tiene una opinión clara o está en desacuerdo, lo que apunta a posibles mejoras en la preparación para evaluaciones. Esto puede indicar una brecha entre la enseñanza y la evaluación, que debe ser atendida para asegurar el éxito académico por lo que es recomendable alinear mejor los contenidos y actividades con los criterios de evaluación.

Tabla 12: ¿Recibes retroalimentación clara y útil de tus profesores sobre tu desempeño en las clases virtuales?

	FRECUENCIA	%
Siempre	32	16%
Casi siempre	75	38%
A veces	71	36%
Rara vez	19	10%
Nunca	3	2%
TOTAL	200	100%

Figura 11: ¿Recibes retroalimentación clara y útil de tus profesores sobre tu desempeño en las clases virtuales?

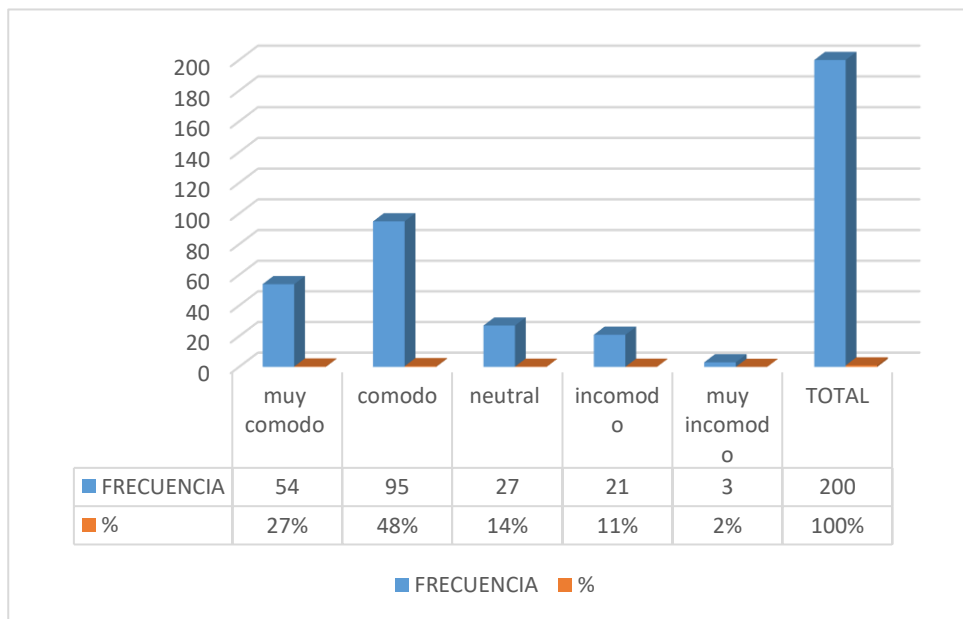


El 38% recibe retroalimentación "casi siempre" y el 16% "siempre". Un 36% la recibe "a veces", 10% "rara vez" y 2% "nunca". La retroalimentación es frecuente, pero solo un pequeño grupo la recibe siempre, lo que indica que podría ser más consistente, oportuna y clara ya que es esencial para el aprendizaje y la mejora continua de los estudiantes por lo que se recomienda establecer rutinas de retroalimentación más sistemáticas.

Tabla 13: ¿Te sientes cómodo/a usando las herramientas digitales durante las clases virtuales?

	FRECUENCIA	%
Muy comodo	54	27%
Comodo	95	48%
Neutral	27	14%
Incomodo	21	11%
Muy incomodo	3	2%
TOTAL	200	100%

Figura 12: ¿Te sientes cómodo/a usando las herramientas digitales durante las clases virtuales?



El 48% se siente "cómodo" y el 27% "muy cómodo" usando herramientas digitales. Un 14% es "neutral", 11% "incómodo" y 2% "muy incómodo". La mayoría se siente cómoda, aunque un cierto grupo aún experimenta incomodidad, lo que sugiere necesidad de apoyo adicional en competencias digitales. El dominio de las herramientas tecnológicas es clave para el éxito en la educación virtual y ofrecer talleres o materiales de apoyo puede ayudar a reducir la incomodidad y aumentar la confianza digital.

Discusión de resultados

Al analizar detenidamente los resultados de la encuesta aplicada a estudiantes sobre su experiencia en las clases virtuales, se revelan aspectos fundamentales que impactan tanto en la labor docente como en el proceso de aprendizaje.

Pregunta 1: Participación Activa: Un Reto Persistente

Uno de los hallazgos más significativos es la baja frecuencia de participación activa. Solo el 15% de los estudiantes afirma participar siempre, y un 17% casi siempre. La mayoría, un 45%, participa solo a veces, mientras que un 18% rara vez lo hace y un 6% nunca participa. Esta tendencia invita a cuestionar las causas que limitan la participación constante, que podrían estar relacionadas con la naturaleza misma de la educación virtual, que a pesar de facilitar el acceso, puede generar distancias emocionales y sociales que inhiben la interacción espontánea.

(Zambrano M. , 2023, pág. 13). La participación activa es fundamental en el Aprendizaje Activo, donde el estudiante asume responsabilidades, autorregula su aprendizaje y colabora con sus compañeros, lo que fomenta habilidades como la búsqueda de información, análisis, síntesis, resolución de problemas y expresión crítica.

Este fenómeno plantea un desafío para el diseño de dinámicas de clase que sean suficientemente atractivas y motivadoras, así como para la creación de ambientes virtuales que fomenten la confianza y el sentido de pertenencia entre los estudiantes.

Pregunta 2: Motivación: Motor Esencial del Aprendizaje

La motivación, considerada el motor fundamental del aprendizaje, también presenta indicadores preocupantes. Solo el 16% de los estudiantes se siente muy motivado y un 34% motivado. En contraste, un 29% se declara poco motivado y un 3% nada motivado, mientras que el 20% mantiene una postura neutral. Estos datos sugieren que una proporción considerable de estudiantes enfrenta dificultades para mantener el interés y compromiso en el entorno virtual.

(Moreno, 2021, pág. 16). Conceptualiza la motivación como la tendencia de los estudiantes a encontrar significado y valor en las actividades académicas, lo que incrementa su esfuerzo y trabajo mental para alcanzar los objetivos educativos. La motivación no solo impulsa la iniciativa, sino que dirige y mantiene la conducta hacia

metas de aprendizaje, involucrando aspectos cognitivos y afectivos esenciales para un aprendizaje efectivo.

Entre las posibles causas se encuentran la sobrecarga de tareas, la falta de contacto presencial y la monotonía de las actividades. Esto invita a una reflexión profunda sobre la necesidad de innovar en las estrategias pedagógicas, incorporando elementos que despierten la curiosidad, el entusiasmo y el sentido de relevancia en el aprendizaje.

Pregunta 3: Utilidad y Accesibilidad de las Herramientas Digitales

En contraste con los retos mencionados, la encuesta revela una valoración positiva hacia las herramientas digitales utilizadas en clase. Un 43% de los estudiantes considera estas herramientas “muy útiles” y un 46% “útiles”. Esto indica que la mayoría reconoce el valor de las plataformas y aplicaciones empleadas, lo que es un indicio favorable para la continuidad y mejora de la educación virtual.

Sin embargo, surge la interrogante sobre la equidad en el acceso y dominio de estas tecnologías. No todos los estudiantes cuentan con las mismas habilidades o recursos, lo que puede afectar su experiencia y desempeño. Por ello, es fundamental brindar apoyo adicional a quienes se sienten menos cómodos con la tecnología, mediante tutoriales, guías y espacios de acompañamiento.

Pregunta 4: Dinámicas de Clase

Respecto a las actividades en clase, la mayoría de los estudiantes percibe que estas los animan a participar y colaborar: un 12% afirma que siempre, un 47% casi siempre y un 41% a veces. Solo un 2% rara vez siente esta motivación.

Este dato indica que las actividades cumplen en gran medida su función, aunque existe margen para diversificar y enriquecer las dinámicas, incorporando juegos, debates o proyectos colaborativos que resulten más atractivos y motivadores.

Pregunta 5: Fomento de la Participación

En cuanto al rol del docente, el 32% de los estudiantes asegura que los profesores siempre fomentan la participación interactiva, y un 35% casi siempre. Sin embargo, un 7% percibe que esto rara vez ocurre.

(Ministerio de Educacion, 2024). El fomento de la participación se entiende como el proceso organizado y estratégico para involucrar activamente a los estudiantes en actividades académicas, sociales y comunitarias, promoviendo su compromiso, responsabilidad y desarrollo integral.

Este resultado es alentador, pero también señala la necesidad de implementar estrategias inclusivas que alcancen a todos los estudiantes, especialmente a aquellos más tímidos o menos involucrados.

Pregunta 6: Calidad de las Explicaciones

La calidad de las explicaciones es otro aspecto destacado positivamente: un 37% las califica como excelentes y un 48% como buenas. Solo un 3% las considera malas.

Este reconocimiento es un reflejo del esfuerzo docente para mantener la claridad y comprensión en un entorno complejo como la virtualidad.

Pregunta 7: Apoyo al Aprendizaje

No obstante, la pregunta sobre si las actividades y herramientas digitales ayudan a aprender mejor arroja que el 42% responde “siempre”, el 29% “casi siempre” y el 26% “a veces”.

Esto indica que, aunque la mayoría percibe un beneficio, no todos los estudiantes logran aprovechar plenamente estas herramientas. Esto puede deberse a diferencias en estilos de aprendizaje, familiaridad con la tecnología o la forma en que se integran las actividades en el proceso educativo.

Pregunta 8: Preparación para Evaluaciones

Un aspecto crítico es la percepción sobre la preparación para evaluaciones y tareas. El 19.5% está totalmente de acuerdo y el 41% de acuerdo en que las clases virtuales los preparan adecuadamente. Sin embargo, un 8% está en desacuerdo y un 5% totalmente en desacuerdo.

Esto revela que una proporción significativa de estudiantes siente que la virtualidad no cubre completamente sus necesidades académicas, lo que puede afectar su rendimiento y confianza.

Pregunta 9: Retroalimentación

La retroalimentación también presenta un área de mejora. Solo el 16% recibe siempre retroalimentación clara y útil, y un 38% casi siempre. Un 36% la recibe a veces, mientras que un 10% rara vez y un 2% nunca.

La retroalimentación personalizada y oportuna es esencial para el aprendizaje efectivo, y su insuficiencia puede limitar la capacidad de los estudiantes para corregir errores y mejorar.

Pregunta 10: Comodidad con el Uso de Herramientas Digitales

Finalmente, la comodidad con el uso de herramientas digitales es un factor relevante para el éxito del aprendizaje virtual. Un 27% se siente muy cómodo y un 48% cómodo, pero un 11% se siente incómodo y un 2% muy incómodo.

Esto evidencia la existencia de una brecha digital no solo en términos de acceso, sino también en habilidades y confianza. Brindar apoyo técnico y pedagógico a quienes enfrentan dificultades es indispensable para garantizar la inclusión y el aprovechamiento de las oportunidades que ofrece la educación virtual.

PROPUESTA

Tema: Estrategias innovadoras para fomentar la interacción participativa en clases virtuales de Subnivel Básico Superior.

1. Fundamentación Teórica

La literatura reciente destaca que la participación activa de los estudiantes es un pilar esencial para el aprendizaje significativo, especialmente en entornos virtuales, donde la interacción y el compromiso son determinantes para el éxito académico y la reducción de la deserción escolar. (Bazán, 2022, p.129.)

(UNIR, 2025; Agenda Educativa Digital, 2025) Las estrategias didácticas fundamentadas en el constructivismo, el aprendizaje colaborativo y el uso de tecnologías digitales permiten crear ambientes educativos más dinámicos y personalizados, favoreciendo el desarrollo de habilidades del siglo XXI como la comunicación, la creatividad y el pensamiento crítico.

2. Objetivo de la Propuesta

Proponer estrategias innovadoras para su interacción participativa de los estudiantes en clases virtuales a Subnivel Básico Superior en la Unidad Educativa Dr. Francisco Campos Rivadeneira.

3. Estrategias de la propuestas

La Gamificación combinada con el ABP integra elementos lúdicos y actividades basadas en proyectos reales para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y motivador. Esto no solo mejora la retención del contenido, sino que también fomenta habilidades sociales y prácticas como la colaboración y la creatividad, involucrando activamente a los estudiantes en la resolución de problemas reales.

Por otra parte, las Comunidades de Aprendizaje Virtual crean espacios colaborativos en línea donde estudiantes, docentes y expertos interactúan y comparten conocimientos, promoviendo el aprendizaje continuo y el sentido de pertenencia más allá del entorno físico del aula.

Finalmente, la Evaluación Formativa con Retroalimentación Inmediata facilita el seguimiento constante del progreso estudiantil al proporcionar comentarios rápidos y precisos. Esto permite identificar errores y áreas de mejora a tiempo, impulsando la reflexión y ajustes continuos para optimizar el aprendizaje.

a) Gamificación y Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Objetivo de la estrategia:

Fomentar el pensamiento crítico de los estudiantes a través de actividades gamificadas originando un aprendizaje significativo y motivador.

Relación de la estrategia con el Currículo Priorizado:

Esta estrategia se alinea con el currículo priorizado al desarrollar competencias transversales como el pensamiento crítico, la colaboración y la responsabilidad social, integrando contenidos de ciencias naturales y educación cívica en un contexto práctico y relevante para los estudiantes.

Tema del currículo para la aplicación de la estrategia gamificación y aprendizaje basado en proyectos: Cuidado del medio ambiente y participación ciudadana

Abordando problemáticas ambientales locales y promoviendo acciones comunitarias responsables.

Actividades: Incorporar plataformas interactivas (Genially, CoSpaces) para transformar actividades tradicionales en retos y juegos que motiven la participación y el trabajo en equipo.

Recrear proyectos interdisciplinarios donde los estudiantes resuelvan problemas reales utilizando recursos digitales, fomentando la colaboración y la creatividad.

Recursos: Estos recursos permiten integrar la gamificación en el aula, alineando la estrategia con el currículo priorizado y facilitando un aprendizaje significativo, motivador y contextualizado en torno al cuidado del medio ambiente y la participación ciudadana.

b) Comunidades de Aprendizaje Virtual

Objetivo de la estrategia:

Promover la participación activa, el trabajo colaborativo y el aprendizaje significativo mediante espacios virtuales que faciliten la comunicación, el apoyo mutuo y la construcción conjunta del conocimiento en un entorno accesible y motivador.

Relación de la estrategia con el Currículo Priorizado:

Esta estrategia se vincula con el currículo priorizado al fortalecer competencias transversales como la comunicación, la colaboración y el pensamiento crítico, integrando el uso de tecnologías digitales para potenciar el aprendizaje autónomo y cooperativo, acorde con las demandas actuales de la educación.

Tema del currículo:

DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA CONVIVENCIA Y EL TRABAJO EN EQUIPO.

Abordando la importancia de la colaboración, la comunicación efectiva y el respeto en contextos escolares y sociales.

Actividades: Crear grupos de trabajo estables en plataformas colaborativas (Zoom) donde los estudiantes puedan compartir recursos, reflexiones y avances de manera

autónoma y guiada, esto quiere decir que es necesario fomentar el liderazgo estudiantil y la corresponsabilidad mediante roles rotativos (moderador, relator, investigador).

Recursos: Comunidades de aprendizaje virtual organizadas a través de la plataforma Zoom, que permiten la interacción sincrónica mediante videoconferencias, chats y salas de trabajo en grupos pequeños para facilitar la colaboración y el intercambio de conocimientos entre estudiantes y docentes.

c) Evaluación Formativa y Retroalimentación Inmediata

Objetivo de la estrategia:

Proporcionar a los estudiantes retroalimentación rápida y específica durante el proceso de aprendizaje, facilitando la identificación de fortalezas y áreas de mejora para promover un aprendizaje autónomo y significativo.

Relación de la estrategia con el Currículo Priorizado:

Esta estrategia se vincula con el currículo priorizado al fortalecer competencias como el pensamiento crítico, la autoevaluación y la autorregulación del aprendizaje, permitiendo ajustar las actividades educativas según las necesidades individuales de los estudiantes.

Tema del currículo:

COMPRENSIÓN LECTORA Y ANÁLISIS CRÍTICO DE TEXTOS.

Enfocado en desarrollar habilidades para interpretar, reflexionar y evaluar información de manera crítica.

Actividades: Implementar instrumentos de evaluación interactiva (cuestionarios en línea, rúbricas digitales, Quizizz) que permitan a los estudiantes autoevaluarse y recibir retroalimentación oportuna del docente.

Recursos: Quizizz, una plataforma digital que permite crear cuestionarios interactivos con retroalimentación inmediata y personalizada para los estudiantes.

4. Justificación y Beneficios Esperados

La integración de estas estrategias responde a los hallazgos del presente estudio, que evidencian un incremento significativo en la interacción y motivación estudiantil cuando

se emplean recursos digitales y metodologías activas. Se espera que los estudiantes no solo participen más, sino que también desarrollen autonomía, habilidades colaborativas y un sentido de pertenencia a la comunidad educativa virtual. Además, la formación docente garantizará la sostenibilidad y adaptabilidad de las estrategias propuestas.

Cronograma de la propuesta

El período lectivo tiene una duración de 10 meses, lo que permite planificar y distribuir de manera equilibrada las estrategias, actividades y evaluaciones a lo largo del año escolar. Esta extensión temporal ofrece el marco adecuado para que los estudiantes desarrollen competencias de forma progresiva, participen en proyectos interdisciplinarios y reciban retroalimentación continua. Además, facilita la integración de diversas metodologías activas, como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y la colaboración virtual, asegurando un aprendizaje significativo y sostenido.

Tabla 14 Cronograma de la propuesta

Estrategia	Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1. Incorporar plataformas interactivas (Genially, CoSpaces) para transformar actividades tradicionales en retos y juegos.	X						X			
	Presentación de la propuesta y objetivos	X									
	Formación de equipos y asignación de roles		X								
	Ejecución de retos, juegos y dinámicas lúdicas relacionadas con el proyecto							X			

Estrategia	Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gamificación y Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	Aplicación de Quizizz para evaluar avances y brindar feedback en tiempo real								X		
	2. Recrear proyectos interdisciplinarios resolviendo problemas reales con recursos digitales			X							X
	Taller sobre gamificación y uso de Genially/CoSpaces			X							
	Selección y análisis de un problema a resolver mediante ABP				X						
	Exposición creativa de resultados y soluciones propuestas por cada grupo										X
Comunidades de Aprendizaje Virtual	Crear grupos de trabajo estables en plataformas colaborativas (Zoom)					X					
	Elaboración del plan de acción, metas y cronograma						X				
	Desarrollo del proyecto en equipos, interacción y discusión en salas virtuales							X	X		
Evaluación Formativa y Retroalimentación	Implementar instrumentos de evaluación interactiva (cuestionarios, rúbricas, Quizizz)									X	

Estrategia	Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Evaluación sumativa, retroalimentación y reflexión final										X

Recomendaciones para la Implementación

- Realizar un diagnóstico inicial de competencias digitales de estudiantes y docentes.
- Seleccionar herramientas tecnológicas accesibles y compatibles con la realidad institucional.
- Establecer un cronograma de aplicación progresiva de las estrategias, con seguimiento y ajustes periódicos.
- Involucrar a las familias y a la comunidad educativa en el proceso, promoviendo la corresponsabilidad y el apoyo mutuo.

Diseñar un instrumento de evaluación de las estrategias

Este instrumento permite evaluar de forma general la implementación y el impacto de las estrategias de Gamificación y Aprendizaje Basado en Proyectos, Comunidades de Aprendizaje Virtual, y Evaluación Formativa y Retroalimentación.

Tabla 15 Aspectos a evaluar de las estrategias

ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO
1. Se utilizaron plataformas digitales para gamificar las actividades.		
2. Los estudiantes trabajaron en proyectos que abordan problemas reales.		
3. Se formaron grupos estables para el trabajo colaborativo en entornos virtuales.		
4. Los estudiantes participaron activamente en las comunidades virtuales.		
5. Se aplicaron instrumentos de evaluación formativa durante el proceso.		

6. Los estudiantes recibieron retroalimentación inmediata y oportuna.		
7. Los estudiantes realizaron autoevaluación.		

Cuadro de valoración

Indique el nivel en que se cumple cada aspecto, donde:

1 = Nunca, 2 = A veces, 3 = Casi siempre, 4 = Siempre

Tabla 16 Cuadro de valoración

ASPECTO A EVALUAR	1	2	3	4
Motivación y participación de los estudiantes en actividades gamificadas.				
Colaboración y comunicación efectiva en los proyectos.				
Uso adecuado y autónomo de recursos digitales por parte del alumnado.				
Claridad y comprensión de los objetivos del proyecto y retos planteados.				
Calidad y creatividad en las soluciones presentadas por los estudiantes.				
Frecuencia y utilidad de la retroalimentación recibida.				
Reflexión y autoevaluación sobre el propio aprendizaje.				

CONCLUSIONES

La investigación evidenció que la implementación de estrategias innovadoras fundamentadas en tecnologías digitales potencia de manera significativa la interacción participativa de los estudiantes en clases virtuales de educación básica superior. Los resultados mostraron que al aplicar metodologías activas y recursos digitales adaptados a las necesidades del alumnado, se incrementaron la motivación, la participación y la satisfacción en el proceso de aprendizaje.

Asimismo, se identificaron las principales barreras que dificultan la participación activa en entornos virtuales, destacando la insuficiente capacitación docente en herramientas digitales, la falta de personalización en las actividades y la limitada interacción entre los participantes.

Las estrategias digitales implementadas, tales como el uso de plataformas interactivas, foros colaborativos y recursos multimedia, demostraron ser efectivas para fomentar tanto la participación como el aprendizaje significativo, según la percepción de los estudiantes encuestados. Estas conclusiones subrayan la importancia de fortalecer la formación docente y diseñar experiencias educativas centradas en el estudiante para optimizar la educación virtual.

Se comprobó que la formación docente en tecno-pedagogía y el diseño de actividades interactivas son factores determinantes para el éxito de las estrategias propuestas, permitiendo una mayor adaptabilidad a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Desde mi perspectiva, las variables de Gamificación, Aprendizaje Basado en Proyectos, Comunidades de Aprendizaje Virtual y Evaluación Formativa con Retroalimentación están estrechamente vinculadas y contribuyen a enriquecer el proceso educativo, haciéndolo más interactivo, participativo y enfocado en las necesidades del estudiante.

RECOMENDACIONES

Se recomienda integrar de manera sistemática estrategias innovadoras basadas en tecnologías digitales y metodologías activas en el diseño curricular y la planificación de las clases virtuales en educación básica superior. Esto permitirá adaptar los recursos y actividades a las necesidades específicas de los estudiantes, fomentando una mayor motivación, participación y satisfacción, lo que a su vez potenciará el aprendizaje significativo y el compromiso académico.

En primer lugar, los docentes son fundamentales, ya que deben recibir capacitación continua para dominar las herramientas digitales y metodologías activas, Implementar programas de capacitación continua y práctica para docentes en el uso de herramientas digitales y metodologías activas, que incluyan formación teórica y práctica sobre plataformas interactivas, recursos multimedia y estrategias pedagógicas innovadoras. Esto permitirá que los docentes diseñen e implementen estrategias efectivas que fomenten la participación y el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales, mejorando así la calidad educativa.

Por otro lado, los estudiantes son actores centrales, pues participan activamente en las comunidades virtuales. Promover la personalización de las actividades virtuales adaptándolas a los intereses, estilos y necesidades de aprendizaje de cada estudiante, mediante el uso de recursos digitales flexibles y dinámicos que incrementen la motivación, el compromiso y la autonomía en el proceso educativo. Esta adaptación debe considerar la diversidad del alumnado y favorecer el aprendizaje significativo.

Finalmente, los desarrolladores y proveedores de plataformas digitales y recursos multimedia contribuyen con las herramientas que facilitan la gamificación, la interacción sincrónica y asincrónica, y el seguimiento del aprendizaje. Fomentar el uso integrado de plataformas interactivas, recursos multimedia y espacios de interacción sincrónica y asincrónica, que faciliten una comunicación fluida y efectiva entre docentes y estudiantes, así como el trabajo colaborativo en línea. La creación de comunidades de aprendizaje virtuales y el empleo de foros, videoconferencias y actividades gamificadas contribuyen a mejorar la interacción y el aprendizaje.

REFERENCIAS

- Ayane, & Mihiretie. (2024). *Inserción Curricular: Educación Cívica, Ética e Integridad*. Guayaquil: Ministerio de Educación de Ecuador.
- Bazan, G. (2022). *Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Bernaschina. (2020). *Habilidades sociales en entornos virtuales de trabajo colaborativo*. Guayaquil: Dialnet.
- Bernaschina. (2021). Madrid: Dialnet.
- Buele, M. (2021). *La educación actual*. Loja: Noticias Utpl.
- Cardosa, G., & Brustenga, G. (2024). *Tendencias en educación para 2025*. Cataluña: Blogs Institucionals UOC.
- Cedeño. (2020). *Herramientas tecnológicas colaborativas como medio de aprendizaje en la Educación Superior del Ecuador*. Guayaquil: Universidad Ecotec.
- Cognos. (2024). *Tendencias en Educación*. Colombia : Cognos Online potencia el aprendizaje.
- Delgado, & Alarcon. (2022). *Aprendizaje basado en proyecto y su aplicación para el desarrollo de habilidades para la vida*. Quito: Revista Científica Mundo Recursivo.
- Educacion, M. d. (2021). *Agenda Educativa*. Quito: Agenda Educativa 2021-2025.
- educacion, m. d. (2021). *Agenda educativa digital*. Quito: Agenda educativa 2021-2025.
- Educacion, M. d. (2024). Quito: Programa de participacion estudiantil.
- Educación, M. d. (2024). *Programa de participacion estudiantil*. Quito: Programa de Participación Estudiantil.
- EduTEC. (2023). *Estrategias didacticas de la educacion virtual*. Quito: EDUTECH.
- Farnós, & Russell. (2025). *La co-creación como ente-vivo: Entidad fluida, que aprende, se transforma y evoluciona*.

- Fernandez. (2020). *Metodología de la investigación*. Mexico: Metodología de la investigación .
- Franco, Z., & Julai. (2025). *Aprendizaje Basado en Proyectos: Una Metodología para el Siglo XXI*. Mexico: Ciencia Latina Revista Multidisciplinar.
- Guaita. (2024). *Las metodologías activas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes*. Quito: Universidad Andina Simon Bolivar.
- Hernán García, M., Lineros González, C., & Ruiz Azarola, A. (2020). Cómo adaptar una investigación cualitativa a contextos de confinamiento. *Gac Sanit*. doi:<https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2020.06.007>
- Herrera, T. (2024). *El Aprendizaje Basado en Proyectos*. Mexico: Ciencia Latina revista científica multidisciplinar.
- Huertas López, T. E., Pilco Segovia, E. A., Suárez García, E., Salgado Cruz, M., & Jiménez Valero, B. (2020). Acercamiento conceptual acerca de las modalidades del turismo y sus nuevos enfoques. *Universidad y Sociedad*, 12(2), 70-81. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000200070&lng=es&nrm=iso>
- Larousse. (2021). *Cocina criolla*. Obtenido de <https://laroussecocina.mx/palabra/cocina-criolla/>
- Lave, & Ausubel. (2022). *Metodologías Activas: Cómo implementar el aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo* . Guayaquil: Red de investigación científica y desarrollo tecnológico del pacífico.
- Marker, I. (2023). *CoSpaces ID Marker*. Madrid: ID Marker.
- Merino, & Perez. (2021). *Uso de la tecnología educativa para el proceso de aprendizaje en línea*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Mora, F. (2022). *Estrategias para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes en cursos en línea*. Ciencia Latina.
- Moran, F. (2021). *Tecnologías digitales en las clases sincrónicas de la modalidad en línea*. Guayaquil : Dialnet.

- Moreno. (2021). *La Motivación por el Aprendizaje en los Estudiantes de la Unidad Educativa Dr. Riobamba: La Motivación por el Aprendizaje en los Estudiantes de la Unidad Educativa Dr.*
- Ortiz, M. (2024). *Genially*. Madrid: Genially.
- Perez. (2020). *Investigacion Accion Participativa*. Venezuela: Revista Scientific.
- Perez, & Merino. (2021). *Revista Formación Estratégica*.
- Pizarro. (2020). *Estrategias activas y participativas, para fortalecer las prácticas de convivencia escolar*. Cuenca: Universidad Politecnica Salesiana .
- Samaniego, B. (2025). *Habilidades del siglo XXI*. España: Smile and Learn.
- Space, G. (2025). *Control en el aprendizaje: prácticas creativas con medios digitales en contextos educativos de especial dificultad*. España: Revista Fuentes.
- Tronchoni, Izquierdo , & Anguera . (2024). *Regulación de la interacción participativa en clases universitarias expositivas*. Barcelona: Publicaciones.
- Tronchoni, & Izquierdo. (2021). *Barcelona: Publicaciones*.
- UNIR. (2025). *Que son las estrategias didacticas*. Mexico: La universidad en internet.
- Urtecho, & Trujillo. (2021). *Estrategias de enseñanza virtual en la educación superior*. Peru: Polo de conocimiento.
- Velez, & Lopez. (2024). *Adaptando estrategias pedagogicas*. Dialnet.
- Vonderwell, & Zachariah. (2022). *Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas*. Buenos Aires: Informacion Cultura y Sociedad.
- Zambrano, Hernández Díaz , & Mendoza Bravo . (2022). *El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica*. Cuba: Biblat.
- Zambrano, M. (2023). *estrategias didacticas*. España: Estrategias didacticas para la participacion activa.

ANEXOS

Encuesta para Estudiantes de Subnivel Básico Superior

Objetivo: Recopilar información sobre las experiencias de los estudiantes en clases virtuales, enfocándose en estrategias de interacción y participación.

Instrucciones: Por favor, responda las siguientes preguntas de la manera más honesta posible. Tus respuestas son confidenciales y serán utilizadas únicamente para mejorar las clases virtuales.

Información demográfica

Edad:

12 años

13 años

14 años

Otro (especificar): _____

Género:

Masculino

Femenino

Otro (especificar): _____

Estrategias e Interacción Participativa

¿Con qué frecuencia participas activamente en las clases virtuales?

Siempre

Casi siempre

A veces

Rara vez

Nunca

¿Te sientes motivado/a para participar en las clases virtuales

Muy motivado/a

Motivado/a

Neutral

Poco motivado/a

Nada motivado/a

¿Qué tan útiles consideras las herramientas digitales (por ejemplo, Zoom, Google Meet, etc.) que utilizan tus profesores en las clases virtuales?

Muy útil

Útiles

Neutras
Poco útiles
Nada es peor

¿Las actividades en clase te animan a participar y colaborar con tus compañeros?

Siempre
Casi siempre
A veces
Rara vez
Nunca

¿Consideras que los profesores fomentan la participación interactiva durante las clases virtuales?

Siempre
Casi siempre
A veces
Rara vez
Nunca

Estrategias Digitales y Aprendizaje

¿Cómo calificarías la calidad de las explicaciones de tus profesores en las clases virtuales?

Excelente
Buena
Regular
Mala
Muy mala

¿Las actividades y herramientas digitales utilizadas en clase te resultan atractivas y te ayudan a aprender mejor?

Siempre
Casi siempre
A veces
Rara vez
Nunca

¿Consideras que las clases virtuales te preparan bien para tus evaluaciones y tareas?

Totalmente de acuerdo
De acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

¿Recibes retroalimentación clara y útil de tus profesores sobre tu desempeño en las clases virtuales?

Siempre

Casi siempre

A veces

Rara vez

Nunca

¿Te sientes cómodo/a usando las herramientas digitales durante las clases virtuales?

Muy cómodo/a

Cómodo/a

Neutral

Incómodo/a

Muy incómodo/a

