



ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FOMENTO DE LA PARTICIPACIÓN EN DIDÁCTICA GENERAL

TEACHING STRATEGY TO PROMOTE PARTICIPATION IN GENERAL DIDACTICS

Carlos Alberto Neira Reyes^{1*}

¹ Estudiante de Cuarto Semestre de la Carrera Educación de la Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de la Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-4519-4492>. Correo: neira-carlos5127@unesum.edu.ec

Ariana Betzabeth Piloso Quiroz²

² Estudiante de Cuarto Semestre de la Carrera Educación de la Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de la Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-5063-2642>. Correo: piloso-ariana7976@unesum.edu.ec

Erwin Leonel Holguín Rivera³

³ Estudiante de Cuarto Semestre de la Carrera Educación de la Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de la Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0878-9173>. Correo: holguin-erwin1059@unesum.edu.ec

Noé Salomón Morán Lozano⁴

⁴ Magister en Educación. Ingeniero Civil. Docente en la Carrera Educación de la Facultad de Ciencias Sociales, Humanísticas y de Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9183-446X>. Correo: noe.moran@unesum.edu.ec

* Autor para correspondencia: neira-carlos5127@unesum.edu.ec

Resumen

El presente estudio se planteó con el objetivo de diseñar una estrategia didáctica que contribuya a la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Didáctica General en estudiantes del Tercer Nivel de la carrera Educación en la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador. La investigación, de tipo aplicada, con enfoque cualicuantitativo y diseño exploratorio-descriptivo, se desarrolló con 35 estudiantes de un paralelo específico del Tercer Nivel. Se aplicó un formulario diagnóstico para identificar los niveles de motivación y participación en las clases virtuales, cuyos resultados evidenciaron una



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

participación irregular por parte de los estudiantes. Como respuesta a estas inconsistencias, se diseñó la estrategia "Gamifica el Aprendizaje con ERCA", que integra las fases del modelo ERCA con dinámicas creativas y uso de tecnología. La implementación mostró un incremento significativo en la participación estudiantil y mejora en la adquisición de conocimientos. Se concluye que el enfoque gamificado dentro de la educación superior contribuye eficazmente al desarrollo de competencias profesionales, comunicativas y pedagógicas en los futuros profesionales de la educación.

Palabras clave: estudiantes universitarios; estrategia didáctica; gamificación; motivación; participación activa

Abstract

This study aimed to design a didactic strategy that promotes active participation in the teaching-learning process of the subject General Didactics among third-semester students of the Education program at the State University of the South of Manabí, Ecuador. This applied research, with a qualitative approach and an exploratory-descriptive design, was conducted with 35 students from a specific third-semester group. A diagnostic questionnaire was administered to identify levels of motivation and participation in virtual classes, revealing irregular student engagement. In response to these findings, the strategy "Gamifying Learning with ERCA" was developed, integrating the phases of the ERCA model with creative dynamics and the use of technology. Its implementation demonstrated a significant increase in student participation and improvement in knowledge acquisition. It is concluded that a gamified approach in higher education effectively contributes to the development of professional, communicative, and pedagogical skills in future education professionals.

Keywords: University students; teaching strategy; gamification; motivation; active participation.

Fecha de recibido: 25/05/2025

Fecha de aceptado: 04/08/2025

Fecha de publicado: 09/08/2025

Introducción

La educación superior actual enfrenta el reto de adaptarse continuamente a nuevas dinámicas de enseñanza y aprendizaje, donde la participación del estudiante emerge como un pilar fundamental para lograr una formación significativa. Tener en cuenta, que la asignatura Didáctica General, eje transversal en la formación inicial docente, demanda metodologías que promuevan la construcción autónoma del conocimiento, el pensamiento crítico y la reflexión sobre la práctica pedagógica (Casasola, 2020).

La didáctica general no solo proporciona fundamentos para la planificación y ejecución de clases efectivas, sino que también impulsa la capacidad del futuro educador para adaptar su enseñanza a contextos diversos y promover el aprendizaje significativo (Merino, 2021). En este sentido, las estrategias didácticas adquieren un rol clave. Según la Universidad de los Andes (2023), su implementación favorece la comprensión y el



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

compromiso estudiantil, mientras que Unir (2023) las reconoce como el “corazón del proceso de enseñanza-aprendizaje”, al integrar métodos, técnicas y recursos ajustados a los estilos de aprendizaje.

Diversos estudios coinciden en que la participación no solo potencia la adquisición de conocimientos, sino que también desarrolla habilidades de análisis, colaboración y pensamiento crítico. Frías et al. (2024) destacan que esta participación se consolida a través de debates, dinámicas colaborativas y el uso de entornos de aprendizaje significativos, se genera un vínculo más profundo con el contenido abordado. Por su parte, Muñoz & De-Juanas (2020), enfatizan que los estudiantes involucrados en tareas prácticas obtienen mejores resultados académicos y aplican con mayor eficiencia lo aprendido en contextos reales.

No obstante, en la modalidad semipresencial de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, se ha evidenciado una participación limitada por parte de los estudiantes durante las clases virtuales sincrónicas de Didáctica General. Esta situación se atribuye, entre otras causas, a la escasa motivación, la falta de dinamismo en las clases, la baja interacción visual debido a la inactividad de las cámaras, lo que dificulta la construcción de ambientes colaborativos, lo que dificulta la construcción de ambientes colaborativos (Oliva & Mata, 2021). Además, se identificaron factores internos y externos que inciden en la participación: la timidez, la falta de autoconfianza, así como el acceso desigual a la tecnología y el diseño metodológico poco inclusivo (Frías et al., 2024) Frente a esta problemática surge la siguiente interrogante ¿Cómo superar las deficiencias que se presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Didáctica General que limitan la participación activa de los estudiantes mediante la implementación de una estrategia didáctica gamificada?

Frente a este panorama, se hace indispensable innovar en el aula virtual. La presente propuesta propone una estrategia didáctica basada en la gamificación integrada al modelo ERCA (Exploración, Reflexión, Conceptualización y Aplicación), con el objetivo de transformar las clases virtuales en espacios participativos, motivadores y creativos. Esta iniciativa se enmarca en las tendencias actuales de la innovación pedagógica, entendida como un proceso de mejora continua centrado en el estudiante, que permite adaptar la enseñanza a los desafíos contemporáneos (Macanchi et al., 2020)

La presente investigación se articula estratégicamente con dos proyectos institucionales que proporcionan un marco aplicativo y contextual relevante. En primer lugar, se vincula con el proyecto de vinculación titulado "Alfabetización e Integración de TIC en prácticas pedagógicas de unidades educativas y comunidades del sur de Manabí", el cual ofrece un escenario real para implementar y validar las metodologías de aprendizaje cooperativo digital propuestas, particularmente en el contexto de integración tecnológica y fortalecimiento de competencias digitales en prácticas educativas. Asimismo, se relaciona con el proyecto de investigación "Fortalecimiento del nivel didáctico-pedagógico de los docentes en las instituciones educativas del cantón Jipijapa", que proporciona un marco complementario para abordar la formación docente en competencias digitales y metodologías cooperativas, elemento fundamental para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo del conocimiento.

El objetivo general de este artículo es diseñar una estrategia didáctica gamificada que contribuya a mejorar la participación de los estudiantes del Tercer nivel paralelo “C” de la carrera de Educación, en el desarrollo de la asignatura Didáctica General. Para ello, se parte de un diagnóstico inicial, se desarrolla un marco teórico con base en enfoques pedagógicos actuales y se valida la propuesta desde un enfoque cualicuantitativo de carácter exploratorio y descriptivo.



Materiales y métodos

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, es decir, que conlleva una combinación del enfoque cualitativo y cuantitativo, con la finalidad de obtener una comprensión más amplia del fenómeno que se estudia. Por su nivel de profundidad, se enmarca como un estudio exploratorio-descriptivo, porque busca caracterizar la situación actual del proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura Didáctica General y proponer una estrategia pedagógica innovadora, a partir de las inconsistencias que presenten los estudiantes en su proceso de adquirir conocimientos relevantes dentro del aula virtual.

Diseño de la investigación

El estudio se estructuró principalmente en tres fases previamente estudiadas y seleccionadas en beneficio del desarrollo de la propuesta: diagnóstico, fundamentación teórica y diseño de la propuesta didáctica. En la fase diagnóstica, se aplicó un cuestionario a los estudiantes del tercer semestre "C" de la carrera de Educación, mientras que la fundamentación teórica se construyó a partir de una revisión documental exhaustiva para fortalecer la base de conocimientos científicos en el área. Finalmente, se diseñó la estrategia gamificada basada en el modelo ERCA, para promover la motivación intrínseca y extrínseca en los educadores en formación.

Población

La población objeto de estudio estuvo conformada por 35 estudiantes universitarios del tercer semestre "C" de la carrera Educación de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, durante el periodo académico PII-2024. No se aplicó muestreo, se trabajó con la totalidad del grupo.

Métodos de investigación

Se aplicaron los siguientes métodos, clasificados en tres categorías:

Métodos teóricos:

Histórico-lógico: utilizado para establecer los antecedentes y referentes conceptuales del objeto de estudio en base a investigaciones previas.

Inductivo-deductivo: empleado en la construcción del marco teórico, buscando facilitar el análisis desde lo general a lo particular y viceversa.

Métodos empíricos:

Formulario diagnóstico: se aplicó un cuestionario estructurado de siete preguntas cerradas, a través de Google Forms, para recabar datos sobre motivación, participación y percepción del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Revisión bibliográfica: incluyó la indagación de artículos científicos, tesis y publicaciones en repositorios académicos universitarios con enfoque en estrategias didácticas, gamificación y participación estudiantil.

Método estadístico-matemático:

Estadística descriptiva: fue necesario aplicarla para organizar, tabular e interpretar los datos obtenidos en el formulario. Se calcularon frecuencias absolutas y porcentajes, que se representaran en las tablas con los resultados obtenidos.



Técnicas e instrumentos

Técnica de encuesta: aplicada mediante formulario digital en plataforma digital Google Forms.

Técnica de análisis documental: para la construcción del marco teórico.

Instrumentos: cuestionario de Google Forms, matriz de análisis bibliográfico, rúbricas de evaluación de actividades dentro de la estrategia propuesta

Resultados y discusión

Los resultados obtenidos a partir del formulario aplicado a 35 estudiantes del tercer semestre "C" de la carrera de Educación, evidencian tendencias relevantes sobre la participación en clases virtuales de Didáctica General y su vínculo con la motivación y el aprendizaje significativo.

La motivación estudiantil resultó ser un factor determinante para la participación. Como se observa en la Tabla 1, solo el 33,3% de los estudiantes manifestó sentirse siempre motivado durante las clases virtuales, mientras que el 58,3% indicó sentirse motivado ocasionalmente. Esta irregularidad motivacional condiciona directamente el nivel de implicación del estudiante en las actividades propuestas, donde se genera una necesidad urgente de rediseñar las metodologías empleadas.

Tabla 1: Nivel de motivación durante clases virtuales.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	12	33,3%
Poco	21	58,3%
Nada	3	8,3%
Total	36	100%

Otro hallazgo clave fue la percepción de los estudiantes respecto a la implementación de estrategias gamificadas. La Tabla 2 muestra que el 69,4% de los encuestados respondieron afirmativamente de manera definitiva a la pregunta sobre si la gamificación mejoraría su aprendizaje. Esta cifra refuerza la viabilidad de aplicar metodologías activas centradas en el juego, el reto y la interacción como herramientas para elevar la participación en entornos virtuales.

Tabla 2: Opinión sobre la gamificación como herramienta para mejorar el aprendizaje.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	69,4%
Tal vez	10	27,8%
No	1	2,8%
Total	36	100%



Además, se constató que la mayoría de los estudiantes reconocen que una mayor participación activa impacta positivamente en su aprendizaje, aunque en la práctica esta participación es intermitente. El 63,9% afirmó que solo "algunas veces" se siente partícipe directo de la construcción de su aprendizaje, mientras que un 36,1% respondió que "siempre" participa activamente. Esta brecha evidencia la necesidad de fortalecer el compromiso del estudiante con el proceso formativo.

Los datos también reflejaron un alto grado de satisfacción con las metodologías actuales, lo cual constituye una base sólida para introducir mejoras sin resistencia significativa. En este sentido, la propuesta de gamificación basada en el modelo ERCA emerge como una oportunidad de innovación pedagógica alineada con los intereses y necesidades del estudiantado.

Estos resultados coinciden con los aportes de (Frías et al., 2024), quienes destacan que estrategias que promueven el razonamiento crítico y la interacción colaborativa son altamente eficaces para incrementar la participación en entornos universitarios. Asimismo, Casasola (2020) sostiene que la combinación de tecnología educativa con metodologías activas potencia la motivación intrínseca del estudiante, aspecto clave para lograr aprendizajes duraderos.

En conjunto, los hallazgos confirman que el bajo nivel de participación en clases virtuales no es producto de una falta de interés general, sino más bien del diseño metodológico tradicional, que no logra captar la atención de los estudiantes ni los desafía suficientemente. La propuesta diseñada se posiciona entonces como una alternativa innovadora, replicable y con alto potencial de impacto en la formación docente inicial.

Diagnóstico del estado actual del objeto de estudio

En base al formulario aplicado a los estudiantes del tercer nivel de la carrera Educación en la Universidad Estatal del Sur de Manabí se pudo diagnosticar lo siguiente: - Se evidencia que la motivación y participación de los estudiantes en el entorno virtual de aprendizaje presenta variaciones significativas, mientras que un grupo menor de estudiantes mantiene una motivación constante, la mayoría experimenta una motivación fluctuante durante las sesiones de clase.

Se observa un marcado interés y apertura por parte de los estudiantes hacia la implementación de estrategias innovadoras de enseñanza, especialmente aquellas que incorporan elementos de gamificación como los juegos de roles, sin embargo, es notable que existe una brecha entre esta valoración teórica y la práctica real, ya que la mayoría de los estudiantes reconoce que su participación activa en la construcción del aprendizaje no es constante.

El panorama actual demuestra que los estudiantes están satisfechos con la metodología de enseñanza empleada en la asignatura de Didáctica General, lo cual constituye una base sólida para la implementación de mejoras, existe un consenso general sobre la relación directa entre una mayor participación y un mejor aprendizaje, lo que sugiere que los estudiantes son conscientes de la importancia de su rol activo en el proceso educativo, lo cual crea un escenario favorable para la introducción de estrategias que fomentan una participación más consistente.

La principal área de oportunidad identificada radica en la necesidad de transformar la satisfacción actual y disposición positiva de los estudiantes en niveles más sostenidos de participación y motivación, donde los



datos sugieren que es necesario implementar estrategias que ayuden a mantener una motivación más constante y una participación más activa y regular durante las sesiones de clase.

Diseño de la estrategia

A continuación, en la tabla 3 se presenta el prototipo de la estrategia diseñada con cada una de las etapas y como se aplicará dentro del aula virtual:

Tabla 3: Estrategia didáctica.

"Gamifica el aprendizaje con ERCA"
Objetivo de la estrategia: Fomentar la motivación y la participación de los estudiantes en la construcción de su aprendizaje, aplicando la metodología ERCA (Exploración, Reflexión, Conceptualización y Aplicación) mediante actividades gamificadas en una sesión virtual de 60 minutos.
Fases de la estrategia La sesión está estructurada en 4 fases, inspiradas en el modelo ERCA, y utiliza elementos de gamificación (retos, recompensas y niveles) para mantener el interés y la motivación.
Inicio: Introducción y ambientación (5 minutos) - Contextualización: - Recibe a los estudiantes con una diapositiva animada que diga: "<i>¡Bienvenidos al reto de ERCA! ¿Listos para desbloquear el aprendizaje?</i>". - Presenta brevemente el objetivo de la clase: aprender y aplicar el modelo ERCA de manera práctica. - División en equipos: - Forma 4 equipos (8-9 estudiantes cada uno) y asigna nombres temáticos relacionados con el aprendizaje (por ejemplo, Exploradores, Pensadores, Creadores y Transformadores). - Explica que ganarán puntos en cada etapa del modelo. El equipo con mayor puntaje al final obtendrá un reconocimiento simbólico (1 punto extra en algún parámetro que estén bajos).
Fase 1: Experiencia - "Misión Descubrimiento" (10 minutos) Objetivo: Introducir el tema despertando curiosidad y conectando con conocimientos previos. Desarrollo: - Reto inicial: - Realiza una trivia interactiva con Kahoot o Quizziz sobre metodologías de aprendizaje (preguntas breves con opciones múltiples). - Cada equipo responde de manera colaborativa y acumula puntos según la precisión y rapidez. - Conexión al modelo ERCA: - Una vez finalizada la trivia, comparte una diapositiva con el modelo ERCA y relaciona las preguntas con la etapa de <i>Exploración</i>: buscar información y activar conocimientos previos.
Fase 2: Reflexión - "El Reto del Pensador" (15 minutos) Objetivo: Facilitar que los estudiantes reflexionen sobre el modelo y su aplicación en experiencias previas. Desarrollo: - Dinámica reflexiva: - Crea salas pequeñas en Zoom (Breakout Rooms) y plantea la pregunta: <i>¿Cómo han utilizado los pasos de ERCA en su vida diaria sin saberlo?</i> - Cada equipo discute y escribe su reflexión en una pizarra virtual colaborativa (Padlet). - Compartir y puntuar: - Regresa al grupo general y pide que un representante de cada equipo comparta su reflexión en 1 minuto.



• Otorga puntos según la claridad, creatividad y relación con el modelo.
Fase 3: Conceptualización - "Construyendo el Saber" (15 minutos) Objetivo: Consolidar el conocimiento del modelo ERCA de forma creativa. Desarrollo: 1. Reto colaborativo: • Proporciona un caso práctico breve: <i>"Un maestro quiere enseñar el tema de reciclaje a sus estudiantes. ¿Cómo aplicaría el modelo ERCA para diseñar la clase?"</i>. • Cada equipo debe organizar las actividades según las etapas de ERCA en un esquema que completen en una plantilla compartida (Google Docs o Canva). 2. Presentación rápida: • Cada equipo presenta su esquema en 2 minutos. Se otorgan puntos por la precisión y originalidad de las actividades propuestas
Fase 4: Aplicación - "Desafío Final" (15 minutos) Objetivo: Aplicar el modelo ERCA en una situación concreta y creativa. Desarrollo: 1. Desafío creativo: • Asigna a cada equipo una temática diferente (por ejemplo, tecnología educativa, habilidades blandas, liderazgo). • Deben diseñar un meme, cómic o infografía que explique el modelo ERCA aplicado al tema asignado. • Los equipos trabajan en Breakout Rooms y comparten su creación en el chat de Zoom o una pizarra colaborativa. 2. Puntuación final: • Cada creación es evaluada por todos los participantes (votación rápida mediante reacciones de Zoom). • Otorga puntos finales según los votos y el esfuerzo demostrado.
Cierre: Retroalimentación y premiación (5 minutos) 1. Reconocimiento: • Anuncia al equipo ganador. • Agradece la participación de todos, destacando logros de cada equipo. 2. Evaluación rápida: • Comparte un formulario breve de Google Forms con preguntas previamente diseñadas para que los estudiantes reflexionen sobre qué aprendieron y cómo se sintieron durante la clase.
Evaluación de los aprendizajes 1. Participación activa: Registro del desempeño individual y grupal en cada reto. 2. Resultados de las actividades: Análisis de las reflexiones, esquemas y productos creativos realizados. 3. Autoevaluación: Reflexión de los estudiantes sobre su propio aprendizaje a través del formulario.

Descripción de la estrategia: La estrategia "Gamifica el aprendizaje con ERCA" es una propuesta pedagógica innovadora que integra elementos de gamificación con el ciclo de aprendizaje experiencial ERCA (Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación).

Esta metodología transforma una sesión virtual de aprendizaje en una experiencia inmersiva y participativa, donde los estudiantes avanzan a través de diferentes "niveles" mientras construyen y aplican conocimientos de manera colaborativa.

Objetivo de la estrategia: Facilitar la construcción activa del aprendizaje mediante la integración de elementos lúdicos y colaborativos en un entorno virtual, siguiendo la metodología ERCA para garantizar un proceso de aprendizaje significativo y motivador.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

Objetivos específicos:

- Promover la participación activa mediante sistemas de recompensas y competencia constructiva.
- Fomentar el pensamiento crítico y reflexivo a través de actividades colaborativas potenciando habilidades de aplicación práctica de conocimientos.
- Fundamentos pedagógicos: Aprendizaje Experiencial (Modelo ERCA); Gamificación educativa; aprendizaje colaborativo; construcción social del conocimiento; Motivación intrínseca y extrínseca.

Conclusiones

Durante el desarrollo de esta investigación fue posible identificar y comprender una de las problemáticas más comunes en la educación virtual universitaria: la baja participación activa de los estudiantes en asignaturas fundamentales como Didáctica General. Aunque muchos estudiantes valoran positivamente el contenido de la materia, los resultados reflejaron que las metodologías tradicionales no siempre logran mantenerlos motivados ni involucrados de forma constante en su propio proceso de aprendizaje.

Frente a esta realidad, surgió la propuesta “Gamifica el aprendizaje con ERCA” como una alternativa diferente y creativa. Esta estrategia combina la estructura del modelo ERCA con la creatividad e innovación de las herramientas tecnológicas y las bases de la gamificación en su estado más puro, esto permite que los estudiantes se conecten más activamente con el contenido. Gracias a esta combinación, no solo se promueve el trabajo colaborativo, sino que también se hace del aprendizaje algo más dinámico, interesante y participativo. La buena aceptación que tuvo por parte de los estudiantes demuestra que es una estrategia útil, realista y totalmente aplicable en el aula virtual, lo cual beneficiaría las promociones de estudiantes que se aproximan a cursar el tercer semestre, además, dicha propuesta le aportaría la clase más dinámica y a su vez, mejores emociones positivas de parte de los educandos.

En definitiva, esta experiencia nos muestra que apostar por estrategias más lúdicas e interactivas no solo es viable en la educación virtual, sino que es fundamental para todas las carreras universitarias que oferten esta modalidad que abraza los avances en tecnología del siglo XXI.

Finalmente, estas metodologías responden mejor a las necesidades actuales de quienes están en el proceso de formación como docentes, y ayudan a fortalecer habilidades esenciales para desenvolverse en contextos educativos diversos, flexibles en un futuro cada vez más cambiante.

Agradecimientos

Los autores agradecen al docente tutor Ing. Noé Salomón Morán Lozano, Mg., por su acompañamiento durante el desarrollo de esta investigación y por sus aportes metodológicos y pedagógicos que cada vez nos acercan más a ser grandes profesionales en el área de la educación. También, expresar el reconocimiento a la Carrera Educación y a la Universidad Estatal del Sur de Manabí (UNESUM) por brindarnos el espacio académico y los recursos necesarios para el desarrollo del presente trabajo exploratorio.





Referencias

- Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Comunicación [online]*, 29, 38-51. doi: <https://dx.doi.org/10.18845/rc.v29i1-2020.5258>
- Frías, G., Quezada, A., & Alvarado, E. (2024). Estrategias para fomentar la participación activa de los estudiantes en el aula universitaria. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(3), 2179 – 2188. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2187>
- Gallegos, K. (2022). *Estrategias didácticas tecnológicas en las habilidades psicosociales, de los estudiantes de Séptimo año, paralelos B y D en la Unidad Educativa Fiscomisional Tirso de Molina, del cantón Ambato*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/items/ac468791-7a81-4736-9241-87e0c64a0ff3>
- Macanchi, M., Orozco, B., & Verde, M. C. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 396-403. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100396
- Merino, J. P. (2021). Obtenido de Definicion de: <https://definicion.de/didactica/>
- Muñoz, M., & De-Juanas, Á. (2020). Participación social y solidaria estudiantil en la Universidad: El punto de vista del profesorado. *Profesorado Revista de currículum y formación del profesorado*, 24(3), 75–97. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/237843/Participacion.pdf?sequence=1>
- Oliva, E., & Mata, A. (2021). Uso de las habilidades digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en ciencias de la información en un entorno virtual durante la pandemia por Covid 19. *Investigación bibliotecológica versión Onlinne*, 36(93), 177-193. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2022000400177
- Pérez, D., & Ávila, D. (2022). *Estrategias didácticas para el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes de octavo año de educación general básica*. Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22008>
- Unir. (2023). *¿Qué son las estrategias didácticas? Concepto, importancia y ejemplos*. Obtenido de Unir la Universidad en Internet.
- Universidad de los Andes . (2023). *Las cuatro estrategias didácticas de aprendizaje más efectivas en el aula*. Obtenido de Universidad de los Andes Colombia: <https://programas.uniandes.edu.co/blog/las-cuatro-estrategias-didacticas-de-aprendizaje-mas-efectivas-en-el-aula-y-cinco-ejemplos>

